



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

UNA HISTORIA LOCAL: OFICIOS Y TRADICIONES DE LA GRANJA DE SAN ILDEFONSO Y VALSAÍN. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INFANTIL

Autora: Andrea García Maroto

Tutor/a académico : Juan Pablo Herrezuelo Ortega

Curso:2023/2024

RESUMEN

El presente Trabajo Fin de Grado elaborado pretende demostrar la importancia de enseñar contenidos de Ciencias Sociales en Educación Infantil en relación a la enseñanza de una temática concreta y vinculada con las identidades locales de La Granja y Valsaín: oficios y tradiciones. Mediante estos contenidos teóricos, que respaldan la identidad local del alumnado en el contexto de la España vaciada, se pretende implementar una propuesta de intervención con la gamificación y el aprendizaje basado en juegos como hilos conductores, todo ello bajo la trascendencia de fomentar la identidad local y rural frente a un contexto urbano y globalizado, y de conservar lo tradicional ante una época de constante cambio.

Palabras clave: Ciencias Sociales; Educación Infantil; oficios; tradiciones; ABJ; Gamificación.

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to demonstrate the importance of teaching Social Science content in Early Childhood Education in relation to the teaching of a specific subject linked to the local identities of La Granja and Valsaín: trades and traditions. By means of these theoretical contents, which support the pupils' local identity in the context of empty Spain, the aim is to implement a learning situation with gamification and game-based learning as guiding threads, all of this under the transcendence of promoting local and rural identity in the face of an urban and globalised context, and of preserving the traditional in an era of constant change.

Keywords: Social Sciences; Early Childhood Education; trades; traditions; ABJ; Gamification.

ÍNDICE

RESUMEN.....	0
INTRODUCCIÓN:	1
OBJETIVOS:	2
JUSTIFICACIÓN:	3
COMPETENCIA GENERAL:	5
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:.....	6
MARCO TEÓRICO:.....	8
I.CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN INFANTIL:	8
II.RECORRIDO HISTÓRICO DE LOS OFICIOS DE LA REAL GRANJA DE SAN ILDEFONSO Y VALSAÍN.....	10
III.FOLCLORE POPULAR LOCAL: TRADICIONES CULTURALES DE LA REAL GRANJA DE SAN ILDEFONSO Y VALSAÍN.....	15
IV.ABJ Y LA GAMIFICACIÓN: EL JUEGO COMO HILO CONDUCTOR EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	17
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	18
TÍTULO DE LA PROPUESTA	18
CONTEXTUALIZACIÓN	18
JUSTIFICACIÓN	18
LEGISLACIÓN EDUCATIVA	19
OBJETIVOS DE ETAPA.....	19
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	20
TEMPORALIZACIÓN:	25
DESARROLLO DE LAS SESIONES:	25
RECURSOS Y MATERIALES:	32
METODOLOGÍA:.....	32
EVALUACIÓN:	33
MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (DUA):.....	36
RESULTADOS:	36
CONCLUSIONES:	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	38
ANEXOS:	39

INTRODUCCIÓN:

Para comenzar en este apartado, hablaré de la importancia de las identidades locales rurales en la España vaciada. Según INE (2019) denomina España vaciada a las zonas que sufrieron emigración en el éxodo rural a mitad del siglo XX. Actualmente la España vaciada se compone de 23 provincias en despoblación, un 17,2% a la totalidad de la población de España.

Con este proyecto, queremos reflejar a los niños del segundo ciclo de Educación Infantil a entender los conocimientos que la historia da: los sucesos de los hechos, los acontecimientos y culturas que han ido surgiendo a lo largo de los años concretamente en las dos localidades elegidas. La pregunta que me hago es ¿Por qué elegido tratar este tema? La respuesta es muy sencilla, creó que es fundamental que los niños y niñas de ambas localidades, conozcan los oficios actuales y pasados para conocer la historia local para su futuro. La utilidad que tienen es muy compleja, donde recurrimos a diferentes fuentes para aplicarlo dentro de las aulas a través de actividades motivadoras, que repercuten en su futuro como ciudadano de ambas localidades.

En este trabajo, hay una perspectiva etnográfica del estudio y análisis de los elementos culturales de dos localidades segovianas, que constituyen una estructura dual que, por una parte, ofrece la posibilidad de acercarse al mundo social en el que se encuentran inmersas. Y, por otra parte, la manifestación de la relevancia que cobran algunos de sus sujetos andantes de cara a su estudio en el contexto educativo, así como, la importancia de la educación local como principal fuente de fomento de aquellos valores identitarios de la sierra segoviana.

Para este trabajo hemos escogido dos metodologías relacionadas con el juego. Cada metodología trata diferentes conceptos, una trabaja las mecánicas propias de los juegos en el aula (Gamificación). Y otra de ellas comenta que no es lo mismo jugar, que crear y adaptar el juego con fines educativos (ABJ). Ambas metodologías promueven el aprendizaje de los niños como protagonistas en los procesos educativos y el maestro como guía. La participación de los niños enriquece el proceso de aprendizaje y potencia su felicidad, para divertirse mientras aprenden, por ejemplo, conocer los oficios de ambos municipios a través de un memory.

En la primera parte del trabajo se establece un marco teórico sobre la enseñanza de Ciencias Sociales en Educación comentando su historia. Los oficios y tradiciones culturales de La Granja y Valsaín. Además de destacar las metodologías; ABJ (Aprendizaje basado en el Juego) y Gamificación para favorecer la asimilación de contenidos en el proceso de enseñanza interdisciplinaria.

En la segunda parte, se propone una propuesta centrada en las tradiciones y oficios locales para niños del Segundo ciclo de Educación Infantil. Esta propuesta está relacionada con el nuevo currículo de Educación Infantil de Castilla y León y el Decreto Nacional. La propuesta enfoca actividades adaptadas y metodologías adecuadas. A través de esta propuesta, los niños podrán aprender de manera divertida sobre tradiciones y oficios locales, creando sus propios materiales y participando en actividades relacionadas con la agricultura u otros oficios.

La última parte del trabajo, están las conclusiones sobre la propuesta. Dentro de ellas, se encuentran: los resultados, las oportunidades y limitaciones que nos hemos encontrado realizando este trabajo.

Para concluir con este apartado cabe resaltar que a lo largo de este TFG se ha intentado que el alumnado aprenda y disfrutó de aquellos elementos del pasado, para motivarles en el aprendizaje de conocimientos que sus abuelos y antepasados nos han dejado. Queremos que entiendan que esos oficios era un trabajo digno para ganar algo de dinero o simplemente alimentos para comer y dar a su familia.

OBJETIVOS:

Con este trabajo conocemos la historia local de ambas localidades dentro de las aulas de Educación Infantil mediante la importancia de las Ciencias Sociales. Estos son los objetivos a nivel general del trabajo:

- Revelar la importancia del aprendizaje de oficios y tradiciones de carácter local en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Infantil mediante una revisión bibliográfica que construya un marco teórico preciso y detallado.
- Conocer las tradiciones y las profesiones de la Granja de San Ildefonso y Valsaín para fomentar el valor de las identidades locales en el marco autonómico de Castilla y León.
- Diseñar una propuesta de Ciencias Sociales a través de las tradiciones y las profesiones como principales elementos didácticos en la elaboración de las actividades, al mismo tiempo que potencie la construcción de una identidad local muy marcada en el alumnado.
- Analizar y extraer conclusiones tras la puesta en práctica.

La finalidad que queremos reflejar en este trabajo es acercar a los niños del Segundo Ciclo de Educación Infantil a su identidad local a través de una metodología activa y de juego.

JUSTIFICACIÓN:

Desde que era pequeña, soñaba con ser maestra, aunque me gustaban otras profesiones (enfermera, policía, cantante, bailarina, futbolista...). Pero ser maestra es un camino maravilloso y tenía claro que quería una formación completa a nivel personal y académico. Por eso, decidí realizar este proyecto sobre las tradiciones y oficios de mis dos municipios, La Granja de San Ildefonso y Valsaín. Antes de empezar a desarrollar el trabajo me planteé diversas preguntas: ¿por qué? ¿para qué? y ¿para quién?

Quiero justificar el porqué he elegido este tema sobre la historia local de las dos localidades elegidas. La España Vaciada desde varios ámbitos han ido cambiando con el paso del tiempo. En el ámbito educativo nos explicaban las tradiciones del pueblo, por ejemplo, el día de “San Ildefonso” nos leían la poesía referida a ese santo, para que nosotros, nos la aprendiéramos y después, hacer un dibujo del propio poema. En Valsaín, La Corta de Troncos se realiza en las fiestas patronales a través de un concurso de cortadores de la zona. Además, participan otros municipios segovianos cómo El Espinar y San Rafael, pero participan también otras comunidades del Norte cómo Asturias y País Vasco, y municipios de la Comunidad de Madrid cómo Cercedilla, Navacerrada, Guadarrama. Estos concursos se realizan en la Plaza de Toros de Valsaín. La participación de estas comunidades también han sido oficio, donde sus antepasados se ganaban la vida.

