



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

**MENCIÓN EN EXPRESIÓN Y
COMUNICACIÓN ARTÍSTICA Y
MOTRICIDAD**

TRABAJO FIN DE GRADO

Los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral.

Una propuesta de intervención intergeneracional

para la etapa de Educación Infantil



**Facultad de Educación
de Segovia**

Autora: Paula Llorente Barba

Tutora académica: Eva Álvarez Ramos

Curso: 2024/2025

En coherencia con el valor de la igualdad de género, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

RESUMEN

El Trabajo Fin de Grado que aparece a continuación tiene con fin trabajar los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral con el alumnado de Educación Infantil y así conseguir el aumento del repertorio lúdico-musical tradicional en estos. En la actualidad, dada la gran presencia de las nuevas tecnologías desde edades tempranas, los niños presentan un escaso conocimiento de los juegos rítmico-expresivos relacionados con la cultura y la tradición de su entorno. Para completar este trabajo, en primer lugar, se ha investigado y recopilado información relacionadas con este tipo de juegos, su clasificación y la importancia que tiene las personas mayores para su transmisión y divulgación, evitando la pérdida de estos. Después, se ha planteado una propuesta de intervención para trabajar estos juegos con niños de Educación Infantil, compartiendo sesiones intergeneracionales. En estas, los mayores de la localidad acuden al centro educativo para compartir este tipo de juegos con los alumnos del segundo curso del segundo ciclo de dicha etapa durante el mes de marzo durante el horario de psicomotricidad. De manera simultánea, en el espacio horario dedicado al trabajo de la plástica, se llevará a cabo un cuaderno recopilatorio de dichos juegos. Para finalizar, se han llegado a unas conclusiones a partir de la consecución de los objetivos y del resultado de las sesiones, sacando de estas las limitaciones posibles y el futuro de la propuesta. De esta propuesta se destaca la importancia de seguir, desde la escuela, con las tradiciones y culturas lúdico-musicales y, para ello, la interacción con las personas mayores, aportando esto múltiples beneficios para el desarrollo integral de los niños.

PALABRAS CLAVE: intergeneracional, juegos rítmico-expresivos de transmisión oral y Educación Infantil.

ABSTRACTM

The Final Degree Dissertation presented below aims to work on rhythmic-expressive games transmitted orally with Early Childhood Education students, thereby increasing their repertoire of traditional musical-play activities. Currently, due to the strong presence of new technologies from an early age, children have limited knowledge of rhythmic-expressive games related to the culture and traditions of their surroundings. To complete this project, information related to this type of game, its classification, and the importance of older people in their transmission and dissemination has first been researched and compiled, with the goal of preventing their disappearance. Afterwards, an intervention proposal was designed to work on these games with Early Childhood Education children, involving intergenerational sessions. In these sessions, local elders visit the school to share these types of games with second-year students in the second cycle of this educational stage during March, within the psychomotor skills schedule. Simultaneously, during the visual arts schedule, a compilation booklet of these games will be created. Finally, conclusions have been drawn based on the achievement of the objectives and the results of the sessions, identifying possible limitations and the future of the proposal. This proposal highlights the importance of continuing, from the school setting, the preservation of playful-musical traditions and cultures, for which interaction with older people is key bringing multiple benefits to the overall development of children.

KEYWORDS: intergenerational, orally transmitted rhythmic-expressive games and Early Childhood Education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	9
2. OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO	10
2.1. OBJETIVO GENERAL	10
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
3. JUSTIFICACIÓN	11
3.1. RELEVANCIA DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	11
3.2. RELEVANCIA CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	12
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	16
4.1 CONCEPTO DE JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS	16
4.1.1. Tipos de juego	19
4.2. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL	22
4.2.1. El juego en la escuela y en el aula de educación infantil	24
4.3. JUEGOS RÍTMICO-EXPRESIVOS DE TRANSMICIÓN ORAL	26
4.4. EL PAPEL DE LOS ABUELOS EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS	
28	
5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	31
5.1. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	31
5.2. LEGISLACIÓN EDUCATIVA	31
5.3. METODOLOGÍA	32
5.4. OBJETIVOS DE LA ETAPA	33
5.5. ELEMENTOS CURRICULARES: COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS	33
5.6.1 Recursos de la intervención.	47
5.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	47
5.9 RESULTADOS	50

6. CONCLUSIONES	51
6.1. CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LOS OBJETIVOS DEL TRABAJO	52
6.2. LIMITACIONES DE LA PROPUESTA	53
6.3. FUTURO DE LA PROPUESTA	53
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
8. ANEXOS	0

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	12
Tabla 2	14
Tabla 3	17
Tabla 4	19
Tabla 5	20
Tabla 6	35
Tabla 7	38
Tabla 8	41
Tabla 9	44
Tabla 10	46
Tabla 12	47
Tabla 13	48
Tabla 11	49
Tabla 14	6
Tabla 15	8
Tabla 16	9
Tabla 17	10
Tabla 18	11

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	23
Figura 2	25

Figura 3	0
Figura 4	1
Figura 5	3
Figura 6	4
Figura 7	5
Figura 8	Figura 9
Figura 10	12
Figura 11	Figura 12
Figura 13	13
Figura 14	Figura 15
Figura 16	14
Figura 17	Figura 18
Figura 19	15

*Procura tú que tus coplas
vayan al pueblo a parar,
aunque dejen de ser tuyas
para ser de los demás.*

*Que, al fundir el corazón
en el alma popular,
lo que se pierde de nombre
se gana de eternidad.*

Antonio Machado (1918)

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (en adelante TFG) pone en práctica una situación de aprendizaje centrada en los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral. Pretende acercar al alumnado de la etapa de Educación Infantil a este tipo de juegos, que combinan la psicomotricidad con la música y son característicos por su transmisión oral entre generaciones. Se procura que el alumnado tome conciencia de su importancia, aprendiendo a valorar la tradición y la cultura, destacando la de su entorno cercano. Del mismo modo, se intenta transmitir la importancia de seguir divulgándolos y manteniéndolos en el tiempo, puesto que forman parte de nuestras raíces.

La propuesta consiste en el trabajo conjunto de la psicomotricidad y la música, centrándose en la escucha y el acercamiento a los juegos rítmico-expresivos, pudiendo vivenciarlos para aprender más de ellos. De esta forma, el alumnado de dicha etapa contará con una variedad de juegos que pueden utilizar, cuando así lo consideren.

Durante la implementación de la situación de aprendizaje, se muestra la importancia de valorar dichas actividades lúdicas para no perder la esencia del pueblo, despertando la curiosidad y el interés por este tipo de juegos. Además, se les hace partícipes de esa transmisión, comprendiendo así la importancia del mantenimiento de la identidad de la zona.

Se acerca, así, al alumnado de la etapa de Educación Infantil, a la cultura popular mediante diferentes sesiones en las que se trabajan los diversos tipos de juegos rítmico-expresivos de transmisión oral. Durante las mismas, los alumnos vivenciarán estos juegos y disfrutarán de ellos.

2. OBJETIVOS DEL TRABAJO FIN DE GRADO

2.1. OBJETIVO GENERAL

El Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo general implementar una situación de aprendizaje que trabaje los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral con alumnado de la etapa de Educación Infantil.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Asimismo, los objetivos específicos que persigue dicho trabajo son los siguientes:

- Fomentar la conciencia cultural y el aprecio por las tradiciones.
- Desarrollar habilidades psicomotoras y musicales a través de la vivencia de juegos rítmico-expresivos de transmisión oral.

3. JUSTIFICACIÓN

Este apartado del TFG se centra en la importancia y relevancia de la situación de aprendizaje con la educación y el contexto actual en el que nos hallamos. Además, se trata la relación del tema escogido con las competencias del título de Grado en Educación Infantil.

3.1. RELEVANCIA DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

He decidido escoger los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral como tema del TFG, puesto que considero que, en la actualidad, con la llegada de las nuevas tecnologías, este tipo de juegos se están perdiendo. Esta idea la comparte Pelegrín al afirmar que

la cultura infantil tradicional, oral, gestual, preciso es reconocerlo, evidencia señales de extinción. Este proceso, aunque acelerado, no significa una desaparición fulminante. Simplemente porque el proceso cultural no es producto de una generación, antes bien, lenta asimilación, ya que subsiste un mensaje relacional directo entre el hacer cultural y la vida de una comunidad. (2008, p. 14)

Bajo mi punto de vista, desde las aulas se debería fomentar su mantenimiento y disfrute, puesto que aportan múltiples beneficios para el desarrollo integral de los alumnos. Del mismo modo, considero que estos juegos están altamente ligados con las raíces de la sociedad a la que pertenecemos y forman parte de nuestras costumbres, valores y tradiciones. Con su incorporación a la escuela, se permite el acercamiento a nuestros antepasados, puesto que, al transmitirse de generación en generación, mantienen viva la memoria a lo largo de muchos años. Esto hace que se establezcan conexiones intergeneracionales, ya que se comparten entre niños, jóvenes, adultos y personas mayores.

Los juegos van acompañados de retahílas que cuentan diversas historias, muchas de ellas retransmiten acciones que se realizaban en la antigüedad. Esto nos permite conocer y valorar la historia de nuestros antepasados y de nuestro pueblo, pudiendo relacionar estos temas con otros plasmados en el currículo de la etapa.

Asimismo, he decidido escoger este tema, ya que el juego, como se indica en el Decreto 37/2022, es la principal técnica para trabajar en la etapa de Educación Infantil y,

por lo tanto, el auténtico medio de aprendizaje y disfrute. Este tipo de juegos combina aspectos motores con musicales, pudiendo trabajar el tema, como es característico de la etapa, de manera globalizada.

En definitiva, los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral permiten a las nuevas generaciones conectar con su herencia cultural de forma lúdica y creativa.

3.2. RELEVANCIA CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

En el presente apartado del TFG se relacionan el tema escogido con el desarrollo de las competencias propias del título de Grado en Educación Infantil (tabla 1) y de la Mención de “Expresión y comunicación artística y motricidad” (tabla 2). Estas se encuentran contempladas en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas oficiales y en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.

Las competencias generales del grado se ven reflejadas en el trabajo de la siguiente manera:

Tabla 1

Competencias generales del título y su justificación en relación al TFG

COMPETENCIAS GENERALES	JUSTIFICACIÓN
<p>1. - Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:</p> <p>a. Aspectos principales de terminología educativa.</p> <p>b. Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, de carácter fundamental, del alumnado en las distintas etapas y enseñanzas del sistema educativo.</p> <p>c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículum de Educación Infantil.</p>	<p>Para desarrollar el presente Trabajo Fin de Grado es imprescindible dominar el currículo de Educación Infantil. Esto se refleja a lo largo del trabajo, usando terminología educativa y manejando el currículo de la etapa para elaborar la situación de aprendizaje y entender el sistema educativo actual.</p>

<p>d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.</p> <p>e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>f. Fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum de Infantil.</p> <p>g. Rasgos estructurales de los sistemas educativos.</p>	
<p>2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:</p> <p>a. Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos</p> <p>c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.</p>	<p>Se evidencia en la adecuada planificación, desarrollo y puesta en práctica de la situación de aprendizaje, recalcando el desarrollo y los resultados de esta, tomando las decisiones necesarias ante los posibles problemas que puedan surgir.</p>
<p>3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.</p>	<p>Esta competencia se muestra en el análisis de los beneficios de la situación de aprendizaje para el alumnado, así como en la búsqueda de información sobre el tema escogido.</p>
<p>4.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:</p> <p>a) La capacidad para iniciarse en actividades de investigación.</p> <p>b) El fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.</p>	<p>Se refleja durante todo el TFG, al investigar sobre el tema elegido y planificar la situación de aprendizaje.</p>

<p>5.- Desarrollar la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad.</p>	<p>Dicha competencia se evidencia en la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, haciendo hincapié en los valores imprescindibles para convivir en sociedad.</p>
---	--

Nota. Elaboración propia.

En cuanto a las competencias específicas de la mención “Expresión y comunicación artística y motricidad”, estas se desenvuelven de este modo:

Tabla 2

Competencias específicas de la mención y su justificación en relación al TFG

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	JUSTIFICACIÓN
<p>1. Profundizar en el conocimiento de los fundamentos de la expresión y comunicación corporal, plástica y corporal.</p>	<p>La siguiente competencia se muestra en el planteamiento de la situación de aprendizaje, puesto que para su creación es prescindible el manejo del funcionamiento de las áreas de expresión, centrándose en el currículo de Educación Infantil.</p>
<p>2. Ser capaz de diseñar, utilizar y evaluar diferentes recursos y actividades encaminadas al desarrollo de las capacidades de expresión y comunicación corporal plástica y musical, y al enriquecimiento de la cultura motriz y artística del alumnado.</p>	<p>Se refleja en la planificación, puesta en práctica y reflexión de la situación de aprendizaje, en la cual se llevará a cabo diversas actividades.</p>
<p>3. Ser capaz de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos. 4. Ser capaz de establecer relaciones entre la expresión musical, corporal y/o plástica con el juego motor y el desarrollo de las</p>	<p>Dichas competencias se evidencian en la elección del tema del TFG y en la elaboración de la situación de aprendizaje, la cual está estrechamente relacionada con el juego motor.</p>

diferentes áreas de experimentación en el currículo de Educación Infantil.	Del mismo modo, el tema escogido trata la expresión musical y corporal de manera conjunta, pudiendo relacionarla con otros aspectos del currículo de la etapa de Educación Infantil.
5. Comprender y dar respuesta a la expresión corporal, musical y plástica de cada niño, utilizando sus propias capacidades.	Esta competencia específica se muestra en el desarrollo de la situación de aprendizaje planteada, la cual se adaptará, en todo momento, a las necesidades de cada uno de los niños que participen en ella.
6. Conocer y analizar los elementos de las estructuras de las actividades físicas, musicales y plásticas de carácter colectivo, apreciando su posibilidad de transformación y su influencia sobre las acciones de los participantes.	Se evidencia en la situación de aprendizaje, resaltando aquellos juegos rítmico-expresivos de transmisión oral en los que se trabaja de manera conjunta.
7. Conocer las tendencias y modelos actuales para el desarrollo de estos contenidos y analizar los valores que transmiten y que se han ido consolidando en su desarrollo práctico.	Se muestra en la planificación y creación de la situación de aprendizaje.
8. Respetar y reconocer las diferentes expresiones culturales en torno a la música, la actividad física y la expresión artística, tanto a nivel colectivo como individual.	Dicha competencia queda constatada durante todo el Trabajo Fin de Grado, tanto en la elección de la temática y su profundización teórica, como en la situación de aprendizaje planteada. Centrándose, sobre todo, en la música y la actividad física.
9. Capacidad de analizar la calidad de la práctica docente realizada, enfocada a un proceso de reflexión y mejora sistemática de la misma, en las diferentes áreas de expresión.	Esto se refleja en los resultados de la situación de aprendizaje planteada y en las conclusiones del trabajo.

Nota. Elaboración propia.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En el presente apartado se va a abordar el concepto de juego, sus características y los tipos, siguiendo diferentes autores. Del mismo modo, se hablará de la presencia de este en el aula y en el currículo de Educación Infantil, al igual que su importancia en dicha etapa. Más tarde, se centrará en los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral y, por último, se hará una comparación con los juegos tradicionales, populares y autóctonos.

4.1 CONCEPTO DE JUEGO Y SUS CARACTERÍSTICAS

El juego se encuentra presente en todos los seres humanos. Este es una actividad esencial en las primeras edades de los niños y, como expone Andrade (2020), estos “de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura”. (p. 134)

A lo largo de la historia, múltiples autores de diferentes disciplinas como la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología han tratado el concepto de juego. Es por ello por lo que hay una gran cantidad de definiciones sobre él. La Real Academia Española (2024), muestra varias, aunque las más destacables son las siguientes “acción y efecto de jugar por entretenimiento” y “ejercicio recreativo o de competición sometida a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (s. p.).

Schiller (2005) define el concepto de juego como “una actividad estética”, mientras que otros autores, como Huizinga (1998), explican que es

una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites, fijados en el tiempo y en el espacio, que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente. (p. 45-46).

Para el psicólogo Jean Piaget, está relacionado con el crecimiento mental de los niños, definiéndolo como un instrumento de desarrollo intelectual, a través el cual madura el pensamiento y el lenguaje. Además, contribuye a la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, lo que permite al alumnado expresar sus

ideas y pensamientos de manera libre, disminuyendo así los miedos, preocupaciones e inseguridades. (Piaget y Vigotsky, 2012)

En cuanto al origen del juego, diversos autores como Prieto (2010) exponen que el juego nace del juego animal y, con posterioridad, evoluciona en el hombre

hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evoluciona y forma parte de la cultura (juegos tradicionales). (Andrade, 2020, p. 138)

El juego, por tanto, existe desde tiempos remotos, sin poder encajarlo en una fecha determinada. Ha ido evolucionando, llegando incluso a perderse muchos de ellos, ya que la manera de transmitirlos y preservarlos era mediante la transmisión oral.

