



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2023/2024

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**El juego como puente entre el pasado y el presente en
Educación Infantil.**

Presentado por: Patricia Martínez Calveche

Tutora del TFG: Mercedes de la Calle Carracedo

Junio de 2024

RESUMEN

El presente trabajo de fin de grado se centra en ampliar nuestro conocimiento sobre la importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas en la etapa de Educación Infantil, con un enfoque especial en los juegos tradicionales y su impacto como herramienta que favorece el desarrollo integral del niño. Para ello, se ha realizado una revisión de literatura sobre juegos tradicionales y un análisis de uno de los métodos más relevantes en el segundo ciclo de Educación Infantil.

Posteriormente, se ha desarrollado una propuesta de intervención educativa compuesta por una serie de actividades relacionadas con los juegos tradicionales. De esta manera se presentan una serie de actividades para las cuales se han especificado unos objetivos, una programación, los instrumentos de evaluación y la propia evaluación de los alumnos con respecto a ellas.

Para este proyecto 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. La metodología utilizada ha sido el trabajo por proyectos, una estrategia muy significativa para los alumnos, ya que permite una participación más activa de estos, así como un enfoque dinámico y creativo.

Palabras clave: Educación Infantil, juegos tradicionales, trabajo por proyectos, propuesta de intervención educativa.

ABSTRACT

This final degree project focuses on expanding our knowledge about the importance of play in the development and learning of children in the Early Childhood Education stage, with a special focus on traditional games and their impact as tools that favor the integral development of the child. To this end, a literature review on traditional games and an analysis of one of the most relevant methods in the second cycle of Early Childhood Education have been conducted.

Subsequently, an educational intervention proposal composed of a series of activities related to traditional games has been developed. These activities include specified objectives, a Schedule, evaluation tolos, and the assessment of the students concerning these activities.

For this project, information has been gathered about the games that the parents and grandparents of the students used top lay. The methodology used has been project work, a very significant strategy for the students as it allows for more active participation, as well as a dynamic and creative approach.

Keywords: Early Childhood Education, Educación Infantil, traditional games, project work. proposed educational intervention.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	7
3.METODOLOGÍA	8
4.MARCO TEÓRICO	8
4.1. Contexto legislativo y educativo en Educación Infantil	8
4.2. Concepto de juego y características	10
4.3. El juego, el desarrollo y la educación en la infancia	10
4.4 Juego para la enseñanza de la historia	13
4.5 Uso de juguetes como objetos que promueven el conocimiento del pasado y su relación con el presente	16
4.6 Evolución del juguete y el juego	18
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	20
5.1 Introducción	20
5.2 Fundamentación curricular	22
5.3 Desarrollo de las actividades	34
5.4 Metodología	45
5.5 Temporalización de las sesiones	46
5.6. Evaluación	47
5.7 Valoración de la situación de aprendizaje	49
6. CONCLUSIONES	50
7. BIBLIOGRAFÍA	52
8. ANEXOS	54

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se destaca la importancia de los juegos tradicionales y populares en la etapa de Educación Infantil. Los juegos tradicionales forman parte del entorno del niño, y la escuela desempeña un papel fundamental ayudando a comprender la cultura y la historia de nuestra sociedad. Los juegos tradicionales han estado presentes en todas las culturas y sociedades, y se han asociado con ciertos valores y costumbres que han ayudado a los niños a conocer su entorno. Además, el juego se ha considerado como el medio a través de cual los niños desarrollan sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, contribuyendo a manera integral a su desarrollo y favoreciendo las relaciones interpersonales. El juego es considerado la metodología básica en Educación Infantil, tal como establece el Real Decreto 122/2007, que regula el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil. Con este trabajo se pretende sintetizar la información sobre el tema del juego y su aplicación en el aprendizaje de las ciencias sociales. Con respecto a las actividades, se ha apostado por crearlas en relación a crear 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.

Por otro lado, con este trabajo de fin de grado se pone de manifiesto las competencias que se han alcanzado de la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil.

- **Competencia 1:** Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.
- **Competencia 2.** Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.
- **Competencia 3.** Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.
- **Competencia 4.** Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.

- **Competencia 5.** Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- **Competencia 9.** Conocer la organización de las escuelas de educación infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
- **Competencia 10.** Actuar como orientador de padres y madres en relación con la educación familiar en el periodo 0-6 y dominar habilidades sociales en el trato y relación con la familia de cada estudiante y con el conjunto de las familias.
- **Competencia 11.** Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.
- **Competencia 12.** Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

Con respecto a la estructura del trabajo, se exponen en primer lugar una serie de objetivos que se pretenden conseguir en relación al tema central. Posteriormente, tendrá lugar la fundamentación teórica que nos permita conocer más en profundidad la literatura específica relacionada con nuestro objeto de estudio: los juegos tradicionales en la etapa de infantil.

A raíz de este marco teórico, se desarrolla una propuesta de intervención educativa relacionada con los juegos populares tradicionales, con el objetivo de acercar estos juegos a los niños y niñas de la etapa de Educación Infantil. Al realizar la puesta en práctica de esta propuesta de intervención, se obtendrán resultados que serán presentados en este trabajo. Finalmente se redactarán las conclusiones de este trabajo, incluyendo la reflexión personal acerca del tema tratado.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de la realización de este trabajo de fin de grado es plasmar la importancia que tiene el juego en la etapa de Educación Infantil, así como analizar la evolución del juguete a lo largo de la historia hasta la actualidad. Además, se busca alcanzar ciertos objetivos, tanto en el ámbito formal, cumpliendo con las exigencias establecidas por la UVA para su realización, como en el ámbito profesional y personal, a través de un estudio sobre un tema esencial en la etapa de Educación Infantil.

Por otro lado, también se pretende llevar a cabo la enseñanza de los juegos tradicionales en la etapa infantil, con los siguientes objetivos:

- Llevar a cabo la propuesta de intervención educativa, acercando algunos juegos tradicionales al aula de Educación Infantil.
- Conocer y ampliar las experiencias previas de los alumnos acerca de los juegos populares-tradicionales de su entorno.
- Promover situaciones de disfrute y entretenimiento mediante el juego y utilizarlo como medio para promover el desarrollo físico, intelectual y social de los alumnos.
- Desarrollar actitudes de tolerancia y respeto a través del juego popular tradicional.
- Promover una mayor implicación de las familias en el desarrollo y en el proceso educativo de los alumnos.
- Respetar las características, intereses y necesidades individuales de cada alumno para adaptar la enseñanza y reconocer nuestras limitaciones y capacidades.
- Llevar a cabo una propuesta que inspire a los alumnos a participar, motivarse y explorar durante su realización.

3.METODOLOGÍA

El tema central de este trabajo se centra en la importancia que tiene el juego en la etapa de educación infantil, especialmente en la adquisición de conocimientos sobre los juegos tradicionales en relación con las ciencias sociales.

La metodología seguida en este trabajo se basa en la investigación bibliográfica y el diseño de una propuesta de intervención educativa. El primer paso ha sido realizar una búsqueda de información relacionada con el tema central del trabajo. Para ello, ha sido necesario consultar diferentes fuentes como libros, artículos académicos, revistas y estudios realizados por diferentes autores en el ámbito de educación infantil. Tras la recopilación de la información, se ha llevado a cabo un proceso de selección y análisis del material. A continuación, se ha elaborado una síntesis que resume las principales ideas de los autores revisados. Posteriormente, se ha diseñado una propuesta de intervención basándonos en la revisión bibliográfica. Esta propuesta incluye unos objetivos específicos, unas competencias, unos contenidos, una selección de juegos tradicionales adecuados para la enseñanza de conceptos de ciencias sociales, y la planificación de actividades.

Este trabajo se ha redactado de manera estructurada, presentando en primer lugar la introducción al tema, seguida de unos objetivos, el análisis de la información recopilada y la propuesta de intervención educativa. Cada sesión se ha elaborado con el objetivo de proporcionar una visión clara y coherente de la importancia del juego en educación infantil y su relación con las ciencias sociales.

Mediante esta metodología, se buscó ofrecer una comprensión integral del tema y una propuesta práctica y fundamentada para su aplicación en el ámbito educativo.

4.MARCO TEÓRICO

4.1. Contexto legislativo y educativo en Educación Infantil

La Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE), creada con el propósito de garantizar una educación de alta calidad, reconoce la formación como un proceso continuo a lo largo de la vida.