Con esto, queremos que aprendan sobre la historia local que ayuda a enseñar su entorno y la interacción con ella. Así, aprenden los valores de las tradiciones y oficios para obtener una integridad cultural.

La identidad local de ambos municipios, hoy en día se va perdiendo, por la poca importancia que se le da. Nuestros abuelos y antepasados han luchado por estos oficios para llevarse algo a la boca para comer o alimentar a su familia. Cuando yo era pequeña, se explicaba todo los años las tradiciones y oficios que ha habido durante décadas, donde venían abuelos o padres que realizaban esos oficios tradicionales. Ahora que he estado el año pasado en mí mismo colegio, esa “tradicón” se ha perdido con los años, por lo que los niños de ahora, no conocen a fondo esos oficios o desconozcan su origen. Así que nosotros como maestros debemos de trabajar la identidad local durante el curso, ya sea una semana de cada trimestre, para que así, no se pierda. Y así, los niños puedan seguir con esos oficios y tradiciones en un futuro.

Por esto, quiero realizar este trabajo de fin de grado para que las nuevas generaciones trabajen la identidad local de los dos municipios a través de la propuesta que ayude a concienciar sobre su origen y que no la discriminen, ya que es rica en historia y acontecimientos, donde quiero dar importancia a lo antiguo y rural. Así, los niños interaccionen con ella con diferentes cuentos, juegos o actividades para enriquecer su conocimiento.

Para terminar la justificación, quiero reflejar en el trabajo la relación con las competencias generales y específicas con las palabras clave. Estas competencias están reflejadas en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil relacionándolo con los apartados fundamentales del trabajo.

COMPETENCIA GENERAL:

Competencia 1

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Esta competencia se concretará en el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:

Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Infantil. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.

Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.

Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum.

Competencia 3

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.

Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:

- a) Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.
- b) Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.

Competencia 6

Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

El desarrollo de este compromiso se concretará en:

- b) El conocimiento de la realidad intercultural y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales.
- c) La valoración del impacto social y medioambiental de las propias actuaciones y de las del entorno.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

De formación básica	
Palabras clave	Competencia
Interdisciplinariedad	21. Comprender las complejas interacciones entre la educación y sus contextos, y las relaciones con otras disciplinas y profesiones
Observación	36. Capacidad para comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
Análisis	39. Capacidad para analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.
Instituciones colaboradoras	13. Promover y colaborar en acciones dentro y fuera de la escuela, organizadas por las familias, ayuntamientos y otras instituciones con incidencia en la formación ciudadana.
Cultura	16. Promover la capacidad de análisis y su aceptación sobre el cambio de las relaciones de género e intergeneracionales, multiculturalidad e interculturalidad, discriminación e inclusión social, y desarrollo sostenibles
Didáctica disciplinar	
Palabras clave	Competencia
Propuesta didáctica	31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

	11.Ser capaces de elaborar propuestas didácticas en relación con la interacción ciencia, técnica, sociedad y desarrollo sostenible.
Historia	9.Ser capaces de conocer la evolución del pensamiento, las costumbres, las creencias y los movimientos sociales y políticos a lo largo de la historia.
Cultura	12.Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural. 28. Conocer la tradición oral y el folklore
Prácticum y Trabajo de Fin de Grado	
Palabras clave	Competencia
Práctica docente	2.Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia 5.Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
Instituciones colaboradoras	8. Ser capaces de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.

MARCO TEÓRICO:

I. CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN INFANTIL:

Si fijamos nuestra mirada en los saberes básicos del Decreto 37/2022 de Castilla y León, podremos observar cómo la cuestión de la identidad local, es incluida a su vez en el gran panorama teórico-práctico conformado por las Ciencias Sociales, se refleja en saberes básicos concretos que llevan por nombre “la localidad”. Ante esta circunstancia, quizás sea interesante resaltar que el alumnado de Educación Infantil, cuyo desarrollo se apoya en experiencias culturales y sociales, es capaz de despertar su curiosidad y pensamiento crítico a través de su entorno y la historia local, lo cual revela la importancia de trabajar las Ciencias Sociales más allá del aspecto de socialización.

Enciclopedia Concepto (2023) explica que las Ciencias sociales son las que estudian los aspectos sociales y culturales del comportamiento humano y las sociedades en su conjunto y las relaciones entre individuos y grupos. Además, estudia también las disciplinas de la Antropología, Sociología, Psicología, Economía, Geografía, Ciencias Políticas e Historia, siendo relativamente jóvenes en comparación con las Ciencias Naturales. Adoptan enfoques similares a las Ciencias Naturales o a las Humanidades, utilizando métodos interpretativos como la crítica social o la interpretación simbólica.

Las características de las ciencias sociales son:

- Estudian a los seres humanos en su dimensión social y cultural.
- Históricas.
- Aplicación de métodos similares a las ciencias Naturales.
- Aplicación de métodos de análisis cuantitativos y cualitativos, para combinar ambos.

- Interdisciplinarias, en la que se relacionan entre sí.

Además cuenta la historia de las ciencias sociales tiene sus raíces en la antigüedad, pero se consolidó como campo moderno durante la Ilustración. El positivismo del siglo XIX intentó darle un enfoque riguroso, separándolas de la metafísica. Auguste Comte acuñó el término "ciencia social" para este estudio científico de la sociedad, y otras disciplinas como la economía, la antropología, la sociología y la psicología se declararon como ciencias independientes. Durkheim, Weber y Pareto fueron figuras destacadas en el desarrollo de las ciencias sociales (Enciclopedia Concepto, 2023)

De Camilloni (1994) explica que la enseñanza de las Ciencias Sociales implica una tarea compleja que requiere una didáctica para resolver diferentes problemas y trabajar en la agudeza de los contenidos. Es importante establecer un carácter propio del conocimiento de estas disciplinas y dar respuestas explícitas sobre cuestiones epistemológicas, la integración de contenidos y el valor de la verdad del conocimiento social. La didáctica social aborda problemas planteados por los docentes y busca soluciones teóricas y prácticas para ampliar horizontes espaciales y temporales, superando el antropocentrismo y el etnocentrismo en la construcción del conocimiento. Las disputas metodológicas en la selección de contenidos revelan ocultamientos del etnocentrismo. Es importante aceptar el principio de adopción para construir la ciencia y teoría de enseñanza. Las ciencias sociales mejoran la comprensión de procesos sociales, utilizando conceptos de Windelband a Piaget.

Por lo que Camilloni (1994) piensa que, las ciencias sociales son una práctica que busca construir significados sociales a través de diversas sociedades y perspectivas. Según la teoría de Bruner, se necesitan herramientas de interpretación poderosas para comprender la sociedad y la cultura sin una explicación causal definitiva. La enseñanza de las ciencias sociales implica intervenir para conquistar el conocimiento científico de la realidad social y los procesos sociales.

II. RECORRIDO HISTÓRICO DE LOS OFICIOS DE LA REAL GRANJA DE SAN ILDEFONSO Y VALSAÍN.

Desde mi punto de vista, plasmó una revisión curricular sobre el Real Decreto 37/2022 de los saberes básicos encontramos, relacionados con los oficios y tradiciones locales, reflejado concretamente dentro del currículo de los saberes básicos y criterios de evaluación como "Las costumbres". Esto nos permite dar una idea de la importancia del entorno y la influencia del mismo en la construcción local identitaria de los niños. Las costumbres hacen referencia en la 1º Área de Crecimiento de la armonía.

En este apartado hablamos del oficio del gabarrero que se realizaba en los altos pinares de Valsaín. Sanz Martín (2000) define la palabra **gabarrero** cómo la saca de leña en el monte y transportista para venderla. Muchas de las personas de este municipio ha sido profesión de vida. La Gabarrería se realiza en varios pueblos de los alrededores de la Sierra de Guadarrama, por lo que Valsaín es uno de los municipios locales que, a día de hoy, se dedica a ello.

En el siglo XVIII, los gabarreros tenían la autorización para recoger la leña de los pinos secos en el monte, mientras los madereros talaban los árboles marcando los que serían cortados. Los gabarreros recogían la leña en orden de llegada, contribuyendo así a la economía local y evitando incendios forestales. Esta comunidad ha dependido siempre del bosque y la madera, vendiendo la leña para calefacción y como combustible en fábricas locales. Además, durante las festividades, se celebraban actividades relacionadas con la Gabarrería.