Otros autores como González (2007) en Andrade (2020) defienden que el juego es una oportunidad de expresión y comunicación y, por lo tanto, un lenguaje. A través de este, pueden expresar sus sentimientos, emociones y pensamientos. Por esto, se podría decir que su origen radica es la espontaneidad del ser humano, la necesidad de experimentar y de expresión innata. Así, indagando en sus orígenes, se puede afirmar que este ha estado presente a lo largo de la historia tal y como “lo evidencian los estudios de las culturas antiguas” (Delgado, 2011, p. 374). Por ello, podríamos decir que el nacimiento del juego no está claro, aunque podría ser una mezcla de varios acontecimientos. Del mismo modo, lleva presente desde hace muchos años y ha perdurado en el tiempo hasta la actualidad, aunque ha evolucionado en relación con las necesidades y demandas de la sociedad.

El juego tiene múltiples características y son muchos los autores que las contemplan. A continuación, se exponen algunas de estas en una tabla.

Tabla 3

Características del juego según diversos autores.

AUTOR	CARACTERÍSTICAS
Vaca (1978, p. 13)	- El juego surge de manera natural en los momentos libres de los niños.

<p>Moreno (1998, pp. 153-154)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El juego es una actividad natural, voluntaria y deseada. Los niños y niñas juegan por jugar, porque les gusta; los juegos les sirven para divertirse y expansionarse en sus ratos de ocio y tiempo libre. Es una actividad que se justifica por sí misma. - Todos los juegos tienen unas reglas, unas normas que implican a todos por igual. - Con los juegos los niños aprenden comportamientos sociales y a relacionarse con los demás.
<p>López (2004, p. 14)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es a través de juego como actividad fundamental en el niño, como aprende a conocerse a sí mismo, a conocer al otro y a los objetos; es decir, a conocer a todo lo que le rodea, a tener sus gustos y preferencias.
<p>Jurado, López y Yagüe (2004, p. 7)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aunque en cada juego no se exprese la importancia y los aspectos relacionados con los transversales, se dan las circunstancias más favorables para el desarrollo de dichos temas (educación ambiental, del consumidor, igualdad de sexos, educación para la paz, la salud y educación vial) importantes en la sociedad actual.
<p>Benítez (2009, p. 3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estimulan los sentidos, favoreciendo la creatividad e imaginación. - Facilita diversos aprendizajes como el desarrollo de actividades físicas como la motricidad fina y la gruesa (correr, agarrar, trepar, etc.), desarrollo del habla y el lenguaje, desarrollo de habilidades sociales (cooperar, compartir, negociar, etc.), desarrollo de la inteligencia emocional, inteligencia racional y comprensión de habilidades y limitaciones del cuerpo; la relación con el ambiente y el entorno, la relación con los demás; solucionar problemas y tomar decisiones.
<p>Reina (2009, p. 2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es una actividad placentera y divertida que hace aparecer excitación y alegría en los participantes. - Tiene un espacio y un tiempo determinado.

Nota. Elaboración propia.

4.1.1. Tipos de juego

En lo relacionado con los tipos de juego, han sido múltiples autores (Stefani, Andrés y Oanes, 2014; Roldán, 2016; Salazar, 2000; Navarro y Martín, 2010). a lo largo de la historia los que han clasificado estos, siguiendo distintas pautas (la edad, el desarrollo, los materiales necesarios, etc.). Es por ello por lo que a día de hoy encontramos una gran variedad de clasificaciones. Por un lado, Reina (2009) expone una clasificación de los juegos según la edad, teniendo en consideración las investigaciones de Piaget sobre el tema y tratando su aparición desde el mismo nacimiento.

Tabla 4

Tipos de juego según la edad, siguiendo la clasificación de Jean Piaget

TIPOS DE JUEGO	EXPLICACIÓN
De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores	<p>En esta edad, los juegos se basaban en movimientos repetitivos que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos.</p> <p>Son comunes los juegos en los que se emplea su propio cuerpo (se observa en los espejos, balance, dobla piernas y brazos, etc.), pero también manipula con objetos (sonajeros, conducir carritos, tirar objetos, etc.).</p> <p>A partir de aquí comienza las imitaciones y el juego simbólico.</p>
De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción	<p>Destaca por la importancia de juego individual y por los juegos de imaginación y ficción. Los niños utilizan objetos para “convertirlos” en otros.</p> <p>Con estos comienzan a desarrollar su capacidad de simbolización, siendo la base del desarrollo intelectual y afectivo.</p>
De 4 a 7 años: declina el juego simbólico	<p>El juego simbólico es el juego por excelencia de esta edad.</p> <p>Los niños pasan del egocentrismo a los juegos colectivos. Con anterioridad a esta etapa, raramente juegan de manera conjunta.</p>

	<p>Otros de los que se observa son el rompecabezas, los puzles, construcciones, modelar, dibujar, etc., persistiendo los juegos de muñecas.</p> <p>Los juegos deben ser muy estimulantes, ofreciendo y materiales de todo tipo y condición.</p>
De 7 a 12 años: desarrollo de los juegos de reglas	<p>Estos perduran en toda la vida de las personas. Estos se caracterizan por estructurarse en función de reglas que han sido establecidas por agentes externos o propuestas por los propios jugadores. Estas deben seguirse para que discurra correctamente.</p> <p>Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta. Los más representativos son las canicas, las cartas, rompecabezas, etc.</p> <p>Entre los 9 y los 12 años valoran enormemente el compañerismo y los amigos. Por ello, abundan los juegos de clasificación, de solución de problemas relacionados con la organización espacial y temporal.</p>

Nota. Elaboración propia a partir de lo expuesto por Reina (2009).

Sin embargo, otros autores como Stefani, Andrés y Oanes (2014), Salazar (2000) y Navarro y Martín (2010) han decidido clasificar los juegos teniendo en cuenta los espacios, materiales y ejecuciones que requieren, sin encasillarlos en una edad concreta.

Tabla 5

Tipos de juegos según diversos autores

TIPOS DE JUEGO	EXPLICACIÓN
De movimiento y ejercicios	Se lleva a cabo hasta los dos años y se caracteriza por ser un juego sensorio-motriz espontáneo que permite controlar movimientos, explorar el cuerpo y el medio que le rodea.
Simbólico	Se comienza a partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral. Estos juegos se caracterizan por la presencia de la fantasía. Ejemplo: jugar a médicos o a las familias.

	Dos tipos	Espontáneo o de forma natural	Lo realizan los niños cuando juegan solos o con otros compañeros.
		Dirigido	Se cumplen unos objetivos trazados y es el profesor quien propone y delimita los espacios, el tiempo y los materiales.
Reglas	A partir de los seis o siete años. El niño comienza a seguir unas reglas, ayudando a comprender y entender las normas sociales.		
De construcción	Se da junto a los otros tipos de juegos en todas las edades, aunque la dificultad y la finalidad varía en función del nivel de desarrollo del niño. Se caracteriza por la manipulación de elementos (montar, construir, combinar) como piezas de Lego o puzzles.		
De mesa	Incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, dominó o cartas.		
Electrónicos	Todos los juegos digitales o interactivos. Estos emulan reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual.		
Espontáneos	Aquel que inventa el niño en el momento. Las reglas son sencillas.		
Organizados	Requiere un planteamiento y con reglas más complejas que los anteriores. Algunos de estos juegos son: académicos, adaptados, cooperativos, intergeneracionales, pasivos, de perseguir, de rayuelas, de relevos, de tiro al blanco, tradicionales, etc.		
Deportivos	Son juegos de introducción al deporte, por lo que tiene reglas más complejas que los juegos simples, pero más sencillas que los deportes.		

Nota. Elaboración propia a partir de Stefani, Andrés y Oanes (2014), Roldán (2016), Salazar (2000) y Navarro y Martín (2010).

Es por esto por lo que podemos encontrar un mismo juego en diferentes categorías, según el autor que estemos leyendo.

4.2.EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

El juego en la etapa de Educación Infantil toma un papel esencial. Este contribuye a su desarrollo cognitivo, social y lingüístico. Algunos autores como Baena y Ruiz (2016) exponen las aportaciones del juego al desarrollo integral de las personas, afirmando que ayuda a desarrollar la creatividad, a mejorar en los aspectos intrínsecos del lenguaje, facilita el desarrollo de diferentes aspectos de la personalidad, del carácter y habilidades sociales; y aporta dominios motores y capacidades físicas. Del mismo modo, ofrece una gran variedad de experiencias, facilitando la adaptación y la autonomía. Esto también lo comparte Bautista (2002), quien considera que los juegos son una herramienta útil para adquirir y desarrollar actividades intelectuales y motoras. Esta misma idea la siguen Vigotsky (2010) y López y Delgado (2013), exponiendo que “en la edad preescolar la actividad rectora es el juego y, por ende, se convierte en un medio esencial a través del cual los infantes pueden poner en marcha diversos signos, posibilitando con ello el desarrollo progresivo de su pensamiento” (Sánchez, Castillo y Hernández, 2020, p. 3).

Como indica López (2004), el juego da la oportunidad al niño para conocerse a sí mismo, a los demás, a los objetos que les rodean, etc., y, debido a esto, van formando sus gustos y preferencias, construyendo su personalidad. Es por ello por lo que, en la ley educativa actual (La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) toma tanta importancia, dado que desde las escuelas debemos ayudar al alumnado, desde edades tempranas, a formarse, crecer y desarrollar al máximo sus capacidades y habilidades.

Del mismo modo, la ley la afirma que el juego es uno de los principios generales por los que se tiene que regir la educación, sobre todo, en las primeras etapas (Educación Infantil y Educación Primaria) y, centrándonos en la etapa de Educación Infantil, esta idea repercute en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil y en la ley de las comunidades autónomas (en este caso 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). Estos documentos le dan mayor importancia, ya que contempla el juego

en todo su desarrollo, recalcando que es un derecho que tienen los alumnos y como centros escolares y profesorado se deben dar momentos de juego en la jornada escolar.

Tras el análisis del RD 95/2022 y del D 37/2022 (ver Anexo 1), podemos llegar a conclusiones. En primer lugar, cabe destacar la presencia del juego en las tres áreas de la etapa (Crecimiento en Armonía; Descubrimiento y Exploración del entorno; y Comunicación y Representación de la Realidad). Este, en su gran mayoría, aparece como herramientas educativas para conseguir aprendizajes significativos y como metodología principal para introducirla en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Cabe destacar dos citas incluidas en el Decreto 37/2022: “El juego se convierte en una técnica imprescindible para trabajar en estas edades, proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con otros compañeros” (p. 45) y “En el juego está el aprendizaje” (p. 74). Además, como indica Ruiz-Tilve “Los Objetivos Generales de Educación Infantil son marco idóneo para organizar la actividad docente y cada uno de sus puntos puede ser desarrollado desde el juego” (2000, p. 98).

En la etapa de Educación Infantil hay diferentes tipos de juego, de los cuales los más destacables, según las leyes comentadas anteriormente, son el juego libre, el cual fomenta la autonomía y la imaginación, manifestándose de forma espontánea y sin atarse a unas reglas; el juego simbólico, siendo la representación de roles y situaciones reales su característica más destacable; el juego de construcciones, usando bloques y piezas para crear estructuras que ayuda a crear un pensamiento lógico y a construir una organización espacial; el juego de reglas; y el juego sensorial, que estimulan los sentidos y el desarrollo cognitivo.

Figura 1

Taxonomía juego infantil



Nota. Elaboración propia

En definitiva, el juego en la etapa de Educación Infantil tiene un papel principal en la educación de los niños y niñas, siendo destacable su función para conseguir el desarrollo contemplo de los alumnos. Es por esto por lo que el profesorado de esta etapa tiene un papel fundamental, puesto que debe proporcionar un ambiente seguro y estimulante; observar y dejar libertad e intervenir únicamente cuando sea necesario; adaptar los juegos a las necesidades del alumnado y a la edad, puesto que se debe tener en cuenta el nivel madurativo de los escolares; valorar el juego e introducirlo en la jornada escolar del alumnado, etc.

4.2.1. El juego en la escuela y en el aula de educación infantil

La escuela es un espacio donde los niños y niñas, además de adquirir conocimiento y conceptos sobre múltiples temas, también se convierte en un lugar de juego y de disfrute, siendo esto más destacable en la etapa de Educación Infantil. En esta, cobra relevancia la introducción del juego en diferentes momentos de la jornada escolar, ya que se reafirma en los beneficios que este trae para la consecución de habilidades y objetivos de la etapa. De esta manera, el juego pasa de ser un mero entretenimiento para convertirse en una oportunidad y forma de aprendizaje. Como indica Ruiz (2000), el juego es una actividad que hace de nexo entre la vida cotidiana del alumnado y la escuela.

Como se ha comentado en el apartado anterior, la ley educativa contempla el juego como algo primordial en la educación de los niños, tanto como para otorgarles un espacio en el horario escolar, como se contempla en el artículo 15 del Decreto 37/2022. La manera de introducir el juego en las aulas es en pequeños momentos del horario escolar y en dedicar un espacio temporal para el juego en rincones. Estos son “espacios delimitados del aula en los que se llevan a cabo diversas actividades lúdicas de manera individual o en grupos reducidos” (Alonso, 2021, p. 9). Este mismo autor expone algunos ejemplos de rincones que pueden formar parte del aula, no siendo obligatorios (ver figura 2).

Otras de las formas de introducir el juego en el aula son incluyéndolos en las explicaciones, aprendizajes, reafirmaciones y repasos de los contenidos o conceptos dados¹. Con ello el alumnado aprenderá de una forma más sencilla y los aprendizajes se

¹ Por ejemplo, si queremos enseñar al alumnado las sílabas con la letra M, en vez de proporcionarles una ficha y que lo aprendan con ello, se puede hacer el juego del “Matamoscas”, diciéndoles palabras que contengan esas sílabas y ellos deben escoger aquella sílaba que está sonando

convertirán en significativos, puesto que los están viviendo. Este tipo de juego, Moyles (1990) lo define como juegos intelectuales, diferenciándoles de los juegos físicos, los cuales están más enfocados a la psicomotricidad o la motricidad fina.

Figura 2

Rincones en el aula de infantil



Nota. Elaboración propia a partir de Alonso (2021, p. 10).

Para poder escoger el tipo de juego que aporta mayores beneficios al alumnado de su aula, los maestros deben tener en cuenta las necesidades de los niños de la edad o la etapa en la que se encuentran. Así, siguiendo lo expuesto por Ardanaz (2009, p. 2) podemos hablar de:

- Necesidades fisiológicas: necesidades básicas de los niños como la higiene el sueño o la alimentación.
- Necesidades afectivas: el afecto es primordial en los primeros años de vida, ya que el niño se desarrolla en constante relación con las personas de su entorno.
- Necesidad de autonomía: el centro debe apoyar y organizarse para favorecer esta.

- Necesidad de socialización: para conseguir el desarrollo integral, los niños necesitan interactuar con sus iguales y con los adultos. Por ello, la escuela debe ofrecer tiempo y espacio donde se favorezca esto con actividades y juegos.
- Necesidad de movimiento: los niños necesitan moverse, por lo que debe disponer de espacios para cubrir esta necesidad.
- Necesidad de juego: lo adecuado es disponer de espacios para todo tipo de juegos, puesto que los niños de esta etapa aprenden jugando, dado que es más motivador y divertido para ellos.
- Necesidad de expresión y comunicación: los niños aprenden del entorno que les rodea, descubriendo lo que este les ofrece. Por ello, se debe proporcionar materiales de todo tipo para desarrollar al máximo sus capacidades y habilidades.
- Necesidad de conocer su cuerpo y situarse en el espacio y en el tiempo: esta se puede satisfacer desde el conocimiento de su propia imagen hasta las posibilidades que este nos ofrece para moverse en el espacio y el tiempo.

En definitiva, el juego es un elemento tan presente en la educación por su gran potencial para el desarrollo del alumnado, no solo en el ámbito motor, sino también en la creatividad, el desarrollo social, el lingüístico y el cognitivo. Destacando lo motivacional que resulta esto para ellos y la necesidad de jugar, sobre todo, en la etapa de Educación Infantil. Por esto, los maestros deben incluirlo en la escuela y las aulas de diferentes formas, puesto que cada una de ellas aporta unas cosas a la personalidad de los niños. Por lo que se puede concluir con una afirmación de Castillo (200) “el juego es un elemento muy importante en las aulas de Educación Infantil de cara al aprendizaje y al desarrollo del niño” (p. 625).