Desde la perspectiva de las Ciencias Sociales, varios aspectos de esta ley son cruciales. Por ejemplo, la LOMLOE (aprobada en diciembre de 2020) otorga gran importancia principios educativos que promueven la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad y el respeto a la justicia, los cuales son fundamentales para la convivencia en sociedad.

Además, la promulgación de la LOMLOE se produce dentro del marco de distribución de competencias en educación establecido por la Constitución española. En consecuencia, las normas básicas estatales, serán complementadas y desarrolladas por las regulaciones autonómicas.

En lo que respecta a la estructura de la enseñanza, la LOMLOE consolida el sistema actual y reintegra la Educación Infantil como una etapa única. Esta etapa se divide en dos ciclos, cada uno con objetivos educativos específicos, lo que requiere que los centros educativos desarrollen propuestas pedagógicas adecuadas desde el primer ciclo.

La LOMLOE enfatiza la importancia de una educación inclusiva y equitativa, asegurando que todos los alumnos tengan las mismas oportunidades de éxito.

La definición y organización del currículo constituye uno de los principales elementos del sistema educativo. Según la LOMLOE, el currículo abarca los objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas. La inclusión de las competencias básicas o habilidades fundamentales entre los componentes del currículo constituye una de las principales novedades de la LOMLOE, la cual tiene como propósito facilitar y fortalecer el aprendizaje a lo largo de la vida, tanto dentro como fuera del sistema educativo.

El Anexo del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, que regula la Educación Infantil (2006) dice que “la Educación Infantil tiene como principal finalidad contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de niñas y niños en estrecha cooperación con las familias. En esta etapa educativa se sientan las bases para el desarrollo personal y social y se integran aprendizajes que están en la base del posterior desarrollo de competencias que se consideran básicas para todo el alumnado”.

4.2. Concepto de juego y características

La etapa de la infancia o la niñez es un período crucial en los seres humanos, es de vital importancia en el desarrollo de las personas ya que es donde se consolidan las bases para conformar la personalidad de cada uno. Durante la infancia exploramos el mundo que nos rodea, adquirimos aprendizajes y absorbemos todo tipo de conocimientos. En este proceso es fundamental tanto el juego como la experimentación. Por tanto, la niñez en los seres humanos es inconcebible sin que exista la actividad lúdica.

Según García y Llull (2009) el juego es una recreación de la vida humana donde el niño transforma la realidad eligiendo el modo en que lo hace, para así adaptarse de una manera más fácil al mundo en el que vive.

El juego es una actividad natural y especialmente importante en la vida de los niños ya que es su forma natural de entender la realidad que les rodea.

Por otro lado, la actividad lúdica sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a crecer, madurar, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compite, o no, como en el caso de los juegos cooperativos. El juego, además, mantiene una estrecha relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura (Paredes, 2002).

El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, y está presente a lo largo de toda la vida del ser humano. Los juegos tradicionales nos ayudan a comprender la sociedad en la que estamos inmersos. El juego permite desarrollar destrezas, estimular la alegría, la autoestima y el crecimiento personal.

Johan Huizinga (1938) formuló una de las definiciones más íntegras de juego, al explicar que “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

4.3. El juego, el desarrollo y la educación en la infancia

El proceso emocional y afectivo se va enriqueciendo por el disfrute y la capacidad de expresión libre que desencadena el juego. Además, facilita la integración de vivencias

difíciles y el dominio de uno mismo. El juego fortalece el cuerpo y los sentidos, posibilitando el desarrollo tanto de habilidades motoras gruesas como finas, la sincronización de movimientos y la representación mental del cuerpo, entre otros aspectos. En cuanto a la cognición, la actividad lúdica fomenta y construye estructuras mentales a través de las acciones que promueve, al mismo tiempo que estimula la atención, la memoria, la creatividad, la imaginación...

Aparte, el juego promueve la interacción y la socialización entre los niños, esto se produce al facilitar el contacto con otros. Durante el juego, los niños se enfrentan a situaciones sociales donde necesitan aprender a controlar sus emociones, resolver conflictos y mostrar empatía, es decir, adquieren habilidades sociales esenciales para la convivencia.

Los niños no aprenden los conceptos o conocimientos por medio de definiciones prefabricadas, sino a través del aprendizaje, en forma de resolución de problemas, mediante el ejercicio de prueba y error y mediante el diálogo, para abstraer sus propias características, así como su propia visión. De esta manera, van perfeccionando poco a poco sus conceptos. Vygotsky (1962) puso de manifiesto la secuencia de desarrollo de los conceptos. Al principio los objetos y las ideas se relacionan por casualidad. En la siguiente fase se relacionan por una característica que puede cambiar cuando se añade información nueva. Poco a poco se desarrollan los pseudoconceptos que se deducen del contexto. (H. Cooper 2002). Las palabras o expresiones de los niños y las de los adultos pueden ser similares, aunque el niño puede interpretar el concepto de manera diferente al adulto. En la fase final es posible formular una regla que establezca una relación entre conceptos, creando así una idea abstracta. La investigación ha mostrado que la mejor manera de que los niños aprendan conceptos nuevos es cuando se seleccionan, utilizan y comentan. (Vygotsky, 1962).

En el ámbito del proceso de enseñanza-aprendizaje, la actividad lúdica desempeña un rol fundamental. El juego representa la actividad natural en edades tempranas y actúa como un motor crucial para el desarrollo emocional, intelectual y social de los niños como menciona Ortega, (1990). Históricamente, el juego ha ocupado una posición “marginal” en el contexto escolar. Aunque los niños han jugado siempre, lo han hecho fuera del contexto educativo formal y de manera no planificada, utilizando recursos y agrupaciones que no están bajo el control directo de los docentes.

Sin embargo, en los últimos años el juego se ha empezado a utilizar como estrategia didáctica para abordar contenidos que a menudo resultan difíciles de enseñar con otros métodos o con alumnos que se resisten a participar en actividades diferentes, ya sea debido a dificultades específicas de aprendizaje o a su corta edad.

Este tipo de actividades, precisamente por ser una práctica social habitual en cualquier cultura, constituye un formato muy adecuado para el aprendizaje. Los posibles contenidos a aprender se presentan inscritos en una forma de actividad arraigada en el propio contexto cultural y los niños acceden a ellos a través de la participación en esta. Los instrumentos que requieren para poder participar les son familiares, pues también están enraizados en la tradición cultural en la que el alumnado se encuentra inmerso (Ortega y otros., 1993).

De esta manera, el juego resulta ser una forma de contextualización del aprendizaje, al menos en las primeras etapas educativas. Podemos clasificar los juegos realizados en el marco educativo en cuatro tipos: el sensoriomotor, el simbólico, el reglado, y el de construcción (Tonda, 2001). Los sensoriomotores abarcan una amplia variedad de actividades de juego que involucran la capacidad de los niños para interactuar y responder a estímulos provenientes del entorno físico, objetos y sus propios cuerpos. Estas actividades implican la construcción y operación de respuestas complejas que implican movimientos y manipulación, es decir, utilizando sus manos, pies y su cuerpo en general para realizar acciones motrices y manipulativas.

Son juegos simbólicos todas las actividades en las que los niños participan sin intención de ajustar sus acciones a la realidad, aunque la simulan y aprenden de ella.

Durante las edades comprendidas entre los 3 y los 6 años, los niños participan en una amplia variedad de actividades simbólicas de carácter lúdico. Respecto a los juegos de reglas, es importante tener en cuenta que los niños deben desarrollar la capacidad de pensar de manera lógica y razonada antes de poder comprender y participar plenamente en ellos. Hasta que no alcancen este nivel de desarrollo cognitivo, les resultará difícil comprender y seguir las reglas de los juegos de manera estricta.

Por último, en relación con los juegos de construcción, estos implican la creación de objetos de diversa complejidad a partir de piezas o elementos simples. Este tipo de juego ayuda a los niños a desarrollar competencias espaciales y les brinda la

oportunidad de superar desafíos mientras exploran su creatividad y habilidades motrices.

4.4 Juego para la enseñanza de la historia

No existe una única explicación sobre lo que los niños aprenden durante el juego ni tampoco sobre cómo lo aprenden, pero cada teoría señala diversas formas posibles.