Los gabarreros utilizan herramientas sencillas para facilitar su trabajo. Ahora en la actualidad han incorporado el motosierra. Utilizan:

- Hachas de dos y una boca para cortar y pelar.
- Cuñas de roble o encina seca para abrir tocones
- Parihuelas.
- Gancho de empuje y arrastre.
- Ganchos trepadores para subir al pino.
- Calzadera o sogá.
- Azadón para quitar los tocones o teos.

- Alcotana con una boca de corte y la otra de cavar.

En la plaza del pueblo se llevaban a cabo actividades tradicionales como concursos de tronizados y cortes de troncos, donde los participantes demostraban su habilidad con el hacha. Este oficio de gabarrero ha ido desapareciendo poco a poco, ya que muchos han encontrado empleo en aserraderos o empresas de madera. Sin embargo, aún se sigue practicando en algunas zonas, como en las fiestas patronales de Valsaín.

En el documental "Aquellos Viejos Gabarreros" creado por Vallejo (2009) narra la historia de los gabarreros de Valsaín, quienes se dedicaban a recolectar leña de desecho de cortas de madera. Eran hábiles hacheros que usaban caballos y cuerdas para trasladar la leña. Tras la compra del monte por la corona, se les ordenó realizar otras labores como carreteros, pastores y vigilantes del bosque.

Para terminar, la profesión del gabarrero se relaciona con algunos de los objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030. Este oficio se relaciona con el objetivo **8. Trabajo decente y crecimiento económico** que promueve el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos. También con el objetivo **13. Acción por el clima** y, sobre todo, **15. Vida de ecosistemas terrestres** como consecuencia del vínculo que mantienen con la naturaleza y su repercusión desde un punto de vista natural

Ahora hablamos del oficio de cortador de troncos. Otro oficio que se realiza actualmente en los montes de Valsaín.

De la Peña García (2001) cuenta que le **Cortador de troncos**, desde hace años, es una identidad de Valsaín. Hombres que se aficianan a la corta de troncos que gracias a ellos disfrutamos la corta de troncos donde gozamos tanto en Valsaín o fuera de él. Además, la corta de troncos se encuentra también en el norte de España en el que se encuentra el origen de esta festividad. La corta de troncos ("aizkona" en vasco) es un desafío de atletas que compiten en el corte de un número específico de troncos con un grosor acordado previamente. Esta prueba requiere gran fuerza física en brazos y piernas, ya que los competidores deben manejar el hacha levantándola por encima de la cabeza y realizando cortes precisos en los troncos. Es una competencia vistosa, espectacular y extremadamente exigente para los participantes.

La prueba de leñador requiere gran fortaleza física y habilidades atléticas, como fuerza en brazos y piernas, flexibilidad en la cintura, manos fuertes y buena postura. También se necesita un corazón fuerte, coordinación psicósomática, concentración y ritmo constante de trabajo. Las pruebas de campeonato varían según la madera utilizada, como el pino en Valsaín o haya verde en el norte. En Valsaín, los competidores cuentan con un "enseñador" y un "botillero" que les ayudan a cortar correctamente y mantener limpio el área. El enseñador puede ser contratado solo para la prueba o ser un entrenador permanente. El "botillero" es el asistente crucial durante la prueba de corte de troncos. La labor que tienen es que animar al competidor, cuenta el tiempo y está atento de la competencia. El botillero debe dar confianza y tener experiencia en la técnica de corte. Además, se encarga de mantener al competidor hidratado y refrescado, y cuidar las herramientas utilizadas, en este caso, las hachas.

La técnica del corte de troncos se divide en tres fases: sajaduras iniciales, abrir la zona exterior con un hacha de mango largo y cortar el núcleo duro con un hacha más ligera. Se necesita habilidad y precisión, ya que el hacha ha sido un utensilio de trabajo universal en la historia humana. Durante la Edad Media, la corta de troncos era importante en el País Vasco debido a la demanda de madera, y se celebran competiciones en fiestas como la de San Antón y Nuestra Señora del Rosario en Valsaín.

Para terminar con los oficios, hablaremos del vidriero y de la cultivación del judión de La Granja. El oficio de vidriero es uno de los más importantes del municipio de La Granja de San Ildefonso.

El Vidrio es un material trabajado en la Real Fábrica de Cristales del municipio de La Granja de San Ildefonso. Ahora explicare la historia sobre cómo surgió esta fábrica y explicaré brevemente sobre las técnicas del vidrio y como se trabaja en la actualidad.

La Real Fábrica de Cristales de La Granja de San Ildefonso fue creada en 1727 bajo el Estado español, incorporando especialistas europeos en técnicas de vidrio. Surgieron fábricas de cristales españolas, francesas y alemanas, así como obradores y almacenes. Durante la Guerra de la Independencia española, hubo un apagón de los hornos en 1808, pero los trabajos continuaron hasta que en 1833 se convirtió en espacios privados. En 1970, la Fundación Centro Nacional del Vidrio transformó el antiguo edificio en un

museo, escuela y centro de producción para mantener viva la tradición del vidrio (Turismo de La Granja de San Ildefonso, 2001)

El Museo Tecnológico del Vidrio está ubicado en la antigua Real Fábrica de Cristales, construida por Joseph Díaz Gamones a finales del siglo XVIII. Es uno de los edificios más importantes de esa época en Europa, con exposiciones sobre tecnología, maquinaria y arte en vidrio. Este edificio se encuentra en los extramuros del recinto de La Granja con una planta basilical orientada al Mediodía y dos grandes cúpulas de ladrillo sobre los hornos de fusión, en lugar de las antiguas armaduras de madera vidrio (Turismo de La Granja de San Ildefonso, 2001).

Aguado (2023) comenta que en la Real Fábrica de Cristales de La Granja hay un maestro soplador que lleva 30 años trabajando con el vidrio. Esta técnica con escasas variantes como material de la propia caña y que tiene el maestro dentro de este oficio como su epicentro. El maestro del vidrio es el gran protagonista y es el que da forma al vidrio que lo extrae a más de 1.100 grados del crisol, para que después, sea soplado a través de una caña realizando una minúscula burbuja de vidrio. Después, se introduce en el molde dando forma, hasta llegar a la pieza.

Diego Rodríguez es un maestro soplando vidrio en la Fábrica de Cristal de La Granja durante 30 años. Su abuela lo recomendó para seguir la tradición familiar. Aprendió en la Real Fábrica de Cristal y participa en programas de transmisión de conocimientos. Quiere preservar esta técnica única desde el siglo I a.C. y enseñar a otros para que perdure en el tiempo.

La técnica del soplado de vidrio ha evolucionado a lo largo del tiempo, pasando de cañas de bambú a cañas de acero y de combustible de madera a gas. La relación entre el artesano y el material es fundamental para crear piezas de calidad, y el aprendizaje en este oficio es continuo. Se necesita toda una vida para convertirse en un maestro del vidrio, y la cantidad de piezas sopladas diariamente varía según su complejidad. En resumen, el soplado de vidrio requiere dedicación constante para mejorar la técnica y la calidad de las piezas elaboradas.

Actualmente, La Real Fábrica de Cristal de La Granja se dedica a la elaboración de piezas clásicas y por encargo en vidrio del siglo XVIII. El proceso meticuloso incluye aplicar el puntil, eliminar la caña y formar la boca y asas del recipiente, seguido de enfriamiento en

un horno de recocido y decoración con técnicas como grabado a la rueda o esmalte. Se destaca la formación de maestros para mantener la tradición del siglo XVIII en la producción de vidrio de alta calidad.

Domingo (2023) comenta que el vidrio soplado ha tenido un gran éxito en la Granja durante 5 años, siendo reconocido por la UNESCO como Patrimonio Inmaterial. La Real Fábrica de Cristales es un Bien de Interés Cultural y la técnica se realiza en dos lugares en España. Los vidrieros han pasado su conocimiento de generación en generación.

Ser (2023) habla que en el ámbito del vidrio artesanal ha sido una tradición importante en La Granja de San Ildefonso, con dos fábricas que siguen funcionando en la actualidad. Además de la producción, cuentan con una Escuela, Talleres y Museo que difunden las técnicas artesanales. A pesar de la jubilación de maestros, un equipo de 15 sopladores y talladores continúa con este oficio reconocido por la Unesco como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad.

Ahora, hablamos del oficio de **agricultor del judión** en la que hablaremos de su historia y cultivo.

Por lo que Salcedo (2021) cuenta en el periódico “El Adelantado” el Judión de la Granja es una comida tradicional y popular en toda España. Fue introducido en el siglo XVIII por Felipe V e Isabel de Farnesio desde América. Las condiciones climáticas favorecen su cultivo en el Real Sitio de San Ildefonso. Inicialmente se usaba para alimentar faisanes en el Palacio de la Granja, pero luego se extendió su cultivo a otras partes de la región castellana. Además, tiene marca de Garantía y es protagonista en la tradicional judiada popular que realiza desde 1976 por una peña de aficionados, que por a poco ha reunido a más de 10.000 personas para consumir 1,100 kilos de judiones cocinados a fuego lento. Esta fiesta se realiza y celebra el 25 de agosto por San Luis en las fiestas patronales del municipio.