4.3. JUEGOS RÍTMICO-EXPRESIVOS DE TRANSMICIÓN ORAL

La Real Academia Española (2024) define la palabra juego como “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde”, la palabra ritmo como “proporción guardada entre los acentos, pausas y repeticiones de diversa duración en una composición musical” y expresión como “manifestación de los afectos y de las emociones por medio de la gestualización”. Por ello, podemos definir los juegos rítmicos-expresivos de transmisión oral como los tipos de juegos que cuentan con componentes rítmicos o musicales y que han sido transmitidos oralmente de generación en generación. Es por ello, por lo que un mismo juego puede tener diferentes variantes e,

incluso, cambiar según la zona geográfica. Al perdurar durante el tiempo, nos acercan a la historia, tanto de sociedades pasadas como del entorno que nos rodea. Además, establecen una relación entre la actividad lúdica y la tradición, como indica Salido “como manifestación literaria arraigada en el pueblo, el romancero es un producto tradicional, folclórico y popular, características que comparte con el juego infantil y que lo acercan a él” (2014, p. 152).

Han sido muchos los autores (Moreno, 1998; Marín, 1995 y Blanco, 2010, entre otros) que se han preocupado por el juego tradicional infantil, y los han contemplado en sus libros e investigaciones, de ahí que sean varias las clasificaciones realizadas (ver Anexo 2). En general, están relacionadas con la disposición en el espacio que se debe realizar para poder llevar a cabo el juego, aunque hay ejemplos de juegos que se podrían incluir en varias categorías.

En cuanto a las canciones y retahílas, son diversas, contando diferentes historias y tratando diferentes temas con las letras de estas como indica Pelegrín (1993), quien expone que las retahílas son composiciones orales de tradición infantil en las que predomina la palabra sin sujeción lógica. Del mismo modo, en la lírica tradicional infantil suele ser rimado y frecuentemente festivo, de temática variada, de sorteo, trabalenguas, etc.

Este tipo de juegos otorga la oportunidad para trabajar diversos conceptos o contenidos en el aula, siendo una manera más divertida y motivadora para el alumnado. Esta idea la comparten Jurado, López y Yagüe (2004), quienes exponen que los juegos son una manera de introducir temas como la educación ambiental, del consumo, igualdad de sexos, para la paz, la salud y vial, importantes en la sociedad actual. Por ello, según Öfele (1998),

A través de los juegos tradicionales podemos transmitir a los niños las características, valores, formas de vida y las tradiciones de diferentes zonas, si acompañamos los juegos de otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región de qué manera podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. (s. p.)

4.3.1 Diferencia entre juegos rítmico-expresivos de transmisión oral, juegos tradicionales, juegos populares y juegos autóctonos

Los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral comparten características con los juegos tradicionales, populares y autóctonos, especialmente la referida a su transmisión entre diferentes generaciones. Sin embargo, hay diversos aspectos que los peculiarizan. Es necesario, prestar atención a la idiosincrasia de cada uno para poder ver sus divergencias y similitudes.

Los juegos tradicionales son aquellos que heredamos de nuestros mayores y que configuran al bagaje cultural de un pueblo. Se enseñan y aprenden a lo largo de las generaciones, que perpetúan sus estructuras, fórmulas, movimientos y melodías (Medina, 1987).

Los juegos populares se caracterizan por desarrollarse en un contexto cultural determinado, transmitiéndose de generación en generación (Chocce y Conce, 2018). Estos juegos, normalmente, nacen de las actividades laborales o religiosas, puesto que era una manera de entretenerse y sobrellevar mejor los tiempos largos de trabajo. Al ser este su aparición, no requieren, prácticamente, de materiales y, si fuera así, no son demasiado elaborados (Rebollo, 2002).

Por otro lado, los juegos autóctonos derivan de una época lejana, pero se diferencian de los anteriores por ser inventados y pertenecer a un lugar determinado de nuestro país (Pavesio, 2024).

Por ello, podríamos decir que estos conceptos de juego son similares, puesto que se practican por diversión, forman parte de la cultura popular, se transmiten de generación en generación (de abuelos a padres y de padres a hijos) y, dado a esa transmisión, sufren cambios, pero mantienen su esencia. No obstante, estos se diferencian con pequeños matices, siendo la más notoria el componente musical que acarrean los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral, ya que los demás tipos de juego pueden o no tenerlo.

4.4. EL PAPEL DE LOS ABUELOS EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS

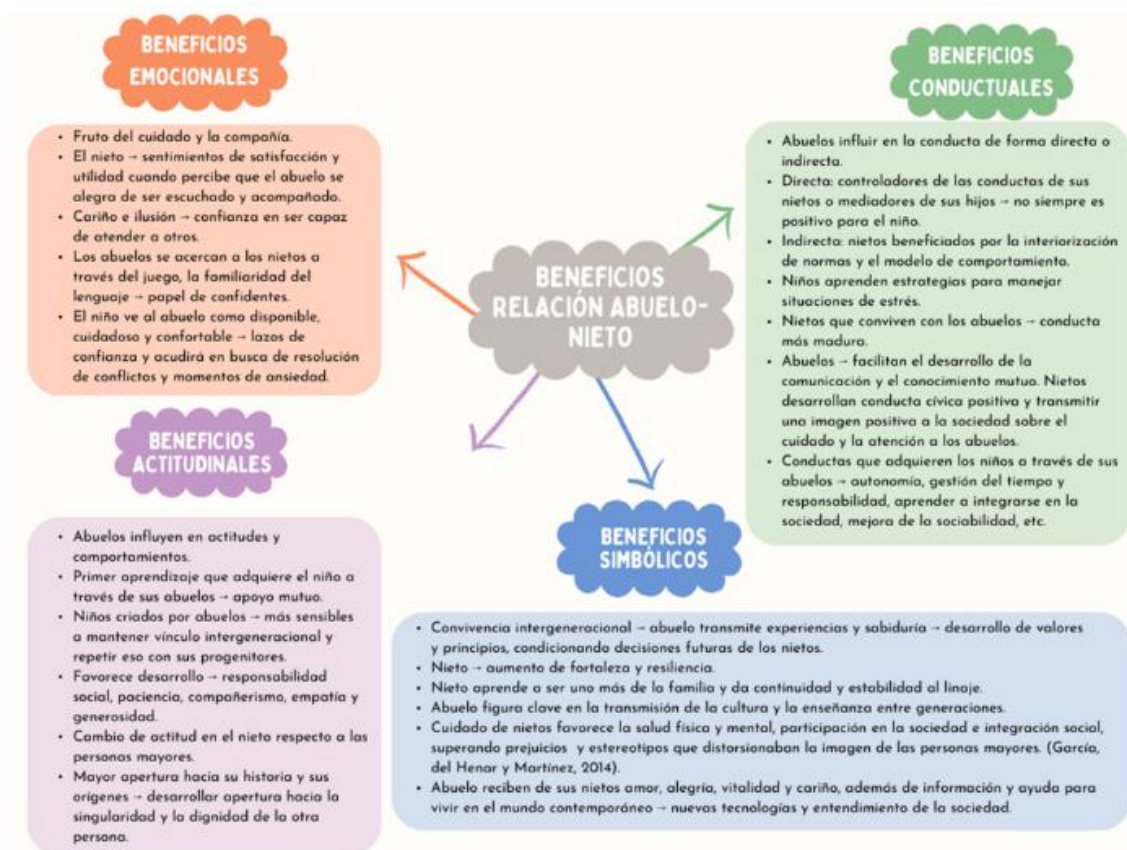
Los abuelos son un referente para los niños en su vida. Estos tienen un papel clave en su educación y el desarrollo, no solo como figura cercana con una relación afectiva, sino como transmisores de valores, conocimientos, saberes y experiencias. Su presencia

en la vida de los pequeños influye en su crecimiento y desarrollo emocional, social y cognitivo, normalmente, de manera positiva.

Las personas mayores son una fuente de enseñanza y sabiduría y, a través de sus historias y vivencias, inculcan valores esenciales como el respeto, la paciencia, la perseverancia, la gratitud, la empatía, la solidaridad y el respeto y el gusto por la historia y las tradiciones, transmitiendo el legado familiar o del entorno y cultural. Además, los abuelos contribuyen al desarrollo intelectual de los niños mediante los cuentos o relatos orales que permiten fomentar el lenguaje y aprender un gran repertorio de palabras y los juegos tradicionales, entre otras cosas.

Figura 3

Beneficios de la relación abuelo-nieto



Nota. Elaboración propia a partir de Alejos (2016).

Es por esto por lo que autores como Sanz, Mula y Moril (2011), Smith (1995) y Voli (2009), exponen que son muchas las ventajas que aportan los abuelos a sus nietos en su proceso de desarrollo y aprendizaje en cuanto a la transmisión de experiencias de vida, valores y tradiciones, ayudan en la gestión de las emociones y sentimientos, en la resolución de conflictos, etc. Pero estos autores también destacan las aportaciones que les

hacen los niños a los abuelos, que son múltiples y necesarias, relacionado con todo lo que tiene que ver con el tiempo actual en cuanto al uso de las nuevas tecnologías o los términos y conceptos que son nuevos para ellos. Asimismo, les hacen sentir útiles y, por lo tanto, a desarrollar una adecuada autoestima, a ser queridos, etc. Por todo ello, podemos decir que la relación entre nietos y abuelos es bidireccional y beneficiosa para ambos, aprendiendo los unos de los otros y consiguiendo comprender y vivir en la sociedad actual, gracias a las aportaciones entre ambos.

Por el papel tan importa que, como hemos visto en este apartado, tienen los abuelos en la vida del niño, podemos decir que es muy acertado acercar a las personas mayores a la escuela. Estos pueden aportarnos múltiples saberes y experiencias a los contenidos que se están impartiendo en el aula, consiguiendo que sean más ricos y significativos. Esta idea la comparten Cantero, Pantoja y Alcaide (2018), quienes exponen que “el acercamiento de las familias a la escuela transforma el sentido que se le da a la educación” (p. 21).

En relación con los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral, los abuelos son los encargados de transmitirlos a generaciones posteriores, haciendo que estos perduren en el tiempo. Gracias a ellos, los niños actuales pueden conocer, además de la forma en la que se entretenían en la época de sus abuelos, historias y acciones antiguas. De esta forma, además de aprender maneras de jugar y pasar el tiempo, sin hacer uso de las tecnologías, se acercan a la historia de sus antepasados y del lugar en el que se encuentran. Esto les hará comprender lo que pasa en ese lugar en la actualidad. En definitiva, el abuelo es una figura clave en la transmisión de la cultura y la enseñanza entre generaciones.

5. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La propuesta se ha diseñado para llevar a cabo en el centro cabecera de un Colegio Rural Agrupado (CRA) de la provincia de Segovia cercano a la capital. Este consistirá en un proyecto que permita la relación entre las personas mayores y los niños y niñas del pueblo, pudiendo enseñar los primeros cómo pasaban sus ratos libres jugando en su infancia. Al mismo tiempo, los niños conocerán las tradiciones y costumbres de su entorno, aprendiendo y comprendiendo aspectos relacionados con su localidad y con la sociedad que habita en él. Ofrecerá al alumnado del segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil (4 años) una variedad de juegos y canciones para poder emplearlos en sus tiempos de juego, al mismo tiempo que relacionarse con los familiares y personas mayores del pueblo. Se llevará a cabo durante los meses de marzo en el horario de psicomotricidad.

Por último, cabe destacar que este proyecto es ambivalente y aplicable en otros contextos educativos, por lo que se podría llevar a cabo en otros colegios y en cualquier pueblo y/o ciudad del país.

5.1. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

El objetivo general de la propuesta es

- Potenciar el aprendizaje a través del juego mediante la interacción intergeneracional.

Y los objetivos específicos de la propuesta son

- Proporcionar al alumnado una variedad de juegos y canciones.
- Desarrollar la expresión a través de juegos rítmicos-expresivos de transmisión oral.
- Fomentar el respeto y la valoración por el patrimonio musical de su entorno.

5.2. LEGISLACIÓN EDUCATIVA

La legislación que se tiene en cuenta para la propuesta es la siguiente:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

5.3. METODOLOGÍA

Los principios metodológicos en los que se basa la propuesta de intervención se encuentran en el Decreto 37/2022. Tal y como expone este documento, la finalidad de la etapa de Educación Infantil es contribuir al desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones (física, afectiva, social, cognitiva y artística). Para ello, es primordial favorecer una atención individualizada, respetando los tiempos, las necesidades, etc. Todo ello teniendo en cuenta los diferentes niveles madurativos y trabajando de manera globalizada.

Del mismo modo, cumpliendo con lo que se expone en el Decreto 37/2022, la propuesta contribuye a la adquisición de experiencias emocionalmente positivas, construyendo aprendizajes significativos para el alumnado. Estos se consolidan de mayor manera al ejemplificarlos, puesto que el alumnado los imita y es así como se van formando.

Además, se les propone un ambiente lúdico y, al trabajar con señores mayores, agradable y acogedor, construyendo relaciones y situaciones de comunicación y disfrute. Gracias a esto, el alumnado se sentirá cómodo y motivado, aprendiendo en un clima afectivo y seguro para ellos.

Con la realización de los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral los niños realizan conexiones entre lo que ya conocía y lo que están aprendiendo, junto a los mayores. Asimismo, al final de cada sesión se les otorga la oportunidad de reflexionar sobre su aprendizaje y verbalizarlo y compartirlo con el resto de los compañeros, favoreciendo la iniciación y el entrenamiento de la metacognición. Del mismo modo, al realizar juegos motrices, se favorece la libertad de movimiento, teniendo que realizar esfuerzos musculares de brazos y piernas.

Es por todo esto por lo que se puede decir que la metodología que se sigue en la propuesta está vinculada con el enfoque competencial, siguiendo la ley. A través de la relación entre sus compañeros y con los ancianos, van construyendo conocimientos del mundo social mediante la actividad física, mental y emocional. En ella, el docente es un mediador y guía en el proceso de aprendizaje, creando un clima adecuado que favorezca la construcción de conocimientos. Todo ello mediante el juego, la principal técnica para trabajar en estas edades.

5.4. OBJETIVOS DE LA ETAPA

Tomando como referencia el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, concretamente el artículo 7 de este documento, el objetivo de etapa que se encuentra relacionado de manera directa con la propuesta es el siguiente:

f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Del mismo modo, se pueden vincular otros objetivos: a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias; b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social; y e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.

5.5. ELEMENTOS CURRICULARES: COMPETENCIAS CLAVE, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

En este apartado se va a extraer la información del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil y 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.

Las competencias clave relacionadas con la propuesta de intervención son

- Competencia en comunicación lingüística: durante la intervención se darán momentos de intercambio comunicativos, siempre respetando a los compañeros y a las personas adultas. Además, durante la misma se trabajan las retahílas, acercando al alumnado a la cultura literaria y fomentando el disfrute por esta. Esto les permitirá, como indica el Real Decreto 95/2022, enriquecer su bagaje sociocultural y lingüístico.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: esta se refleja en cuanto al descubrimiento del entorno más allá del familiar por parte del alumnado. En este entorno se experimenta la satisfacción de aprender de otras personas que conforman la sociedad, compartiendo de manera bidireccional experiencias propias con las personas mayores que acudan al centro.
- Competencia en conciencia y expresión culturales: la propuesta favorece la expresión del alumnado a través de diversos lenguajes, centrándose en los artísticos (musical, plástico y corporal). Asimismo, gracias a estas sesiones, van a ampliar su repertorio y conocimiento cultural, acercándose a las manifestaciones culturales y artísticas.

En cuanto a las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos vinculados con la propuesta de intervención son los siguientes (ver Anexo 3).

5.6. INTERVENCIÓN

Con el fin de conseguir los objetivos planteados en la propuesta se emplearán los 30 minutos destinados a la enseñanza de la psicomotricidad. Durante el mes de marzo se llevarán a cabo 4 sesiones (días 7, 14, 21 y 28) para trabajar los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral con los niños y niñas, invitando a los señores mayores del pueblo que así lo deseen. Para ello, se contactará con el ayuntamiento con el fin de que comparta nuestra petición de participación en el centro de mayores y se apunte a ello todo aquel que lo desee.

La propuesta consiste en que los ancianos que quieran apuntarse se acerquen al colegio los días citados anteriormente. Los niños, durante esa media hora, aprenderán canciones y juegos que utilizaban las personas mayores para entretenerse en su infancia.

En cuanto a la organización, en primer lugar, se escogerán los tipos de juegos que se van a realizar cada día. Siguiendo la clasificación de Blanco (2010) (ver Anexo 2), nos

centraremos en los juegos de comba, de filas, de corro, de palmas y de lanzar, además de los de echar a suertes y los de presentación, los cuales estarán presentes en todas las sesiones. En cada una de estas sesiones habrá una cantidad de abuelos que se encargarán de enseñar juegos del tipo que les haya tocado. Para ello, se contactará con anterioridad con ellos y se organizará. Del mismo modo, estas seguirán la estructura del autor Javier Mendiara (1999), el cual la contempla en “Espacios de acción-aventura” (información inicial, juego activo y verbalización inicial).

Dado el carácter globalizador de la etapa, con el fin de conseguir un repertorio de canciones y juegos para emplear en sus tiempos libres, en el horario de plástica (días 13, 20 y 27 de marzo y 3 de abril) se creará un cuaderno recopilatorio con los juegos realizados y sus características, divididos por categorías.