A principios del siglo XX, se consideraba que el juego era una manera en que los niños reproducían las primeras experiencias de la humanidad. Bruner postulaba que el juego era un modo de investigar los usos de la tecnología básica. A menudo, el juego libre implica actividades como construir castillos, navegar con barcos, experimentar con materiales como pueden ser piedra, piel, lana, madera... Otros investigadores han apostado por la naturaleza psicodinámica del juego. Esto puede conllevar diferentes relaciones cambiantes en el tiempo, dentro de la unidad familiar, por ejemplo, el nacimiento de un bebé o la pérdida de un abuelo. Este tipo de juego se centra en explorar historias que hablen de cómo era la vida cuando los abuelos eran jóvenes o reproducir en la acción relatos de otras culturas. Todos estos juegos pueden servir para relacionar los aspectos de la vida de los niños que para ellos son significativos con los cambios en el tiempo y con la vida en otro tiempo o lugar. El juego sobre historias del pasado supone un diálogo experimental acerca de los materiales, lugares y personas de otras épocas (Garvey, 1977, pág.32). Permite a los niños examinar las emociones, las actitudes, las relaciones y las situaciones ajenas a su propia experiencia directa. Ese juego reúne lo que los niños ya saben sienten y comprenden y les permite examinar situaciones que no encontrarán en su vida real hasta tiempos posteriores. Moyles (1989) señaló que el juego en el contexto de lugares imaginarios, como una cocina, un castillo, una casa con muñecas ayuda a los niños a comprenderse a sí mismos y a explorar cómo serían si fuesen otras personas.

La capacidad de simular ayuda a los niños a aprender acerca de algo sin experimentarlo en sí mismos. Mediante la representación de roles (role-play), los niños pueden desarrollar diferentes papeles en diferentes situaciones, imitar gestos, movimientos y expresiones, y examinar qué ocurriría si ordeñaran una vaca o montaran a caballo. Pueden investigar cómo se sentirían utilizando una plancha calentada en el fogón o fregando el suelo.

Garvey (1977) descubrió que las reconstrucciones se crean partiendo de conceptos de las conductas apropiadas y lo más probable es que no sean imitaciones directas de personas. Los juguetes de los niños pueden estimular las historias sobre el pasado que amplíen su juego.

Desde los 2 años, los niños, en su juego, pueden asumir un rol, crear un contexto, usar símbolos y ponerse de acuerdo en una narración al respecto. Son capaces de existir al mismo tiempo en dos mundos: el real y el imaginario, creando símbolos que constituyen el eje entre los dos mundos. El juego activa el desarrollo del lenguaje, clarificando las palabras y conceptos nuevos, motivando el uso de la lengua y estimulando el pensamiento verbal, porque el lenguaje no se produce en el vacío. Interviene en la reconstrucción del significado.

En el juego, los niños pueden hacer interferencias sobre la conducta, considerar alternativas y probabilidades y utilizar tiempos verbales diferentes y oraciones complejas relacionadas con causas y efectos.

Al preparar una zona de juegos de rol, como, por ejemplo, una cocinita, los niños pueden aprender a establecer conexiones entre una zona de aprendizaje y otra. También, pueden incluir música, arte y danza en el juego imaginativo. De esta manera los niños desarrollan destrezas de lenguaje y de comunicación.

Muchos profesionales de la educación infantil asumen que el juego es valioso para estimular la lengua y las destrezas sociales. Sin embargo, se ha descubierto que, aunque, a los niños pequeños, el juego libre no siempre les resulta tan fácil y natural como sugieren las teorías, el desarrollo cognitivo, los conocimientos de las materias y la evaluación no suelen considerarse aspectos importantes del juego (Bennett y cols, 1996). Este estudio señalaba que, para mejorar la calidad del juego, es importante dejar tiempo para que las interacciones de calidad refuercen el aprendizaje a través del juego, dejar mucho tiempo a los niños para que jueguen con la participación del maestro o la maestra, reconocer las oportunidades de enseñanza a través del juego, integrando éste en el currículum, con metas e intervenciones especificadas y liberando al maestro o la maestra para que observe interactúe y evalúe.

Los niños necesitan explorar, por medio del juego el mundo en el que viven y su relación con él. Sin embargo, para que el juego se valore y se justifique en la escuela como un elemento central para la educación, tenemos que aclarar cómo puede

relacionarse, con las disciplinas que constituyen el currículum y articular el papel de maestro y su contribución al juego.

El pensamiento histórico puede desarrollarse a través del juego en relación con las personas, lugares, acontecimientos y relatos del pasado, porque ese juego supone hacer interferencias sobre cómo se utilizaban los objetos (un arco, una flecha, una vela...) y cómo influían en la vida de la gente. Esto requiere considerar en qué pueda haber sido diferente el pasado del presente (en las cosas que hacían las personas, su forma de vestir, las situaciones en las que se encontraban...) conlleva construir y explicar secuencias de acontecimientos y las razones de sus acciones. Mediante ese juego los niños explorarán la diferencia entre lo que se conoce, lo que puede suponerse y lo que no se conocerá. Descubren que los relatos pueden versar sobre personajes reales o ficticios y que es fácil que existan diferentes versiones de lo ocurrido.

El uso de juegos es una excelente manera de introducir a los niños en la historia.

En primer lugar, les ayuda a comprender y procesar lo que han aprendido, a investigarlo y a conectarlo con sus conocimientos previos. En segundo lugar, los juegos les permiten a los niños explorar los límites entre la imaginación y la realidad los cuales suelen ser difusos para los más pequeños. Esto es especialmente cierto en el contexto histórico ya que se trata de reconstruir una realidad pasada que ya no existe. A través del juego, los niños pueden abrir habitar múltiples mundos simultáneamente, tanto el mundo cotidiano como el imaginario. Al recrear mitos, leyendas y relatos del pasado tienen la oportunidad de explorar y plantearse preguntas del tipo ¿qué pasaría si...?

En tercer lugar, el juego les brinda la oportunidad de descartar lo que no puedan entender y a lo que no puedan dar sentido. Rosen y Rosen (1973) postulaban que el desplazamiento del pensamiento desde la realidad hacia la fantasía puede ser una etapa intelectual.

Chukovsky (1968) sostenía que los niños están protegidos contra los pensamientos y la información que no necesitan, la cual suele ser proporcionada prematuramente por los adultos.

La investigación ha confirmado que el papel del maestro es crucial para asegurar el valor óptimo del juego (Sylva y cols. 1980, Bateson, 1985) y que los profesores más

eficaces son aquellos que se involucran y comprometen a los niños en la resolución de problemas. El juego no surge de manera espontánea, el adulto actúa como catalizador.

En primer lugar, el adulto debe proveer materiales y crear un entorno relacionado con una historia o una recreación en vivo de la historia que los niños hayan experimentado. Transformar el área de juego puede ser parte de la construcción del entorno. La interacción del adulto debe ser receptiva para que el juego y el lenguaje emerjan naturalmente desde el interior del niño.

4.5 Uso de juguetes como objetos que promueven el conocimiento del pasado y su relación con el presente

Los objetos son recursos valiosos en el aula de educación infantil, ya que ofrecen una oportunidad tangible para la experimentación directa y pueden introducir a los alumnos en realidades distintas de manera estimulante. Se reconocen diversos beneficios asociados a los objetos, como el fomento de un aprendizaje activo, creativo y significativo desde edades tempranas. Estos beneficios están ligados al fomento de una mentalidad interrogativa, ya que pueden realizar sus propias observaciones y conclusiones, lo que permite a los propios alumnos construir su propio conocimiento.

En el contexto de Educación Infantil, estos objetivos pueden alcanzarse mediante diferentes enfoques, como la didáctica del objeto, el uso de imágenes y el aprovechamiento del patrimonio cultural, entre otros recursos pedagógicos (Cooper, 2002, Santacana y Llonch 2012; Prats y Santacana, 2011).

Las fuentes materiales, es decir, los objetos, presentan una serie de características que los hacen especialmente atractivos y útiles en el entorno educativo. Estos elementos tangibles facilitan la experimentación directa, permiten la introducción de una variedad de temas y de conceptos, y fomentan el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo, entre otras ventajas (Arias et al., 2016; Cooper, 2002; Santacana y Llonch, 2012; Seixas y Morton, 2013; Wood y Holden, 2007).

El primer objetivo se centraría en analizar la capacidad de observación de los alumnos a través de preguntas relacionadas con los objetos. Para ello se enfoca en la observación y consideramos categorías como la forma, el material y la decoración.

El segundo objetivo busca comprender el nivel de interacción que los alumnos tienen al manipular, observar y analizar los objetos.

Finalmente, el tercer objetivo pretende evaluar la capacidad de los alumnos para llegar a conclusiones utilizando los elementos tangibles. Para este propósito se consideran diferentes categorías.

El aumento en la aplicación de estas metodologías en el aula podría conducir a una mayor autonomía por parte de los alumnos en estos aspectos como respaldan diversas investigaciones, incluyendo las de Harnett Whitehouse (2013) y Sewar Boertien (2004).