Ayuntamiento de la Granja de San Ildefonso (2006) cuenta que el judión, es una legumbre originaria de Sudamérica, llegó a Segovia en el siglo XVIII con la construcción del Palacio de la Granja. La Reina Isabel de Farnesio lo utilizaba para alimentar a la fauna y hoy en día se ha convertido en la legumbre más importante de la región.

El cultivo de judías secas “Judión” es un proceso que va desde la siembra en mayo hasta la recolección en septiembre. Se utilizan varas de madera para que las plantas crezcan enrolladas en ellas, y se ha implementado el uso de claves de acero para guiar el tallo. La delimitación geográfica en el sudeste de Segovia asegura semillas de alta calidad con un fino tegumento y corto tiempo de cocción. Los Judiones de La Granja tienen cualidades organolépticas de alta calidad y contienen fibra, ácido linoleico y almidón de lenta absorción, siendo un producto de excelente calidad.

Para finalizar, la marca de garantía "Judión de La Granja" certifica la calidad y procedencia del producto, y promueve su consumo frente a imitaciones en el mercado. Para identificarlo, basta con buscar la contraetiqueta con el logotipo de la Marca, una numeración y el año de la cosecha en el envase. Es importante elegir el auténtico Judión de La Granja.

III. FOLCLORE POPULAR LOCAL: TRADICIONES CULTURALES DE LA REAL GRANJA DE SAN ILDEFONSO Y VALSAÍN.

El tema central de nuestro trabajo es la importancia de la cultura local en los municipios, especialmente enfocándonos en el folklore popular a través de las costumbres y tradiciones. Queremos que los niños aprendan sobre su cultura desde temprana edad para fomentar el respeto por las tradiciones, costumbres y valores, y promover la integración social.

Domínguez Calleja (2014) destaca la importancia de preservar la cultura y las tradiciones desde la infancia para mantener la identidad del pueblo. Advierte sobre el impacto de la globalización en la sociedad, que está alejando a las nuevas generaciones de las costumbres locales. Los pueblos conservan más tradiciones que las ciudades, lo que priva a los niños urbanos de vivir celebraciones locales y experimentar su propia cultura. Así que, la escuela juega un papel fundamental en la promoción del folklore, sobre todo en la educación infantil, donde se integra fácilmente en el currículo a través de juegos y canciones, ayudando a los niños a familiarizarse con estas tradiciones.

La Escuela Municipal de Música y Danza de La Granja, creada en 2008, promueve La Escuela de Música y Danza de La Granja destaca por su calidad educativa y su patrimonio cultural. Ofrece programas educativos validados por la Consejería de Educación, brindando oportunidades de aprendizaje en música y danza. Durante el reinado de Felipe

V, el Real Sitio de La Granja fue un importante lugar de encuentro para intelectuales y artistas. La Escuela se estableció en la Casa de la Cultura en el curso 2010-2011, un centro multifuncional y accesible ubicado en el centro histórico de La Granja de San Ildefonso.

En Valsaín también fundaron su propio **Folklore**. Benito (2012) comenta en la Revista de Crónicas Gabarreras se relata cómo Paco "Cirolín" y José "El Sereno" tocaban villancicos en la iglesia y luego cantaban jotas por Valsaín en los años 50. Otros músicos como Martín y Bernardo se reunían en el bar "El Tío Pepe" para entonar jotas. En los años 60, Toñín, Martín, Antonio y el narrador aprendieron a tocar instrumentos en La Granja y formaron un grupo musical con Santiago "El Niño". Tras debutar en un concurso en Segovia en 1965, conocieron a Ana, quien se convirtió en su directora. A pesar de la trágica pérdida de Martín, el grupo logró sobrepasarlo y continuar con su música.

Ahora hablamos de las diferentes tradiciones que nos encontramos en La Granja de San Ildefonso y Valsaín. Turismo Real Sitio de San Ildefonso en 2020, cuenta las tradiciones y costumbres sobre ambos municipios.

La Granja de San Ildefonso celebra **diversas tradiciones** a lo largo del año, como la fiesta de San Ildefonso el 23 de enero con una misa en la Ermita del Santo. También se realizan procesiones de Semana Santa, como la del Santo Entierro el Viernes Santo. Otras festividades incluyen la Octava del Corpus, el Mercado Barroco en junio, la Gran Judiada en agosto y la Misa de la Pera también en agosto. Estas tradiciones contribuyen a la declaración de Interés Turístico Regional. Y En Valsaín, se celebran las fiestas patronales en honor de la virgen del Rosario en septiembre. En estas fiestas se realiza el concurso de corta de troncos y la sierra a mano relacionado con la tradición maderera local en honor a la virgen de las fiestas patronales.

Es fundamental enseñar a los niños a conocer y adquirir los conocimientos que el propio Folklore popular que contribuye al desarrollo social de los niños, transmitiendo las pautas de comportamiento ayudando a relacionarse con los demás a través del juego. Además, permite a los niños a un enriquecimiento y respeto por el pasado de sus pueblos.

IV. ABJ Y LA GAMIFICACIÓN: EL JUEGO COMO HILO CONDUCTOR EN EDUCACIÓN INFANTIL

El ABJ y la gamificación son metodologías que utilizan el juego para facilitar el aprendizaje de los alumnos, permitiéndoles trabajar conceptos de forma divertida. Estas metodologías se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes, ayudando a los maestros a conocer sus intereses y gustos.

Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez (2018) explican que La gamificación en el aula no es una solución milagrosa, requiere planificación, creatividad y actualización por parte de los educadores. Se debe adaptar a las herramientas y entornos actuales para potenciar el aprendizaje significativo. Motiva a los estudiantes con recompensas y competencias, influenciando positivamente en su atención y aprendizaje.

Ayén (2017) define **ABJ** como el uso de juegos para el aprendizaje de contenidos didácticos, y define **Gamificación** como la aplicación de técnicas propias de los juegos que no sean lúdicos, tales como la educación o entorno empresarial. Este autor explica la gran diferencia que puede haber entre ellas del vídeo *ABJ: Diferencia Entre Gamificación y Aprendizaje Basado En Juegos - YouTube, 2017*. Por un lado, el vídeo explica que la Gamificación utiliza parte de los juegos para facilitar el proceso de enseñanza. Y por el otro lado, el Aprendizaje Basado en Juegos utiliza juegos completos. En un gráfico se muestran dos ejes, uno con las palabras Juego y Jugar, y otro con las palabras Todo y Parte, para representar la diferencia entre ambas metodologías.

Euroinnova Business School. (2024) explica que ambas metodologías en las aulas benefician el rendimiento académico, la atención y motivación por aprender, concentración, razonamiento y autonomía personal, adquisición de conocimientos y uso de las TIC con videojuegos. Ayuda en relaciones sociales y resolución de problemas.

Ejemplos de cada metodología relacionado con la historia local e identidades locales:

Aprendizaje basado en el juego:

- Memory en la que deben de encontrar la pareja. Este tipo de ABJ lo he relacionado con la identidad local, es decir, con los oficios.
- Juego de cartas en la que deben de relacionar una carta con otra. Este tipo de ABJ lo he relacionado con los oficios.

Gamificación:

- Las TIC con juegos que estén creados para trabajar la Historia local de ambos municipios.
- Aplicaciones de preguntas para que los niños por grupos respondan a través de pictogramas relacionados con la historia local e identidades locales.
- Recompensas al terminar cada una de las sesiones de la propuesta de intervención.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

TÍTULO DE LA PROPUESTA

¿La enseñanza de oficios y tradiciones locales ayudan a preservar y fomentar la identidad local de los municipios de La Granja y Valsáin?

He escogido este título para mi propuesta ya que me parece interesante que a través de esta propuesta y con el título tan llamativo, ayudemos a promover los oficios y tradiciones locales a los niños y niñas de la Etapa de Educación Infantil. Así, enriquecemos el conocimiento y aprendizaje para que, en un futuro, las nuevas generaciones sigan con esos oficios y tradiciones para que no desaparezcan.

CONTEXTUALIZACIÓN

Esta propuesta se lleva a cabo en el aula de 4 años de Segundo Ciclo de Educación Infantil. Este centro es público y está dividido en tres edificios: Educación Primaria, Educación Infantil y Escuela Infantil. El tipo de alumnado que tiene es muy variado, ya que hay diferentes nacionalidades.

En nuestra aula nos encontramos distintas nacionalidades (ucrania, Bulgaria, marruecos...) en la que se puede observar las diferentes culturas que tenemos. Además, contamos con un niño con TEA, la cual adaptaremos las sesiones a él para que sean motivadoras y asequibles a él.

JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta de intervención que desarrollamos consiste en una propuesta globalizada sobre los oficios y tradiciones de dos municipios segovianos (La Granja y Valsáin). Este tipo de propuesta ayuda a la interacción de los niños y niñas con la identidad local de ambos municipios. Además, así conocen la vida de sus antepasados, para que así, no se pierda la vida de un pueblo. Todo esto, ayuda a la España Vacía a que recupere vida y que no se

pierda la costumbre. Así ayudaremos a los pueblos a que no se queden deshabitados.

Las actividades que planteamos son enriquecedoras y motivadoras a través del conocimiento sobre los oficios y tradiciones locales, que han ido de generación en generación, y que actualmente se siguen desarrollando o intentar que, en un futuro puedan volver a la civilización.

LEGISLACIÓN EDUCATIVA

La legislación educativa utilizada para realizar esta propuesta se desarrolla en 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, y Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

OBJETIVOS DE ETAPA

Aquí reflejo los objetivos de etapa del Real Decreto 95/2022 que tienen relación con mi propuesta y el del Decreto 37/2022 en el Artículo 7 comenta que la Educación Infantil contribuye al desarrollo de los niños y las niñas las capacidades que les permitan. Al ver todo los objetivos, el objetivo de este Real Decreto es el único que tiene relación con nuestra propuesta de intervención.

- Iniciarse en el conocimiento y valoración de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- Iniciarse en el reconocimiento y conservación del patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y diversidad.
- Descubrir el desarrollo de la cultura científica en la Comunidad de Castilla y León iniciándose en la identificación de los avances en matemáticas, ciencia, ingeniería y tecnología, de manera que fomente el descubrimiento, curiosidad, cuidado y respeto por el entorno.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Situación de aprendizaje en Educación Infantil

Título: ¿La enseñanza de oficios y tradiciones locales ayudan a preservar y fomentar la identidad local de los municipios de La Granja y Valsaín?

Contextualización: Esta propuesta se lleva a cabo en el aula de 4 años de Segundo Ciclo de Educación Infantil. Este centro es público dividido en tres edificios: Educación Primaria, Educación Infantil y Escuela Infantil. El tipo de alumnado que tiene el centro es muy variado, ya que hay diferentes nacionalidades dentro de él. Los niños que escolarizan en este centro son del propio municipio y otros de alrededor. También cuenta con distintas nacionalidades: Marruecos, Ucrania, Bulgaria, Rumania entre otras.

Etapa educativa, ciclo y curso: Educación Infantil. 2º ciclo. 2º de Infantil (4 años).

Ámbitos: Educativo, social y personal y familiar.

Trimestre: Segundo trimestre

Número de sesiones y duración: 9 sesiones. La duración de dichas sesiones varia con el tiempo realizado.

Producto final: Como producto final se realizará una Yincana por los Reales Jardines del Palacio de la Granja. Dicha actividad, pediremos a los familiares colaboración para que sea más divertida, participativa y motivadora. Los niños tendrán una serie de pistas, repartidas por zonas conocidas del palacio. Dichas pistas tendrán una pregunta y tres respuestas, la cual, los niños tienen que acertar cuál es la verdadera. Así, van consiguiendo las piezas de un puzzle. Al tener todas las piezas, se reunirán en el punto inicial y lo construirán. Después, se les dará el mapa del tesoro para que vayan a por su recompensa., que será un cofre lleno de monedas de oro comestibles.

Fundamentación curricular				
Contenidos	Competencias Clave	Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Indicadores de logro
Área 1: Crecimiento en armonía				
<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos. Juegos reglados sencillos con mediación del adulto. <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Otros grupos sociales de pertenencia: <ul style="list-style-type: none"> La localidad. Características y elementos. - Actividades en el entorno. - Oficios habituales: observación e identificación de las distintas profesiones: función, indumentaria e instrumentos relacionados con estas. - Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su aula y en su centro. - Acontecimientos y fiestas que se celebran en su localidad. 	<p>Competencia plurilingüe. Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>	<p>3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.</p>	<p>Competencia específica 3: 3.2 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.</p>	<p>3.2.1 Respetar las secuencias temporales de las actividades y a los compañeros del aula.</p> <p>3.2.2 Respetar a los demás a la hora de realizar las actividades.</p>

<p>- Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres valorando la diversidad.</p>		<p>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</p>	<p>Competencia específica 4: 4. 8 Reconocer los diferentes oficios y servicios más significativos de la localidad junto con sus características y elementos, interesándose por otras formas de vida.</p> <p>4. 10 Participar en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.</p>	<p>4.8.1 Reconoce los oficios y tradiciones locales identificando sus características.</p> <p>4.8.2 Dominio de estrategias de reconocimiento de los oficios planteados.</p> <p>4.10.1 Muestra interés por participar en las actividades relacionadas con los oficios y tradiciones locales.</p>
---	--	---	--	---

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento crítico, razonamiento lógico y creatividad: - 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.</p> <p>C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto:</p>	<p>Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender. Competencia ciudadana. Competencia emprendedora. Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>	<p>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 plantean</p>	<p>2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo, valorando y comparando opiniones propias y ajenas.</p>	<p>2.6.1 Participa en todas las actividades manipulando los materiales creados para dichas actividades.</p>
---	---	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> - Influencia de las acciones propias en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. - Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico, especialmente en Castilla y León. 		<p>3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p>	<p>Competencia 3: 3.3 Nombrar relaciones entre el medio natural y el social, a partir de la observación y la identificación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico, especialmente en Castilla y León.</p>	<p>3.3.1 Reconoce el material utilizado para conocer cada oficio y tradición local.</p> <p>3.3.2 Identifica los oficios y tradiciones a través del aprendizaje enseñado en su entorno familiar.</p>
<p>Área 3: Comunicación y representación de la realidad</p>				
<p>F. El lenguaje y la expresión musicales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, danzas, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones). - Folclore y música infantil de nuestra tradición y de otras culturas, adaptándolas a nuestra realidad social. <p>H. El lenguaje y la expresión corporales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Danzas y bailes tradicionales individuales o en grupo con ayuda del adulto. <p>I. Alfabetización digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: 	<p>Competencia digital. Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>	<p>5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.</p>	<p>Competencia 5: 5.5. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario. 5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo con mediación del adulto</p>	<p>5.5.1 Participa en todas las actividades creadas en la propuesta de intervención.</p> <p>5.5.2 Participa y colabora en las actividades, además de ayudar a otros compañeros</p> <p>5.6.1 Expresa sus sentimientos mediante manifestaciones culturales de dichas actividades.</p>

<p>comunicación, aprendizaje y disfrute.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpretación de imágenes y cortometrajes, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos a través de medios digitales o audiovisuales con ayuda del adulto 				
--	--	--	--	--

Contenidos de carácter transversal:

- La cooperación y colaboración
 - La interacción con el entorno más cercano
 - La convivencia positiva y armónica
 - La iniciación en el valor del diverso patrimonio rural de la Comunidad de Castilla y León.

TEMPORALIZACIÓN:

En este apartado dejo el cronograma de como organizamos las sesiones con cada actividad durante tres semanas.

Sesión 1 de la primera semana de mayo (6 al 10):

LUNES 6	MIÉRCOLES 8	VIERNES 10
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3

Sesión 2 de la segunda semana de mayo (13 al 17):

LUNES 13	MIÉRCOLES 15	VIERNES 17
Actividad 4	Actividad 5	Actividad 6

Sesión 3 de la tercera semana de mayo (20 al 24):

LUNES 20	MIÉRCOLES 22	VIERNES 24
Actividad 7	Actividad 8	Actividad 9

DESARROLLO DE LAS SESIONES:

Las sesiones sobre la propuesta de intervención se realizan en el segundo trimestre durante 3 semanas. Se compone de 9 sesiones divididas en tres días a la semana (lunes, miércoles y viernes). El tiempo varía dependiendo si las sesiones son largas o cortas. En el Anexo 1 dejo una planificación.

La semana que se realizará la propuesta es la tres primeras semanas de mayo.

Título de Actividad: ¿Cuál de los oficios es?

Duración: 90 minutos

Explicación:

Antes de empezar la actividad, haremos una pequeña asamblea, en la que explicaremos los oficios tradicionales que han existido y que siguen existiendo. La explicación se hará a través de diferentes imágenes, donde estará el oficio y las herramientas que utilizan en esa labor.

La actividad consiste en que cada niño tendrá una tarjeta llena de números. Esos números van en un orden. Ese orden, forma la figura de un oficio tradicional de los municipios que hemos explicado anteriormente en la asamblea inicial. En esas tarjetas habrá una serie de puntos donde al unirse, forman los siguientes oficios: Gabarrero, Cortador de Troncos, Vidriero y Agricultor. Estos oficios son los más representativos de los dos municipios. (Foto de las fichas en el Anexo II)

Metodología:

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), Aprendizaje vivencial y Aprendizaje vicario.