Antes de comenzar con las sesiones intergeneracionales, se pondrá en contexto al alumnado, explicando el concepto de tradición, los tipos que puede haber (gastronómica, de festividad, de vestimenta, musical, etc.), reflejando lo cercano que es para ellos y transmitiendo la importancia de conservarlo y valorarlo.

Las sesiones que se llevarán a cabo en el horario asignado a la psicomotricidad son las siguientes:

SESIÓN 1: JUEGOS DE CORRO

Tabla 6

Sesión 1: juegos de corro.

FASES DE LA SESIÓN	DESCRIPCIÓN
Información inicial	<p>Para comenzar, los abuelos contextualizarán la sesión, comentándoles a los niños qué han ido a hacer al colegio. Después, realizarán un juego de presentación para conocerse y que el alumnado tenga un sentimiento más cercano y de confianza con ellos.</p> <p>El juego de presentación que se realizará es “Calicatúa”. Para comenzar, los participantes deben colocarse en corro. Se va recitando una retahíla, mientras se da una palmada en las piernas, un chasquido y tres palmadas en las manos. Comienza una persona, la cual dice la retahíla completa y</p>

	<p>sigue aquella que se encuentre al lado izquierdo, así hasta que todos se hayan presentado. Estas solo deben decir su nombre al ritmo de la música. Calicatúa, presenta nombres de personas: yo soy (y dices tu nombre).</p>
<p>Juego activo</p>	<p>Después de la presentación, se prepararán 4 juegos. La intención es hacerlos todos, pero, si no se pudiera, no pasaría nada.</p> <p>Cabe destacar que antes de comenzar cada juego se realizará una demostración para que el alumnado comprenda mejor sus reglas. Asimismo, se cantará una vez la canción para que puedan seguirla.</p> <p>Para comenzar, se realizará el juego de “Al corro chirimbolo”. En él, una persona dirige el juego. Todos cantan y siguen los gestos que está va realizando, acorde con lo que va diciendo.</p> <p style="text-align: center;">Al corro chirimbolo, qué bonito es, con un pie, otro pie, Una mano, otra mano, la nariz y el codo.</p> <p>Después, se continuará con “Al corro de las patatas”. Para ello, los participantes, en corro, deberán agarrarse de la mano y, mientras cantan una canción, girarán en un sentido u otro. Siguiendo su letra, en un momento concreto, deberán agacharse y sentarse.</p> <p style="text-align: center;">Al corro de las patatas comeremos ensalada lo que comen los señores naranjitas y limones. ¡Achupé!, ¡Achupé! ¡Sentadita me quedé!</p> <p>El tercer juego que se realizará es “La zapatilla por detrás”. Para ello, una persona la liga. Todos se sientan en el suelo formando un círculo menos ella que se queda de pie fuera de este. Mientras que todos cantan una canción con los ojos cerrados, esta persona va rodeando el círculo y piensa a quién le va a dejar la zapatilla. Cuando esta termina, todos abrirán los</p>

ojos y uno de los compañeros tendrá la zapatilla en su espalda. Este debe perseguir al que se la ha colocado, mientras que el otro dará una vuelta al corro e intentará sentarse en el sitio del compañero. Si no logra alcanzarlo este será el que la ligue en la ronda siguiente.

A la zapatilla por detrás, tris, tras.

Ni la ves, ni la verás, tris, tras.

Mirad para arriba, que caen judías.

Mirad para abajo, que caen garbanzos.

*A dormir, a dormir,
que los reyes van a venir.*

Para volver a la calma, por último, se llevará a cabo el juego de “Toma tomate”.

Para realizar este juego, los niños seguirán posicionados en el suelo, sentados con las piernas cruzadas (como los indios) y las manos apoyadas en las rodillas con las palmas hacia arriba (mano derecha encima de la del compañero posicionado a la derecha y la izquierda debajo del compañero de la izquierda). Mientras que se canta una canción, se va dando con la mano derecha en la palma derecha del compañero, de uno en uno. Este verso se repite tres veces y, en el momento en el que está terminando la tercera vez, la persona a la que le haya tocado dar la última palmada tiene que lograr dar a su compañero antes de que este quite la mano. Si no lo consigue, debe esconder su mano derecha, por lo que ya no puede dar, solo ser dado. Por el contrario, si lo consigue, la otra persona es la que debe esconder la mano derecha.

Toma, tomate, tómallo. ia-ia-o. ¡Plof!

Los juegos se repetirán las veces que sean necesarias, buscando la motivación y el disfrute, tanto de los abuelos como de los niños.

Para elegir quién es la persona que la liga o empieza en los juegos, se echará a suertes con canciones o retahílas también como “En la casa de Pinocho” o “Zapatito blanco, zapatito azul”:

	<p>En la casa de Pinocho todos cuentan hasta ocho: un, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.</p> <p>Zapatito blanco, zapatito azul, dime cuántos años tienes tú.</p> <p>*En todo momento la maestra ayudará a la colocación y posición del alumnado en los juegos y velará por una buena organización y un buen clima durante la sesión.</p>
Verbalización final	Para terminar la sesión, todos se reunirán en el centro del gimnasio y recordarán los juegos que han realizado en el día de hoy. Del mismo modo, se despedirán, agradeciendo la participación y su sabiduría a los señores mayores.

Nota. Elaboración propia.

SESIÓN 2: JUEGOS DE FILAS

Tabla 7

Sesión 2: juegos de filas.

FASES DE LA SESIÓN	DESCRIPCIÓN
Información inicial	<p>Para comenzar, la maestra incitará al alumnado a que cuenten a los abuelos lo realizado en la primera sesión, de esta manera lo recordarán. Después, como en la anterior, se realizará el juego de presentación “Calicatúa”.</p> <p>Calicatúa, presenta nombres de personas: yo soy (y dices tu nombre).</p>
	<p>Después, se llevarán a cabo 3 juegos y, como en la sesión anterior, antes de comenzar cada juego se realizará una demostración para que el alumnado comprenda mejor sus reglas. Asimismo, se cantará una vez la canción para que puedan seguirla.</p> <p>Para comenzar, se llevará a cabo el juego de “Soy pelota de pimpón”. De esta manera, gracias a este, los niños pasarán de estar desperdigados por el espacio a formar una fila. Una persona será la cabeza de la fila y,</p>

<p>Juego activo</p>	<p>mientras que canta la canción, irá tocando a las demás y diciéndoles que se unan a esta.</p> <p style="text-align: center;">Soy pelota de pimpón y boto, boto, boto por todo mi salón. Si te toco, botas.</p> <p>Después, gracias a que están colocados en fila, se pasará al juego “En el auto de papá”. Para ello, se elegirá a suertes la persona que dirigirá el tren y se cantará una canción.</p> <p style="text-align: center;">El viajar es un placer que nos suele suceder en el auto de papá nos iremos a pasear. Vamos de paseo, pi, pi, pi en un auto feo, pi, pi, pi pero no me importa, pi, pi, pi porque llevo torta pi, pi, pi. Ahora vamos a pasar por un túnel.</p> <p>Para terminar los juegos de esta sesión se realizará “Pase misí”. Para comenzar, se elegirá a dos personas, las cuales son llamadas las madres de la actividad. Estas tienen que elegir un elemento de una temática dada por la persona que dirige el juego sin que los demás compañeros los escuchen (por ejemplo, la temática es la fruta. Uno escoge el plátano y otro la pera). Después, estas deben colocarse enfrentadas, juntando los brazos en forma de arco (extendiendo los brazos por encima de la cabeza y agarrándose las manos).</p> <p>El resto de los alumnos se colocará en una fila y, mientras se canta la canción, pasarán por debajo del arco. Cuando esta termina, las madres deben bajar los brazos y atrapar a uno de sus compañeros. A este le deben dar a elegir uno de los elementos anteriormente escogidos (sin que se enteren los demás) y, cuando decida con cuál de los dos se queda, pasará a pertenecer al grupo de esa madre.</p>
---------------------	--

	<p>Cuando todos los alumnos son atrapados, cada grupo tirará del extremo de una cuerda y ganará aquel que logre desplazar sus rivales.</p> <p style="text-align: center;">Pasi, misí, pasi misá, por la puerta de Alcalá. La de adelante corren mucho, la de atrás se quedará.</p> <p>Como en la ocasión anterior, los juegos se repetirán las veces que sean necesarias, buscando la motivación y el disfrute, tanto de los abuelos como de los niños.</p> <p>Para elegir quién es la persona que la liga o empieza en los juegos, se echar a suertes con canciones o retahílas también como “Pito pito” o “En un café”:</p> <p style="text-align: center;">Pito, pito, gorgorito ¿Dónde vas tú tan bonito? A la era verdadera piim pam pum fuera</p> <p>En un café se rifa un pez al que le toque el número diez: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez.</p> <p>*En todo momento las maestras ayudaremos a la colocación y posición del alumnado en los juegos y velaremos por una buena organización y un buen clima durante la sesión.</p>
<p>Verbalización final</p>	<p>Para finalizar, todos se reunirán y recordarán los juegos que han realizado, indicando características de estos. De esta manera, la maestra comprobará el nivel de aprendizaje.</p> <p>Del mismo modo, se despedirán y agradecerán a los abuelos haber compartido un rato de su día con ellos.</p>

Nota. Elaboración propia.

SESIÓN 3: JUEGOS DE PALMAS Y DE COMBA

Tabla 8

Sesión 3: juegos de palmas y de comba.

FASES DE LA SESIÓN	DESCRIPCIÓN
Información inicial	<p>La tercera sesión comenzará compartiendo con los señores mayores que nos acompañan ese día los juegos realizados hasta el momento. Después, como en las anteriores sesiones, se comenzará con el juego “Calicatúa”. “Calicatúa, presenta nombres de personas: yo soy (y dices tu nombre)”.</p>
Juego activo	<p>Una vez terminado esto, los niños se dividirán en dos grupos. Durante 10 minutos un grupo hará juegos de palmas y otros saltarán a la comba y, después se intercambiarán.</p> <p><i>JUEGOS DE PALMAS</i></p> <p style="text-align: center;">“En la calle 24”</p> <p style="text-align: center;">En la calle-lle veinticuatro-tro ha habido-do-do un asesinato-to. Una vieja-ja mata un gato-to con la punta-ta del zapato-to. Pobre vieja-ja, pobre gato-to pobre punta-ta del zapato-to.</p> <p style="text-align: center;">“Chocolate”</p> <p style="text-align: center;">Cho-co-la-te Cho-co, cho-co, la-la Cho-co, cho-co, te-te Cho-co-la, cho-co-te Cho-co-la-te.</p> <p style="text-align: center;">“Mariposa”</p> <p style="text-align: center;">Ma-ri-po-sa Mari, mar ipo-po, Mari, mari sa-sa,</p>

Mari-po,
Mari-sa,
Mariposa.

JUEGOS DE COMBA

“Al pasar la barca”

Al pasar la barca
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
yo pago dinero
como otra mujer.
¡Arriba la barca!
Una, dos y tres.

“El cocherito”

El cocherito, leré
me dijo anoche, leré,
que si quería, leré
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré
con gran salero, leré:
no quiero coche, leré.
que me mareo, leré.
Si te mareas, leré,
a la botica, leré
que el boticario, leré
te da pastillas, leré.

El nombre de María cinco letras tiene:

la M, la A, la R, la I, la A.

MA-RÍ-A.

	<p style="text-align: center;">“Debajo de un botón”</p> <p style="text-align: center;">Debajo un botón, ton, ton, que encontró Martín, tén, tén había un ratón, ton, ton ¡ay!, que chiquitín, tén, tén. ¡Ay! Que chiquitín, tén, tén era aquel ratón, ton, ton, que encontró Martín, tén, tén, debajo un botón, ton, ton.</p> <p>Para escoger a las personas que dan a la comba o lo relacionado con la organización de los juegos se utilizarán canciones o retahílas de rifas como “Hiti hiti” o “Una cebra y una mosca”</p> <p style="text-align: center;">Hiti, hiti, hiti ton, tres gallinas y un capón. El capón estaba muerto, las gallinas en el huerto. Tris, tras, fuera estás.</p> <p style="text-align: center;">Una cebra en un sillón y una mosca en un limón cantan juntas una canción: chimpón-chimpón, este se queda dentro y este otro se libró.</p>
Verbalización final	Al terminar la sesión, se unirán todos juntos en un punto determinado. Ahí expondrán lo que han realizado durante la sesión y si conocen algún juego o canción más de estos dos tipos.

Nota. Elaboración propia.

SESIÓN 4: JUEGOS VARIADOS

Tabla 9

Sesión 4: juegos variados

FASES DE LA SESIÓN	DESCRIPCIÓN
Información inicial	<p>Para comenzar la sesión, los niños recordarán los juegos que han ido realizando durante los días anteriores. Además, como en todas las sesiones, realizarán el juego de presentación para conocer a los ancianos que acudan ese día al colegio. “Calicatúa”.</p> <p>Calicatúa, presenta nombres de personas: yo soy (y dices tu nombre).</p>
Juego activo	<p>Para continuar, se realizarán los juegos que lleven preparados los abuelos, los cuales son variados.</p> <p style="text-align: center;">“El patio de mi casa” (de corro)</p> <p style="text-align: center;">El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja, como los demás Agáchate y vuélvete a agachar, que los agachaditos no saben bailar.</p> <p style="text-align: center;">H, I, J, K, L, M, N, A</p> <p style="text-align: center;">Que si tú no me quieres otro novio me querrá. Chocolate, molinillo, corre, corre, que te pillo. A estirar, a estirar que el demonio va a pasar.</p> <p>En este juego, el alumnado se coloca en corro agarrados de las manos y dan vueltas hacia un sentido o hacia otro, realizando lo que indica la letra (ejemplo: cuando dice “a estirar, a estirar” los alumnos estiran los brazos).</p> <p style="text-align: center;">“La chata Berenguela” (de filas)</p> <p style="text-align: center;">La chata Berenguela, güi, güi, güi, como es tan fina, trico trico tri,</p>

	<p>como es tan fina, lairó, lairó lairó, lairó, lairó, ¡lairó!</p> <p>Se pinta los colores, güi, güi, güi</p> <p>con gasolina, trico trico tri</p> <p>con vaselina, lairó, lairó lairó, lairó, lairó, ¡lairó!</p> <p>Y su madre la dice, güi, güi, güi</p> <p>quítate eso, trico trico tri</p> <p>quítate eso, lairó, lairó lairó, lairó, lairó, ¡lairó!</p> <p>Que va a venir tu novio, güi, güi, güi</p> <p>a darte un beso, trico trico tri</p> <p>a darte un beso, lairó, lairó lairó, lairó, lairó, ¡lairó!</p> <p>El novio ya ha venido, güi, güi, güi</p> <p>ya se lo ha dado, trico trico tri</p> <p>ya se lo ha dado, lairó, lairó lairó, lairó, lairó, ¡lairó!</p> <p>Y le ha puesto el carrillo, güi, güi, güi</p> <p>muy colorado, trico, trico, tri</p> <p>muy colorado, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, ¡lairó!</p> <p>El alumnado se coloca en parejas y se posicionan formando una fila. Los primeros de la fila levantan los brazos, formando un arco, y los demás pasan por debajo y se van poniendo a su lado, levantando los brazos también.</p> <p>“Soy la reina de los mares” (palmas)</p> <p>Soy la reina de los mares</p> <p>y ustedes lo van a ver</p> <p>tiro mi pañuelo al suelo</p> <p>y lo vuelvo a recoger.</p> <p>Pañuelito, pañuelito quien te pudiera tener</p> <p>guardadito en el bolsillo</p> <p>como un pliego de papel.</p>
Verbalización final	Al finalizar la sesión se hablará de todo lo aprendido durante el mes de marzo en cuanto a los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral. Del

	mismo modo, rellenarán una hoja a modo de autoevaluación (ver apartado 5.7).
--	--

Nota. Elaboración propia.

Por otro lado, las sesiones destinadas a la creación del cuaderno recopilatorio llevadas a cabo en el horario asignado a la plástica son las siguientes (ver Anexo 5):

Tabla 10

Sesiones correlativas en el horario de plástica

SESIONES	DESCRIPCIÓN
Sesión 1	En la primera sesión de la creación del cuaderno recopilatorio se otorgará uno a cada uno de los niños del aula. Esta irá destinada a la decoración de la portada y el apartado de juegos de corro, correspondiente con la sesión 1 de psicomotricidad. Para ello, se pedirá al alumnado que haga un dibujo sobre cada uno de los juegos que se han realizado. Además, les repartiré unas hojas con la letra de la canción o retahíla y el nombre del juego, la cual deberán decorar, recortar y pegar en el cuaderno.
Sesión 2	La segunda sesión irá destinada a plasmar los juegos de fila, siguiendo el mismo procedimiento que la sesión anterior.
Sesión 3	En la tercera sesión se realizará lo mismo que en las anteriores, centrándose en los juegos de palmas y de comba.
Sesión 4	La última sesión de plástica irá destinada a ultimar los detalles del cuaderno, además de hacer el apartado de retahílas y canciones de presentación y de echar a suertes. De esta manera, el cuaderno quedará completado, teniendo un recopilatorio de lo realizado con los señores mayores y de juegos a los que puedan recurrir en su tiempo libre.