Existen estudios que evalúan el aprendizaje obtenido a través de la implementación de experiencias basadas en la didáctica del objeto, y cómo estas se relacionan con el desarrollo de habilidades de observación, interacción y formulación de hipótesis.

La enseñanza mediante objetos introduce a los alumnos en el conocimiento de habilidades propias lo que fomenta su interés por la historia al permitirles interactuar con ella.

El uso de fuentes en el aula de Educación Infantil conlleva diversas posibilidades, tal como sostienen autores como Santacana y Llonch (2012) y Arias Casanova (2018).

Algunas de estas implicaciones son las siguientes:

- Los objetos tangibles convierten las relaciones entre el pasado y el presente en algo palpable para los niños. De esta manera, pasan de una conexión abstracta a tener un instrumento perceptible a través de los sentidos.
- La introducción de objetos en el aula posibilita la incorporación y aplicación de una amplia gama de contenidos relacionados con la etapa de desarrollo del niño.
- Las fuentes primarias permiten la exploración del medio con materiales auténticos incluso en niños que no hayan desarrollado aún la capacidad lectora. Esto se logra a través de preguntas y diálogos que son fundamentales para la construcción activa de conocimiento.
- Los objetos sirven como un recurso valioso para iniciar a los alumnos en la observación y experimentación desde una edad temprana.

Los más pequeños aprenden sobre los objetos comprendiendo y reconociendo las características de las cosas y seres que los rodean. Por esta razón, es fundamental que

interactúen con el entorno y utilicen materiales tangibles que les ayuden a descubrir las propiedades de los objetos, así como sus similitudes, diferencias e igualdades.

Los procesos perceptivos engloban la capacidad de percibir, analizar, comparar, clasificar y sintetizar información proveniente del entorno a través de los sentidos, integrándola con el conocimiento del esquema corporal. Es imposible pensar en los procesos de percepción como independientes de los procesos motores, ya que lo que sucede en un área afecta a la otra. Las modalidades perceptuales se refieren a las distintas formas en que una persona recibe información sensorial, incluyendo la vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto y la sensación táctil. Cuantos más canales sensoriales estén involucrados en el proceso de percepción, mayor será el nivel de comprensión alcanzado. La metodología activa promueve la obtención de diversas experiencias que sirven de base para la formación de conceptos, la categorización de objetos y el establecimiento de relaciones entre ellos.

4.6 Evolución del juguete y el juego

En la actualidad, la industria del juguete ha experimentado una transformación significativa. En el pasado, los juguetes se compraban principalmente para brindar diversión, pero hoy en día se adquieren con la finalidad de contribuir al desarrollo intelectual y emocional de los niños.

En todos los rincones del mundo, los niños se entregan al juego tan pronto como se les brinda la oportunidad, de manera innata. El juego se integra en sus vidas de manera fundamental, posiblemente siendo una de las pocas áreas donde tienen autonomía.

Este fenómeno del juego está arraigado en la humanidad. Los expertos en comportamiento animal lo han identificado como un patrón potencialmente fijo en el desarrollo humano, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de nuestra especie. Si exploramos sus raíces, podemos discernir la contribución que el juego ha tenido para la especie humana, La presencia del juego es una constante en todas las culturas humanas, un hallazgo que los antropólogos han confirmado (Huizinga 1938).

Considerando que el juego está intrínsecamente ligado a la infancia, una investigación más profunda nos lleva a reflexionar sobre el papel histórico de la niñez en la sociedad.

A día de hoy, los niños siguen participando en los mismos tipos de juegos: rayuela, saltar a la cuerda, jugar con muñecos o pelotas. Aunque los juegos y juguetes pueden variar según la sociedad, esto suele estar relacionado con los diferentes materiales y valores culturales asociados al juego.

Desde tiempos antiguos, figuras prominentes como Platón y Aristóteles reconocieron la gran importancia del aprendizaje a través del juego. Ellos alentaban a los padres a proporcionar juguetes que contribuyeran a “formar las mentes” de sus hijos, preparándolos así para las responsabilidades y actividades de la vida adulta.

Aristóteles, quién se dedicó a abordar los problemas educativos relacionados con la formación de individuos libres, menciona en varios pasajes de su obra ideas que se refieren al comportamiento lúdico de los niños. Por ejemplo, sostiene que “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impidan el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”.

Durante la Edad Media, el juego carecía de una regulación elaborada y se caracterizaba por una estructura simple, con pocos objetos involucrados. Mayormente se llevaban a cabo al aire libre, siendo rudimentarios, de ritmo lento y con poco énfasis en el resultado.

Sin embargo, en el Renacimiento, se produjo un cambio significativo en la mentalidad. Surgió una mayor valoración de lo individual en lugar de lo colectivo. Los juegos populares y tradicionales ganaron relevancia y reforzaron la posición de clase que los practicaba o los contemplaba.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollaron van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus

observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997).

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

En definitiva, el juego es fundamental en la etapa infantil y tiene un peso destacado para facilitar el conocimiento de las ciencias sociales. Por ello, a continuación, nos centramos en la siguiente propuesta. La propuesta de intervención irá justificada por la importancia de rescatar y valorar los juegos tradicionales como medio para enriquecer el aprendizaje en un aula de Educación Infantil. Estos juegos no solo captan la atención y el interés de los niños, sino que también promueven el respeto, la colaboración y el desarrollo de habilidades motrices. Además, realizar estas actividades proporciona a los niños una experiencia educativa integral y significativa que se alinea con los objetivos curriculares de la etapa infantil.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Introducción

La siguiente propuesta de intervención educativa se centra en los juegos tradicionales y se llevará a cabo en un aula de Educación Infantil.

La finalidad de esta propuesta de intervención educativa se ha centrado en acercar a los niños del segundo curso de Educación Infantil a los juegos tradicionales que se han transmitido de generación en generación y que han pasado a formar parte de la cultura

de nuestra sociedad. Para ello, se han seleccionado, de una amplia gama de juegos tradicionales, algunos en base al nivel en el que se ha desarrollado la propuesta.

A través de los juegos tradicionales, se ha pretendido que los alumnos adquieran el respeto y la aceptación por las reglas de los mismos, dando lugar a su vez, al desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia sus compañeros. Se ha tratado, por tanto, de incentivar a los alumnos para que se sientan motivados hacia el aprendizaje de estos juegos, así como el disfrute de los mismos como principio metodológico principal de la Educación Infantil.

Los juegos tradicionales, que se han seleccionado en esta propuesta se han centrado en desarrollar las habilidades motrices del alumnado principalmente, así como en el aprendizaje de retahílas y canciones, fomentando la educación musical en el alumnado, que acompañan las acciones realizadas en algunos juegos. Por ello, lo más adecuado era que la aplicación de los mismos se llevara a cabo al aire libre, siendo el sitio habitual en el que los juegos tradicionales se han ido realizando a lo largo de los años. Además, el hecho de que se hayan podido realizar al aire libre, ha permitido que los niños pudieran explorar el entorno, así como emplear algunos elementos propios del mismo en algunos juegos tradicionales. Este hecho, favorece el conocimiento del niño acerca de su entorno más próximo, a la vez que disfruta a través de la actividad lúdica.

La intervención se ha llevado a cabo con alumnos de 2º curso de Educación Infantil. Posteriormente, podemos encontrar el diseño de la misma en el aula, en el que se han abordado aspectos relacionados con la metodología empleada durante su aplicación.

En uno de los apartados encontraremos los objetivos, los contenidos, y los conceptos generales en los que se ha fundamentado la propuesta. Para haber realizado esta propuesta ha sido necesario el currículum de Educación Infantil, y la elaboración de los objetivos y contenidos en relación con los que se recogen en dicho documento. De este modo, hemos trabajado las tres áreas de Educación Infantil:

- Crecimiento en armonía
- Descubrimiento y exploración del entorno
- Comunicación y representación de la realidad

En base a los objetivos y los contenidos, referentes a cada una de las tres áreas, se han elaborado los objetivos y contenidos de la propuesta de intervención educativa.

Posteriormente, se establecen las actividades que se han llevado a cabo. En cada una de ellas, aparecen los objetivos de la actividad, los materiales, el desarrollo de la actividad y la temporalización. A continuación, se presenta la evaluación de las actividades, en la cual se tienen presentes los criterios de evaluación, recogidos en el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL) de la etapa de Educación Infantil en la que se ha desarrollado la propuesta. A través de diversos métodos de obtención de datos, como el cuaderno de campo de los alumnos, se ha verificado que se han alcanzado los objetivos planteados inicialmente.

Antes de comenzar con las actividades, se presentará una visión general del conjunto y el propósito de cada una en la secuencia. Para una exploración de las ideas previas, llevaremos a cabo la actividad 1, con el fin de atender a las ideas previas de los alumnos e identificar su conocimiento inicial sobre los juegos. Con las actividades intermedias, pretendemos buscar la construcción de conocimiento sobre los juegos tradicionales de los alumnos a través de la práctica y la participación. El objetivo de estas actividades será enseñar las reglas, desarrollar habilidades motrices y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

Por último, cerraremos este proyecto con una actividad final, con el objetivo de combinar elementos de todos los juegos aprendidos, promoviendo la aplicación práctica de las habilidades y conocimientos adquiridos.

Con la estructura de estas actividades se pretende conectar el conocimiento previo de los alumnos con nuevas experiencias de aprendizaje. Con las actividades trabajaremos contenidos de tipo social, como el paso del tiempo, cambios y continuidades, y relaciones intergeneracionales, fortaleciendo su comprensión del contexto cultural e histórico de los juegos tradicionales.

5.2 Fundamentación curricular

Tabla1. Presentación del proyecto o situación de aprendizaje

Título: Pasado y diversión: Juegos tradicionales en Educación Infantil
Contextualización: pregunta motriz. ¿Cómo han cambiado los juegos a lo largo del tiempo y qué podemos aprender de los juegos que jugaban nuestros abuelos? El reto para los alumnos será descubrir cómo los juegos han cambiado desde la época en la

que sus abuelos eran niños hasta la actualidad. Para conseguirlo, los niños deberán observar, comparar y reflexionar sobre las diferencias entre los juegos antiguos y los juegos actuales. Además, tendrán la oportunidad de aprender directamente de sus abuelos acerca de juegos tradicionales.

Producto final: Actividad intergeneracional entre los niños y sus abuelos.

Nivel educativo: Segundo ciclo de Educación Infantil.

Número de sesiones: 6

Tabla 2. Marco curricular (Decreto 37/2022)

Objetivos de etapa:

Los objetivos de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León son los establecidos en el artículo 13 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y en el artículo 7 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, y son los siguientes:

- a) Iniciarse en el conocimiento y valoración de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León.
- b) Iniciarse en el reconocimiento y conservación del patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y diversidad.
- c) 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.

Crecimiento en armonía (Área CA)

Competencias Específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Actividades (título de las actividades)
CE1. Progresar en el conocimiento y	1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo controlando,	1.1.1. Desarrollar habilidades motoras	<ul style="list-style-type: none"> - Bolos: ¡A jugar! - El juego del trompo - Carrera de sacos

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.	precisando acciones y reacciones, y desarrollando un mejor equilibrio, control respiratorio y una mejor percepción sensorial y coordinación en el movimiento	1.1.2 Fomentar la cooperación y el juego en equipo		
		1.1.3. Promover el aprendizaje lúdico		
	1.2. 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	1.2.1 Promover la interacción intergeneracional		<ul style="list-style-type: none"> - Actividad final con nuestros abuelos. - Nuestro mural
		1.2.2. Desarrollar habilidades de comunicación		
	1.3. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación semidirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, utilizando las			

	<p>propias posibilidades y demostrando poco a poco iniciativa</p>		
<p>CE2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.</p>	<p>2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos mejorando progresivamente el control de sus emociones.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Actividad final con nuestros abuelos. - Juguetes hechos a mano.
	<p>2.2. Aceptar las características, intereses y gustos de los demás mostrando actitudes de respeto</p>		
<p>CE4. 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</p>	<p>4.1. Construir normas, sentimientos y roles interaccionando en los grupos sociales de pertenencia más cercanos para construir su identidad individual y social</p>		<ul style="list-style-type: none"> - ¡Qué sabemos! - Juegos de generación en generación
	<p>4.2. Participar en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con</p>		

derechos humanos	actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.		
	4.3. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales.		
	4.4. Adoptar responsabilidades individuales y destrezas cooperativas trabajando en equipo.		

Contenidos del área:

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio, y los desplazamientos
- Destrezas manipulativas y progresión de las habilidades motrices de carácter fino
- Control postural en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás.

Normas de juegos. Juegos reglados sencillos con mediación del adulto

- Posibilidades de acción: juego y ejercicio físico.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas

B. Desarrollo y equilibrio afectivos

- Herramientas para la identificación, aceptación de necesidades, emociones, sentimientos, vivencias e intereses en sí mismo y en los demás.

- Estrategias de ayuda en contextos de juego y rutinas.

- Estrategias para desarrollar seguridad en sí mismo en tareas cotidianas, con la progresiva identificación de sus posibilidades

- Habilidades para desarrollar actitudes de escucha y respeto hacia los demás.

- Inicio en la aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro.

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

- La familia. Composición, relaciones, funciones. La diversidad familiar

- Habilidades socioafectivas y de convivencia: identificación, comunicación de sentimientos y emociones, y pautas básicas de convivencia

- Estrategias de autorregulación de la propia conducta e inicio en el respeto hacia los demás.

- Aplicación de estrategias para la resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros

Descubrimiento y exploración del entorno (Área DEE)

Competencias Específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Actividades (título de las actividades)
CE1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos identificando y nombrando sus cualidades o atributos y funciones mostrando curiosidad e interés	1.1.1. Fomentar el interés y la motivación en los niños	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento “Mara, la rana” - Juegos de generación en generación - Juguetes hechos a mano.
		1.1.2. Enseñar juegos tradicionales	
		1.1.3. Fomentar la imaginación y la creatividad	

sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo	1.2. Reconocer los cuantificadores básicos más significativos aplicándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás	1.2.1 Reconocer visualmente los cuantificadores	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de generación en generación - Bolos: ¡A jugar!
		1.2.2 Reconocer las cantidades en cada interacción	
		1.2.3 Uso de cuantificadores en el juego	
	1.3. Analizar su actividad, estableciendo las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas	1.3.1. Ordenar u describir las secuencias de las actividades	
CE2.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	1.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la planificación de secuencias de actividades	1.1.1 Enfrentar dificultades o retos durante el juego con iniciativa.	<ul style="list-style-type: none"> - ¡Juguemos! - Bolos: ¡A jugar! - Juego de la soga - Carrera de sacos
	1.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas,		

<p>iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.</p>	<p>mediante la identificación de diferentes estrategias.</p>		
	<p>1.3. Adquirir estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, descubriendo el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.</p>		

Contenidos del área:

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios

- Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad
- Asociación de diferentes formas de representación.
- Construcción del sentido del número en relación a un aumento progresivo en las cantidades.
- Representación gráfica de los números.
- Nociones espaciales sencillas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. En el medio, a un lado, de frente, de espaldas, en fila.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.

- Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento.

- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Estrategias para buscar soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

Comunicación y representación de la realidad (Área CRR)

Competencias Específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Actividades (título de las actividades)
CE1. 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.	1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, aplicando las normas de la comunicación social con actitud cooperativa con ayuda puntual del adulto, en función de su desarrollo individual.	1.1.1 Desarrollar habilidades de observación	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento “Mara, la rana” - Cuento: “En mis tiempos”
		1.1.2 Desarrollar habilidades de comunicación verbal	
1.1.3 Desarrollar la comprensión lectora			
	1.2. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose	1.2.1 Diferenciar diferentes períodos de tiempo mediante	<ul style="list-style-type: none"> - Qué sabemos

	con diferentes medios y herramientas digitales sencillas con ayuda puntual del adulto	herramientas visuales como los colores	
		1.2.2 Facilitar la comprensión temporal	
		1.2.3 Enseñar la evolución de los juegos y la vida a lo largo del tiempo	
CE2. 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.	2.1. Comprender de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.	2.1.1. Comprender el concepto del tiempo	<ul style="list-style-type: none"> - Qué sabemos - Cuento “Mara, la rana” - Cuento: En mis tiempos
	2.2 Comprender mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital,	2.2.1. Potenciar la creatividad y la imaginación	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de generación en generación

	reconociendo la intencionalidad del emisor con ayuda del adulto, mostrando curiosidad e interés.		
CE3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentado su repertorio lingüístico interactuando en diferentes situaciones y contextos.	3.3.1. Fomentar el conocimiento de los juegos tradicionales	- Juegos de generación en generación
	3.2 Progresar en la utilización del lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los	3.2.1. Desarrollar habilidades sociales y cooperativas	- Juegos de generación en generación

	demás con seguridad y confianza		
	3.3. Evocar y expresar ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas o imaginarias con mediación del adulto	3.3.1. Fomentar el aprendizaje intergeneracional	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de generación en generación - Cuento “Mara, la rana” - Cuento: En mis tiempos

Contenidos del área:

A. Intención e interacción comunicativas

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.
- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y de regulación de la propia conducta.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas
- Normas que rigen la conversación: pedir la palabra, esperar el turno, escuchar activamente y mantener el tema de conversación
- El lenguaje verbal como medio para resolver conflictos de forma pacífica en situaciones cotidianas con mediación del adulto
- Aumento del vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios
- Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, cómo es y para qué sirve), personas (rasgos físicos)

D. Aproximación al lenguaje escrito

- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación

de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales

- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números

E. 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-cultura
- Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos

5.3 Desarrollo de las actividades

Actividad 1. Qué sabemos.

Objetivos:

- Observar la diferencia entre las dos imágenes
- Fomentar el pensamiento crítico – comparaciones entre el pasado y el presente
- Relacionar imágenes con conceptos abstractos

Materiales:

- Pizarra digital

Recursos didácticos:

- Fotografías
- Vídeos. Podemos mostrarles a los niños vídeos relacionados con juegos y actividades en ambas épocas.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad se presentará a los alumnos una imagen compuesta por dos fotografías. En la parte de la izquierda aparecerá una fotografía del año 1983 en la que un grupo de hombres juega a la petanca. En la parte de la derecha aparecerá una foto actual, un niño y una niña jugando con bloques de construcción. (ANEXO I). Después de presentarles la foto, haremos que reflexionen y la analicen. A continuación, les preguntaremos qué ven, y les realizaremos las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo que habéis visto?
- ¿Cuántas personas aparecen en cada foto?
- ¿Por qué una imagen tiene color y la otra no lo tiene?
- ¿Qué están haciendo las personas que aparecen en las imágenes?
- ¿Creéis que están jugando en las dos fotos?
- ¿A qué creéis que están jugando?
- ¿En la foto de blanco y negro juegan muchas personas o pocas?
- ¿En la foto de blanco y negro juegan chicos o chicas?
- ¿En la foto a color juegan muchas personas o pocas?
- ¿En la foto a color juegan chicos o chicas? ¿Ambos?

Después de realizarles las preguntas, la maestra les explicará cada una de ellas y resolverá sus dudas. Les explicaremos que, a la hora de representar el pasado, podemos situar su imagen 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. En cambio, la imagen del presente se la mostraremos en la parte derecha simbolizando que el presente va al lado del pasado. Y también observaran como la imagen está a color, relacionando la actualidad con una imagen a color.

Temporalización: 15 minutos.

Actividad 2. Cuento “Mara, la rana”

Objetivos:

- Fomentar el interés y la motivación en los niños
- Enseñar juegos tradicionales
- Desarrollar la comprensión lectora
- Fomentar la imaginación y la creatividad

Recursos didácticos:

- Cuento “Mara, la rana”
- Material audiovisual. Podemos proyectar un vídeo relacionado con el cuento, por ejemplo, un corto animado que muestre cómo se juega a la petanca y la rayuela.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad hemos recurrido al cuento de “Mara, la rana” para ir trabajando los juegos tradicionales en Educación Infantil y así poner de manifiesto cómo se transmiten de generación en generación. Este cuento narra la historia de Mara, una rana que un día visita a sus abuelos con la esperanza de que su abuelo le enseñe los juegos de su infancia. Sin embargo, al llegar descubre que su abuelo está enfermo. A pesar, de sentirse triste, Mara juega con su abuela y le muestra los juegos que su abuelo le había enseñado. Cuando su abuelo se recupera, los tres juegan juntos. Al final del cuento hay una breve explicación del juego de la petanca y de la rayuela. (ANEXO II)

Temporalización: 30 minutos.

Actividad 3: ¡Juguemos!

Objetivos:

- Fomentar el conocimiento de los juegos tradicionales
- Fomentar la participación activa
- Desarrollar habilidades motoras y sociales

- Promover la cooperación e inclusión

Materiales:

- Pelotas
- Piedras
- Aros

Recursos didácticos:

- Carteles que muestren las reglas y características de los juegos tradicionales
- Vídeos cortos que muestren cómo se juega a la petanca y la rayuela

Desarrollo de la actividad:

Primero, explicaremos en qué consisten los juegos que aparecían en el cuento, la petanca y la rayuela. También, les mostraremos su evolución y las características de cada uno de ellos tanto en el pasado como en el presente. Les preguntaremos porque creen que antes se jugaba mayoritariamente por sexos y ahora hay una mayor inclusión en el juego entre distintos sexos. A continuación, jugaremos a cada uno de los juegos como se jugaba antes y como se juega ahora. (ANEXO III)

Temporalización: 30 minutos.

Actividad 4. Juegos de generación en generación

Objetivos:

- Fomentar el conocimiento de los juegos tradicionales
- Desarrollar habilidades sociales y cooperativas
- Potenciar la creatividad y la imaginación
- Fomentar el aprendizaje intergeneracional

Materiales:

- Ficha
- Gomets

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad lo primero que hemos hecho ha sido comunicarnos con los abuelos y los padres de nuestros alumnos que se han ofrecido a proporcionar información para realizar esta actividad. Cuando ya hemos recopilado toda la información, presentamos a los alumnos los juegos practicados por nuestros familiares, clasificándolos por épocas. Los juegos de nuestros abuelos representarán el “pasado”, los de nuestros padres representarán el “tiempo anterior” y los juegos de la actualidad representarán el “presente. Posteriormente, los alumnos completarán una ficha con fotografías que muestran diferentes personas participando en diferentes juegos. Aquellas relacionadas con nuestros abuelos y padres irán identificadas con gomets debajo de la imagen, mientras que las relacionadas con actividades actuales serán rodeadas por los alumnos. (ANEXO IV)

Temporalización: 30 minutos.

Actividad 5. Bolos: ¡A jugar!

Objetivos:

- Desarrollar habilidades motoras
- Fomentar la cooperación y el juego en equipo
- Promover el aprendizaje lúdico

Materiales:

- 10 botellas de plástico vacías
- Una pelota ligera (de gomaespuma, por ejemplo)

Recursos didácticos:

- Fotografías de personas jugando a diferentes juegos en diferentes épocas
- Vídeos que muestren a personas jugando los juegos tradicionales

Desarrollo de la actividad:

Esta actividad constará de dos partes. Una primera parte en la cual los niños deberán decorar las botellas de plástico, con pintura y diferentes pegatinas, y una segunda parte en la cual se realizará el propio juego de los bolos.

Una vez que tengamos las botellas decoradas, procedemos al juego. Primeramente, les explicaremos a los niños cómo jugar, cómo deben lanzar la pelota y el objetivo del juego (derribar el mayor número de botellas.) Una vez explicado el juego, procedemos a la organización del área de juego. Primero, deberemos colocarlas en un triángulo en la parte final del área donde vayamos a realizar el juego. A continuación, con una cinta adhesiva, marcaremos una línea desde donde los niños lanzarán la pelota. Iremos ayudando a los niños a contar cuántas botellas derriban con cada lanzamiento. Los niños se irán turnando para lanzar la pelota desde la línea de lanzamiento. Después de cada turno, iremos colocando las botellas nuevamente en posición para el siguiente niño.

Temporalización: 30 minutos.

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

- Fomentar la conexión intergeneracional
- Estimular la imaginación y la creatividad
- Promover el interés por la historia y las tradiciones familiares
- Promover la comunicación y la escucha activa

Recursos didácticos:

- Cuento “En mis tiempos”
- Vídeo. Proyectar un vídeo o animación del cuento.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad hemos recurrido al cuento de “En mis tiempos”. En el cuento los protagonistas son un abuelo y un niño. Al principio no se comunican entre sí, mientras

el niño tiene una consola en la mano que emite ruidos, el abuelo se dedica a dar de comer a las palomas. Cansado del silencio, el abuelo empieza a compartir con el niño los juegos que solía jugar en su juventud, contando algunas anécdotas de su pasado. (ANEXO VI).

Temporalización: 30 minutos.

Actividad 7. El juego del trompo.

Objetivos:

- Desarrollar habilidades motoras finas
- Fomentar la cooperación y el juego en equipo
- Promover el aprendizaje lúdico y la apreciación de los juegos tradicionales
- Crecimiento emocional, social y cognitivo

Materiales:

- Trompos de madera
- Cuerda para lanzar el trompo

Recursos didácticos:

- Vídeo. Video que muestre cómo lanzar el trompo correctamente.
- Diferentes modelos de trompos. Mostrar diferentes tipos de trompos para que los niños aprecien la evolución del juego.

Desarrollo de la actividad:

Esta actividad consistirá en dos partes. Una primera parte en la cual los niños aprenderán a lanzar el trompo, y una segunda parte en la cual participarán en diferentes juegos con los mismos. (ANEXO VII)

Primeramente, les enseñaremos cómo enrollar la cuerda alrededor del trompo. Deberán sujetar la cuerda con una mano y el trompo con la otra, lanzándolo con un movimiento de muñeca para hacerlo girar.

Una vez que tengan la técnica, se enfrentarán a varios desafíos;

- Los niños lanzarán sus trompos al mismo tiempo y observarán cuál trompo gira durante más tiempo. El trompo que siga girando al final será el ganador.
- Otro desafío consistirá en dibujar un círculo con tiza en el suelo y colocar varios trompos dentro del círculo. Los niños intentarán lanzar sus trompos para derribar los trompos dentro del círculo.
- Otro desafío puede ser que los niños lancen sus trompos dentro de un área marcada. El objetivo es mantener el trompo girado dentro del área marcada sin que salga de los límites.

Temporalización: 30 minutos.

Actividad 8. Carrera de sacos

Objetivos:

- Fomentar la coordinación motriz y el equilibrio
- Desarrollar habilidades de cooperación y apoyo mutuo entre los niños
- Generar un ambiente lúdico que motive la participación activa de todos los alumnos

Materiales:

- Sacos de tela
- Conos para delimitar la línea de salida y de llegada

Recursos didácticos:

- Carteles que expliquen las reglas de la carrera de sacos
- Silbato. Para marcar el inicio y el final de la carrera

- Medallas. Premios de participación para los alumnos.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad lo primero que haremos será reunir a los niños y explicarles las reglas básicas de la carrera de sacos. Deberán mantener sus pies dentro del saco en todo momento y deberán saltar hasta la línea de meta. Colocaremos a los niños en la línea de salida, cada uno dentro de su saco. Cuando suene el silbato, los niños comenzarán a saltar hacia la línea de llegada. Felicitaremos a todos los niños cuando la carrera finalice y hayan cruzado la línea de meta y les repartiremos a cada uno un pequeño premio.

(ANEXO VIII)

Temporalización: 30 minutos

Actividad 9. Juego de la soga

Objetivos:

- Promover la actividad física y la coordinación motora
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación

Materiales:

- Una soga
- Espacio amplio y seguro

Recursos didácticos:

- Silbato. Para marcar el inicio y el final de cada turno
- Medallas. Premios de participación para los alumnos.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad lo primero que haremos será reunir a los niños y explicarles las reglas básicas del juego. Haremos equipos asegurando inclusión y participación de todos los

niños. Los equipos se turnarán para jugar con la soga de manera competitiva o cooperativa, dependiendo de la variante elegida. (ANEXO IX)

Temporalización: 30 minutos.

Actividad 10. Juguetes hechos a mano. (Títeres de dedo, muñecas de trapo...)

Objetivos:

- Estimular la creatividad
- Desarrollar habilidades manuales

Materiales:

- Cartones
- Pinturas
- Pinceles
- Cuerdas

Recursos didácticos:

- Modelos de referencia. Ejemplos de títeres de dedo ya hechos para que les sirva de referencia visual a los alumnos.
- Materiales decorativos: botones, lentejuelas, lana...

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad lo primero que haremos será explicar a los niños paso a paso cómo hacer cada juguete. Les mostraremos cómo usar los materiales de manera segura.

Para la creación de juguetes, les ayudaremos a cortar formas simples de tela para títeres de dedo y muñecas. Los niños los decorarán con botones y pinturas. Finalmente, los niños mostrarán sus creaciones y los compartirán entre todos. (ANEXO X)

Temporalización: 40 minutos.

Actividad 11. Nuestro mural.

Objetivos:

- Fomentar el conocimiento de los juegos tradicionales
- Estimular la creatividad y habilidades artísticas de los niños

Materiales:

- Cartulina grande
- Imágenes impresas de juegos tradicionales
- Pegamento
- Pinturas

Recursos didácticos:

- Pegatinas decorativas
- Revistas. Para recortar imágenes y que los niños puedan añadirlas al mural

Desarrollo de la actividad:

Esta actividad consistirá en realizar un mural. Lo primero que haremos será mostrar fotografías impresas de los juegos tradicionales a los niños. Deberán pintar las imágenes y a continuación decorarlas con estrellas, flores...

Posteriormente pegaremos estas fotografías en el mural. Invitaremos a los niños a compartir lo que más les gustó de la actividad y lo que aprendieron sobre estos juegos.

Temporalización: 30 minutos.

Actividad 12. Actividad final con nuestros abuelos.

Objetivos:

- Promover la interacción intergeneracional
- Desarrollar habilidades de comunicación
- Fomentar la comprensión de la historia

- Facilitar el intercambio de valores

Recursos didácticos:

- Fotografías: pediremos a los abuelos que traigan fotografías antiguas de cuando eran niños y jugaban con sus juguetes.
- Juegos y juguetes. Prepararemos una variedad de juegos tanto antiguos como modernos que los niños y los abuelos puedan disfrutar en conjunto.

Desarrollo de la actividad:

En esta última actividad invitaremos a algunos abuelos y abuelas de los alumnos para que nos muestren juegos y juguetes con los que se entretenían ellos cuando eran pequeños. Además, hablarán sobre cómo han evolucionado esos juegos a lo largo del tiempo. Los niños, a su vez, enseñarán a los abuelos los juegos actuales y cómo los practican. Esto permitirá que tanto los niños como los abuelos aprendan unos de otros.

Temporalización: 30 minutos.

5.4 Metodología

Principalmente, el método utilizado en este proyecto ha sido el Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), metodología que afecta tanto al proceso de enseñanza como de aprendizaje. Según Muñoz y Díaz (2009), el ABP es una metodología educativa centrada en el alumno, donde él mismo aprende sobre un tema a través de la resolución de problemas complejos. Este enfoque se fundamenta en teorías constructivistas del aprendizaje, que postulan que los alumnos construyen su propio conocimiento a través de la experiencia y la reflexión.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en la etapa de Educación Infantil, el primer escalafón educativo, donde el alumnado participa de forma activa mientras aprende, se pueden ver beneficiados en la medida que utilizamos herramientas educativas adecuadas. De esta manera el ABP se aborda desde esta perspectiva, tomándolo como una herramienta educativa que busca promover el aprendizaje significativo del

alumnado de forma activa y colaborativa, y que facilite que los alumnos se involucren en su propio proceso de aprendizaje como un agente más del proceso educativo.

Los estudios de Muñoz y Díaz (2009) sobre el ABP subrayan la eficacia de esta metodología para fomentar un aprendizaje profundo y significativo, desarrollando habilidades esenciales en el alumno y preparándole mejor para enfrentar conflictos en el mundo real.

Al optar por el ABP, promovemos una forma de trabajo activa en la que los alumnos vinculan el juego con la realidad, el entorno y la sociedad en la que viven. Esta metodología convierte a los niños en protagonistas de su aprendizaje, motivándolos a observar, investigar e indagar.

Por otro lado, el desarrollo de este proyecto se ha enriquecido con otras metodologías, como la gamificación. Pero también podemos destacar la implicación de las familias.

Respecto a la **gamificación**, según Gaitán (2013) es una técnica de aprendizaje que aplica la mecánica de los juegos para obtener mejores resultados. Esto puede incluir una mejor absorción de conocimientos, mejora de habilidades... El fin es usar el juego como una herramienta para alcanzar objetivos y facilitar el aprendizaje a través de la motivación.

Respecto a la **implicación familiar**, la implicación de las familias es fundamental para los niños. Los círculos más cercanos que tienen los niños en esta etapa son la familia y la escuela. Ambos son muy importantes para ellos y que estén relacionados entre sí va a causar un impacto positivo en el niño. La participación de las familias aporta beneficios al alumnado, fomentando una buena autoestima y proporcionando un mayor grado de seguridad en el aprendizaje. Por esta razón, en el proyecto hay actividades intergeneracionales donde los más mayores interactuarán con los más pequeños.

5.5 Temporalización de las sesiones

Este proyecto está planificado para llevarlo a cabo en el aula durante dos semanas. Si se dispone del tiempo completo del horario de la semana para hacerlo, se puede realizar en una semana o incluso añadir más actividades a la propuesta según las preferencias y objetivos 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 lograr un aprendizaje significativo. A continuación, se presenta la temporalización de las sesiones:

SESIÓN 1: lunes 6 de mayo

- Actividad: QUÉ SABEMOS
- Actividad: Cuento “Mara, la rana”

SESIÓN 2: miércoles 8 de mayo

- Actividad: Juguemos

SESIÓN 3: viernes 10 de mayo

- Actividad: Juegos de generación en generación

SESIÓN 4: lunes 13 de mayo

- Actividad: Bolos: ¡A jugar!

SESIÓN 5: miércoles 15 de mayo

- Actividad: Juegos del trompo

SESIÓN 6: viernes 17 de mayo

- Actividad: Cuento “En mis tiempos”
- Actividad final con nuestros abuelos



5.6. Evaluación

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo realizaremos a través de 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 interviene en su comportamiento. Es el método de evaluación más importante en Educación Infantil.

- **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.

- **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.

	No conseguido	En proceso	Conseguido
Ha mostrado interés por participar en las actividades			
Ha utilizado adecuadamente los espacios, elementos y objetos			
Respeto las normas de convivencia			
Sabe identificar si es un juego nuevo o tradicional por las fotografías			
Explora y tiene curiosidad por el tema trabajado			
Respeto las normas de cada juego			

- **Actividad evaluativa final:** Esta actividad consiste en mostrar a los alumnos diferentes imágenes de cada uno de los juegos explicados a lo largo de la propuesta. Los

alumnos deberán identificar y nombrar correspondiente a cada foto. De esta manera, podremos saber si el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha efectuado como se deseaba.

5.7 Valoración de la situación de aprendizaje

Tras poner en práctica este proyecto llegamos a una conclusión. En general, se han visto resultados más positivos de lo esperado. Esta propuesta ha despertado el interés y la motivación en los alumnos. Desde el principio todos los alumnos han demostrado interés en el tema del proyecto y han participado de forma activa en todas y cada una de las actividades. La propuesta ha resultado llamativa y ha fomentado la participación de los alumnos al haber estado dialogando sobre los juegos de sus abuelos, de sus padres y los de ellos mismos. Por otra parte, los cuentos han sido un recurso clave para garantizar su aprendizaje. Al finalizar el proyecto, los alumnos han asimilado completamente los conceptos y contenidos como son, los nombres de los juegos, las reglas, sus diferentes características...

6. CONCLUSIONES

La realización de este proyecto ha servido para permitir experimentar cómo es trabajar las Ciencias Sociales en el aula. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha demostrado ser una metodología eficaz, logrando que los aprendizajes sean significativos y motivando la participación de los alumnos. En las aulas se busca implementar métodos activos como este en los que tomen como centro el aprendizaje del alumno.

El juego es un recurso muy completo en Educación Infantil, facilitando el trabajo en diferentes áreas en el aula. Durante el desarrollo del proyecto, se ha observado que los resultados deseados se han alcanzado gracias al juego, permitiendo acercar la cultura a los más pequeños.

La transmisión de la historia a lo largo del tiempo ha permitido que muchas generaciones comprendan los acontecimientos pasados y se conviertan en participantes activos en la conservación de la historia, en lugar de ser meros receptores de información.

La realización de este proyecto ha aumentado la motivación del alumnado, especialmente cuando se habla de sus familiares. Esto contribuye a la transmisión de tradiciones, asegurando que la historia no se olvide.

Después de realizar todos los juegos tradicionales que forman parte de nuestra propuesta de intervención educativa, se han extraído las siguientes conclusiones de acuerdo con algunos de los objetivos propuestos en el trabajo de fin de grado:

- En relación con el objetivo de **acercar algunos juegos tradicionales al aula**: los niños han descubierto varios juegos tradicionales que no conocía hasta ahora y han recordado algunos juegos tradicionales que ya les eran familiares. De esta manera, el propósito inicial de implementar esta intervención educativa en el aula se ha cumplido.
- Respecto al objetivo de **promover situaciones de disfrute y entretenimiento mediante el juego**. A través de la observación directa hemos comprobado que los alumnos han disfrutado de los juegos tradicionales ya que ellos mismos

expresaban sus opiniones, y manifestaban si querían seguir jugando o cambiar de juego.

- Respecto al objetivo de **desarrollar actitudes de tolerancia y respeto a través del juego popular tradicional**. De igual manera, a través de la observación directa hemos comprobado que generalmente se ha creado un ambiente en el cual los alumnos se han ayudado entre sí y han colaborado en los juegos, pero cabe destacar alguna excepción. En algún caso se ha producido la situación de que los alumnos realizaron ciertas acciones únicamente con el fin de ganar sin cooperar con sus compañeros.

En el transcurso de este trabajo de fin de grado he tenido la oportunidad de experimentar diversas metodologías educativas, destacando especialmente el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el uso de juegos tradicionales en el aula de Educación Infantil. Este proceso me ha permitido no solo adquirir conocimientos teóricos, sino también desarrollar habilidades prácticas fundamentales para mi futura carrera como docente. Observar cómo los niños se involucran y disfrutan mientras aprenden sobre cultura, historia y valores a través de juegos tradicionales ha sido muy gratificante. Como futura docente, este trabajo me ha proporcionado una base sólida para continuar mejorando mis habilidades pedagógicas.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, D. (2019). En mis tiempos.... Abresueños
- Animación y Servicios Educativos A.C. (2009). Historia y evolución del juego. *Revista Vinculando*.
- Berger, K.S. y Thompson, R.A. (1977). *Psicología del Desarrollo*. Infancia y Adolescencia. Madrid, Panamérica.
- Bustamante Cabrera, S. (2015). *Desarrollo Lógico Matemático*.
- Cava Pagán, M. y Arias Ferrer, L. (2021). Aprendizaje basado en objetos en Educación Infantil: evaluación de una estrategia de intervención. *Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 8, 224-242.
- Casales Martínez, A. y Carillo García, E. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en Educación Infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76, 79-98. <https://doi.org/10.35362/rie7602861>
- Casanova Alfonsea, E., Arias Ferrer, L., & Egea Vivancos, A. (2018). La metodología por proyectos como oportunidad para la introducción de la historia y el patrimonio en las aulas de Educación Infantil. *Contextos Educativos. Revista De Educación*, (22), 79–95. <https://doi.org/10.18172/con.3185>
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata, S.L.
- 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.
- García, A. y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Garvey, C. (1977). *El Juego Infantil*. (4.^a ed). Ediciones Morata.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/ Emecé Editores.
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital, Investigación y Educación*, 3, 1-11.
- Limited, A. (2008). *Juego, bolos y petanca, hombres jugando petanca*, Francia, 1983 [Fotografía]. Alamy images.

- Mara, la rana, en casa de sus abuelos (1.a ed.). (2022). Marta Bermejo Maniega.
- Moyles J.R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata, MEC. Madrid.
- ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil. (BOE núm.5, sábado 5 enero 2008).
- Ortega, R. (1990). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 55, 88-102.
- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego luego soy*. Teoría de la actividad lúdica. Wanceulen.
- Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL, nº1, de 2 de enero2008).
- Rivero García, M.P. (2011). *Didáctica de las ciencias sociales para educación infantil*. Mira Editores.
- Tonda, G. (2001). *La didáctica de las Ciencias Sociales en la formación del profesorado de Educación Infantil*. Universidad de Alicante; N.º 1 edición (24 octubre 2001).
- Vygotsky, L.S. (1962). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Editorial Lautaro.

8. ANEXOS

ANEXO I. ACTIVIDAD “QUÉ SABEMOS”.



ANEXO II. CUENTO: “MARA, LA RANA”.



ANEXO III. ACTIVIDAD: “JUGUEMOS”.



ANEXO IV. ACTIVIDAD: “JUEGOS DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN”.



ANEXO V. ACTIVIDAD: “BOLOS ;A JUGAR!”.



ANEXO VI. CUENTO: “EN MIS TIEMPOS...”.



ANEXO VII. ACTIVIDAD: “JUEGO DEL TROMPO”



ANEXO VIII. ACTIVIDAD: “CARRERA DE SACOS”



ANEXO IX. ACTIVIDAD: “JUEGO DE LA SOGA”



ANEXO X. ACTIVIDAD: “JUGUETES HECHOS A MANO”