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad se realiza de manera individual y el espacio que se utiliza es el aula.

Recursos materiales: fichas de unir los puntos y sus estuches.

Título de Actividad: Memory XL

Duración: 90 minutos

Explicación:

Antes de la excursión, unos días antes, explicaremos, mediante una asamblea, dónde vamos y qué oficio se trabaja en ese lugar. Esta actividad se divide en dos partes. En la primera parte se hará una excursión a la Real Fábrica de Cristales de la Granja, donde los niños y niñas aprenderán uno de los oficios más tradicionales del municipio de La Granja. Después de la excursión, volveremos al aula, y daremos a cada uno un memory creado por la maestra sobre todos los oficios tradicionales, para que ellos jueguen en sus casas con sus familiares. En la segunda parte, nos reuniremos en la asamblea para jugar al Memory XL.

Este juego consiste en unas tarjetas de tamaño grande, donde se reflejan cada oficio tradicional de ambos municipios. La maestra dará la vuelta a las tarjetas y mezclará todas las tarjetas. Después, los niños deben de encontrar las tarjetas iguales. Si los niños aciertan las dos tarjetas iguales, la maestra preguntará a ese niño o niña: ¿Qué oficio es? Y ¿Qué se hace en ese oficio? (Fotos del Memory XL en Anexo III)

Metodología:

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario.

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad se realiza de manera grupal y el espacio que se utiliza es dentro del aula.

Recursos materiales: Juego de Memory creado por la maestra.

Título de Actividad: El mercado.

Duración: 60 minutos

Explicación:

Esta actividad consiste en diferentes rincones distribuidos por todo el aula. Los niños tienen libertad de ir a cualquier rincón. Cada rincón está ambientado en diferentes oficios tradicionales: panadería, frutería, ferretería, cestería, pescadería, carnicería, etc. En cada rincón jugarán a elegir los alimentos que se venden en cada uno de los oficios tradicionales.

Todos los rincones están ambientados con la temática del oficio, para que sea más llamativo para ellos. Dentro de los rincones hay dos cajas, una verde y una roja. Antes de empezar los rincones, se hará una asamblea explicando que en cada uno de los rincones hay dos cajas: la caja verde irá los alimentos que venden y producen en ese oficio y en la caja roja los que no son.

Metodología:

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego) Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario.

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad se realiza de manera grupal y el espacio que se utiliza es los rincones del aula.

Recursos materiales: Carteles con los nombres de cada tienda, caja verde y caja roja, caja verde y dibujos de los elementos de cada tienda.

Título de Actividad: Mi Judión.

Duración: Un trimestre entero.

Explicación:

Antes de realizar la actividad, contará la maestra a los niños la historia del judión, a través de un cuento inventado por la maestra. El cuento se llama “La huerta de mi Abuelo” que se enseñará a través de una presentación creada en Canva.

Cuento:

La maestra entregará un judión cada niño para que lo planten en un recipiente de yogur con algodón. Una vez crecida la planta, se trasplantará al huerto del colegio. Antes de ir al huerto, la maestra traerá al agricultor de los judiones, para que explique cómo un agricultor trabaja en la huerta y cómo cultiva y cuida el producto estrella del municipio.

Esta actividad se trabajará durante todo el trimestre, en la que un día a la semana iremos a regar nuestra planta de judiones. **Metodología:**

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego) y Gamificación con las TIC, Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje de Servicio y Colaborativo, Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario.

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad se realiza de manera individual y el espacio que se utiliza es el aula y la huerta de colegio.

Recursos materiales: Primera parte: Un yogur, algodón, judión. Segunda parte: Regadera.

Título de Actividad: Mi pieza de vidrio

Duración: Dos días: el primer día 120,5 minutos y el segundo día 60, 5 minutos

Explicación:

La actividad se divide en dos días. El primer día es la excursión a la Fábrica de Cristales y el segundo día la actividad en el aula.

El primer día, irán a ver el Museo del vidrio y visitarán al Vidriero para que les explique en vivo la técnica de soplado. Además, le harán preguntas para informarse más sobre el tema. Allí, harán una actividad del propio establecimiento (un cenicero de vidrio).

La segunda parte se realiza la actividad que consiste en dos partes. En la primera parte, se hará una asamblea en la que hablaremos un poco sobre la excursión a la Fábrica de Cristales de la Granja y resolver cualquier duda que tengan. En la segunda parte, los niños se sientan en sus sitio y daremos una cartulina con el dibujo de una pieza de vidrio.

El dibujo de la pieza de vidrio está recubierto con una capa de cola y sal. Después, en la mesa tendrán colorante de diferentes colores mezclados con agua. Ese líquido se cogerá con una pipeta e irán coloreando su propia vasija de vidrio siguiendo el camino de sal.

Metodología:

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego, Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario).

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad se realiza de manera individual y el espacio que se utiliza es el aula.

Recursos materiales: Cartulina blanca con una figura de vidrio, cola, sal, colorantes con agua y pipetas.

Título de Actividad: Que quiero ser de mayor

Duración: 120 minutos

Explicación:

Esta actividad consiste en que, a través de una asamblea, preguntaremos a los niños que quieren ser de mayores. La maestra irá apuntando en la pizarra los oficios o profesiones de cada niño y niña. Después, la maestra dirá que deben de hacer. En esta actividad, a través de un folio, los niños dibujarán lo que quieren ser de mayores

Cada niño al terminar, podrá su nombre en el folio para identificar cual es el suyo. Una vez terminado el dibujo, se hará un mural con todos los dibujos, donde todos los niños del colegio vean que quieren ser de mayor sus amigos y amigas.

Después en el rincón de la asamblea, dejaremos un baúl lleno de materiales de disfraz, y ellos deberán de crear su disfraz para dar vida a los oficios elegidos por ellos. Así juegan a ser lo que quieren ser de mayores y pueden experimentar el oficio.

Metodología:

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario.

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad su primera parte es de manera individual y la segunda parte colectiva, ya que juegan juntos. El espacio que se utiliza es el aula.

Recursos materiales: Papel para dibujar, sus estuches, papel continuo, un baúl y complementos (Gorros, corbata, pistola de juguete, pañuelo...) y telas.

Título de Actividad: ¿Qué material utiliza?

Duración: 90 minutos

Explicación:

En esta actividad se utiliza las TIC como herramienta fundamental. Esta actividad cosiste en un juego en la que deben de relacionar la herramienta que debe de utilizar el personaje de una profesión. Se utilizará la pizarra táctil que tenemos en el aula en la zona de la asamblea. En el juego habrá diferentes herramientas en la que los niños, uno a uno, irán relacionando cada una hasta que todos los oficios tengan su herramienta.

Metodología:

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego) y Gamificación con las TIC, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario.

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad su primera parte es de manera individual y la segunda parte colectiva, ya que juegan juntos. El espacio que se utiliza es el aula.

Recursos materiales: Pizarra táctil.

Juego interactivo: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19090925-los_oficios_de_mi_pueblo.html

Título de Actividad: Las Águedas.

Duración: Un día.

Explicación:

En esta actividad, se divide en dos partes. En la primera, la maestra explicará a través de una presentación (adaptada a niños de 4 años) sobre la tradición de la Jota Segoviana. A continuación, los niños pintarán un dibujo de dos personas (una mujer y un hombre) vestidos con los trajes segovianos. Después, jugaremos a un juego creado por la maestra en la que hay una serie de preguntas, la cual los niños tienen que señalar la respuesta correcta, para que nuestra amiga la rana llegue a la orilla sana y salva. En este juego, tendrán ayuda de la maestra, por sí no saben a cuál es la respuesta.

En la segunda parte, vendrá la Asociación de jotas del municipio para enseñarles el baile de la “Chica Segoviana”.

Metodología:

Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego) y Gamificación con las TIC, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje de Servicio y Colaborativo, Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario.

Agrupamiento y espacio:

Esta actividad su primera parte es de manera individual y la segunda parte colectiva. El espacio que se utiliza es el aula.

Recursos materiales: Pizarra táctil.

Presentación:

https://www.canva.com/design/DAGEkcKT1H8/gxldN3vW7SxM65vDrIYrMw/edit?utm_content=DAGEkcKT1H8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Juego interactivo:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19020237-vestimenta_tradicional_quiz.html

Título de Actividad: En busca del tesoro dorado.

Duración: 150 minutos.

Explicación:

Esta actividad será la última que hagamos en esta propuesta. Consiste en hacer un excursión a los Jardines del Palacio de La Granja. Pero antes, los niños en el aula, harán un mapa en la que dibujarán lo que conocen de los jardines. Después, les contaremos una leyenda sobre un tesoro que está enterrado en una parte de los jardines del Palacio. Justo después se comunicarán una serie de instrucciones para empezar la yincana.