Nota. Elaboración propia.

Cabe destacar que en estas sesiones se utilizarán diferentes técnicas artísticas (recortado, rasgado, punzado, coloreado, pegado, dibujado...) y diversos materiales (ceras, acuarela, témperas, rotuladores, papeles de colores...).

5.6.1 Recursos de la intervención.

Los recursos que se utilizarán en la propuesta de intervención se dividen en espaciales, materiales y temporales.

- Materiales: cuerdas (comba), cuaderno y material escolar (pinturas, rotuladores, témperas, Manley, punzón, base de punzón, papeles, cartulinas, tijeras, lápices, etc.)
- Espaciales: aula, gimnasio y patio del colegio.
- Temporales: 8 sesiones de 30 minutos (4 de psicomotricidad y 4 de plástica).

5.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

En la propuesta de intervención se realizarán cuatro tipos de evaluación: evaluación de la maestra a los alumnos, evaluación de la maestra al proyecto, autoevaluación de los alumnos y autoevaluación de la maestra.

La evaluación de la maestra a la propuesta de intervención se completará mediante la observación directa y las anotaciones que se vayan apuntando en el cuaderno de la maestra. Esta se expresará en una escala formada por diferentes ítems a evaluar y un apartado de observación para las anotaciones que se crean convenientes.

Tabla 11

Escala de evaluación de la maestra al proyecto

ÍTEMES	SIEMPRE	CASI SEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
La propuesta de intervención es adecuada al curso					
Las sesiones se adecuan a los elementos curriculares					
La propuesta potencia el aprendizaje del alumnado a través del juego las relaciones intergeneracionales					
La propuesta motiva a los alumnos					
Se atiende a las necesidades del					

alumnado que así lo requiera					
Las sesiones se adecuan a los recursos temporales requeridos					
Se ha proporcionado una variedad de juegos, canciones y retahílas a los niños					

Nota. Elaboración propia.

La autoevaluación de la maestra se realizará con una tabla con diferentes ítems y un apartado de observaciones para detallar lo que se considere, esta se completará al terminar la propuesta de intervención y haciendo una reflexión propia.

Tabla 12

Autoevaluación de la maestra

ÍTEMS	SÍ	NO	OBSERVACIONES
Demuestra conocimiento sobre el tema			
Ha sabido elegir una propuesta motivadora para el alumnado			
Se han distribuido las sesiones de una forma coherente y adecuada			
Resuelve dudas y explica los conceptos, que se requieran, de forma clara			
Fomenta la participación del alumnado en la propuesta			
Ofrece ayuda a los abuelos y a los estudiantes			
Es capaz de gestionar los problemas que puedan surgir durante el proceso de intervención			
Tiene en cuenta los distintos niveles y necesidades			

Nota. Elaboración propia.

Para completar la autoevaluación del alumnado, esta se hará en forma de juego y, tras ello, la maestra apuntará los resultados. La profesora pondrá tres aros de colores en

el suelo (verde, amarillo y rojo) e irá diciendo oraciones². Cada vez que diga una, los niños irán al aro de color verde si consideran que sí lo han hecho, al de color amarillo si piensan que podrían haberlo hecho mejor y al de color rojo si creen que no lo han hecho. Todo esto la maestra lo irá anotando para sacar conclusiones y resultados.

Por último, con el fin de recoger los aprendizajes que han sido adquiridos por el alumnado, se realizará una evaluación mediante la observación directa al finalizar la propuesta, además de tener en cuenta los comentarios que se realizan en las verbalizaciones finales y los repasos de lo realizado anteriormente que se exponen en la información inicial de cada una de las sesiones. Además, se tendrá en cuenta lo realizado en las sesiones de plástica. Esta se recogerá en una lista de control con diversos ítems (de elaboración propia y relacionados con los criterios de evaluación vinculados con la propuesta plasmados en el Decreto 37/2022) y un apartado de observaciones para plasmar lo que se considere necesario. Dicha tabla se rellenará al finalizar la propuesta de intervención y se tendrá en cuenta cualquier apunte que se vaya anotando durante el transcurso de las sesiones.

Tabla 13

Lista de control individual para alumnos (SI (S)- NO (N)- EN DESARROLLO (ED)) / Evaluación de la maestra al alumnado.

ALUMNOS	ITEMS						OBSERVACIONES
	Respeto a las personas (abuelos, maestras y compañeros) y al material	Sigue las normas de los juegos, llevándolos a cabo como se indican	Aprende juegos, canciones y retahilas de transmisión oral	Utiliza diferentes técnicas artísticas, concretamente plásticas	Participa verbalmente al comenzar y terminar las sesiones, así como en las preguntas que realiza la maestra	Canta y participa activamente durante las sesiones, controlando sus movimientos	
ROJO							
AZUL							
AMARILLO							
VERDE							
NARANJA							
VIOLETA							
ROSA							
MARRÓN							
GRIS							
NEGRO							
BLANCO							
LILA							
BEIGE							
MOSTAZA							
LIMA							
TURQUESA							

Nota. Con el fin de reservar la identidad del alumnado, en la tabla se han remplazado sus nombres por colores. Elaboración propia.

² Ejemplo de las oraciones que se dirán: He aprendido canciones y juegos; he respetado a las personas y el material; he participado; he seguido las reglas y normas de los juegos, etc.

5.8 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Hasta la etapa de Educación Primaria no se completa el diagnóstico de alumnos con necesidades educativas específicas, por lo que en la clase a la que va dirigida la propuesta de intervención no encontramos alumnos a los que aplicar adaptaciones. No obstante, se atenderá a los diferentes ritmos y niveles de desarrollo y se prestará ayuda al alumnado que necesite ayuda o apoyo en cualquier momento.

De la misma manera, se repetirán las reglas y explicaciones las veces que sean necesarias y se adaptarán los momentos a las necesidades físicas y psicológicas de los alumnos en cada momento, buscando siempre su bienestar y la consecución de las competencias y habilidades necesarias para completar la etapa. Todo ello potenciando al máximo las capacidades del alumnado, buscando su desarrollo integral.

5.9 RESULTADOS

En este apartado de la propuesta de intervención se van a explayar los resultados y las conclusiones sacadas a partir de estos de las sesiones una vez puestas en práctica. Para ello, se tendrán en cuenta las observaciones anotadas durante el transcurso de las sesiones y lo explayado en los diferentes instrumentos de evaluación realizados.

Bajo mi punto de vista y teniendo en cuenta las observaciones y anotaciones que he ido tomando, los resultados han sido favorables. Gracias a estas, se ha producido un intercambio de conocimientos entre las personas mayores y el alumnado de Educación Infantil, transmitiendo el disfrute por las tradiciones, concretamente la musical y su carácter lúdico. Asimismo, esto ha permitido una vinculación del alumnado con su entorno cercano y la cultura que lo caracteriza, lo que ha hecho que haya crecido su motivación. Esta, también ha aumentado gracias al acercamiento de personas mayores conocidas a la escuela, dando importancia a la estrecha relación del centro y las personas que lo componen con la localidad.

Por otro lado, observando los resultados de las evaluaciones, se puede afirmar que se han conseguido o están a punto de conseguirse los diferentes ítems, por lo que se puede decir que los resultados han sido los esperados y la situación de aprendizaje ha sido muy favorecedor para el aprendizaje y el desarrollo del alumnado. (ver Anexo 4)

6. CONCLUSIONES

Como conclusión general, los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral son una fuente enriquecedora de nuestra tradición, la cual con la llegada de las nuevas tecnologías se ha quedado un tanto olvidada. Es por ello que considero que, desde las aulas, debemos fomentar su uso y evitar esta pérdida, transmitiendo el conocimiento y disfrute de estos, luchando por conservar las tradiciones de nuestro entorno.

Su implementación en el aula trae múltiples beneficios para el alumnado a nivel motriz, lingüístico, emocional y social. Al repetir las canciones y retahílas, los niños adquieren vocabulario, estimulando así el lenguaje. Asimismo, al recordar la letra de estas, se fomenta la memoria y la memoria auditiva para seguir el ritmo y la entonación de las mismas.

En cuanto a lo relacionado con el desarrollo motriz, fomenta la coordinación al tener que ajustar los movimientos con el ritmo de la canción, favoreciendo el desarrollo del ritmo, y, en ocasiones, trabaja el equilibrio. Pero lo más destacable es la facilidad que aportan estos juegos para que el alumnado exprese las emociones, favoreciendo así la expresión emocional, y las relacione con acciones corporales, fomentando así la creatividad.

Del mismo modo, este tipo de juegos aumentan la autoestima de los niños al participar de manera grupal, sintiendo seguridad en sí mismos y pertenencia a un grupo y, al compartirlo con los señores mayores, a la sociedad y su entorno. Esto mismo pasa al saber que estos juegos son tradicionales y han sido transmitidos de generación en generación.

En conclusión, trabajar los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral aporta múltiples beneficios al desarrollo de los niños además de motivarles en cuanto al aprendizaje de la cultura y las tradiciones. Aprovechando el carácter globalizador puede incluirse en diferentes momentos, ya desde la etapa de Educación Infantil. Desde hacer un proyecto destinado a las tradiciones e incluirlos, trabajarlo en las horas destinadas a la psicomotricidad o a la música, hasta utilizar este tipo de juegos en tiempos libres como el recreo o después de terminar una tarea, entre otros.

6.1. CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LOS OBJETIVOS DEL TRABAJO

Una vez investigado sobre el tema escogido y programado una propuesta de intervención para trabajar los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral de manera intergeneracional, explico las siguientes conclusiones.

Para contemplar la factibilidad de poner en práctica lo expuesto en el TFG y llevar a cabo la propuesta de intervención, se observarán los objetivos planteados antes de comenzarla.

El objetivo general era poner en práctica una situación de aprendizaje que trabaje los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral con alumnado de la etapa de Educación Infantil. Con la puesta en práctica de la propuesta de intervención se ha conseguido, ya que las diferentes sesiones con los señores mayores les ha permitido trabajar y conocer diferentes juegos rítmico-expresivos que han sido transmitidos de generación en generación de manera oral durante tiempo atrás.

El primer objetivo específico es fomentar la conciencia cultural y el aprecio por las tradiciones de su entorno cercano. Este se consigue en la elaboración y transmisión del Trabajo Fin de Grado, puesto que su elaboración me ha brindado la oportunidad de profundizar sobre el tema y ampliar mis conocimientos, conociendo, apreciando y vinculando las tradiciones cercanas con la vida cotidiana de los niños de la etapa. Asimismo, durante las diferentes sesiones se ha hablado del concepto de tradición y de los tipos que hay, centrándonos en las musicales de carácter lúdico. Del mismo modo, los abuelos, al acudir al centro y realizar cada juego, les han contado cómo se lo enseñaron, quién y un poco su historia en relación a estos. Es por esto por lo que se puede afirmar que este objetivo ha sido cumplido.

Por último, el segundo objetivo específico “desarrollar habilidades psicomotoras y musicales a través de juegos rítmico-expresivos de transmisión oral” se ha conseguido con la realización de la propuesta de intervención. Gracias a su puesta en práctica, se consigue que el alumnado trabaje diferentes aspectos relacionados con la psicomotricidad y la música como la coordinación de movimientos y del canto con el movimiento o el trabajo de diferentes habilidades físicas básicas, entre otras.

6.2. LIMITACIONES DE LA PROPUESTA

La puesta en práctica ha salido como esperaba y no se han encontrado problemas en su transcurso. No obstante, podría haber unas limitaciones. En primer lugar, en la cultura y la tradición de nuestro entorno encontramos una gran cantidad de juegos rítmico-expresivos de transmisión oral, lo que ha hecho que tengamos que seleccionar algunos de ellos. Esto implica que, si fuera del colegio no se continúa con estos juegos, el repertorio adquirido por el alumnado quedará escaso. Esto se solventaría fomentando, desde la escuela a las familias, que continúen compartiendo con los niños este tipo de juegos y contribuyan a su conservación y a la continuidad de su divulgación entre generaciones.

Otra de las limitaciones es la gran coordinación que debe haber entre la maestra que organiza la propuesta, la dirección del centro y el ayuntamiento del pueblo. En este caso, se contactó con este para motivar a los abuelos que acuden al centro de jubilados a participar en la propuesta. Se ve como una limitación, puesto que, aunque no haya sido el caso, puede haber municipios en los que no haya participación tanto por parte del ayuntamiento como por parte de los abuelos. Sin esa participación, no se podría llevar a cabo. Para conseguir esa colaboración, se pediría a las personas cercanas al alumnado que fueran ellas las que acudieran al centro a compartir este tipo de juegos con los niños.

Por último, una limitación es la pérdida de la motivación por parte del alumnado al ir avanzando las sesiones. Estas se pueden hacer repetitivo o puede que el tema no despierte su curiosidad e interés. En el caso de que esto fuera de manera generalizada, se podría cambiar el planteamiento de las sesiones e intercalar en una sesión diferentes tipos de juego y/o actividades.

6.3. FUTURO DE LA PROPUESTA

Considero que este trabajo puede ser de utilidad a la vez que interesante para los maestros que quieran trabajar los juegos rítmico-expresivos de transmisión oral en el aula de una manera diferente. Gracias a esta propuesta, conseguirán un acercamiento de la cultura y las tradiciones del entorno a la escuela, haciendo visible la importancia del vínculo entre el centro educativo y la localidad en la que se encuentra. Asimismo, la relación intergeneracional demuestra la sabiduría de los mayores y la importancia de esta, siendo destacable la relación entre mayores y pequeños para ampliar sus conocimientos, aprendiendo los unos de los otros.

Igualmente, en un futuro, podría establecerse como taller extraescolar o un proyecto más amplio en el que se sigan compartiendo juegos rítmico-expresivos de transmisión oral. Del mismo modo, se pueden plantear otro tipo de situaciones intergeneracionales como propuestas de enseñanza de juegos tradicionales o autóctonos o incluso celebrar el día de los mayores en el centro y jugar conjuntamente utilizando este tipo de juegos.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alejos, M. (2016). *Los beneficios de la figura del abuelo en la Educación Infantil* [Trabajo Fin de Grado. Universidad de Navarra]. Dadun. <https://hdl.handle.net/10171/43683>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>
- Ardanaz, T. (2009). El juego en Educación Infantil. *Revista de innovación y experiencias educativas*, 16, 1-9. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_2.pdf
- Baena, A. y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 7(38), 73-86. https://emasf2.webcindario.com/EmasF_67.pdf
- Bautista, J. M. (2002). *El juego como método didáctico: propuesta didáctica y organizativas*. Adhara.
- Benítez, M. I. (2009, marzo). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, (16), 1-11. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Blanco, T. (2010). *Para jugar como jugábamos*. Amaru Ediciones.
- Cantero, N., Pantoja, A. y Alcaide, M. (2018). Impacto de la Participación de los Abuelos en una Comunidad de Aprendizaje. *Research on Ageing and Social Policy*, 6(2), 198-223. Doi: <https://doi.org/10.17583/rasp.2018.3587>
- Castillo, M. C. (2000). El profesor y el juego en Educación Infantil. En E. Marchena y M. C. Alcalde (eds.). *La perspectiva de la Educación en el siglo que empieza. Actas del IX congreso Infad 2000: Infancia y Adolescencia* (pp. 623-626).

- Chocce, E. y Conde, D. D. L. F. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo de Oyolo Paucar de Sara Sara*. [Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional UNH. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/2b6ed391-7f3e-4d0d-9efd-e4a274929bb8>
- Delgado, M. E. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía magna*, (11), 373-381. Doi: <https://doi.org/10.24197/edmain.2.2020.21-36>
- García, V., Pérez, M. D. H., y Martínez, R.A. (2014). Aproximación a la participación de los abuelos y abuelas en la educación de sus nietos y nietas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1, 571-580. Doi: <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v1.405>
- Huzinga, J. (1998). *Homo ludens*. Alianza.
- Jurado, J. J., López, M. y Yagüe, V. (2004). *66 juegos populares para educar*. Editorial CCS.
- López, P. (2004). *Juegos tradicionales en Educación Infantil*. Amaru Ediciones.
- Machado, A. (2018). Cualquiera canta un cantar, en S. Guillén, (ed.). *Pinceladas. (Coplas y pensamientos rimados)* (pp. 13-14), Imp. Alrededor del mundo.
- Marín, I. (1995). *Juegos populares: jugar y crecer juntos*. Asociación maestros Rosa Sensa.
- MEC (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Jefatura del Estado, BOE núm. 340. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- MEC (2022). Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Jefatura del Estado, BOE núm. 28. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>
- MEC (2022). 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. Jefatura

<https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-37-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

- Medina, A. (1987). *Pinto maraña juegos populares infantiles*. Miñón.
- Mendiara, J. (1999). Espacio de Acción y aventura. *Educación Física y Deportes*, 56, 65-70. <https://revista-apunts.com/espacios-de-accion-y-aventura/>
- Moreno, R. (1998). *Juegos tradicionales de nuestra niñez*. Ámbito.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata.
- Navarro, J. I. y Martín, C. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Pirámide.
- Öfele, M (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Revista digital Educación Física y deporte*, 13, s. p. <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtral.htm>
- Pavesio, R. (2024). *Juegos tradicionales y autóctonos en la comunidad de Castilla y León, un vehículo de unión intergeneracional*. [Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/73237>
- Pelegrín, A. (1993). Juegos y poesía tradicional infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18, 43-51. <https://es.scribd.com/doc/223842528/Dialnet-JuegosYPoesiaTradicionalInfantil-117787>
- Pelegrín, A. (2008). *Cada cual atiende su juego*. CINCEL. <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/cada-cual-atiende-su-juego-de-tradicion-oral-y-literatura--0/html/>
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1984). *Psicología del niño*. Morata.
- Pedronzo, M. J. (2012). *Teorías del aprendizaje. Jean Piaget y Lev Vigotsky*. [Apuntes de Psicología de la Educación. IFD-Tacuarembó] . https://www.academia.edu/3863397/TEOR%C3%8DAS_DEL_APRENDIZAJE_Materia_Psicolog%C3%ADa_de_la_Educaci%C3%B3n

- Prieto, M. A. (2010, diciembre). El juego en educación primaria. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 37, 1-8.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_02.pdf
- Real Academia Española. (2024). *Diccionario de la lengua española* (23.8.^a ed.).
<https://www.rae.es/>
- Rebollo, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (3), 31-36.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/35098>
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista Digital innovación y experiencias educativas*, (15), 1-9.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf
- Roldán, M. N. (2016). Situación actual del juego simbólico y del teatro en infantil. En a. Díez, V. Brotons, D. Escandell y J. Rovira (ed.). *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos* (pp. 591-596). Universidad de Alicante.
<http://hdl.handle.net/10045/64836>
- Ruiz, C. (2000). El juego lingüístico en la Educación Infantil. *Aula Abierta*, 27(75), 95-112. <https://reunido.uniovi.es/index.php/AA/issue/view/1027/118>
- Salazar, C. G. (2000). Juegos: tipos y características. *Revista Educación* 24(2), 165-174.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/481/470>
- Salido, J. V. (2014). El mundo infantil en el romancero hispánico barroco: educación, juegos y folclore. *OCNOS: revista de estudios sobre lectura*, 11, 141-168. Doi:
https://doi.org/10.18239/ocnos_2014.11.08
- Smith, P. K. (1995). Grandparenthood. En M. H. Bornstein (Ed.), *Handbook of parenting: Vol. 3. Being and becoming a parent*, (pp. 89-112). Lawrence Erlbaum.
- Sánchez, J. P., Castillo, S. E. y Hernández, B. M. (2020, 21 de julio). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16. Doi:
<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

- Sanz, R., Mula, J. y Moril, R. (2011). *La relación abuelos-nietos-escuela: una excusa o una necesidad. XII congreso Internacional de teoría de la educación*. Universidad de Barcelona.
- Schiller, F. (2005). Cartas sobre la educación estética del hombre. *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*, 1-214. Trad. M. Zubiria. Anthropos.
- Stefani, G., Andrés, L. y Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39-55. <https://www.scielo.org.ar/pdf/interd/v31n1/v31n1a03.pdf>
- Vaca, M. (1978). *El cuerpo entra en la escuela*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Voli, F. (2009). *El arte de ser abuelos*. PPC.

8. ANEXOS

Anexo 1. Análisis del Real Decreto 95/2022 y del Decreto 37/2022 en relación al juego.

Figura 3

Real Decreto 95/2022

ASPECTOS GENERALES	- Artículo 6. Principios pedagógicos → la práctica de la etapa se basa en la experiencia de aprendizajes significativos y emocionalmente positivas, en la experimentación y el juego. - Competencias clave de la etapa: <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en matemáticas y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: primeros pasos del pensamiento científico a través del juego. • Competencia emprendedora: a través del juego se estimula la curiosidad, la iniciativa, la imaginación y la disposición a indagar y crear. 	
ÁREA 1 "CRECIMIENTO EN ARMONÍA"	Aspectos generales	En la etapa se evolucionada desde una actividad refleja e involuntaria hacia una actividad motora cada vez más intencional, todo ello a través de juegos motores, sensoriales, simbólicos y con reglas.
	Competencias específicas	Competencia 1: a través del juego se viven experiencias que contribuyen a un desarrollo armónico e integral y a otras múltiples cosas como el desarrollo de destrezas de exploración, el control de su cuerpo, el aumento de la autonomía, etc. Competencia 2: reconocer, manifestar y regular las emociones con actividades y situaciones de juego. Competencia 4: reconocer y apreciar la pluralidad sociocultural mediante actividades y juegos que hagan valorar las costumbres y tradiciones.
	Primer ciclo	Criterios de evaluación 4.2 Reproducir conductas de su entorno basadas en el respeto, la empatía, la igualdad de géneros, etc. a través del juego de imitación. A. <i>El cuerpo y el control progresivo del mismo.</i> - El juego como actividad propia para el bienestar y el disfrute. Juego exploratorio, sensorial y motor. D. <i>Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</i> - Assunción de pequeñas responsabilidades en actividades y juegos.
	Segundo ciclo	Criterios de evaluación 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa. 1.4 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales. 4.1 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. 4.2 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos. Saberes básicos A. <i>El cuerpo y el control progresivo del mismo.</i> - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. B. <i>Desarrollo y equilibrio afectivos.</i> - Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. D. <i>Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</i> - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
ÁREA 2 "DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO"	Competencias específicas	Competencia 1: la finalidad del juego exploratorio a estas edades es disfrutar de las sensaciones físicas que produce.
	Primer ciclo	Criterios de evaluación 1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos relacionados con su experiencia diaria, utilizándolos en el contexto del juego y la interacción con los demás.
	Segundo ciclo	Criterios de evaluación 1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos relacionados con su experiencia diaria, utilizándolos en el contexto del juego y la interacción con los demás.
ÁREA 3 "COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD"	Aspectos generales	Los juegos motores y sonoros para trabajar el lenguaje musical.
	Primer ciclo	Saberes básicos A. <i>Intención y elementos de la interacción comunicativa.</i> - Nanas, canciones de arrullo y juegos de regazo. C. <i>Comunicación verbal oral: expresión, comprensión, diálogo.</i> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: primeras conversaciones con sonidos, vocalizaciones y juegos de interacción. - La expresión sonora y la articulación de las palabras. Juegos de imitación, lingüísticos y de percepción auditiva. H. <i>El lenguaje y la expresión corporales.</i> - Juegos de imitación a través de marionetas, muñecos u otros objetos de representación espontánea.
	Segundo ciclo	Saberes básicos C. <i>Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</i> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juego de interacción social y expresión de vivencias. H. <i>El lenguaje y la expresión corporales.</i> - Juegos de expresión corporal y dramática.

Nota. Elaboración propia a partir de información del Real Decreto 95/2022.

Figura 4
Decreto 37/2022

ASPECTOS GENERALES	Metodología a emplear por el profesorado	Importancia la creación de ambiente de confianza y afecto, la globalización de la enseñanza, la utilización del juego, la organización de espacios y tiempos, junto al manejo de recursos y materiales múltiples y variados.		
	Artículo 15 → horarios	El tiempo escolar incluirá actividades que permitan respetar los ritmos de actividad y juego.		
	ANEXO II. A → principios metodológicos de la etapa	Estrategias metodológicas	El juego es la principal técnica para trabajar en estas edades, proporcionando un auténtico medio de aprendizaje y disfrute.	
		Agrupamientos y organización del tiempo y del espacio	El diseño de situaciones de aprendizaje es relevante la distribución de tiempos y espacio para dar respuesta a las necesidades esenciales de la infancia: jugar a ser (el juego simbólico). Destaca la importancia del juego en la infancia, por lo que el espacio deberá estar diseñado y concebido para jugar.	
Ámbitos de desarrollo de las situaciones de aprendizaje		Contenidos relacionados con el ámbito social → tradiciones populares (juegos, cuentos, poesías, canciones).		
ÁREA "CRECIMIENTO EN ARMONÍA"	Aspectos generales	El área Crecimiento en Armonía hace referencia a la construcción gradual de la propia identidad y su madurez emocional, al establecimiento de relaciones sociales y afectivas, a la autonomía y cuidado personal y a la mejora en el dominio y control de los movimientos, juegos y ejecuciones corporales, todos ellos entendidos como procesos inseparables y necesariamente complementarios.		
	Contribución del área al logro de los objetivos de etapa	La adquisición de destrezas cada vez más complejas será el resultado de responder a la necesidad de utilizar instrumentos y herramientas en las actividades cotidianas y en los juegos motores, sensoriales, simbólicos y de reglas.		
	Orientaciones metodológicas	El juego se convierte en una técnica imprescindible para trabajar en estas edades, proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favorece la imaginación, la creatividad y la posibilidad de interactuar con otros compañeros.		
	Competencias específicas	<ol style="list-style-type: none"> El juego contribuye al desarrollo íntegro; favorece la representación del esquema corporal; integra la acción con las emociones y el pensamiento; y favorece el desarrollo social. El juego es una herramienta fundamental que ofrece al alumnado oportunidades de experimentar con su cuerpo, expresar necesidades y tomar conciencia de la respiración, para iniciarse en el manejo, la gestión y el control de estrategias socioemocionales, que puedan generalizar en situaciones de su vida cotidiana. 		
	Primer ciclo	Criterios de evaluación	1.4, 4.2 y 4.3.	
		Contenidos	<i>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</i> - E juego como actividad propia para el bienestar y el disfrute. Juego exploratorio, sensorial y motor. <i>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</i> - Asunción de pequeñas responsabilidades en actividades y juegos. - Iniciación al juego: individual, de imitación y simbólico.	
	Primer curso	Criterios de evaluación	1.3, 1.3, 1.5, 4.3 y 4.4.	
		Contenidos	<i>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</i> - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido. - Posibilidades de acción: juego. <i>B. Desarrollo y equilibrio afectivos.</i> - Estrategias de ayuda en contextos de juego. <i>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</i> - Juego simbólico. Observación e imitación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos.	
	Segundo curso	Criterios de evaluación	1.3, 1.4, 1.5, 4.3 y 4.4.	
		Contenidos	<i>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</i> - 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. <i>B. Desarrollo y equilibrio afectivos.</i> - Estrategias de ayuda en contextos de juego y rutinas. <i>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</i> - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos.	
Tercer curso	Criterios de evaluación	1.3, 1.4, 1.5, 4.3 y 4.4.		
	Contenidos	<i>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</i> - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados. - Posibilidades de acción: juego y ejercicio físico como conducta saludable. <i>B. Desarrollo y equilibrio afectivos.</i> - Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. <i>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</i> - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.		
ÁREA "DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO"	Aspectos generales	En esta área se pretende dar solución a situaciones reales o de juego simbólico que pongan en marcha distintos procedimientos lógico-matemáticos que se irán perfeccionando al utilizarlos en situaciones diversificadas.		
	Orientaciones metodológicas	El juego favorece el deseo de actuar para conocer y comprender su entorno. Utilizándolo, potenciamos la investigación y el gusto por el descubrimiento. Además, los materiales de aprendizaje deben ser materiales de juego, puesto que en el juego está el aprendizaje.		
	Primer ciclo	Criterios de evaluación	1.2	
		Criterios de evaluación	1.2	

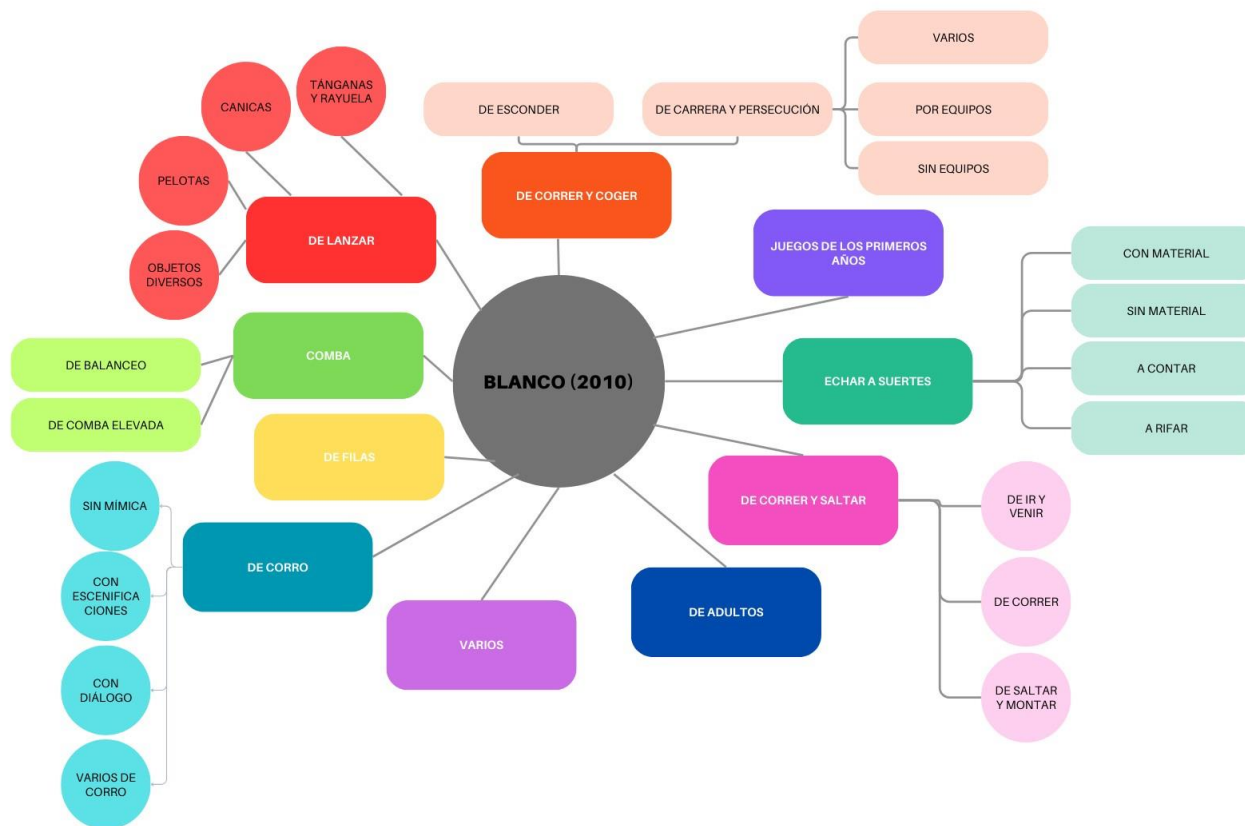
		Primer curso	Contenidos	C. <i>Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</i> - Disfrute de las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.
	Segundo ciclo		Criterios de evaluación	1.2
		Segundo curso	Contenidos	C. <i>Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</i> - Interés y disfrute de las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.
			Criterios de evaluación	1.2
		Tercer curso	Contenidos	C. <i>Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</i> - Interés, disfrute e iniciativa por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.
ÁREA "COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD"	Contribución del área al desarrollo de las competencias clave	Competencia emprendedora Los lenguajes favorecen el pensamiento divergente, lo que fomentará en el alumnado estrategias de planificación de tareas y resolución de problemas de forma creativa en juegos, proyectos y actividades.		
	Contenidos	BLOQUE F. El lenguaje y la expresión musicales a través de juegos motores y sonoros. BLOQUE H. El lenguaje y la expresión corporales. A través de los movimientos corporales, la expresión dramática y el juego simbólico, expresan afectividad, desarrollan su sensibilidad, representan la realidad y establecen relaciones.		
	Orientaciones metodológicas	Como recursos, estrategias y técnicas principales de esta área, se destacan, entre otros, el juego como base principal del aprendizaje. Cobra importancia la organización y utilización de espacios como los rincones de juego simbólico.		
		Contenidos	A. Intención e interacción comunicativas. - Textos de tradición oral: nanas, canciones de arrullo, juegos de regazo, retahilas sencillas, cuentos y poesías. C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: juegos de interacción. H. El lenguaje y la expresión corporal. - Juegos de imitación a través de marionetas, muñecos u otros objetos de representación espontánea.	
	Primer ciclo			
		Primer curso	Contenidos	B. <i>Las lenguas y sus hablantes.</i> - Instrucciones en lengua extranjera, asociadas a rutinas y juegos del aula, expresadas con producciones redundantes y apoyadas en gestos y en lenguaje no verbal. C. <i>Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</i> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: juegos de interacción social y juego simbólico. F. <i>El lenguaje y la expresión musicales.</i> - Propuestas musicales en distintos formatos (juegos, entre otros). H. <i>El lenguaje y la expresión corporales.</i> - Juegos de expresión corporal y dramática. I. <i>Alfabetización digital.</i> - Discriminación entre la realidad y el contenido de juegos en soporte digital con ayuda del adulto.
	Segundo ciclo	Segundo curso	Contenidos	B. <i>Las lenguas y sus hablantes.</i> - Instrucciones y expresiones sencillas en lengua extranjera, asociadas a rutinas y juegos del aula. C. <i>Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</i> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: juegos de interacción social y juego simbólico. F. <i>El lenguaje y la expresión musicales.</i> - Propuestas musicales en distintos formatos (juegos, entre otros). H. <i>El lenguaje y la expresión corporales.</i> - Juegos de expresión corporal y dramática. I. <i>Alfabetización digital.</i> - 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.
	Tercer curso	Contenidos	B. <i>Las lenguas y sus hablantes.</i> Instrucciones y expresiones sencillas en lengua extranjera, asociadas a rutinas y juegos del aula, C. <i>Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</i> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: juegos de interacción social y juego simbólico. F. <i>El lenguaje y la expresión musicales.</i> - Propuestas musicales en distintos formatos (juegos, entre otros). H. <i>El lenguaje y la expresión corporales.</i> - Juegos de expresión corporal y dramática. I. <i>Alfabetización digital.</i> - Lectura e interpretación crítica de imágenes, cortometrajes e información, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos y películas, a través de medios digitales y audiovisuales con la ayuda del adulto.	

Nota. Elaboración propia a partir de información del Decreto 37/2022.

Anexo 2. Clasificación de juegos rítmico-expresivos según diversos autores.

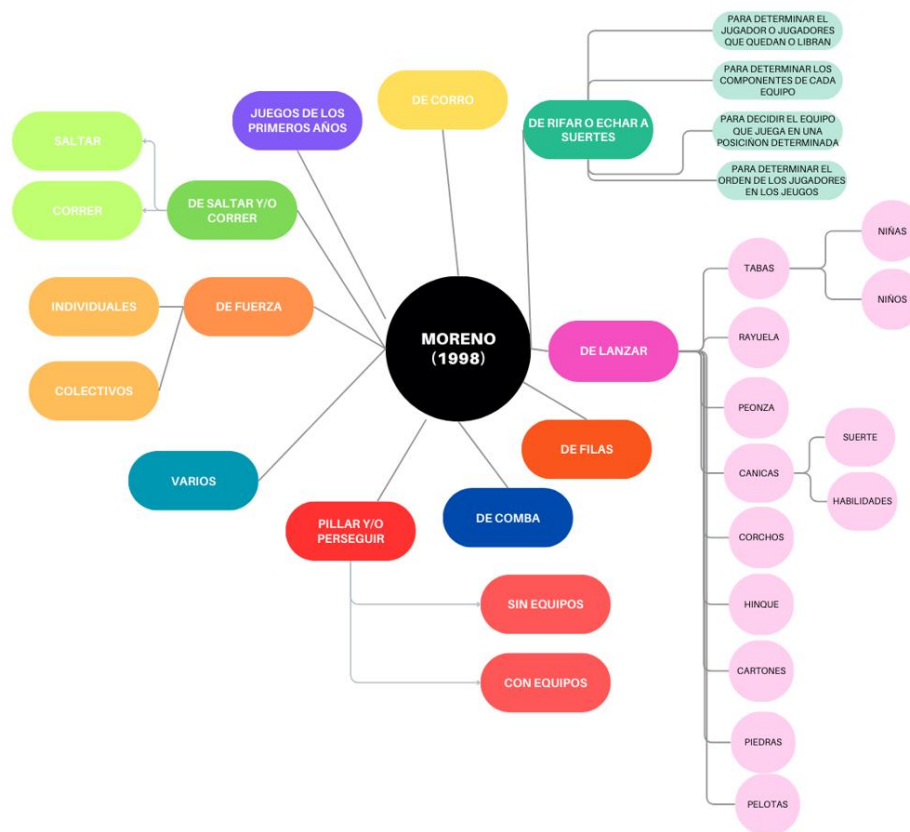
Figura 5

Clasificación de Blanco (2010)



Nota. Elaboración propia

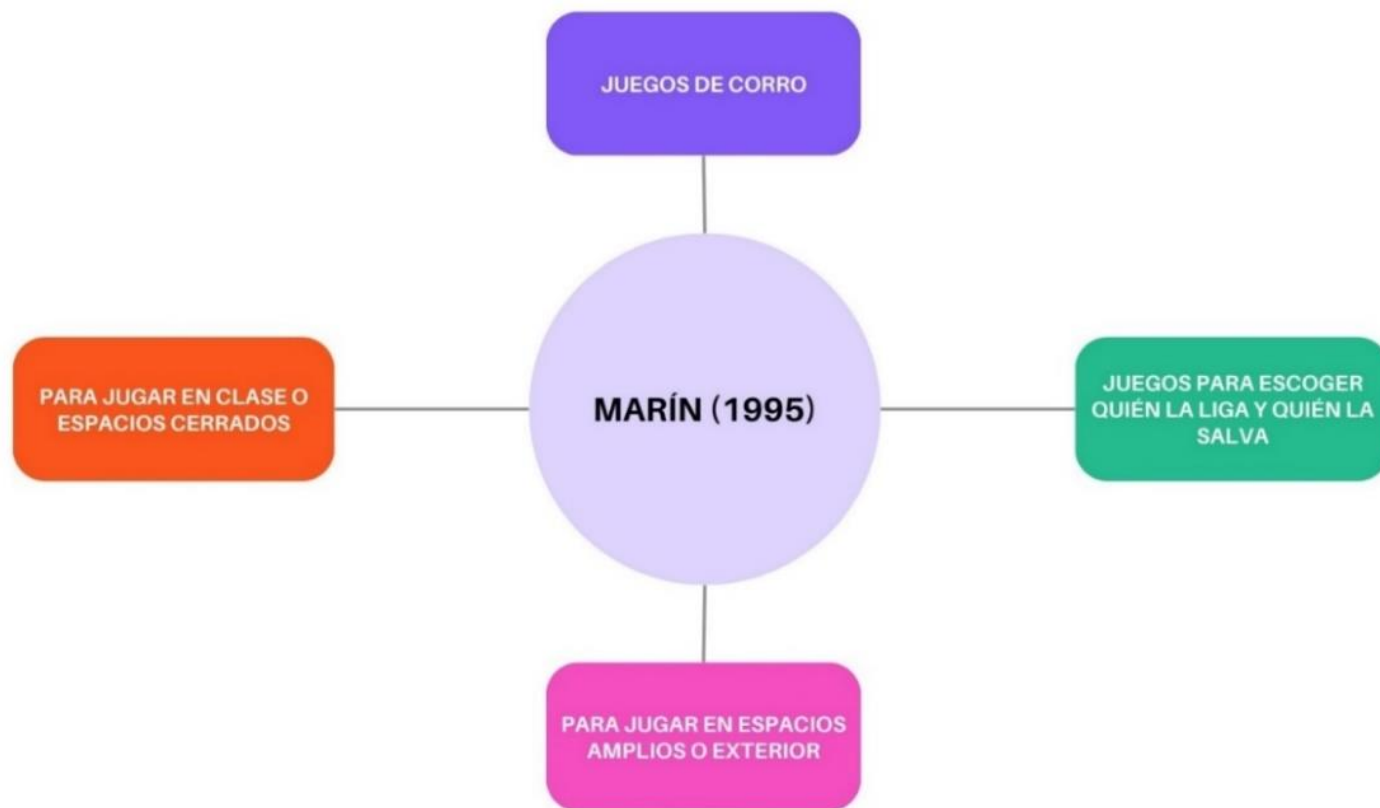
Figura 6
Clasificación de Moreno (1998)



Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Clasificación de Marín (1995)



Nota. Elaboración propia.

Anexo 3. Elementos curriculares relacionados con la propuesta de intervención.

Tabla 14

Elementos curriculares relacionados con la intervención

<i>ÁREAS</i>	<i>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</i>	<i>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</i>	<i>SABERES BÁSICOS</i>
<i>CRECIMIENTO EN ARMONÍA</i>	1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo controlando, precisando acciones y reacciones, y desarrollando un mejor equilibrio, control respiratorio y una mejor percepción sensorial y coordinación en el movimiento.	<p>A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio, y los desplazamientos. Técnicas de respiración y relajación. <p>D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en el trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.
<i>COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</i>	<p>1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>3. 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.</p>	<p>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.</p> <p>3.2 Utilizar las formas convencionales del lenguaje (saludar, despedirse, pedir disculpas, dar las gracias) respetando las normas lingüísticas establecidas.</p> <p>3.3. Evocar y expresar ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas o imaginarias con mediación del adulto.</p> <p>3.5. Reproducir propuestas dramáticas y musicales explorando las propiedades sonoras del propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas.</p> <p>3.6. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos con</p>	<p>A. Intención e interacción comunicativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación con los demás y de regulación de la propia conducta. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. - Formas socialmente establecidas (saludar, despedirse, dar las gracias, pedir disculpas, solicitar y ofrecerse a ayudar). <p>B. Las lenguas y sus hablantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canciones, rimas, retahílas y cuentos sencillos y contextualizados en lengua extranjera, con ayuda de imágenes y otros recursos, así como de medios informáticos y audiovisuales. Disfrute y participación.

		<p>ayuda del adulto, participando en pequeño y gran grupo cuando se precise.</p> <p>3.7. Ajustar su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, con representaciones dramáticas, danzas, bailes y desplazamientos rítmicos, manifestando interés e iniciativa.</p>	<p>C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado con ayuda y modelado del adulto. - Intención comunicativa de los mensajes de los iguales y de los adultos, adecuando su respuesta. <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>G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, modelado, estampado, pintura y demás) y procedimientos plásticos. - Colores primarios y secundarios. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas.
--	--	--	---

Nota. Elaboración propia a partir del Decreto 37/2022.

Anexo 4. Evaluaciones de la propuesta de intervención completadas.

Tabla 15

Lista de control individual para alumnos (SI (S)- NO (N)- EN DESARROLLO (ED)) / Evaluación de la maestra al alumnado.

ALUMNOS	ÍTEMS						OBSERVACIONES
	Respeto a las personas (abuelos, maestras y compañeros) y al material	Sigue las normas de los juegos, llevándolos a cabo como se indican	Aprende juegos, canciones y retahílas de transmisión oral	Utiliza diferentes técnicas artísticas, concretamente plásticas	Participa verbalmente al comenzar y terminar las sesiones, así como en las preguntas que realiza la maestra	Canta y participa activamente durante las sesiones, controlando sus movimientos	
ROJO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
AZUL	SÍ	SÍ	EN DESARROLLO	SÍ	EN DESARROLLO	SÍ	Esta alumna ha avanzado mucho en cuanto a los conocimientos de canciones, pero, al no utilizar de manera habitual el idioma, estas no han quedado afianzadas.
AMARILLO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	Cabe destacar su competitividad en los juegos, pudiendo haber ocasiones en las que el respeto de las normas y hacia los compañeros no sea el adecuado.
VERDE	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
NARANJA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
VIOLETA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
ROSA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
MARRÓN	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
GRIS	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
NEGRO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
BLANCO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	EN DESARROLLO	SÍ	Dado su grado alto de timidez, sus intervenciones verbales durante las sesiones han sido escasas.
LILA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
BEIGE	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	

MOSTAZA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
LIMA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	
TURQUESA	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	

Nota. Elaboración propia.

Tabla 16

Escala de evaluación de la maestra al proyecto

ÍTEMS	SIEMPRE	CASI SEMPRE	A VECES	NUNCA	OBSERVACIONES
La propuesta de intervención es adecuada al curso					La propuesta se ha planteado siguiendo el currículo de la etapa de Educación Infantil, por lo que se puede afirmar que es adecuada para el curso en el que se ha llevado a cabo.
Las sesiones se adecuan a los elementos curriculares					
La propuesta potencia el aprendizaje del alumnado a través del juego las relaciones intergeneracionales					La propuesta ha dado la oportunidad de intercambiar conocimientos entre las personas mayores y el alumnado de la etapa de Educación Infantil.
La propuesta motiva a los alumnos					Observando las sesiones, el alumnado se ha encontrado muy motivado con su transcurso.
Se atiende a las necesidades del alumnado que así lo requiera					Se han adaptado las sesiones a los ritmos de aprendizaje y a las necesidades del alumnado en todo momento.
Las sesiones se adecuan a los recursos temporales requeridos					Algunas de las sesiones se han excedido un poco de tiempo, pero, dado el carácter globalizador de la etapa y la flexibilidad del horario, esto no ha supuesto ningún problema.

Se ha proporcionado una variedad de juegos, canciones y retahílas a los niños					Gracias a la intervención de las personas mayores, los alumnos han aprendido una gran cantidad de juegos, canciones y retahílas relacionados con la tradición y a cultura de su entorno.
---	--	--	--	--	--

Nota. Elaboración propia.

Tabla 17

Autoevaluación de la maestra

ÍTEMS	SÍ	NO	OBSERVACIONES
Demuestra conocimiento sobre el tema			La maestra ha sabido y conocido en todo momento los juegos y canciones que se han llevado a cabo.
Ha sabido elegir una propuesta motivadora para el alumnado			El alumnado se ha motivado mucho al realizar sesiones diferentes y compartir conocimientos con los señores mayores.
Se han distribuido las sesiones de una forma coherente y adecuada			Las sesiones se han adecuado a la franja horario destinada para psicomotricidad y plástica, no siendo excesivamente largas y respetando los tiempos de descanso adecuados para la concentración del alumnado.
Resuelve dudas y explica los conceptos, que se requieran, de forma clara			Los alumnos, al finalizar las sesiones, se han cuestionado aspectos que han transmitido a la maestra y esta les ha sabido responder.
Fomenta la participación del alumnado en la propuesta			En todas las sesiones la maestra ha procurado que todos los alumnos participaran tanto en los momentos de juego como en la de diálogo.
Ofrece ayuda a los abuelos y a los estudiantes			La profesora se ha encontrado participativa y ha ayudado en todo momento a los señores mayores y a los niños.
Es capaz de gestionar los problemas que puedan surgir durante el proceso de intervención			Los pequeños problemas o contratiempos que han surgido durante las sesiones se han solventado de manera rápida.

Tiene en cuenta los distintos niveles y necesidades			A la hora de la participación o de los conocimientos adquiridos, se ha tenido en cuenta las
---	--	--	---

Nota. Elaboración propia.

Tabla 18

Resultados de la autoevaluación de los alumnos

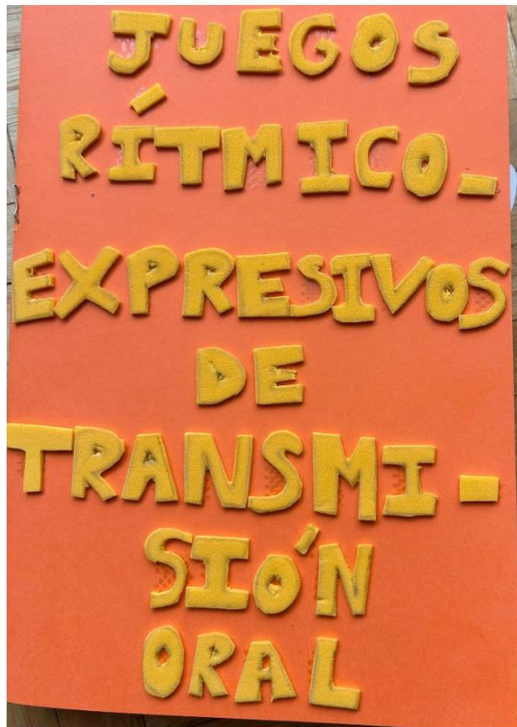
ALUMNOS	ITEMS			
	He seguido las normas y reglas de los juegos	He aprendido canciones y juegos	He participado	He escuchado y respetado a las personas y al material
ROJO				
AZUL				
AMARILLO				
VERDE				
NARANJA				
VIOLETA				
ROSA				
MARRON				
GRIS				
NEGRO				
BLANCO				
LILA				
BEIGE				
MOSTAZA				
LIMA				
TURQUESA				

Nota. Elaboración propia.

Anexo 5. Modelo de cuaderno recopilatorio de juegos rítmico-expresivo de transmisión oral

Figura 8

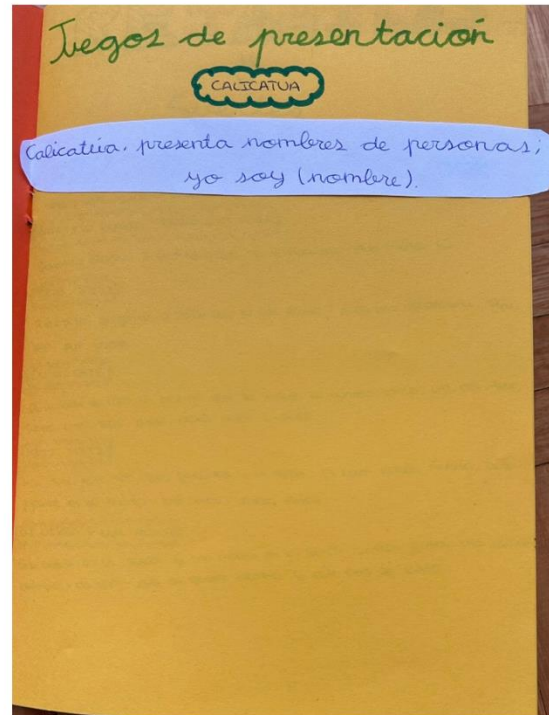
Portada cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia

Figura 9

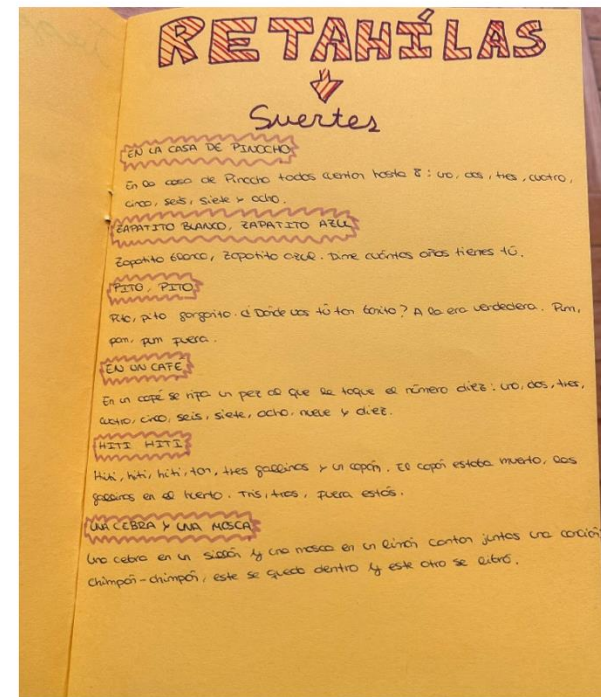
Primera página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia

Figura 10

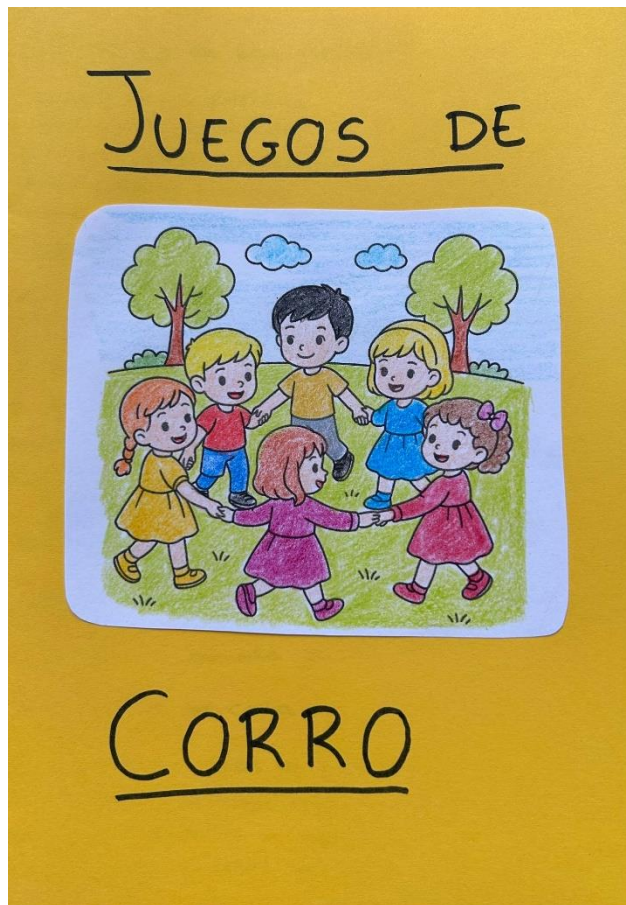
Segunda página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia

Figura 11

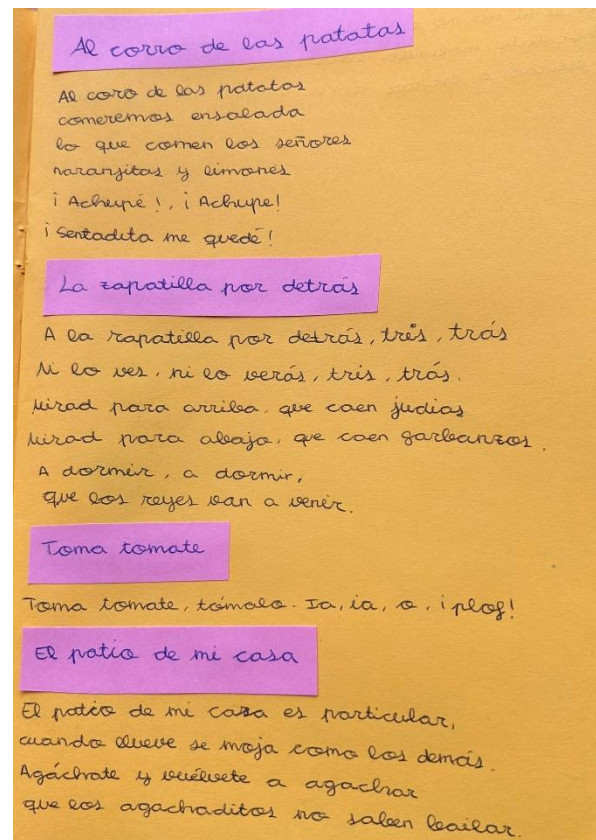
Tercera página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 12

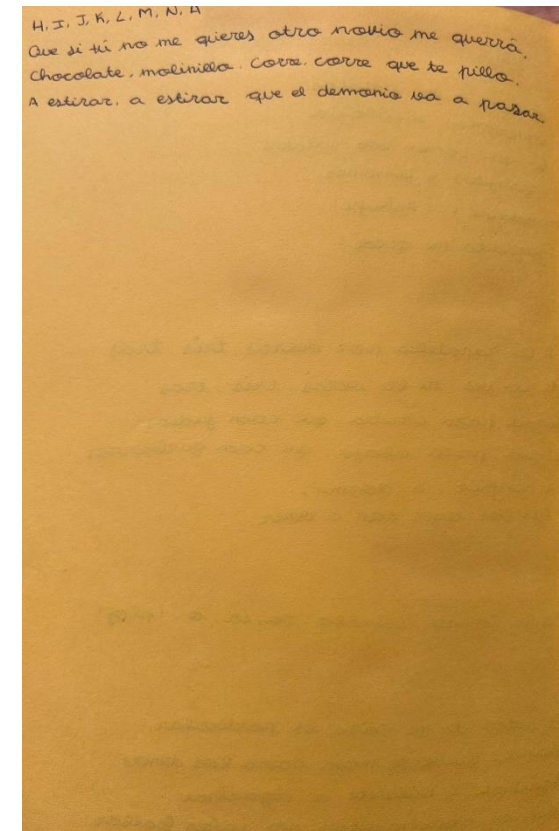
Cuarta página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 13

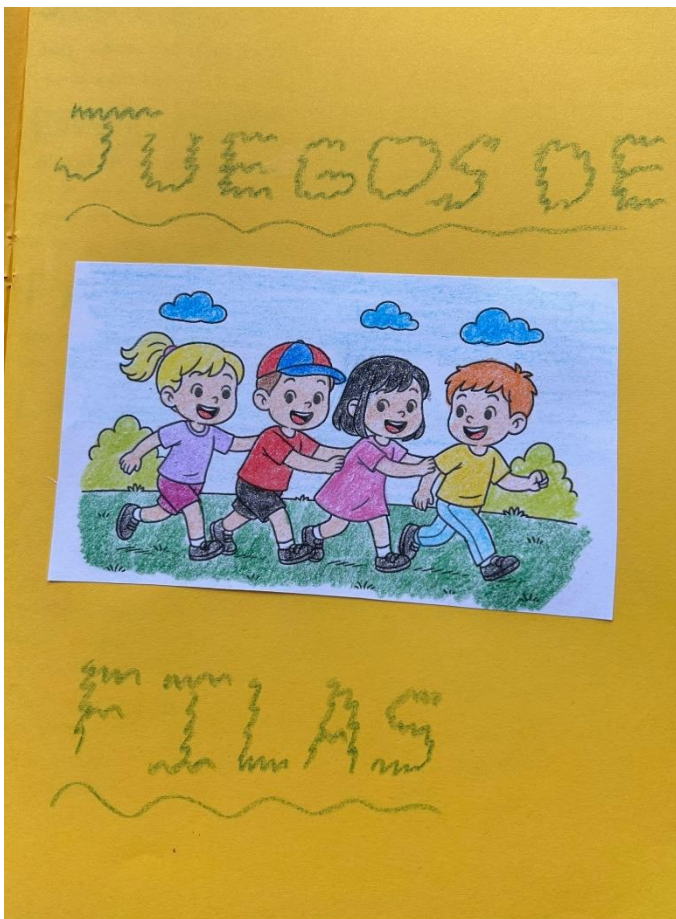
Quinta página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 14

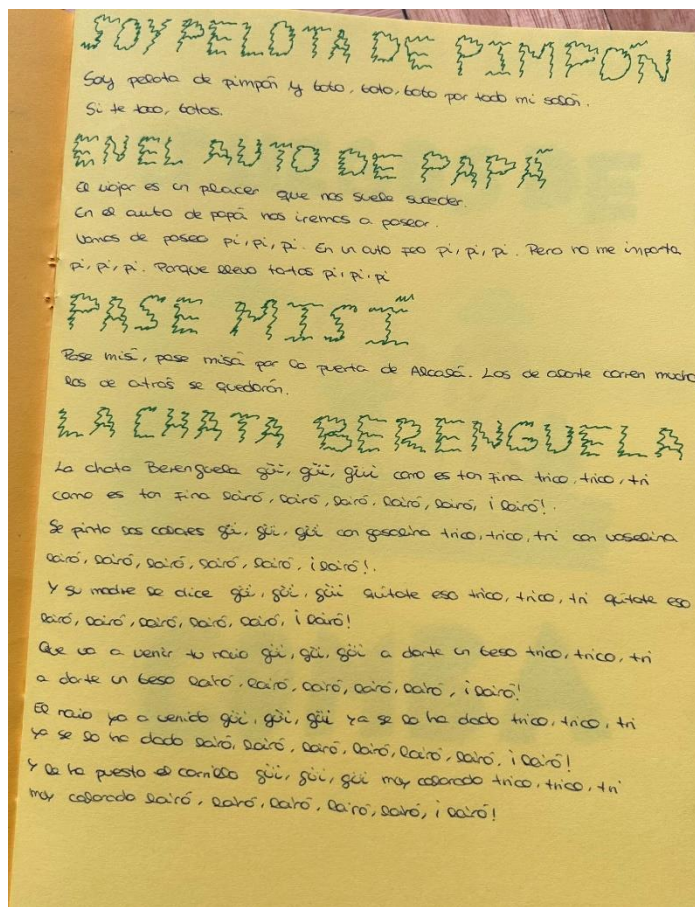
Sexta página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 15

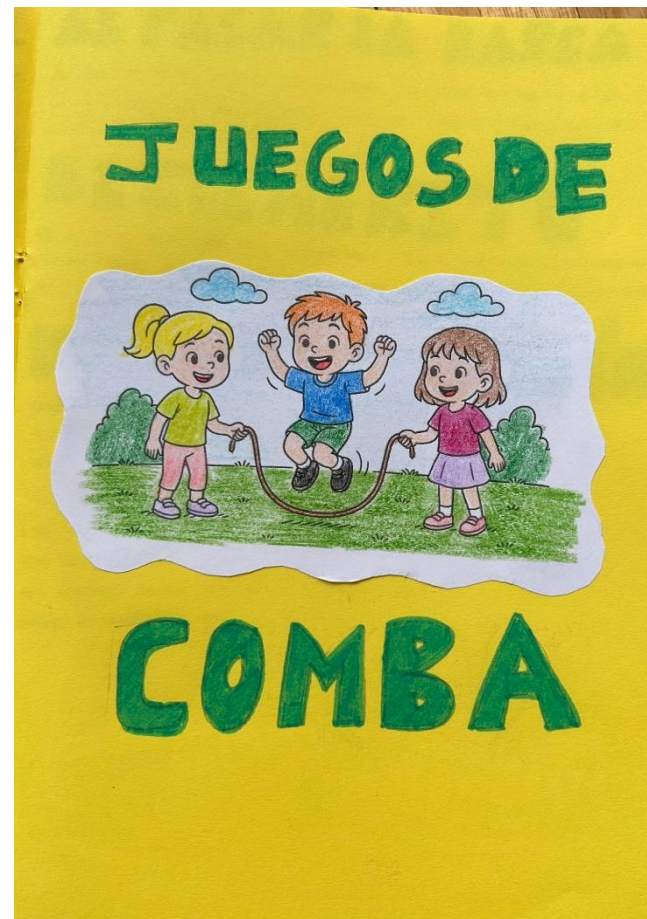
Séptima página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 16

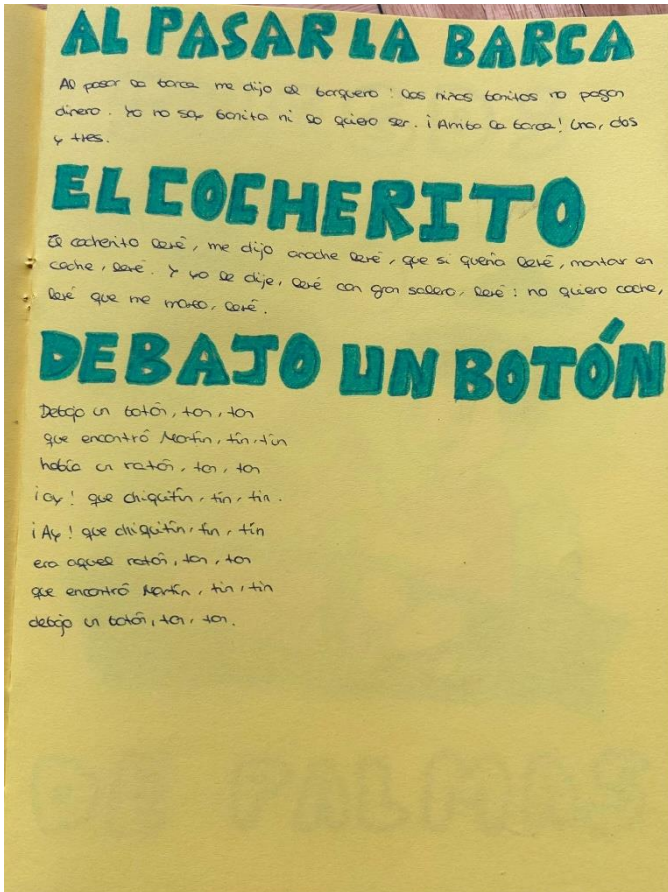
Octava página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 17

Novena página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 18

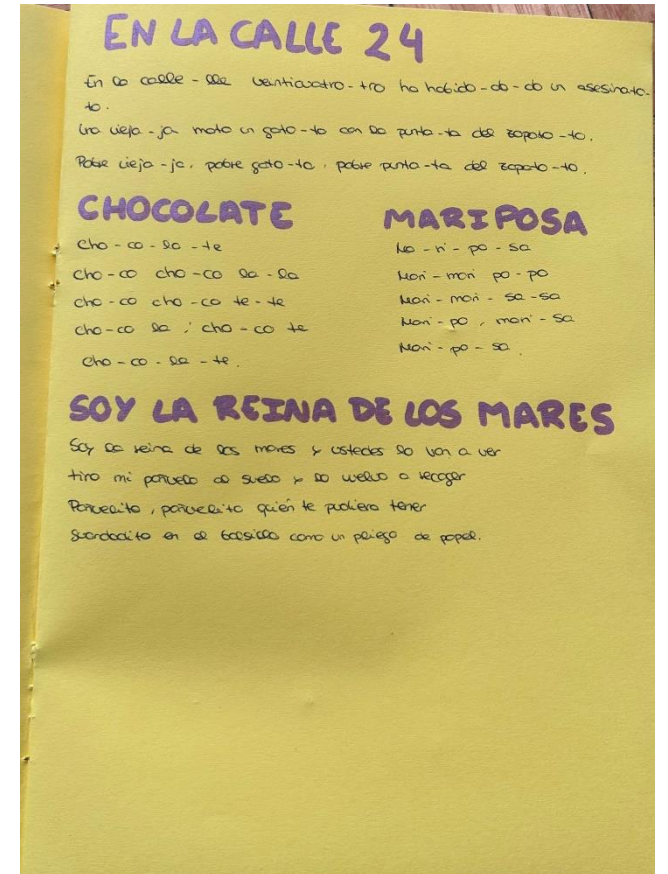
Décima página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.

Figura 19

Undécima página cuaderno recopilatorio



Nota. Elaboración propia.