



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

DESCUBRIENDO EL ENTORNO SOCIAL Y CULTURAL A TRAVÉS DEL PROYECTO “¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?”

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA: LAURA FERNÁNDEZ GONZÁLEZ
TUTORA: ESTHER LÓPEZ TORRES

Valladolid, 2023



RESUMEN

Este trabajo nace a partir de la necesidad de trabajar conceptos como el tiempo y el espacio en Educación Infantil, ir más allá de los contenidos presentes en el currículo de etapa, conocer la historia y el origen de lo que nos rodea, y adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Se presenta un documento que contiene una propuesta didáctica centrada en las fuentes orales y en el juego como herramienta para entender el pasado y el presente, así como el entorno más próximo (lugares geográficos, cultura, tradiciones, etc.). Asimismo, esta tiene el objetivo de despertar la curiosidad y las ganas de investigar en el alumnado, como también fomentar el espíritu cooperativo y favorecer los aprendizajes significativos.

Para este proyecto se ha consultado diferente bibliografía acerca de la metodología usada y se ha recabado información acerca de los juegos a los que jugaban antes los padres, madres, abuelos y abuelas del alumnado de la clase en la que se ha llevado a cabo, 1º de Educación Infantil. La metodología utilizada ha sido el trabajo por proyectos, una forma muy útil y significativa para el alumnado, ya que permite una participación más activa de estos, el trabajo dinámico y creativo. Con el trabajo realizado y con esta propuesta se contribuye a concienciar al alumnado, profesorado y familias sobre la importancia de las Ciencias Sociales y crear en ellos una perspectiva que haga que quieran conocer más acerca de lo que les rodea y el origen de todo ello.

PALABRAS CLAVE

Juego, fuentes orales, Ciencias Sociales, trabajo basado en proyectos, espacio, tiempo, Educación Infantil.



ABSTRACT

This work was born from the need to work on concepts such as time and space in Early Childhood Education, go beyond the contents present in the stage curriculum, know the history and origin of what surrounds us, and adapt the teaching-learning process of the students. A document is presented that contains a didactic proposal focused on oral sources and on the game as a tool to understand the past and the present, as well as the closest environment (geographical places, culture, traditions, etc.). Likewise, this has the objective of arousing curiosity and the desire to investigate in the students, as well as fostering the cooperative spirit and favoring meaningful learning.

For this project, different bibliography has been consulted about the methodology used and information has been collected about the games that the fathers, mothers, grandfathers and grandmothers of the students of the class in which it has been carried out played before, 1st of Early Childhood Education. The methodology used has been project work, a very useful and significant way for students, since it allows a more active participation of them, dynamic and creative work. With the work carried out and with this proposal, we contribute to making students, teachers and families aware of the importance of Social Sciences and creating in them a different perspective from that established by society that makes them want to know about what surrounds them and the origin of all this.

KEYWORDS

Game, oral sources, Social Sciences, project-based work, space, time, Early Childhood Education.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	8
3. JUSTIFICACIÓN.....	9
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
4.1. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	11
4.2. CONCEPTO DEL TIEMPO Y EL ESPACIO EN INFANTIL.....	13
4.3. LAS FUENTES ORALES COMO RECURSO PARA PRESERVAR LA CULTURA Y LAS TRADICIONES.....	15
4.4. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DOCENTE Y COMO MEDIO PARA CONOCER E INTEGRARSE EN LA CULTURA Y LA SOCIEDAD.....	17
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	20
5.1. CONTEXTO.....	20
5.2. RELACIÓN DEL PROYECTO CON EL CURRÍCULO DEL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	21
5.2.1. Competencias clave en Educación Infantil.....	21
5.2.2. Competencias específicas del área.....	23
5.2.3. Contenidos.....	24
5.2.4. Criterios de evaluación.....	29
5.3. METODOLOGÍA.....	32
5.3.1. Métodos.....	32
5.3.2. Organización del alumnado y agrupamientos.....	34
5.3.3. Cronograma y organización del tiempo.....	34
5.3.4. Organización del espacio.....	35
5.3.5. Materiales y recursos.....	36
5.4. ACTIVIDADES.....	37
5.5. EVALUACIÓN.....	42
6. RESULTADOS.....	45
7. CONCLUSIONES.....	47



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO



8. BIBLIOGRAFÍA.....	50
9. ANEXOS.....	53



1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace a partir de la necesidad de trabajar las Ciencias Sociales en las aulas de Educación Infantil. Una etapa educativa en la que es preciso trabajar los conceptos del tiempo y el espacio para que conozcan su entorno, las tradiciones autóctonas y entender todo esto a través del juego, así como también conocer el origen de algunos de sus juegos y de la evolución de estos a lo largo de la historia.

Se recurre a la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos que logrará que los aprendizajes resulten significativos en el alumnado, pero para que esto se haya dado, el maestro ha tenido el papel fundamental y la responsabilidad de la planificación, organización y desarrollo de todo el proceso. Este ha tenido en cuenta los intereses y las necesidades de cada uno de los alumnos, y ha dado al proyecto un enfoque globalizador para conocer y dar respuesta a los asuntos que tienen que ver con la realidad.

Para trabajar las Ciencias Sociales y trabajar con el espacio y el tiempo, se ha utilizado como recurso didáctico el juego. Este está apoyado por normativa legal de Castilla y León, dentro del DECRETO 37/2022 del 29 de septiembre por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Este establece que es la principal técnica para trabajar en la etapa de infantil y que proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con otros compañeros y compañeras.

Se ha apostado por actividades que periten crear o reforzar lazos intergeneracionales para favorecer las situaciones de aprendizaje. Las sesiones diseñadas culminan con una jornada en la que los más mayores acuden al centro para enseñar a los niños los juegos a los que ellos jugaban, y los niños a su vez enseñarán los suyos, nutriéndose unos de otros y así todos entender el entorno en el pasado y el presente.

Este documento consta de tres pilares fundamentales sobre los cuáles se estructura el Trabajo de Fin de Grado. Se ha hecho una justificación acerca de por qué se ha diseñado este proyecto, se ha fundamentado teóricamente y se ha diseñado una propuesta didáctica compuesta por una serie de sesiones y actividades que se han llevado al aula para ponerlas en práctica.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

Además se han recogido y dado a conocer los resultados obtenidos durante la ejecución, también se han encontrado una serie de limitaciones y se ha hecho una valoración para poder sacar conclusiones que ayuden a mejorar la práctica docente y a enriquecer las futuras praxis.



2. OBJETIVOS

Los objetivos nos permiten poder seguir un camino para poder llegar a una meta y observar tras la realización de este documento, si se han alcanzado lo que se ha propuesto inicialmente o hasta qué nivel se ha llegado. Este Trabajo de Fin de Grado tiene como fin alcanzar estos objetivos principales:

- Diseñar una propuesta de intervención para hacer que los niños y niñas entiendan el entorno social y cultural a través de los juegos tradicionales.
- Fomentar una mayor participación de las familias en el desarrollo y en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.
- Conocer y respetar las características, intereses y necesidades individuales de cada uno de los alumnos para adaptar la práctica docente e identificar nuestras limitaciones y posibilidades.
- Poner en valor el potencial en la clase la importancia de trabajar las Ciencias Sociales en las aulas de Educación Infantil, para generar relaciones sociales basadas en el respeto y la colaboración a partir del conocimiento propio del entorno.
- Diseñar una propuesta que despierte en el alumnado las ganas de participar, la motivación y la exploración durante su puesta en práctica.



3. JUSTIFICACIÓN

Este documento nace a partir de la necesidad personal de hacer que no caiga en el olvido los juegos tradicionales y que, desde edades tempranas, los más pequeños sean conocedores de la cultura en la que están inmersos y que poco a poco vayan conociendo sobre el contexto en el que se encuentran.

También surge a partir de un reto, diseñar una propuesta didáctica que facilite la comprensión del tiempo en el alumnado de Educación Infantil utilizando como recurso principal las fuentes orales. El concepto del tiempo en Educación Infantil es muy abstracto y en ciertas ocasiones resulta costoso trabajarlo adecuadamente.

Los niños y niñas son conocedores del tiempo más inmediato, no son conscientes de lo que ha podido ocurrir hace bastante tiempo atrás o lo que va a ocurrir en un futuro lejano, saben lo que ocurrió ayer, hoy y lo que podrá suceder mañana.

Pensamos que lo que contiene más rigor es aquello que queda grabado en los libros y en el papel, pero gracias a las fuentes orales se ha podido transmitir de generación en generación muchos aspectos y temas que han “obligado” a vivir dichas transmisiones en primera persona.

El contacto directo con los testimonios vivos del pasado hace que las personas sean partícipes de aquello que se transmite y no sujetos pasivos. Hace mucho tiempo, la gente no sabía leer ni escribir y se reunían alrededor de una fogata para escuchar historias, canciones, etc. Haciendo que perdurasen tradiciones y costumbres.

Aunque es verdad que al pasar de boca en boca se van modificando los diceres dependiendo del contexto o la persona que lo transmite, y por ello un juego o tema no es el mismo en un punto de la historia que en otro.

Estimo que ciencias como la Historia se le debería dar más importancia en el segundo ciclo de Educación Infantil. Se dan más importancia a otras áreas y contenidos como Matemáticas o inglés y apenas hay margen para trabajar aspectos diferentes dentro del horario y no se le da tanto espacio al cambio de dinámica o a la variedad.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

También hay que darle más espacio a las familias para haya cada día más implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. He vivido cómo familiares muestran una actitud pasiva por el aprendizaje de sus hijos e hijas y eso trae consecuencias negativas en el día a día de estos.

Cuando no hay implicación de las familias, los niños y niñas se sienten desmotivados, no muestran el deseo por acudir a la escuela y se sienten reacios por todo aquello que ocurre en el aula. Por ello, es importante que las familias se impliquen en el desarrollo y en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

Crear espacios en los que se dé la oportunidad a los familiares o a los más mayores de poder pasar tiempo con los niños y niñas va a favorecer a que ambas partes se conozcan mejor sus intereses y necesidades. Estas actividades fomentarán la ilusión y motivación en el alumnado, además esto propiciará a que ellos vayan creando una autoestima mejor consolidada y más fuerte.

Por esta razón veo necesario diseñar una propuesta de intervención como la que hay contenida dentro de este Trabajo de Fin de Grado, una que permita relaciones de carácter intergeneracional. Para finalizar la intervención, se realizará una jornada entre abuelos y nietos en la que los más mayores transmitan parte de las tradiciones culturales a las próximas generaciones y ellos también se nutran de los más jóvenes. Así se reforzará las relaciones entre diferentes sectores de edad, como son los ancianos y niños, fundamentales ambos para entender nuestra sociedad.



4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EDUCACIÓN INFANTIL

Según Larner y Mergendoller (2010), como se cita en Pujol (2017), el Aprendizaje Basado en Proyectos es un método de enseñanza sistemático que permite a los alumnos adquirir conocimientos y habilidades a través de un proceso de investigación estructurado a través de cuestiones complejas y auténticas que se plasman en tareas y productos.

Una de las metodologías más utilizadas en Educación Infantil por sus beneficios es el Aprendizaje Basado en Proyectos, permite que el alumnado tome un papel protagonista en su propio aprendizaje dejando a un lado el papel pasivo que tenía en tiempos pasados. Este método hace que los más pequeños experimenten, investiguen, den rienda suelta a su imaginación y a la creatividad.

Según Sawyer (2006), como se cita en Pujol (2017), en lo que concierne a la construcción activa del conocimiento, las investigaciones sobre el aprendizaje de las ciencias han señalado que para que se produzca un aprendizaje profundo, el estudiante debe construir activamente significados basándose en sus experiencias e interacción con el mundo; mientras que cuando un estudiante aprende mediante información transmitida por un profesor, un ordenador o un libro sólo se produce un aprendizaje superficial.

Los aprendizajes van a ser más positivos y significativos cuando se le da protagonismo y son ellos los que experimentan, esto no ocurre así cuando les guiamos nosotros como docentes todo el tiempo. Solamente aprenderían una serie de pasos a seguir y automatizarían todo aquello que enseñamos sin profundizar e ir más allá en aquello que hacen.

El Aprendizaje Basado en Proyectos ayuda al alumnado a que sean más autónomos y sean capaces de tomar decisiones por su cuenta, es una metodología que permite trabajar independientemente y en grupo, así como adquirir responsabilidades. Y al final y al cabo ser independientes y adquirir responsabilidades son objetivos dentro de la escuela de cara al futuro, tanto personal como profesional.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

Según de la Calle (2016), a través del ABP se aborda de una manera eficaz el desarrollo de competencias en el alumnado. Además de la competencia social y ciudadana, se trabaja la competencia digital. Esta competencia se trabaja por medio del ABP ya que se precisa la búsqueda de información e Internet es un recurso que nos permite la búsqueda de información de manera eficaz y rápida.

Vivimos en un mundo digitalizado, trabajar la competencia digital es muy importante, al igual que estar actualizado. Mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos se resuelven problemas basados en situaciones reales y la sociedad actual se enfrenta a problemas que tienen que ver con los medios digitales.

De acuerdo con el Instituto Tecnológico de Investigación y Desarrollo Educativo de Monterrey (2001), como se cita en Pujol (2017), el Aprendizaje Basado en Proyectos requiere la utilización de una gran cantidad de tiempo, reduciendo las oportunidades de utilizar otras metodologías.

Aunque es cierto que esta metodología implica la necesidad de disponer de mucho tiempo, ésta es compatible con otras estrategias. Se puede compaginar con otros métodos y no necesariamente tenemos que ceñirnos y limitarnos a uno solo. En muchas ocasiones se busca conseguir un objetivo y eso se puede lograr usando dos o más metodologías para que sean completas y trabajen todo aquello que se busca.

Esta es una forma de trabajar que no se limita a un aula, según de la Calle (2016), intenta salir de ella, busca colaboradores externos, que pueden ser las propias familias, u otros compañeros docentes y sus alumnos, o personas externas e instituciones que consideremos que puedan aportar información al proyecto, pero también y sobre todo a aquellos a los que el propio proyecto les pueda interesar.

De esta manera, permite la retroalimentación entre el alumnado y personas externas al aula. Estas últimas pueden proporcionar a la metodología nuevos enfoques, informaciones que no han transmitido los docentes, etc.

También hay que tener en cuenta de todo esto el cambio de rol del profesor, en ciertas ocasiones cuesta cambiar el pensamiento, se tiende a instruir y dirigir al alumnado. Por otra parte, poner en práctica un método o serie de métodos requiere unos conocimientos mínimos por parte de quién enseña.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

En ciertas ocasiones no se obtiene el resultado buscado e incluso unos alumnos profundizan en ciertos temas más que otros y el aprendizaje no es el mismo. Por ello, es preferible que la organización sea adecuada, se controle la técnica y el profesorado cuente con ciertos conocimientos previos.

Para Hernández (2004), los proyectos de trabajo no son “la solución” a los problemas de la educación. Ni por supuesto, “la alternativa” a la necesidad que hoy tiene la escuela de volver a pensar tanto en sus finalidades sociales como el “lugar” que han de ocupar las relaciones entre las personas y los conocimientos y los saberes que pueden ayudar a los individuos a interpretar y cambiar el mundo en el que viven y llevarse mejor consigo mismo y sus semejantes.

Los proyectos de trabajo no son la solución a dichos problemas como bien plantea Hernández, acercan al alumnado a aquello que les atañe, les permite conocer más su entorno más próximo y a establecer una mejor relación con el mundo en el que vive. En definitiva, es un recurso coge al aprendizaje y lo pone en el centro del proceso para lograr que sea significativo verdaderamente y lograr un cambio en el sistema educativo.

4.2. CONCEPTO DE ESPACIO Y DE TIEMPO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Según Rael (2009), el espacio y el tiempo son los ejes de las actividades cotidianas y de la comprensión del entorno. Tienen una estrecha vinculación con el esquema corporal ya que el punto referencial básico lo constituye el propio cuerpo. Para que el niño/a pueda orientarse en el espacio y en el tiempo circundante debe primero estar orientado en su propio cuerpo.

El desarrollo de las nociones espaciales y temporales es difícil de trabajar, es un proceso lento que no se produce de manera inmediata. Esto se va a producir tras el transcurso del paso del tiempo y a medida que se va desarrollando el niño y va trabajando las nociones espaciales y temporales.

Según Rael (2009), el espacio es una abstracción para el niño y el tiempo es aún más abstracto. No se puede percibir directamente y su conquista será lenta y larga porque realmente no entiende por qué pasa el tiempo. El niño o la niña no puede entender el



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

tiempo más que en relación con el espacio. Resulta más abstracto el concepto del tiempo respecto al espacio. Al final y al cabo se percibe lo que es el espacio o el contexto físico a través de los sentidos, tú puedes ver, oír, tocar, experimentar, etc. Pero el tiempo no se puede percibir, es algo abstracto, lo que dificulta su enseñanza en Educación Infantil.

Si hablamos de edad, años o días, ellos son conscientes de que tienen entre tres y seis años porque sus familiares se lo transmiten, pero no porque ellos tengan la noción de que ha pasado todo ese tiempo desde que han nacido. Solo son concedores del tiempo más inmediato, ayer, hoy y mañana. Ciertos niños sí que pueden relatar algo que pueda haber ocurrido la semana pasada, por ejemplo, pero no saben situarlo que día de esos siete ocurrieron.

De lo que sí son capaces es de plasmar algún acontecimiento entre la mañana, la tarde o la noche, ya que esto lo han aprendido mediante rutinas. Por ejemplo, saben que es por la mañana por que se despiertan y desayunan, la tarde porque meriendan y así sucesivamente.

El alumnado es capaz de situarse e identificar en qué lugar se encuentra y en dónde está. Pero lo que resulta más complejo es relacionar el sitio en el que se encuentra con su nombre real, lo que hay más allá de su contexto más próximo, la cultura a la que pertenece, el territorio al que pertenece, etc.

Los niños de Educación Infantil se encuentran en el estadio de desarrollo del concepto de tiempo según Piaget, el Tiempo vivido. Según Díaz (2016), la percepción del tiempo a veces es posible por medio del espacio, por ejemplo, observando cómo pasa la arena en el reloj o cómo se mueven las manecillas de un reloj. También se puede percibir el tiempo, escuchando los compases y las relaciones musicales.

Hannoun (1977) habló acerca de la comprensión del espacio basada en el cuerpo de los niños y explicó esto a través de tres fases: espacio vivido, espacio percibido, espacio concebido. Durante la segunda etapa del ciclo de Educación Infantil, el alumnado se encuentra en la etapa del espacio vivido.

Según Canet et al. (2018), en la etapa del espacio vivido, la concepción espacial se forma a partir de la experiencia directa, esto es, en base a la acción de su cuerpo y movimiento sobre el espacio. Como se ha mencionado anteriormente, los niños conocen el espacio a



través de los sentidos. Éstos comprenden el espacio por medio de la experimentación y el propio cuerpo.

Canet et al. (2018) asegura que, durante las tres etapas, los cambios culturales que se suceden en el entorno de los niños y niñas son un factor relevante en la comprensión del espacio. El aprendizaje del espacio se produce progresivamente a través de esas tres fases. La comprensión espacial se ve marcada e influenciada por aquello que sucede en su entorno y por las fuentes de información (personas más cercanas a ellos, televisión, etc.).

Para comprender algo tan abstracto como el tiempo en infantil es tan “sencillo” como relacionarlo con el espacio, algo visual y que gracias a los sentidos interiorizarán de una manera menos compleja y más significativa.

4.3. LAS FUENTES ORALES COMO RECURSO PARA PRESERVAR LA CULTURA Y LAS TRADICIONES

Según Mendoza y Rodríguez (2012), las fuentes orales son las herramientas a las cuales podemos recurrir para hacer historia oral y local. Proponemos entender por “historia oral y local”, en un sentido amplio, a las diversas iniciativas que se proponen elaborar la historia de una persona o grupos de personas que comparten un determinado territorio.

Fundamentalmente, cuando se recurre a las fuentes orales, se habla de la historia o consecución de sucesos que han ocurrido dentro del mismo territorio, tanto del emisor como del receptor. En esta ocasión, son participes familias y alumnos que comparten el mismo espacio físico o territorio y que recurren a las fuentes orales para transmitir a las futuras generaciones la historia.

Cuando hablamos de fuentes orales, hablamos de lenguaje y de legado, un legado que perdura a lo largo del tiempo gracias a aquellas personas que lo van transmitiendo de generación en generación de forma oral, lo que se transmite por medio de las fuentes orales no consta en ningún sitio, es decir, no está fijado en ningún escrito.

Según la UNESCO (s. f.), el ámbito “tradiciones y expresiones orales” abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc. Las tradiciones y expresiones orales sirven



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas.

Las fuentes orales son un recurso muy enriquecedor ya que permiten que los rasgos de una cultura y territorio sigan vivos, que no se pierdan. Es fundamental darles importancia dentro de la Educación, en el aula, con los más pequeños. Hace que vayan tomando conciencia de a dónde pertenecen y creando una identidad para que así a su vez se comprendan y entiendan quiénes son. Cada vez más se apuesta por el empleo de las fuentes orales en el plano educativo, da igual en qué etapa, éstas ayudan al desarrollo de un pensamiento histórico.

Según López et al. (2019), los conceptos históricos que trabajan las fuentes orales son imprescindibles para acercarse a la comprensión del tiempo e incentivar la autorreflexión y la conexión con el contexto más cercano, pueden comenzar a adquirirse en edades tempranas, donde desde hace décadas se viene reconociendo una capacidad embrionaria de pensamiento histórico cuyo desarrollo depende, no tanto de la edad del alumnado si no de la acción didáctica.

Aunque se ha hablado que el concepto del tiempo resulta abstracto para los más pequeños, ellos pueden familiarizarse y conectar con él e ir comprendiendo de dónde vienen y quiénes son.

Según Fuertes (2014), como se cita en López et al. (2022), la utilización de las fuentes orales en las aulas de Educación Infantil resulta de gran valor, permitiendo la intervención activa del alumnado como protagonista del aprendizaje, al adoptar el rol de investigadores que tienen que obtener información a través de entrevistas orientadas y guiadas por el profesor, y promoviendo además un interés por el pasado de los mayores.

Según Benadiba y Biosca (2008), como se cita en López et al (2022), la historia oral es una práctica metodológica particularmente útil en Educación Infantil para recuperar la historia familiar y el diálogo con los mayores, promoviendo en los infantes la reflexión sobre hechos de su propio pasado individual, familiar y colectivo.

La transferencia de historias orales ayuda a una mayor relación con nuestros mayores, que tienen mucho que aportar a los más pequeños, también hace que los más pequeños



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

indaguen y reflexionen acerca de lo que vivieron sus familiares y comprendan cómo ciertas cosas de su vida cotidiana guardan relación con el pasado, en este caso los juegos.

Este recurso del que hablamos trabaja aspectos importantes en Infantil como son las emociones y los sentimientos. Las fuentes orales acercan a los más pequeños a comprender el tiempo histórico a través de la empatía y lo que siente.

Según Carril et al. (2020), el trabajo de interacción con las fuentes históricas tiene una parte importante y decisiva de raciocinio, pero también tiene otra parte, no menos importante, sensible y ética, que acerca al estudiante a la perspectiva del pasado por el camino de los sentimientos y emociones.

4.4. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DOCENTE Y COMO MEDIO PARA CONOCER E INTEGRARSE EN LA CULTURA Y LA SOCIEDAD

Se ha visto a lo largo de la historia como de una manera u otra el juego ha estado presente en el día a día del ser humano. Se ha visto involucrado en muchos ámbitos de la vida, forma parte de nuestro tiempo de ocio e incluso es un recurso didáctico enriquecedor que se utiliza en las aulas.

En el ámbito que nos ocupa es el escolar, es el método más empleado en las aulas de Educación Infantil. Una manera de desarrollar en el alumnado habilidades, ciertas actitudes, lograr que el aprendizaje sea significativo y satisfacer los intereses y necesidades individuales.

Según Ledesma (2005), el juego y el aprendizaje van de la mano ya que en los niños de edad preescolar sin el juego no hay buenos aprendizajes y los docentes para lograr deben enfocarse que es del interés del niño en esta edad. Esto es cierto hasta cierto punto, es verdad que el juego y aprendizaje van de la mano, pero no necesariamente tiene que atender a un interés, porque hay momentos en los que se tratan aspectos que van más allá de sus intereses y generan aprendizajes.

Cuando hablamos de juego, tenemos muchas ideas de lo que puede ser e incluso existen numerosas definiciones que dan los autores. Hill (1976), dice: “el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". (Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, 2010).

Gimeno y Pérez (2003), como se cita en Guevara (2010), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Según estos dos autores, todo individuo, tanto niños como adultos, pueden expresarse a través del juego.

Aunque es verdad que durante la vida adulta se recurre más al juego para la diversión y durante las edades más tempranas este tiene un doble papel, educar y entretener. No solamente ayuda a que el niño o niña adquiera una serie de conocimientos o saberes y que estos sean significativos para ellos, si no que da la oportunidad de ayudarles a expresarse cuando de otra manera no son capaces de hacerlo y da a conocer como puede ser la personalidad de estos.

Según Latasa (2021), el juego es cultura y la cultura es juego y está sujeto a continuos cambios fruto de los cambios sociales, económicos, culturales o educativos. El juego practicado en un determinado lugar se ve influenciado por todo aquello que pasa a su alrededor. Refleja lo que pasa en la sociedad y jugando a los juegos de una zona sabremos y entenderemos el entorno.

Según Llull y García (2009), el juego es una recreación de la vida humana, que a través del hecho de «jugar a...» realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materia-les, el contexto, los resultados, etc., para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en que vive. Mediante el juego, el niño es capaz de adaptarse mejor al mundo y comprenderlo más. Como hemos dicho, el juego refleja las características de la sociedad y es un recurso muy valioso que permite a las personas acercarse a la realidad.

Como bien dicen Llull y García (2009); el juego es una forma de interactuar con la realidad, ante todo conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

juego es el medio por el cual conectamos con la realidad, es el camino para llegar a concebir el mundo.

El juego es un recurso utilizado también en didáctica para enseñar las normas sociales y a relacionarnos unos con otros. “El juego nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social” (Llull y García, 2009).

Esta estrategia docente, el juego, permitirá además la conexión entre el alumnado y el mundo futuro, no solo el pasado. Les ayudará a tener unos determinados comportamientos y actitudes y les aportará herramientas para saber cómo afrontar los devenires futuros. “El juego es un ámbito de aprendizaje en el que los niños adquieren modelos de comportamiento y habilidades que les servirán en el futuro para su adecuada inserción en el mundo adulto” (Llull y García, 2009).

Según Caillois (1967)), como se cita en Llull y García (2009), los juegos practicados mayoritariamente por un grupo social determinado identifican la forma de ser, las características y los comportamientos de dicho grupo.

Por último, el juego, contribuye a entender nuestra propia identidad y la del resto. No solo trasmite una serie de aprendizajes que tienen que ver con la cultura y el medio en el que nos encontramos, ayuda a comprendernos a nosotros mismos y a los seres que forman parte del medio en el que nosotros también estamos.



5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

Tras la investigación, la búsqueda de información y la formulación de preguntas a los familiares, se ha realizado la siguiente propuesta didáctica basada en el trabajo por proyectos. Esta se denominará “**¿De dónde vienen nuestros juegos?**” y está compuesta por una serie de actividades en las que juegan un papel fundamental las fuentes orales y el juego. Diseñada particularmente para el segundo ciclo de Educación infantil, concretamente el 1º curso.

5.1. CONTEXTO

Como bien se ha mencionado antes, este proyecto ha sido diseñado para el 1º curso de Educación Infantil de un centro educativo de la ciudad de Valladolid. Se llevará a cabo en una de las tres líneas de las que consta este nivel educativo. Hay un total de 22 alumnos, 11 niños y 11 niñas, una de las niñas tiene retraso madurativo del lenguaje y en dos niños se ven dificultades atencionales.

A pesar de estos casos, la clase por lo general es muy activa y participativa, los niños y niñas muestran mucho interés y quieren intervenir en clase o en la asamblea. Esto es un punto a favor para desarrollar cualquier propuesta en dicha clase, hay un clima favorable y una buena predisposición.

Este proyecto nace a partir de un planteamiento anterior en otra asignatura del mismo Grado de Educación Infantil, en el que se pedía crear un documento acerca de algo considerado popular. Este término tiene varias definiciones o puntos de vista, dependiendo de en qué pensemos o en que entorno nos encontremos. En este caso nos vamos a fijar en dos definiciones que da Asale (s. f.):

- Perteneciente o relativo al pueblo.
- Que es peculiar del pueblo o procede de él.

En mi caso, tuve la idea de trabajar el juego de La Calva como juego tradicional y popular. Tuve como referencia este trabajo para utilizar los juegos tradicionales como herramienta para trabajar el espacio y el tiempo en la clase de 1ºA de Educación Infantil. El proyecto



gira alrededor de la historia y las tradiciones de la comunidad autónoma de Castilla y León y por ello trabaja diversos contenidos relativos a las Ciencias Sociales.

La propuesta plantea utilizar como tema principal el juego para comprender el presente y asegurar la conservación de algunas tradiciones en el futuro lo que hará que los iguales se conviertan en investigadores e historiadores, consultando fuentes sobre el pasado y el presente para que puedan comprender cómo muchos de los juegos actuales fueron diseñados hace muchos años y muchos otros tienen vestigios de los juegos antiguos.

Se ha recabado información de distintas fuentes escritas y orales, las fuentes orales con las que hemos contado han sido los testimonios de los padres/madres y abuelos/abuelas del alumnado. Lo que fomenta una mayor implicación de las familias en los proyectos y aprendizajes de los niños y niñas.

5.2. RELACIÓN DEL PROYECTO CON EL CURRÍCULO DEL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Para el desarrollo de este proyecto me he apoyado en la legislación vigente, he tomado como base el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

5.2.1. Competencias clave en Educación Infantil

Con las competencias que se han abordado en esta unidad didáctica, se pretende lograr en el alumnado un pleno desarrollo personal y social, que puedan desarrollar habilidades y capacidades para enfrentarse al mundo que les rodea. A continuación, se detalla cada competencia en función de su presencia en este proyecto.

Competencia en comunicación lingüística

Se hace uso de la lengua de múltiples formas no solo la oral y en diferentes soportes. Además de interactuar oralmente, se interacciona de manera escrita apoyándose en las fichas y en las letras de los recursos digitales presentados en el aula. En la comunicación no hemos pasado por alto la comunicación audiovisual y la mediada por la tecnología, supone una ayuda para que el intercambio de información sea eficaz y más completo que cuando solo se utiliza la oralidad.



Competencia digital

Se ha recurrido a las TIC como uno de los soportes más importantes en Educación Infantil para un aprendizaje más significativo aprovechando que llama mucho la atención de los más pequeños. No podemos ignorar que nos encontramos actualmente en un mundo bastante digitalizado y favorece el acceso a la información, así como buscar, analizar y seleccionar aquella que es más relevante y nos interesa. Permite a los maestros a llegar a una enseñanza más completa. En la clase se han utilizado varios programas digitales como PowerPoint, Wordwall y Software Pandectas.

Competencia personal, social y aprender a aprender

Es una de las competencias más importantes ya que para que se produzca un aprendizaje real y significativo es fundamental conocer los propios procesos de aprendizaje y los tiempos. Implica a su vez el reconocimiento, identificación y centro de las emociones de uno mismo y de los demás. Somos seres sociales, el alumnado necesita recursos para desenvolverse en su entorno social con progresiva autonomía y ser capaz de resolver los conflictos que les presenta la vida. El maestro será el encargado de que el proyecto se ajuste a las necesidades de los niños y niñas de la clase y de la toma de conciencia de estos de sus capacidades y habilidades.

Competencia ciudadana

En la clase se ha tenido en cuenta el objetivo de lograr una actitud democrática y de respeto por los valores que defendemos, por la cultura y por los hechos sociales relativos a la propia identidad. Se han facilitado pautas para la resolución de posibles conflictos fuera y dentro del aula, se ha dado pie en todo momento a la inclusión y a la convivencia, previniendo todas aquellas conductas discriminatorias y menospreciantes.

Competencia en conciencia y expresión culturales

Con este proyecto, hemos sido capaces de desarrollar una conciencia cultural en el alumnado y del sentido de pertenencia a la sociedad acercándoles a través de las actividades al pasado y al presente a través del juego y así entender su contexto y que ellos exploren como ciertos juegos que practican han sido producto de la evolución de juegos cuyo origen se ha producido muchos años atrás. Con una de las actividades, la



creación de los utensilios de la calva se ha fomentado la expresión creativa además de todo lo citado.

5.2.2. Competencias específicas del área

Las competencias específicas se concretan a partir de las competencias clave. Por tanto, estas se convierten en un segundo nivel de concreción de las competencias clave. Cada una de ellas tiene una serie de contenidos que son fundamentales para su adquisición y contienen determinados conocimientos, destrezas y actitudes. Las competencias específicas son las siguientes:

Área 1. Crecimiento en Armonía.

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

El juego tiene un papel fundamental en este proyecto, tiene la responsabilidad de contribuir al conocimiento y control y movimiento del propio cuerpo. Esto se produce gracias a la experimentación y a la investigación.

2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

Las emociones y sentimientos, también su expresión, son primordiales en esta etapa. Una correcta toma de conciencia y de expresión va a ser fundamental para lograr el bienestar, favorecer la autoestima y ayudar a resolver los conflictos que se presenten.

3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y eco socialmente responsable.

Se hace reflexión acerca de las normas y hábitos para que tomen conciencia acerca del respeto que hay que tener por los compañeros, por el reglamento que integra el juego y por la cultura.

4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.



La interacción con el alumnado siempre se producirá desde el respeto, la empatía, la igualdad y el aprecio a la pluralidad cultural, incitando a que la interacción entre los iguales sea de la misma manera. De esta forma, ellos van integrando herramientas para vivir en armonía y resolver conflictos de forma democrática y dialogada, teniendo en cuenta siempre los valores y los derechos humanos.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.

1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantea.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

5.2.3. Contenidos

Los contenidos escogidos son un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que pertenecen a diferentes áreas y tienen que ver con la Lengua Castellana, las Ciencias Sociales y la expresión artística.

Las Ciencias Sociales se presentan al trabajar la historia del juego, el contexto y el tiempo. Estas son trabajadas en cada una de las actividades planteadas en este proyecto, desde la



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

primera actividad hasta la última, desde la actividad motivacional hasta la actividad final, la jornada con los abuelos.

Del mismo modo se pone en práctica la interacción y el uso de la Lengua Castellana, en todas las actividades está presente. En el ambiente también, no solo durante la puesta en práctica de las sesiones, dentro y fuera se promueve actitudes y conductas de respeto basadas en el diálogo.

La expresión plástica está presente a la hora de crear nuestros propios elementos del juego, ya que personalizan a su gusto estos, expresando sus emociones, sentimientos o preferencias, igual que los elementos originales están personalizados de acuerdo a los rasgos de identidad de los jugadores que juegan a La Calva.

Los contenidos que se han elegido pertenecen a los establecidos por el currículo para el primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil y son los siguientes:

Área 1. Crecimiento en Armonía.

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Autoimagen positiva y ajustada en sí mismo identificando las posibilidades y limitaciones.
- Identificación de las diferencias.
- Los sentidos: el cuerpo y el entorno.
- Curiosidad e interés por la exploración sensomotriz
- Integración sensorial: propiocepción y sistema vestibular: sensibilidad corporal y posición del cuerpo.
- Identificación de situaciones peligrosas.
- El movimiento: coordinación de movimientos en actividades y desplazamientos (salto, carrera, baile), realización de movimientos de manejo con brazos y manos. Inicio en técnicas de respiración y relajación.
- Control postural en función de las acciones y situaciones.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido.
- Posibilidades de acción: juego. - Iniciarse en la autonomía de la realización de tareas.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Herramientas para la identificación de las necesidades, emociones, sentimientos, vivencias e intereses en sí mismo.
- Estrategias de ayuda en contextos de juego.
- Habilidades elementales para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás.
- Inicio en la aceptación de errores: manifestación de logro.
- Satisfacción por el trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo y atención.

C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

- Necesidades básicas: identificación en relación con el bienestar personal.
- Actividad física.
- Rutinas: planificación progresiva de la acción, con ayuda del adulto, para resolver una tarea sencilla; normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc.
- Exploración del medio natural y de su importancia para la salud y el bienestar.
- Iniciación en la utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.

D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás

- La familia y la incorporación a la escuela.
- Colaboración en la realización de tareas sencillas del aula.
- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación de sentimientos y emociones; pautas básicas de convivencia.
- Diversidad en el aula: disposición para entablar relaciones afectivas que favorezcan la inclusión.
- Estrategias de autorregulación de la propia conducta.
- Iniciación en la adquisición de estrategias para la resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- A) Dialogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales, espacios.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

- Relaciones básicas de orden en la vida cotidiana. Correspondencia, clasificación y comparación atendiendo a un criterio.
 - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo.
 - El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, calendario (días de la semana). Rutina en las actividades de la vida cotidiana: antes-después, hoy-ahora.
 - Seriaciones y secuencias lógicas temporales elementales.
- B) Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.
- Indagación y experimentación en el entorno manifestando diversas actitudes: interés, respeto, curiosidad, imaginación, creatividad y asombro.
 - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
 - Secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas. Respeto de las opiniones de los demás.
 - Estrategias para explorar soluciones: diálogo, imaginación y descubrimiento
- C) Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.
- Influencia de las acciones propias en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural.
 - Disfrute de las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- A) Intención e interacción comunicativas.
- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y regulación de la propia conducta. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.
 - Comunicación interpersonal.
- B) Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.
- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. El adulto como modelo de referencia.
 - Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno y escuchar activamente.
 - El lenguaje verbal como medio para resolver conflictos de forma pacífica en situaciones cotidianas con el adulto como modelo de referencia.
- C) Aproximación al lenguaje escrito.
- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números.
 - Iniciación a estrategias de búsqueda de información y comunicación con ayuda y mediación del adulto
- D) Aproximación a la educación literaria.
- Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
 - Gusto literario por cuentos. Respeto y cuidado por los mismos.
- E) El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
- Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y respeto hacia las de los demás. Interés por comunicar el resultado final.
 - Manifestaciones plásticas variadas relevantes: pintura, arquitectura, escultura, así como otras manifestaciones artísticas y culturales.
 - Diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en nuestro patrimonio, y en la realidad de nuestra aula. Interpretación y valoración.
- F) Alfabetización digital.
- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: aprendizaje y disfrute.
- Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual

5.2.4. Criterios de evaluación

Área 1. Crecimiento en Armonía

Competencia específica 1

- Progresar en el conocimiento de su cuerpo controlando, precisando acciones y reacciones, y desarrollando un mejor equilibrio, control respiratorio y una mejor percepción sensorial y coordinación en el movimiento.
- Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación semidirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, utilizando las propias posibilidades y demostrando poco a poco iniciativa.
- Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo utilizando sus posibilidades personales.

Competencia específica 2

- Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos mejorando progresivamente el control de sus emociones.
- Aceptar las características, intereses y gustos de los demás mostrando actitudes de respeto.

Competencia específica 3

- Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con mediación del adulto mostrando actitud de respeto e iniciativa.
- Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

Competencia específica 4



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

- Conocer e identificar distintos grupos sociales más significativos de su entorno, reconociendo las diferentes estructuras de vida familiar.
- Construir normas, sentimientos y roles interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos para construir su identidad individual y social.
- Participar en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.
- Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales.
- Participar en actividades relacionadas con las normas sociales que regulan la convivencia, promoviendo valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.
- Construir destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas con ayuda del adulto.
- Adoptar responsabilidades individuales y destrezas cooperativas trabajando en equipo.
- Participar en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

Área 2. Comunicación y Representación de la Realidad

Competencia específica 1

- Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas sencillas, reproduciendo las normas de la comunicación social con ayuda del adulto, en función de su desarrollo individual.
- Iniciarse en la interacción con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda del adulto.

Competencia específica 2

- Comprender de forma adecuada los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

- Comprender mensajes sencillos transmitidos, mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital con ayuda del adulto, mostrando curiosidad e interés.

Competencia específica 3

- Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, experiencias propias e información, aumentando progresivamente su vocabulario interactuando en diferentes situaciones y contextos.
- Evocar y expresar ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas, con la ayuda del adulto.
- Iniciarse en la utilización del lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás mostrando seguridad y confianza.
- Elaborar creaciones plásticas sencillas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos con ayuda del adulto.
- Ajustar su movimiento al espacio como forma de expresión corporal libre, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.

Competencia específica 4

- Iniciarse en la adquisición de la conciencia léxica, contando, identificando y manipulando palabras dentro de frases sencillas (hasta tres elementos) con apoyo visual, para iniciar la transición de la lengua oral a la lengua escrita.

Competencia específica 5

- Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su aula, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.
- Expresar emociones e ideas a través de manifestaciones artísticas y culturales sencillas, disfrutando del proceso creativo con ayuda del adulto.
- Reconocer sus gustos sobre distintas manifestaciones artísticas, descubriendo las emociones que produce su disfrute.

Área 3. Descubrimiento y Exploración del Entorno.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

Competencia específica 1

- Experimentar con objetos a partir de sus cualidades o atributos básicos, mostrando curiosidad e interés.
- Nombrar los cuantificadores básicos más significativos relacionados con su experiencia diaria, utilizándolos en el contexto del juego y la interacción con los demás.
- Reconocer las nociones espaciales básicas, tanto en reposo como en movimiento, jugando con el propio cuerpo y con los objetos.

Competencia específica 2

- Proponer soluciones y alternativas a través de distintas estrategias, escuchando y respetando las de los demás.

Competencia específica 3

- Interesarse por las actividades en contacto con la naturaleza y las características de los elementos naturales del entorno, mostrando respeto hacia ellos y hacia los animales que lo habitan.

5.3. METODOLOGÍA

5.3.1. Métodos

El principal método utilizado ha sido el aprendizaje y trabajo por proyectos. Según Muñoz y Díaz (2009), el aprendizaje por proyectos es una opción metodológica basada en la investigación – acción, cuyo objetivo es organizar los contenidos curriculares bajo un enfoque globalizador y significativo, relacionando los conocimientos escolares con los de la vida cotidiana. Se inicia con un punto de interés explícito o implícito, sobre el que se hacen diferentes propuestas para investigar y experimentar, organizando entre todos un plan de actuación para descubrir y trabajar, para finalmente llegar a unas conclusiones. Se basa en una concepción constructivista, que plantea el aprendizaje como una elaboración activa por parte de los alumnos. A través de los proyectos de trabajo el alumno construye su aprendizaje según su propia experiencia, mientras que el maestro deja de ser el transmisor de los conocimientos, para convertirse en la persona que guía y orienta, provoca conflictos y ayuda a la búsqueda de soluciones durante todo el proceso.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

Optando por el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) vamos a trabajar siempre de una manera activa haciendo que los alumnos conecten el juego con la realidad, el entorno y la sociedad en la que están inmersos. Hace de los niños protagonistas de su aprendizaje, dejando de ser sujetos pasivos e investigando y observando.

Con esta metodología se busca que aprendan algo que parecía pasado o que es de personas mayores, como algo atractivo y que les aporta mucho más allá de la propia diversión, les va a dar la oportunidad de conocer la cultura a través de los todos aquellos aspectos que componen el juego.

Además, el desarrollo se ha apoyado y nutrido de otras metodologías como las siguientes:

- Gamificación: según Gaitán (2013), La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Con este método no se trata de transformar el trabajo en su totalidad en un juego sino de utilizar esta herramienta como es el juego para llegar a unos objetivos y que se llegue antes al aprendizaje a través de la motivación. Para ello se han utilizado elementos como los quiz interactivos y los retos para ver cuantas cosas sabemos acerca del tema y las normas establecidas, esto supone mucha motivación para ellos ya que cuantos más nombres se saben más quieren saber.

- Implicación familiar: la implicación familiar es uno de los pilares fundamentales. Los niños de estas edades tienen dos círculos cercanos: la familia y la escuela. Ambos son muy significativos para ellos, por lo tanto deberían de estar relacionados y tener la mejor relación posible. La implicación de las familias tiene beneficios en el alumnado, fomenta en ellos una buena autoestima y les da seguridad en los aprendizajes.

Contaremos con una alta participación de las familias en este proyecto, contaremos con su opinión y conocimientos para realizar las diferentes actividades y acudirán los más mayores a una jornada intergeneracional con los más pequeños.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

Todo método utilizado será repensado en el momento que ocurra algún imprevisto en el aula, ya sea que no se están respetando cada uno de los ritmos de aprendizaje o que algo no ha salido como tenía que salir. También se debe de solucionar todo aquello que acontece en el mismo instante que lo hace, al menos cuanto antes, hay que ser eficaces y cabe destacar que aunque hay que atender a las necesidades del alumnado, no se puede olvidar al resto de alumnos y alumnas.

5.3.2. Organización del alumnado y agrupamientos

La agrupación del alumnado va a ser diferente dependiendo de lo que se requiera. Durante las explicaciones, observaciones y experimentaciones se va a agrupar a todo el alumnado junto. En las actividades en las que debemos fabricar, los alumnos se van a organizar en grupos de entre 4 a 6 personas, igual que cuando se sientan para realizar el resto de tareas que completan fuera del desarrollo del proyecto. Estas agrupaciones cambiarán a la hora de practicar los diferentes juegos que se vayan a trabajar, cada juego requiere una agrupación distinta, por ejemplo, en la calva, se van a dividir por grupos de tres.

5.3.3. Cronograma y organización del tiempo

El presente proyecto está diseñado para llevarlo a cabo en clase durante dos semanas, pero cabe recalcar que es un periodo de tiempo orientativo, que no todas las clases y circunstancias son las mismas. Este proyecto es perfecto para compaginarlo con la programación previa de la clase. En caso de que se cuente con todo el tiempo del horario de la semana para hacerlo, se puede desarrollar en una semana o incluso añadir más actividades a la propuesta según la intención y gusto del docente.

En este caso, su desarrollo ha sido de dos semanas, para que no resulte demasiado pesado para el alumnado y que tengan el suficiente tiempo para ir asimilando conceptos y el aprendizaje de verdad sea significativo. A continuación, se muestra la temporalización de las sesiones:

TEMPORALIZACIÓN	
Sesión 1 → ¿Qué sabemos? (45 minutos)	- Actividad motivacional: El juego de ayer y hoy



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

	- Actividad 1: Cuento “Mara, la rana”
Sesión 2 → ¡Comparamos! (35 minutos)	- Actividad 2: Mara nos ayuda a jugar a la petanca y a la rayuela. Antes y después
Sesión 3 → Conocemos Castilla y León a través de los juegos (40 minutos)	- Actividad 3: Juegos autóctonos
Sesión 4 → Antes de ayer, ayer y hoy (40 minutos)	- Actividad 4: Juego de nuestros abuelos, nuestros padres y nuestros juegos
Sesión 5 → La fábrica del juego (50 minutos)	- Actividad 5: ¡Nosotros creamos!
Sesión 6 → ¡Vienen nuestros abuelos al cole! (65 minutos)	- Actividad 6: Cuento “En mis tiempos...” - Actividad 7: Jornada con los abuelos en el colegio

Tabla 1. Temporalización de la propuesta didáctica

5.3.4. Organización del espacio

Las actividades serán realizadas en diferentes espacios, pero principalmente se desarrollarán en el aula ordinaria para que se favorezca a construir unos aprendizajes más consolidados. Si todas las sesiones se completan en otros espacios a los que no están acostumbrados a estar, probablemente estén pendientes de otros factores que no envuelven al tema que pretendemos trabajar.

Otro de los motivos por los que las actividades se efectúan en el aula ordinaria es porque la mayoría de los recursos materiales se encuentran allí y para las explicaciones es necesario la utilización de las dos pizarras, tanto la pizarra normal como la pizarra digital, además de que en ciertos momentos es preciso trabajar en las mesas.

Estos serán los espacios donde se llevará a cabo la propuesta didáctica:

- Aula ordinaria
 - Zona de la asamblea



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO

- Espacio de trabajo
- Aula de psicomotricidad
- Pasillo
- Patio

5.3.5. Materiales y recursos

A continuación, se citan los materiales y recursos necesarios para cada una de las actividades que componen cada sesión:

MATERIALES Y RECURSOS	
Sesión 1 → ¿Qué sabemos?	<ul style="list-style-type: none">- <u>Actividad motivacional:</u><ul style="list-style-type: none">• PowerPoint• Pizarra digital- <u>Actividad 1:</u><ul style="list-style-type: none">• Cuento de “Mara, la rana”
Sesión 2 → ¡Comparamos!	<ul style="list-style-type: none">- <u>Actividad 2:</u><ul style="list-style-type: none">• Aros• Pelotas• Piedra
Sesión 3 → Conocemos Castilla y León a través de los juegos	<ul style="list-style-type: none">- <u>Actividad 3:</u><ul style="list-style-type: none">• Pizarra digital• Pizarra normal• Recurso online de Wordwall
Sesión 4 → Antes de ayer, ayer y hoy	<ul style="list-style-type: none">- <u>Actividad 4:</u><ul style="list-style-type: none">• Ficha• Gomets• Pintura de color negro
Sesión 5 → La fábrica del juego	<ul style="list-style-type: none">- <u>Actividad 5:</u><ul style="list-style-type: none">• Cartulinas• Pinturas• Pegamento• Periódicos



	<ul style="list-style-type: none">• Cartón• Garbanzos• Cinta adhesiva
Sesión 6 → ¡Vienen nuestros abuelos al cole!	<ul style="list-style-type: none">- <u>Actividad 6:</u><ul style="list-style-type: none">• Cuento “En mis tiempos...”- <u>Actividad 7:</u><ul style="list-style-type: none">• Materiales y juegos que traigan los familiares• Fotografías

Tabla 2. Materiales y recursos necesarios para cada actividad.

5.4. ACTIVIDADES

Sesión 1 → ¿Qué sabemos?

Actividad motivacional: El juego ayer y hoy

Para dar comienzo al proyecto, se les presentará en la asamblea una imagen compuesta por dos fotografías (ANEXO I). En el margen izquierdo aparece una fotografía datada del año 1950 en la que un grupo de hombres juega a la. En el margen derecho aparece una foto más de actualidad, un niño y una niña están jugando con bloques de construcción.

Después de presentar la foto, haremos que reflexionen y tomen unos segundos para analizar la foto. Una vez hecho esto procedemos a preguntarles qué ven, además se les formularán una serie de preguntas como estas:

- ¿Qué es lo que habéis visto?
- ¿Por qué una imagen tiene color y otra no lo tiene?
- ¿Las personas que aparecen en ambas fotos qué están haciendo?
- ¿Creéis que están jugando en ambos casos?
- ¿A qué creéis que están jugando?
- ¿Cuántas personas aparecen en cada foto?
- ¿En la foto de blanco y negro juegan muchas personas o pocas?



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

- ¿En la foto de blanco y negro juegan chicos o chicas? ¿Por qué no juegan chicos y chicas a la vez?
- ¿En la foto a color juegan muchas personas o pocas?
- ¿En la foto a color juegan chicos o chicas? ¿Ambos?

Puede ser algo complejo que consigan analizar bien las fotos a la primera ya que para algunos puede resultar ambigua la primera foto, pero eso servirá para que tengan más afán por la investigación.

Tras realizar cada pregunta, nosotros como maestros y maestras, les explicaremos cada una de ellas y resolveremos sus dudas. Les contaremos el por qué les hemos presentado esas fotos y qué vamos a llevar a cabo en el aula.

Esta actividad tiene varios objetivos además de fomentar la investigación y la curiosidad en el alumnado. Con situar la imagen del pasado en el margen izquierdo les mostraremos que, a la hora de representar el pasado, lo situaremos en la parte izquierda siempre. Además, podrán observar que esa imagen está en blanco y negro, y así relacionar esos dos colores con el pasado.

Situando la imagen actual en el margen derecho simbolizaremos que el presente va al lado del pasado, a su derecha. Y también observarán como la imagen está a color, relacionando la actualidad con una imagen a color.

Actividad 1: Cuento “Mara, la rana”.

Para esta actividad hemos recurrido al cuento como recurso didáctico ya que al alumnado resulta muy interesante y sirve de motivación para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más efectivo. Según Pérez y otros (2013), se considera muy importante crear y estudiar nuevos recursos, nuevos apoyos que hagan el día a día escolar más interesante a los niños, y entre ellos se encuentran los cuentos. Lo que se pretende conseguir a través de los cuentos es que las concepciones que algunos alumnos tienen sobre la enseñanza de la asignatura de conocimiento del medio cambien de manera positiva.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

Es por ello, que hemos recurrido al cuento de “Mara, la rana” (Ver ANEXO II) para ir trabajando los juegos tradicionales en Educación Infantil y así dar visibilidad a cómo se transmiten de generación en generación.

Este habla de Mara, una rana que un día va a casa de sus abuelos a que su abuelo le enseñe los juegos a los que él jugaba cuando era pequeño. Se encuentra con que este estaba malo y aunque se pone triste juega con su abuela finalmente y Mara le enseña a ella los juegos que su abuelo le enseñaba. Para terminar, juegan los tres una vez él se ha recuperado y al final del cuento hay una breve explicación del juego de la petanca y de la rayuela.

Sesión 2 → ¡Comparamos!

Actividad 2: Mara nos ayuda a jugar a la petanca y a la rayuela. Antes y después.

Previamente procederemos a explicar en qué consiste en cada juego a pesar de que en el cuento ya hacía una breve introducción. Hablaremos de los materiales necesarios para jugar a cada juego y el número de jugadores necesario para cada uno de ellos.

Del mismo modo, les mostraremos la evolución de estos juegos, mostraremos las características de cada juego en el pasado y en el presente. Entrelazamos esta actividad con la actividad inicial de motivación, haciendo que aflore una actitud investigadora y reflexiva. Les preguntaremos porque creen que antes se jugaba mayoritariamente por sexos y ahora hay una mayor inclusión en el juego entre distintos sexos.

Con posterioridad, jugaremos a cada uno de los juegos como se jugaba antes y como se juega ahora, para así comprobarlo de primera mano. (Ver ANEXO III)

Sesión 3 → Conocemos Castilla y León a través de los juegos.

Actividad 3: Juegos autóctonos

Esta actividad la realizaremos en la asamblea, consistirá en la explicación detallada y clara de los juegos autóctonos de nuestra comunidad autónoma, Castilla y León. Antes de comenzar les preguntaremos. ¿Sabéis lo que significa la palabra “autóctono”? Les contaremos el origen de estos juegos, que son tres: pastoril (que surgen a partir de que los pastores al ir al campo jugaban con aquello que se encontraban por el camino), popular



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

de destreza (tareas necesarias para la supervivencia que han ido evolucionando) y militar (para conocer las habilidades de los participantes para derrotar al contrario).

Mostraremos al alumnado los juegos autóctonos de nuestra CC. AA: juego de bolos, La Calva, La Rana, El billar Romano, lanzamiento de barra castellana y la llave. Hablaremos acerca de las características propias de cada juego: el número de participantes (muchos-pocos), lugar dónde se realiza, objetos necesarios para jugar, si es necesario formar grupos, etc.

Seguidamente recurriremos a utilizar las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), en la pizarra digital pondremos un Wordwall, una página que permite crear nuestros propios recursos de enseñanza. Nuestro Wordwall consiste en elegir entre dos opciones la correcta. Aparecerán una a una las imágenes de cada uno de los juegos anteriormente explicados y tendrán como ya hemos dicho, elegir la opción que corresponda con una de sus características.

Ej.: Billar romano. Se juega en un tipo de barro especial y no en hierba. Aparecerá la imagen en grande de una persona jugando al Billar Romano y más abajo en pequeño, dos imágenes, una de un campo de hierba y otro de un campo de barro. Tendrán que pinchar en la imagen del barro.

Sesión 4 ⇒ Antes de ayer, ayer y hoy.

Actividad 4: Juego de nuestros abuelos, nuestros padres y nuestros juegos

Primero, hemos contactado con los abuelos y los padres de los alumnos que se han ofrecido a dar información para la realización de este proyecto. Una vez recogida toda esta, la organizamos y enseñamos al alumnado a qué juegan nuestros familiares, agrupándolo por tiempos. A lo que jugaron nuestros abuelos simboliza el “antes de ayer”, a lo que jugaron nuestros padres simboliza el “ayer” y a lo que juega nuestro alumnado simboliza el “hoy”.

Más tarde, procederemos a completar una ficha con fotografías en las que aparecen diversas personas desempeñando ciertas actividades mencionadas. Aquellas que tengan que ver con nuestros abuelos y padres, pondremos gomets debajo de la imagen. Y para las que guarden relación con las actuales, rodearán la ilustración. (Ver ANEXO IV)



Sesión 5 → La fábrica del juego

Actividad 5: ¡Nosotros creamos!

En el aula vamos a recrear nuestro juego favorito, la calva, y crearemos los útiles para jugar a él. Para hacer el marro vamos a coger una cartulina y vamos a personalizarla a nuestra manera, vamos a pintar y dibujar lo que nosotros queramos. Previamente la enrollaremos tomando la forma del marro y la pegaremos. Para que tenga un poco de peso, y que no sea ni ligera ni pesada para los niños, vamos a meter dentro legumbres como garbanzos.

Seguidamente fabricaremos la calva, la pieza de madera que hay que tirar. Con un cartón en forma de “L” o boomerang, nos guiaremos. Los niños y niñas tendrán que hacer bolitas con periódico e ir pegándolos alrededor del cartón. Cuando estos hayan acabado, el maestro o la maestra forrará la calva con cinta para que no se despeguen las bolas de periódico y de esa manera también cree estabilidad y que esta se mantenga en pie.

Tras el proceso de creación, nos podremos manos a la hora. ¡Es hora de jugar! Dependiendo de las dificultades mostradas anteriormente en las actividades, realizaremos el juego de una u otra manera. Si son capaces de jugar ellos solos, lo harán en grupos de tres, como se juega originalmente. Si presentan algún pequeño obstáculo en la ejecución, se llevará a cabo el juego de uno en uno con la supervisión de todo el grupo a la vez del maestro o maestra. (Ver ANEXO V).

Sesión 6 → ¡Vienen nuestros abuelos al cole!

Actividad 6: Cuento “En mis tiempos...”

Durante el desarrollo de esta propuesta en el aula, sin buscarlo llegó a la clase un cuento nuevo que tenía que ver con esta propuesta didáctica y me pareció muy interesante modificar las sesiones y añadir este cuento.

En el cuento hay dos protagonistas, un abuelo y un niño. No hay comunicación entre ellos, están en silencio mientras el niño tiene una consola en la mano que emite ruidos y el abuelo está dando de comer a las palomas. Cansado del silencio, el abuelo le empieza a contar a qué jugaba en sus tiempos de joven y a decir una serie de anécdotas.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

Este relato se narrará antes de la jornada con los abuelos, a modo de introducir cierta información de los juegos y que este hilada con la siguiente y última actividad, que esta será una sorpresa para el alumnado. (Ver ANEXO VI).

Actividad final: Jornada con los abuelos en el colegio

Para finalizar con este proyecto, los abuelos y abuelas acudirán a la clase para una jornada en la que mostrarán los juegos a los que ellos jugaban, sus juguetes de cuando eran pequeños, vídeos y también les contarán cómo ha evolucionado su juego, ¿a qué juegan ahora.

Los niños también les enseñarán a ellos a qué juegan y cómo lo hacen, no solo para que los más pequeños aprendan de los más mayores, también se hará a la inversa. De esta manera, los abuelos y las abuelas podrán comprender el mundo de sus nietos y como las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han tomado un papel relevante en la actualidad.

Esta actividad intergeneracional supone un punto de inflexión en el proyecto, y es una de las mejores maneras para finalizar una propuesta didáctica. Supone un intercambio de vivencias y valores como también en este caso la trasmisión de la cultura popular de su juego haciendo que todo el alumnado se nutra de la diversidad que hay entre el juego de unos y otros, y de la historia.

5.5. EVALUACIÓN

Toda propuesta de intervención tiene que traer consigo una posterior evaluación, tanto de la enseñanza como de los aprendizajes de los alumnos. Esto nos permitirá ver el grado de adquisición de los objetivos previamente marcados, la puesta en práctica del maestro y el resultado de la propuesta didáctica. Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, recurriremos a la observación continua y sistemática. Para llevar a cabo este tipo de evaluación hemos recurrido a:

- Observación directa: se realiza un seguimiento de la evolución de los alumnos sin que estos sean conscientes de que se les está evaluando, y el maestro o maestra no modifica o interviene sobre las conductas. Es el instrumento de evaluación más importante en Educación Infantil.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

- Tabla de consecución de objetivos: es una herramienta que nos permite dejar constancia de la consecución de logros por parte del alumnado o si están en proceso o no lo han conseguido.
- Anecdotario de resultados del proyecto: recoge los aspectos del proyecto que han resultado más positivos, aquellos que hay que mejorar, ideas para remodelar la propuesta de intervención, resultados, anécdotas de la puesta en práctica, etc.
- Diario de clase: en él se recoge todo aquello que se ha hecho durante cada una de las sesiones y lo que hay resultado más significativo.
- Actividad evaluativa final: consiste en una actividad online, una rueda del azar (VER ANEXOS), en la que se ponen diferentes fotos de cada uno de los juegos explicados durante toda la propuesta. Tendrán que decir cómo se llama el juego que ha tocado y así podremos saber si el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha efectuado como se deseaba. Esta actividad es perfecta para evaluar, los niños la toman como un juego y no son conscientes de que están siendo evaluados, lo que supone que estos no sientan esa presión de estar siendo evaluados u que tengan mayor autoestima y no tengan bloqueo en el momento.

La tabla de consecución de objetivos diseñada para evaluar durante esta propuesta didáctica es la siguiente:

	No lo ha logrado	En proceso de lograrlo	Logrado
Ha mostrado predisposición por participar			
Respeto las normas de convivencia: cumple con los turnos de palabra, respeto al resto de compañeros...			



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

Acepta y respeta las normas de cada juego practicado			
Utilización adecuada de los espacios, elementos y objetos			
En el repaso de acuerda de los nombres de los juegos			
Sabe identificar si es un juego nuevo o tradicional por las fotografías			
Explora y tiene curiosidad por el tema trabajado			
Acepta los errores			
Buena aceptación del perder y del ganar			

Observaciones:

--



6. RESULTADOS

Tras poner en práctica el proyecto “¿De dónde vienen nuestros juegos?” con el alumnado de 1º A de Educación Infantil, formulo los resultados obtenidos con el objetivo de valorar su formulación y puesta en práctica en el aula. En general, se han visto resultados positivos, más positivos de lo esperado. Esta propuesta ha despertado la motivación en la clase.

Desde el comienzo todos los alumnos mostraron predisposición por el tema trabajado y participaron de manera activa en cada una de las actividades. En el transcurso han ido adquiriendo responsabilidades y ganando autonomía, han podido nutrirse gracias al trabajo en grupos heterogéneos y han conectado totalmente con el proyecto.

Tal era la participación que en ciertos momentos resultaba costoso reconducir la clase y mantener la calma y el orden. Estaban impacientes por hablar o responder a las preguntas que se les hacía y durante el transcurso de los juegos, insistían siempre de que querían jugar y preguntaban que cuando les tocaba a ellos.

Hablar de los juegos a los que ellos juegan, de los juegos de sus padres y de los juegos de sus abuelos ha ayudado a captar la atención de los niños y niñas, ha hecho que la propuesta sea mucho más atractiva para ellos y ha incentivado la participación. El cuento ha sido otro de los recursos que más ha contribuido a que los aprendizajes sean realmente significativos.

Durante todo el periodo de desarrollo se ha podido observar como el alumnado es capaz de indagar acerca de una pregunta formulada, la mayoría hace planteamientos muy lógicos y relaciona conceptos con facilidad. En ciertas preguntas como la de “¿En la foto de blanco y negro juegan chicos o chicas? ¿Por qué no juegan chicos y chicas a la vez?”, se veía como los niños no tenían prejuicios.

Ellos y ellas no entendían como antes se solía jugar separados por sexos e incluso en la escuela en muchos lugares también estudiaban separados en colegios. Tras la pregunta uno de los niños respondió “Solo juegan los chicos porque las mamás están en el bar tomándose una caña tranquilas esperando a que jueguen”.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

Todo el alumnado ha interiorizado los conceptos y contenidos transmitidos, al final del proyecto hemos comprobado cómo se sabían todos los nombres de los juegos, el lugar en el que se desempeñaban, sus normas, relacionar diferentes características con el juego correspondiente, entender el tiempo, etc.

Según Piaget, los niños de tres años se encuentran en la etapa evolutiva del tiempo vivido, en la que viven el presente y no entienden muy bien el tiempo, saben que algo ha pasado hace mucho tiempo, pero no saben cuándo. Saben situar bien lo que hicieron ayer, lo que hacen hoy y lo que toca hacer mañana.

Una de las cosas más difíciles de lograr era que todos ellos entendiesen el concepto de tiempo, el espacio no resultaba tan difícil ya que en el inicio de mi Practicum habían trabajado acerca del contexto que les envolvía y sabían situar su ciudad, su Comunidad Autónoma y su país.

A la hora de desempeñar las sesiones existían una serie de limitaciones, era muy complicado mover a todos los familiares del alumnado, las actividades tenían que ser todas ellas dentro del colegio y la última actividad no se pudo llevar a cabo ya que en este centro todas las clases del mismo curso acordaban hacer lo mismo.

Es decir, si en la clase en donde desarrollo este proyecto se hace esta jornada, las otras clases del 1º curso tendrían que hacerlo y movilizar a todos los familiares. Esto resultó muy difícil por ese motivo y por el hecho de que cada alumna de prácticas también ponía en práctica sus proyectos y el resto tendríamos que hacerlo, siendo imposible ya que supone mucho tiempo y no disponemos de tanto.

A pesar no poder realizar dicha jornada, es una parte fundamental de la propuesta que sería idóneo poderlo realizar en otro momento si se vuelve a desarrollar esta. Esta actividad intergeneracional incluirá a la familia en el proceso de aprendizaje y supondrá un incremento del ánimo en los niños, tendrán más ganas de participar tanto en el trabajo de la clase como en proyectos como este.



7. CONCLUSIONES

La puesta en práctica del proyecto “¿De dónde vienen nuestros juegos?” ha servido para comprobar en primera persona cómo es trabajar las Ciencias Sociales en el aula. Resultaba complejo plantear de primera mano cómo introducir estas Ciencias en Educación Infantil ya que se relaciona más a Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria esta labor.

Pensamos que como es una asignatura en otras etapas y que no está contenida en la etapa de Educación Infantil pues no la trabajamos, pero nos equivocamos. Las Ciencias Sociales se encuentran en cosas cotidianas que trabajamos como el tiempo o el lugar en el que nos encontramos.

Este proyecto ayuda a conocer las limitaciones que podemos tener en la puesta en práctica, las posibilidades que nosotros tenemos y hacer una valoración justa y sincera tanto de la metodología, del proceso y de nuestro trabajo y actitud. Además ha servido como punto de inflexión en el aula ya que hasta la fecha en el área de Ciencias Sociales apenas existe variación metodológica y se ha comprobado cómo esta tiene un gran potencial que hay que aprovechar.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como metodología ha tenido un resultado positivo en el aula, ha conseguido que todos los aprendizajes sean significativos, despertar las ganas por participar activamente y la resolución de problemas que les prepararán para afrontar devenires futuros. El ABP no es un método que se utiliza en el día a día pero tendríamos que recurrir a él más a menudo por sus ventajas.

Aunque requiere mucho tiempo, es compatible con otras metodologías que pueden complementarse y lograr un mayor resultado en el aula. En la actualidad, en las aulas se busca implementar métodos activos como este en los que tomen como centro el aprendizaje del alumno.

Trabajar el tiempo y el espacio parecía muy dificultoso trabajarlo en edades tan tempranas como son los tres años, pero finalmente no fue tan difícil, aunque no fácil, ya que el tiempo y el lugar para ellos son abstractos. Saben que están en un lugar en un momento



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

determinado, pero no son conscientes en ciertas ocasiones cuando están en otro lugar o del tiempo hace muchos años, conocen el tiempo más inmediato.

Así mismo, más engorroso resulta pensar acerca de qué hacer cuando nos enfrentamos a estas edades, los tres años. Todo debe de meditar más que cuando trabajamos con otras edades para que pueda adecuarse a las necesidades. Personalmente esto lo que me ha pasado, que pienso actividades siempre con un nivel más alto de dificultad y me resulta más complejo pensar algo más sencillo.

El juego es un recurso muy completo en Educación Infantil que nos ayuda a trabajar diferentes ámbitos en el aula. Durante el transcurso del proyecto, se ha podido observar cómo los resultados obtenidos han sido los buscados gracias al juego. Éste me ha permitido acercar a los más pequeños aún más la cultura que les rodea.

Las fuentes orales es un recurso de trabajo muy enriquecedor, tanto para los profesores y alumnos como para las familias implicadas en el proceso. Personalmente, recurriría a ellas con más frecuencia ya que permite comprender mejor la historia a través de los sentimientos. Se es partícipe en primera persona de un testimonio y de esa manera conecta mejor con la historia.

La transmisión de la historia a lo largo del tiempo ha hecho que generaciones y generaciones conozcan lo que ha ocurrido y sean y partícipes y conocedores de la historia, no son sujetos pasivos que simplemente reciben información y el proceso termina. Ellos se encargan de transmitirla de nuevo y sin querer todos los sujetos han ido conociendo la historia y comprendiendo su entorno.

Echando la vista atrás, se ha dado una mayor importancia a sus necesidades y a sus intereses, y aunque yo como maestra tengo un gran papel dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se ha dado un gran espacio y papel a cada uno de los alumnos, si ellos no experimentan o tienen la oportunidad de participar, difícilmente van a aprender.

Lamentablemente no se pudo realizar la jornada intergeneracional. Pero sé que sería una de las actividades con más peso de la propuesta, en dónde los niños pueden aprender de los abuelos y estos últimos de los niños, porque no solo debemos aprender de los más mayores, los niños son muy sabios también. De esta manera, también podrán entender mejor a sus nietos, saber cómo jugar con ellos y comprender más su mundo.



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

A pesar de esto, sí que se pudo hablar de las generaciones anteriores para poder entender de dónde vienen muchos de nuestros juegos y leer el cuento *“En mis tiempos...”*. Esto nos ha permitido que el alumnado mostrase mayor motivación por el tema cuando se habla de sus familiares, que ayuda a la trasmisión de tradiciones y la cultura popular, para que la historia no se quede en el olvido y preservar aquello que es nuestro signo de identidad.

He visto como el tema y el proyecto ha despertado actitudes positivas en el aula, la propuesta didáctica les ha gustado mucho a los más pequeños. Al inicio pensaba que a los niños les pasaría como a los no tan pequeños o a los adolescentes, que les iba a aburrir en cierto modo. Visto el interés que se ha despertado considero que propuestas como estas se deberían de llevar al aula más a menudo y prestarles más tiempo en el horario escolar.

Haciendo una valoración de todo, tanto de la propuesta como de su ejecución ha sido muy positiva, más de lo esperado. Pensé que habría que darle más vueltas a todo y rediseñarlo todo y que podría darse el caso de que no participase nadie. Al contrario, ha sido un éxito aunque considero que siempre todo es mejorable y más aún cuando somos personas que apenas tenemos experiencia y estamos en periodo de aprendizaje.

Dejando atrás las dificultades encontradas, aunque cabe recalcar que han sido mayores los aspectos positivos que los negativos, se ha visto cómo trabajar las Ciencias Sociales es reconfortarle y ayuda a los niños a entender el mundo que les rodea. Existen ocasiones en las que se pasa por alto el trabajo de estas ciencias pero es fundamental, en mi opinión se debería diseñar más propuestas similares a esta, ya que los resultados han sido bastante positivos.

Para terminar, siempre no debemos de olvidar de la práctica que hacemos nosotros. Tenemos que ser críticos porque si no lo somos nunca veremos nuestros errores y por mucho que queramos cambiar si no los vemos no sabremos nunca donde hay que actuar y cuando volver a formular aquello que no se logró como se esperaba. Cuesta ser críticos y objetivos, pero es muy importante auto valorarnos para hacer que nuestra enseñanza sea la mejor posible.



8. BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, D. (2019). *En mis tiempos....* Abresueños
- Asale, R. (s. f.). *popular* | *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/popular>
- Canet, S., Morales, A. J., & García, D. (2018). Pensar geográficamente en la educación infantil: de la imaginación a la construcción social del espacio concebido. *Didáctica Geográfica*, (19), 23-46. <https://doi.org/10.21138/DG.415>
- Carril, M. T., Andreu, B., de la Calle, M., & López, E. (2020). Fuentes orales para el desarrollo de la empatía histórica: un estudio en la formación del profesorado de Educación Infantil. *Panta Rei: revista digital de Historia y didáctica de la Historia*, 155-184. <https://doi.org/10.6018/pantarei.444771>
- DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León
- Díaz, M. (2016). EL APRENDIZAJE DEL TIEMPO Y SU ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA. *TABANQUE Revista pedagógica*, 29, 43-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5772480>
- FamVeld. (s. f.). *Niños jugando con coloridos bloques de juegos de niños* [Fotografía]. <https://www.istockphoto.com/es/foto/ni%C3%B1os-jugando-con-coloridos-bloques-de-juegos-de-ni%C3%B1os-gm589961792-101337887>
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%2C%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>
- Guevara, L. (2010). El uso educativo del juego. *Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*, 7 (08), 1-7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=6955&s>
- Hernández, F. (2004). Pasión en el proceso de conocer. *Cuadernos de pedagogía*, 332, 46-51. http://didac.unizar.es/jlbernal/enlaces/pdf/04_Proytr.pdf



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

- Latasa, J. T. (2021). *La cultura en juego. Un viaje intercultural a través del juego* [Sesión de conferencia]. VII Congreso Iberoamericano de Animación Socio Cultural.
- Ledesma, M.C. (2005). “*EL JUEGO COMO RECURSO PARA LOGRAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL PREESCOLAR*” [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad Pedagógica Nacional 25-A.
- Limited, A. (2008). *Juego, bolos y petanca, hombres jugando petanca, Francia, 1950* [Fotografía]. Alamy images. <https://www.alamy.es/foto-juego-bolos-y-petanca-hombres-jugando-petanca-francia-1950-27957016.html>
- Llull, J., & García, A. (2009). El juego infantil y su metodología. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia#fullTextFileContent
- López, E., Carril, M. T., & Alonso, E. (2022). ApS con fuentes orales para hacer frente a la España vaciada en Educación Infantil. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 43, 53-70. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8720885>
- Mara, la rana, en casa de sus abuelos* (1.ª ed.). (2022). Marta Bermejo Maniega.
- Mendoza, D.M. & Rodríguez, R. E. (2012). Las fuentes orales: una herramienta para la construcción conceptual de las representaciones culturales femeninas en procesos de asentamiento y consolidación urbanos. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4193140>
- Muñoz, A., & Díaz, M. R. (2009). Metodología por proyectos en el área de conocimiento del medio. *Docencia e Investigación*, 1(9), 101-126.
- Pérez, D., Pérez, A., & Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3Ciencias Revista de investigación*, 2(4), 1-29. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817922.pdf>



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO

UVa

- Pujol, F. (2017). *El Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje por Descubrimiento Guiado como estrategias didácticas en Biología y Geología de 4º de ESO*. [Trabado de Fin de Máster]. Universidad Internacional de La Rioja.
- Rael, M.A. (2009). “ESPACIO Y TIEMPO EN EDUCACIÓN INFANTIL”. *INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*, 1(15).
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_RAEL_1.pdf



9. ANEXOS

9.1. ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	PÁGINA
ANEXO I: ACTIVIDAD MOTIVACIONAL	54
ANEXO II: CUENTO INICIAL	55
ANEXO III: COMPARAMOS	56
ANEXO IV: RODEO	57
ANEXO V: FABRICAMOS NUESTRO JUEGO	58
ANEXO VI: CUENTO FINAL	59



¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO

ANEXO I: ACTIVIDAD MOTIVACIONAL

¿QUE VEMOS EN LAS IMAGENES?
INVESTIGAMOS 🔍





ANEXO II: CUENTO INICIAL





¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS? TRABAJO FIN DE GRADO

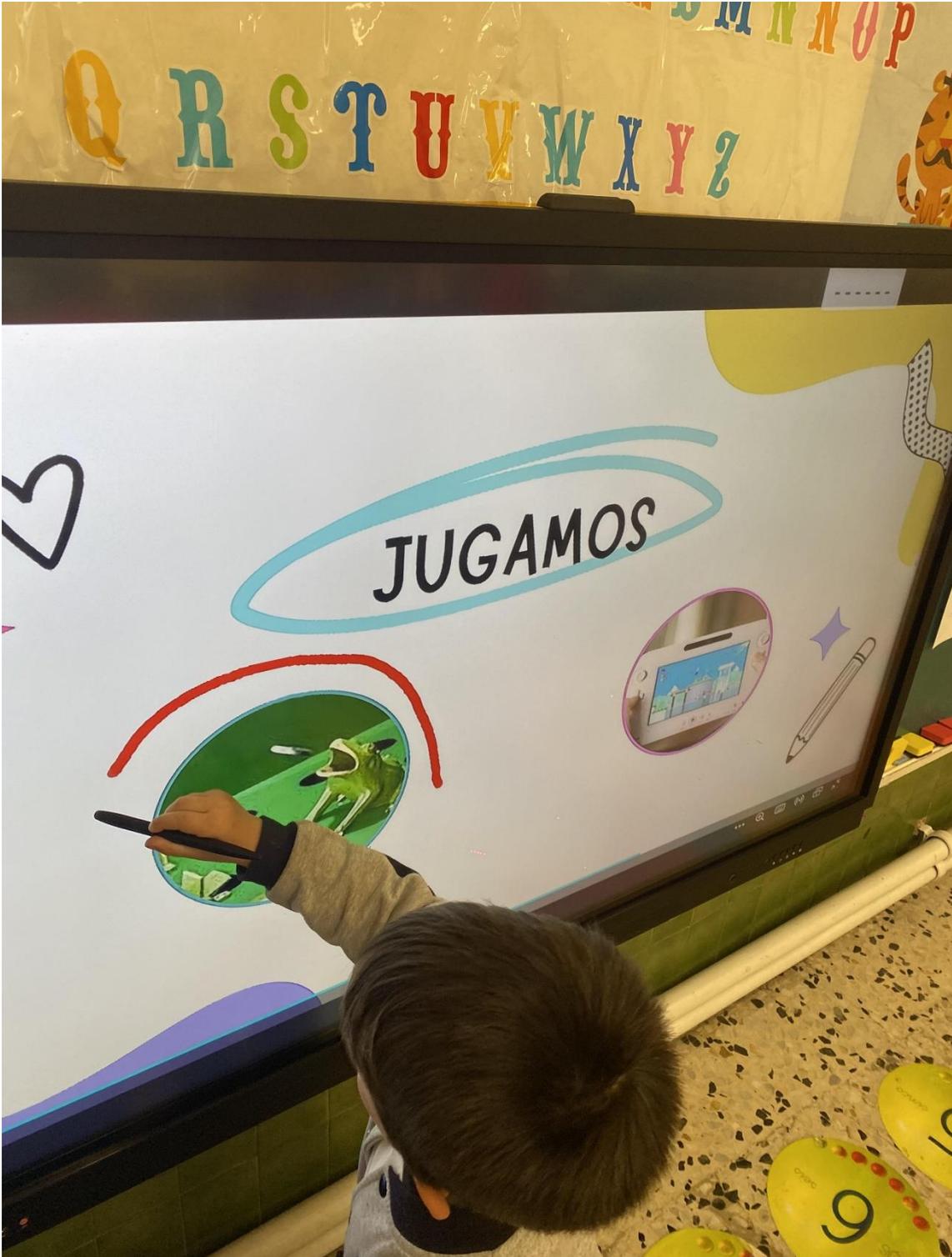


ANEXO III: COMPARAMOS





ANEXO IV: RODEO





ANEXO V: FABRICAMOS NUESTRO JUEGO





ANEXO VI: CUENTO FINAL





¿DE DÓNDE VIENEN NUESTROS JUEGOS?
TRABAJO FIN DE GRADO