La explicación sobre la actividad se hará una hora antes en el rincón de la asamblea, donde les diremos que deben de buscar las cinco pistas, repartidas por rincones de los jardines y deben de aceptarlas para conseguir un trozo de un puzzle de la foto que dejaré al final. Antes de ir a los jardines, pediremos, unos días antes, ayuda a las familias para que ayuden y participen en esta actividad.

Las pistas están creadas a partir de todo lo trabajado en el aula sobre los oficios y tradiciones locales de La Granja y Valsaín (véanse las pistas en el Anexo IV) Esta actividad consiste en que recojan todas parte de un puzzle. Esas piezas están repartidas por 5 sitios importantes de los jardines del Palacio de La Granja. Si aciertan la prueba se dará un trozo de puzzle, para que sigan la actividad hasta tener todas las piezas de ese puzzle. Al final de la yincana, juntarán las piezas hasta completar la foto. Si resuelven el puzzle entre todos, se les dará el mapa donde está el cofre con las monedas de oro (comestibles). Al terminar, se reunirán en el punto del principio y enseñarán los puzzles. Después, se dará el mapa del tesoro para que vayan a por su premio por haber resuelto la actividad (véanse la foto en el Anexo V)

Metodología: Metodología Activa, ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego), Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje Vivencial y Aprendizaje Vicario.

Agrupamiento y espacio: Esta actividad su primera parte es de manera colectiva. El espacio que se utiliza es el los Jardines del Palacio.

Recursos materiales: Puzzles, cofre y monedas de oro

RECURSOS Y MATERIALES:

En este apartado hablamos de los recursos que se desarrollan en esta propuesta de intervención.

Recursos materiales: utilizaremos materiales didácticos que puedan ser manipulables y llamativos para los niños. Esos mismos materiales serán los que utilizan en el aula diariamente y materiales que la maestra ha creado. Muchas de las actividades se utiliza la pizarra táctil. Este tipo de material es fundamental para trabajar las TIC con niños de Educación Infantil, ya que ayuda a enseñar conocimientos y contenidos de una manera divertida y motivadora. Según

Recursos humanos: La maestra y los niños son los más fundamentales en cada una de las actividades planteadas en la propuesta de intervención. A parte de estos dos, también están la Asociación de Águedas de La Granja y Valsaín, ya que serán participes en el aprendizaje de ellos y la familia, donde ayudan y participan en las actividades dando así, una relación de escuela-familia.

Recursos espaciales: Los espacios de esta intervención son delimitados, ya que los niños realizarán las actividades propuestas para investigar lo aprendido durante la realización de ellas. Además, en esos espacios habrá interrelaciones entre alumnos y maestro-alumno. Los espacios que se utilizan en esta propuesta de intervención son el aula y los espacios libres (Fabrica de cristales, los Jardines de la Granja y el huerto del colegio).

Recursos audiovisuales	Presentación de la vestimenta segoviana
Recursos gamificadores	Juegos interactivos y Memory
Recursos literarios	Cuento inventado
Recursos textuales	Fichas
Otros recursos	Ficha de preguntas, puzzle y el mapa del cofre.

METODOLOGÍA:

La metodología que se utiliza es una metodología activa en la que los niños a través de unas estrategias y técnicas ayuden a los niños a aprender sobre los oficios y tradiciones. Además, ayuda a que tengan una participación activa en todas las actividades, la colaboración entre todos los niños y la maestra, y los conocimientos aprendidos de las sesiones. Dentro de la metodología activa nos encontramos dos metodologías importantes dentro de nuestra propuesta: el ABJ (Aprendizaje basado en el juego) y Gamificación a través de las TIC a través de un aprendizaje con el juego. Además, hacemos uso de un

aprendizaje de servicio, ayudando a las instituciones a fomentar las costumbres y oficios tradicionales de los municipios seleccionados. Y el aprendizaje colaborativo que ayuda a la interacción de los niños con los demás a través del juego. Así, ayudamos a los niños a que tengan un relación entre ellos y que interacciones y vean las diferentes características que obtienen cada uno de ellos.

Están metodologías ayudan a los niños a aprender a través del juego y de las nuevas tecnologías, ya que son recursos fundamentales para la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del Segundo Ciclo de Educación Infantil.

Además, utilizamos la Metodología Inductiva que va de lo particular a lo general, ya que las sesiones trabajan de lo particular de cada oficio o tradición a lo general que es la yincana, ya que preguntamos todo lo relacionado con todo lo aprendido.

EVALUACIÓN:

La evaluación de la propuesta se compone de dos instrumentos fundamentales para ver si han adquirido todos los conocimientos que hemos plasmado en las sesiones. Esos instrumentos son el cuaderno, donde la maestra evaluará el proceso de aprendizaje de los niños en cada sesión de la propuesta. El otro instrumento es la rúbrica que se realiza al final para ver si los conocimientos han sido planteados y se han plasmado con éxito a los niños y niñas.

Empezamos con una heteroevaluación para evaluar las habilidades y conocimientos que han aprendido realizando la propuesta y una autoevaluación del alumnado con una asamblea de preguntas al terminar la propuesta, en la que se hará una serie de preguntas en la que responderán con Sí y No. Esto no tendrá ningún peso, sino que será informativo para el maestro.

Aquí están las dos tablas con los dos instrumentos de la propuesta evaluándolo con los indicadores de logro.

PROCESO DE EVALUACIÓN			
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Rúbrica (40%)			
INDICADORES DE LOGRO	CALIFICACIÓN	AGENTE	MOMENTO (PRINCIPIO-PROCESO O FINAL)
	PESO	Maestro	
Respetar las secuencias temporales de las actividades y a los compañeros del aula.	5%	Maestro	Final de la propuesta
Reconoce los oficios y tradiciones locales identificando sus características.	10%	Maestro	Final de la propuesta
Dominio de estrategias de reconocimiento de los oficios planteados.	5%	Maestro	Final de la propuesta
Participa y colabora en las actividades, además de ayudar a otros compañeros	5%	Maestro	Final de la propuesta
Participa en todas las actividades creadas en la propuesta de intervención	6%	Maestro	Final de la propuesta
Respetar a los demás a la hora de realizar las actividades.	9%	Maestro	Final de la propuesta
<p>PROPUESTA DE MEJORA: Algunas de las propuestas de mejora que haría a mi propuesta crear más juegos interactivos a través de las TIC, porque utilizamos muchos materiales didácticos en papel y la concentración de los niños es más escasa. Otra es poder hacer más excursiones, para que los niños aprendan mejor todo de una manera visual y manipulativa.</p> <p>En general no considero que tenga que mejorar nada más.</p>			

PROCESO DE EVALUACIÓN			
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Cuaderno (60%)			
INDICADORES DE LOGRO	CALIFICACIÓN	AGENTE	MOMENTO (PRINCIPIO-PROCESO O FINAL)
	PESO	Maestro	
Muestra interés por participar en las actividades relacionadas con los oficios y tradiciones locales.	10%	Maestro	Durante las sesiones.
Relaciona todas las actividades manipulando los materiales creados para dichas actividades.	10%	Maestro	Durante la sesión 1, sesión 2, sesión 5 y sesión 6.
Reconoce el material utilizado para conocer cada oficio y tradición local	10,5%	Maestro	Durante la sesión 1, sesión 2, sesión 3 y sesión 6.
Participa en todas las actividades creadas en la propuesta de intervención.	10%	Maestro	Durante todas las sesiones.
Identifica los oficios y tradiciones a través del aprendizaje enseñado en su entorno familiar.	9,5%	Maestro	Durante todas las sesiones
Expresa sus sentimientos mediante manifestaciones culturales de dichas actividades.	10%	Maestro	Durante todas las sesiones.
<p>PROPUESTA DE MEJORA: Algunas de las propuestas de mejora que haría a mi propuesta es crear más juegos interactivos a través de las TIC, porque utilizamos muchos materiales didácticos en papel y la concentración de los niños es más escasa. Otra es poder hacer más excursiones, para que los niños aprendan mejor todo de una manera visual y manipulativa.</p> <p>En general no considero que tenga que mejorar nada más.</p>			

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (DUA):

En nuestro aula nos encontramos un niño con TEA. Las adaptaciones de esta propuesta de intervención son motivadoras, llamativas y divertidas para el niño con TEA, así pueda trabajar la concentración y la relajación a la vez. Además del niño con TEA, tenemos varios niños con diferentes nacionalidades.

Para empezar, tendrá una maestra de apoyo para ayudarle a realizar las sesiones como los demás compañeros. Los materiales serán más manipulativos e interactivos para que él mismo pueda aprender sobre los oficios y tradiciones locales a través de esos materiales.

Para los niños con distinta nacionalidad, la maestra estará atenta en todo momento a ellos, ayudando y explicando de diferente manera las sesiones para que ellos sepan desarrollar las actividades como los demás compañeros. En los juegos de las TIC, tendrán ayuda de un compañero guía.

Los niños en los juegos interactivos a través de la pizarra táctil jugarán como demás, pero al salir tendrá la ayuda de su compañero guía. El compañero guía consiste en que a la semana se irán rotando sus compañeros y compañeras para ayudarle a realizar las sesiones como todo los demás. En la yincana tendrá la ayuda de la maestra de apoyo y de los familiares que vayan a participar. Además, se adaptarán las pistas para él con pictogramas. Para las familias de distinta nacionalidad, la maestra ayudará a esas familias explicándoles con más detalles las diferentes pistas para que ellos también participen.

RESULTADOS:

En este apartado hablamos de los resultados sobre las reflexiones didácticas que han surgido durante la realización de la propuesta de intervención. Esta propuesta no la he podido poner en práctica en un aula de Educación Infantil. Aunque las ventajas que podríamos a ver tenido si la hubiéramos implantado en el aula, es mucho aprendizaje divertido y atractivo a través de juegos o fichas interactivas. Otra ventaja es que hay relación entre el alumnado y el docente, ya que la maestra es participe del aprendizaje de los niños jugando e interaccionando con ellos. Además, hay una gran relación entre ellos a la hora de jugar, ya que los niños no son conscientes de la palabra “turno” e intentan ayudar al niño que juega en ese turno. La desventaja es no poder haberla realizado en un aula, además para niños de otros idiomas, tendrá consecuencias en su aprendizaje. Aunque, la maestra estará pendiente de los niños con diferente lenguaje y del niño con TEA.

Una de las actividades que quiero examinar es “MEMORY XL” tiene sus ventajas y desventajas a la hora de aprender y desarrollar la actividad. Las ventajas que tiene esta sesión son muy enriquecedoras, ya que ayuda a tener buena concentración, atención, aprendizaje y razonamiento a la hora de ver donde está cada oficio y, a través de ello, aprenden a partir de una imagen. Además obtenemos un buen rendimiento intelectual y una función cognitiva y mejora la memoria a corto plazo y largo plazo.

Como desventajas que puede surgir, que sea corto el juego y no de tiempo a jugar a todos los niños y niñas del aula y que haya un descontrol de turnos, y que, los niños y niñas se desconcentren y se empiecen a “aburrir” jugando en el aula.

Las oportunidades y limitaciones del contexto en el que se desarrolla son positivas y creativas para el aprendizaje del alumnado. Las oportunidades que nos da la propuesta de intervención, es que aumenta el aprendizaje sobre lo que ya saben de la identidad local de ambos municipios, creando diferentes juegos y actividades para motivarles a aprender sobre el pasado y ayudar a que no se pierda la tradición local. Las limitaciones que se nos presentan son muy escasas, pero una de ellas es que no se trabaje durante todos los trimestres.

CONCLUSIONES:

Como conclusión personal, desde mi punto de vista pienso que la situación que he creado es enriquecedora para su aprendizaje. Por ello, pienso que es muy importante trabajar la identidad local desde que son pequeños ya que son esponjas de aprendizaje. Desde un punto de vista de organización didáctica infantil, compartimos una serie de aprendizajes en la que queremos que sean ellos los protagonistas, donde la utilización de juegos y las TIC ayuden a adquirir conocimientos y aprendizajes para que tengan respeto a su entorno y hacia los demás. Para finalizar, quiero que disfruten y jueguen a través de los materiales creados y que ayuden a los niños a aprender del pasado.

Los objetivos que hemos creado para este trabajo reflejan la enseñanza de la identidad local de los dos municipios segovianos. Además, con esta propuesta llena de conocimientos, aprenden los oficios y tradiciones de una forma didáctica y divertida. Con estos objetivos se han creado diferentes sesiones a través de los objetivos de etapa de cada Área del Real Decreto autonómico de Castilla y León, así se nos ha hecho más sencillo diseñar diferentes sesiones con la temática asignada para este TFG.

Para finalizar, pienso que en Educación Infantil tenemos que trabajar los ODS más a fondo. Este tema está lleno de enriquecimiento y conocimiento, que ayudará a la futura generación, a tener un planeta más limpio y lleno de conocimientos para su futuro como ciudadano. Además, queremos que los niños y niñas de las aulas de Educación Infantil conozcan los ODS y pedir a los altos cargos que los incluyan en sus programas o proyectos para que así trabajen de manera más divertida y sencilla y que tengan un aprendizaje rico y enriquecedor. Trabajar los ODS ayuda a la resolución de problemas en el mundo que vivimos, desarrollamos habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la toma de decisiones. Además, este tipo de objetivos de desarrollo sostenible, son una guía para conocer el impacto social, económico y medioambiental en la actualidad y una relación con diferentes grupos de interés.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ABJ: *Diferencia Entre Gamificación y Aprendizaje Basado En Juegos - YouTube, 2017.*

<https://www.youtube.com/watch?v=pGjenWHRLvY>

Ayuntamiento de la Granja de San Ildefonso (2006). *El Judi3n de la Granja.*

<https://www.webdelagranja.com/real-sitio-de-san-ildefonso-destino-de-congresos-y-reuniones/>

Benito Hontoria, J. (2012). *Folklore.*

<http://www.devalsain.com/CronicasGabarreras/11/html/folklore11.html>

Turismo Real Sitio de San Ildefonso (2020). Tradici3n y cultura.

De Camilloni, A. R. (1994). Epistemolog3a de la did3ctica de las ciencias sociales. *Did3ctica de las Ciencias Sociales*, 4(13), 1-17.

De La Pe3a Garc3a, P. (2001). *Corta de troncos.* <http://www.devalsain.com/html/corta.html>

Enciclopedia Concepto (2023). *Ciencias Sociales - Concepto, historia, tipos y caracter3sticas.*

Equipo editorial, Etec3. <https://concepto.de/ciencias-sociales/>

<https://www.turismorealsitiodesanildefonso.com/el-municipio/tradicion-y-cultura/>

Palmero Diaz, Z., & Rodr3guez Hern3ndez, A. (2022). El juego como hilo conductor de las situaciones de aprendizaje en la etapa de Educaci3n Infantil

P3rez, 3. (2015). Escuela Municipal de M3sica y Danza | Ayuntamiento del Real Sitio de San Ildefonso. <https://www.lagranja-valsain.com/ayuntamiento/concejalias/concejalia-de-cultura/equipamientos-culturales-en-el-municipio/casa-de-la-cultura/escuela-municipal-de-musica-y-danza/>

Real F3brica de Cristales de la Granja | Turismo Real Sitio de San Ildefonso. (2021).

Salcedo, J. L. (2021) El judi3n de La Granja y Tom3s | Jos3 Luis Salcedo. *El Adelantado de*

Segovia. <https://www.eladelantado.com/opinion/tribuna/el-judion-de-la-granja-y-tomas/>

Sanz Martin, I. (2000). *Gabarrería*. Devalsaín

http://www.devalsain.com/html/gabarrera_isanz.html

Sanz, I. (1989) *Gabarreros de Valsaín- Revista de Folklore*. Fundación Joaquín Díaz.

<https://funjdiaz.net/folklore/07ficha.php?ID=1048&NUM=104>

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.

Turismo Real Sitio de San Ildefonso.

<https://www.turismorealsitiodesanildefonso.com/punto-de-interes/real-fabrica-de-cristales/>

Vallejo, J. A. (2009). *DVD gabarreros*. DeValsaín.

http://www.devalsain.com/html/gabarrera_dvd.html

ANEXOS:

ANEXO II:



ANEXO III:



ANEXO IV:

1. PISTA:

Pregunta: Los judiones de La Granja, ¿Son una comida popular?

Respuesta:

Sí, se come el 25 de agosto “San Luis” en las fiestas patronales.

No, es una comida que se come todos los días.

No existen los judiones.

2. PISTA:

Pregunta: ¿Dónde trabajan los Gabarreros?

Respuesta:

Playa.

Bosques y Pinares.

Ciudad.

3. PISTA:

Pregunta: ¿De qué color es la falda tradicional de las Águedas?

Respuesta:

Verde y blanca.

Amarillo y rojo.

Rojo y negro.

4. PISTA:

Pregunta: En la Fábrica de Vidrio de La Granja ¿Qué utensilio utiliza el vidriero para hacer el vidrio soplado?

Respuesta:

Caña de acero.

Vara de madera.

Una pajita de zumo.

5. PISTA:

Pregunta: ¿Quién se encarga de cuidar las huertas?

Respuesta:

Jardinero.

Frutero

Agricultor.

ANEXO V:

