



Universidad de Valladolid
Facultad de Educación y Trabajo Social

Grado en Educación Infantil
Asignatura: Trabajo de Fin de Grado

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y EL FOLKLORE EN EDUCACIÓN INFANTIL

Profesor/a: Carmen Morán Rodríguez

Curso: 2024/2025

Alumno/a: Sara Tesorero Barbado

Grado: 4º Educación Infantil

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado aborda la importancia del juego y el folklore infantil dentro de la Educación Infantil, destacando su papel en el desarrollo integral de los niños/as. A través del juego no solo se desarrollan habilidades cognitivas, sociales, del lenguaje y emocionales, sino que también fomenta la exploración del entorno, expresión de emociones y conocimiento de significados. El folklore, por otro lado, es considerado un recurso valioso, cultural y educativo, donde se abarcan canciones, cuentos, danzas, adivinanzas y juegos tradicionales que se van transmitiendo de una generación a otra. El presente trabajo explica que se considera fundamental conservar y revitalizar estas prácticas en entornos escolares, especialmente en la actualidad, donde el uso de las nuevas tecnologías ha sustituido muchas formas de juego tradicionales.

Asimismo, el trabajo abarca una base teórica que se ha llevado a cabo mediante lecturas profundas de investigaciones, también más adelante se puede observar una propuesta de intervención educativa para los niños/as de cinco años la cual se centra en actividades como juegos clásicos, danzas, cuentos, adivinanzas, rifas... con el objetivo de recuperar las tradiciones en el ámbito escolar para así mejorar el aprendizaje del alumnado.

Palabras clave: folklore, juego, Educación Infantil, tradición, identidad cultural, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

This Final Degree Project addresses the importance of children's play and folklore within Early Childhood Education, highlighting their role in children's comprehensive development. Through play, not only are cognitive, social, language, and emotional skills developed, but it also encourages exploration of the environment, expression of emotions, and understanding of meanings. Folklore, on the other hand, is considered a valuable cultural and educational resource, encompassing songs, stories, dances, riddles, and traditional games that are passed down from one generation to the next. This Project explains why it is essential to preserve and revitalize these practices in school settings, especially today, when the use of new technologies has replaced many traditional forms of play.

The work also covers a theoretical basis that has been carried out through in-depth readings of research. Later on, a proposal for educational intervention for five-year-old children can be seen, which focuses on activities such as classic games, dances,

stories, riddles, raffles, etc., with the aim of recovering traditions in the school environment to improve student learning.

Keywords: folklore, game, Preschool Education, tradition, cultural identity, meaningful learning

ÍNDICE

RESUMEN	2
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	6
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	8
4.1. Noción de folklore	8
4.2. Características del folklore.....	10
4.3. Folklore tradicional infantil	11
4.3.1. Socialización infantil	11
4.3.2. Aproximación al mundo del folklore infantil.....	12
4.3.3. El aspecto lúdico	13
4.4. El juego.....	15
4.4.1. Definición de juego.....	15
4.4.2. Teorías sobre el desarrollo del juego.....	16
4.4.3. Características del juego.....	21
4.5. Relación del folklore y el juego según el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por lo que se establece el currículo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. 22	
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA: “RAÍCES QUE CANTAN Y CUENTAN”	25
5.1. Contexto	25
5.2. Justificación	25
5.3. Objetivos de la propuesta de intervención educativa	26
5.3.1. Objetivo general	26
5.3.2. Objetivos específicos	26
5.4. Metodología.....	26
5.5. Temporalización	27
5.6. Desarrollo de la propuesta de intervención	29
5.7. Atención a la diversidad.....	36
5.8. Evaluación	37
CONCLUSIÓN.....	37
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
7. ANEXOS.....	40

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una de las herramientas más importantes para aprender durante la etapa de la Educación Infantil, ya no solo por su aspecto lúdico, sino también por su capacidad de ayudar en gran parte en el desarrollo de los alumnos/as. Mediante el juego, los niños/as de Educación Infantil son capaces de conocer el mundo, mostrando sus sentimientos, adquiriendo habilidades sociales y cognitivas y, sobre todo, creando significados de todo aquello que les rodea.

Por lo tanto, el juego no es solamente una actividad de disfrute, sino una experiencia educativa profunda durante el periodo de Educación Infantil.

En este contexto, el folklore se va a presentar como un recurso educativo valioso, aunque en muchas ocasiones no se le da la importancia que realmente tiene. El folklore incluye una gran variedad de expresiones culturales, como pueden ser las canciones, las danzas, las leyendas, los cuentos, los juegos populares... etc. así como formas de expresión tanto oral como corporal y se va pasando de una generación a otra, aunque considero que hoy en día este aspecto está desapareciendo. El folklore tiene una gran riqueza y creo que su naturaleza hace que se pueda enseñar nuevos contenidos de manera significativa.

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en la conexión entre el folklore y el juego como herramientas didácticas durante la Educación Infantil.

A lo largo del trabajo, se va a presentar un recorrido teórico mediante el estudio de autores que han valorado el valor educativo y su relación con la identidad cultural, así como el aprendizaje cooperativo y la enseñanza de valores.

Dicho trabajo, incluye una propuesta de intervención educativa, con el objetivo de integrar elementos relacionados con el folklore mediante el juego en el aula de cinco de Educación Infantil. Con esta propuesta, donde aparecen actividades como juegos tradicionales, refranes, rifas, cuentos... se busca no solo promover aprendizajes relacionados, sino que también desarrollar habilidades sociales, lingüísticas y emocionales.

En resumen, el objetivo de este trabajo es resaltar el folklore como un recurso educativo vivo y útil en el Educación Infantil, destacando su capacidad de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y aumentar la conexión entre la escuela, la comunidad y la cultura. A través del juego, el folklore se convierte en una herramienta para enseñar y educar, convirtiéndolo así, de esta manera, en una experiencia significativa y profunda.

2. OBJETIVOS

El **objetivo principal** de este trabajo es fomentar el aprendizaje y la socialización en el aula a través del juego infantil y el folklore, promoviendo el desarrollo integral de los niños en el ámbito cognitivo, social y emocional.

También podemos destacar diversos **objetivos específicos** relacionados con la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado:

- Desarrollar habilidades sociales y emocionales mediante juegos tradicionales que fomenten la cooperación, respeto y convivencia.
- Preservar y difundir el folklore infantil a través de canciones, rimas y rondas fortaleciendo la identidad cultural de los niños.
- Estimular la creatividad y la imaginación mediante juegos, dramatizaciones y narraciones orales inspiradas en la tradición infantil.
- Fomentar el disfrute y la participación activa en actividades de juego y folklore, fortaleciendo el bienestar emocional y la autoestima de los niños.
- Desarrollar el lenguaje y la expresión oral a través de trabalenguas, adivinanzas mejorando la fluidez verbal y la comprensión.
- Promover el aprendizaje intercultural al incluir juegos y expresiones folklóricas de diferentes regiones, fomentando el respeto a la diversidad.
- Incorporar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para hacer más dinámicas y significativas las experiencias educativas.
- Utilizar el folklore como recurso pedagógico para transmitir valores, normas sociales y conocimientos de manera lúdica y atractiva.

3. JUSTIFICACIÓN

El tema que voy a tratar en el presente Trabajo de Fin de Grado va a tratar sobre el juego y el folklore infantil en la Educación Infantil, sobre todo en la provincia de Valladolid, ya que es donde se va a llevar a cabo.

La razón por la que me he decidido por este tema es personal, ya que durante toda mi vida he vivido en un pueblo muy pequeño y siempre he participado de este tipo de juegos y tradiciones, lo que me trae muy buenos recuerdos; asimismo, según mi experiencia tanto en los Prácticum I-II como en mi experiencia laboral durante varios años en un colegio concertado de Valladolid he podido observar durante las horas de recreo y descansos que este tipo de tradiciones han ido “desapareciendo” o ya no están

tan presentes como hace unos años, probablemente porque las nuevas tecnologías han modificado las formas de ocio e interacción entre los niños.

El juego y el folklore infantil han sido pilares fundamentales en el desarrollo social y cultural de los niños a lo largo de la historia. A través de los juegos tradicionales y las manifestaciones folklóricas, los niños no solo desarrollan habilidades cognitivas, motrices y emocionales, sino que también aprenden sobre su identidad cultural y los valores compartidos por su comunidad. En muchas ocasiones, los juegos y ritos infantiles no solo se limitan a ser una forma de diversión, sino que son también una manera de aprender sobre el entorno cultural, social y natural que rodea a los niños.

El juego tradicional, muchas veces vinculado al folklore, ha servido como un medio de socialización, transmitiendo conocimientos que, aunque parecen sencillos, son esenciales para la integración social y la perpetuación de las costumbres locales. El filósofo Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens* (1938), destaca la importancia del juego en la construcción de la cultura y la sociedad.

El folklore infantil, en particular, se ha transmitido oralmente a lo largo de los siglos, configurando un acervo cultural propio que forma parte de la memoria colectiva de las comunidades. Las canciones populares, los cuentos, las adivinanzas, las danzas y los juegos tradicionales son ejemplos claros de cómo las generaciones anteriores ofrecían su sabiduría a los más jóvenes, garantizando la permanencia de las tradiciones.

No obstante, la llegada de la tecnología y el acceso a nuevas formas de entretenimiento, como videojuegos y plataformas digitales, ha transformado la perspectiva del juego infantil. Cada vez es más común observar a los niños en espacios cerrados, interactuando con dispositivos electrónicos en lugar de participar en juegos de patio o en actividades que involucran la interacción directa con otros niños. Esta transformación ha afectado de manera directa a las tradiciones lúdicas propias de las comunidades, como las canciones populares, las adivinanzas, los juegos de saltar la cuerda o las competencias al aire libre.

Mi interés por investigar este fenómeno surge precisamente de la preocupación por la pérdida de estas prácticas tradicionales, que, aunque siguen presentes en algunas zonas, han ido desapareciendo de la vida diaria de los niños.

El folklore infantil ha estado ligado al contexto local, pero en las últimas décadas ha sido desplazado por las influencias externas derivadas de la globalización y de la digitalización.

En este trabajo, pretendo reflexionar sobre cómo estas transformaciones y defender la posibilidad de que el juego y el folklore infantil continúen desempeñando un papel en la vida de los niños en el contexto educativo.

Además, es importante plantearse el papel que los educadores, las familias y las instituciones tienen en la preservación y transmisión de estas prácticas, así como las posibilidades que existen para revitalizar estos juegos y tradiciones en la educación infantil, sobre todo la escuela, como espacio de aprendizaje y socialización, es un entorno clave donde se pueden fomentar estos juegos y canciones, adaptándolos a las nuevas realidades, pero sin perder la esencia que les da identidad.

En definitiva, se trata de una mirada crítica a un proceso de cambio cultural, con el objetivo de comprender los retos a los que nos enfrentamos para mantener vivas las tradiciones y juegos que han sido fundamentales en el crecimiento de los niños, en un mundo cada vez más digitalizado.

4. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

La fundamentación teórica de este Trabajo de Fin de Grado tiene como propósito proporcionar los principios y enfoques conceptuales que sustentan la investigación, basándose en teorías y estudios previos relevantes al tema que se va a tratar. Esta sección busca contextualizar la investigación dentro del campo de conocimiento, identificando las principales teorías, modelos y enfoques que fundamentaran la comprensión de los fenómenos a estudiar.

4.1. Noción de folklore

El folklore puede ser entendido como el conjunto de las expresiones orales, anónimas y auténticas, vinculadas con lo telúrico y fuente constitutiva de la solidaridad humana. En el siglo XIX, cuando se perfila la noción, se consideró que era el “alma del pueblo” y de la “nación”, presente especialmente en los sectores rurales por estar menor desarrollados e industrializados. Esta definición del folklore se basaba en un modelo dual de sociedad que diferenciaba como polos dicotómicos lo tradicional de lo moderno y lo superior de lo inferior.

El concepto de folklore fue acuñado en 1846 por William J. Thoms en el ámbito de los estudiosos y aficionados a las “antigüedades”, tan de moda desde comienzos del siglo XVIII. Este concepto es entendido de diferente forma según los autores, las épocas y las tendencias, y ha tenido dificultades para encontrar su objeto de estudio y su

especialidad como “ciencia” -aspiración de Carlos Vega- entre los estudios literarios, musicales, la arqueología, la sociología y la antropología. (Miñana Blasco, s.f.). Entre el folklore y la etnomusicología.

Como se ha expuesto anteriormente, existen numerosas definiciones del término folklore. La RAE define la voz *folclore* como el “conjunto de costumbres, creencias, artesanías, canciones y otras cosas semejantes de carácter tradicional y popular” (RAE, s.f.). En Prat Ferrer (2006) se recogen diferentes definiciones aportadas por distintos estudiosos:

- John L. Mish (1909) definió el folklore como “todo el cuerpo de creencias populares, costumbres y tradiciones antiguas que han sobrevivido entre los elementos menos educados de las sociedades civilizadas hasta hoy”. (Prat Ferrer, 2006, p. 235).
- Edith Fowke (1927-1999), en su obra *Folklore of Canada* (1976) definió el folklore como el “material que se transmite por tradición, bien sea por medio de la palabra hablada o por costumbre y práctica”. (Prat Ferrer, 2006, p.235).
- Jay Mechling ha definido el folklore como “la comunicación expresiva ejecutada dentro de y para una comunidad con la que un individuo comparte experiencias que forman la base para la creación de significado”. (Prat Ferrer, 2006).
- Mamie Harmon (1906) definía el folklore no de acuerdo a su contenido ni al tipo de gente que participa en esta cultura, sino según la forma en que se adquiere, se usa y se transmite. (Prat Ferrer, 2006, p.236).

El folklore puede surgir en cualquier tema, cualquier grupo o individuo, cualquier tiempo o cualquier lugar; además haciendo una distinción, muy típica de la lingüística aplicada al aprendizaje de las lenguas, el folklore no se aprende, se adquiere o absorbe.

Para concluir este tema sobre las grandes y variables definiciones del folklore considero que ha sido históricamente una categoría compleja de definir y delimitar dentro de los estudios culturales. Concebido inicialmente como la expresión más genuina del “alma del pueblo”, su interpretación ha estado atravesada por una visión dicotómica que lo opone a la modernidad y a lo considerado “culto” o “superior”. En la actualidad, estas fronteras resultan difusas, pues las manifestaciones folklóricas no solo persisten en los sectores rurales, sino que también se reconfiguran en entornos urbanos y en la era digital.

En la actualidad, su estudio debe alejarse de las visiones esencialistas y reconocer su papel en la construcción de identidad y en la comunicación expresiva de las comunidades. Más que una categoría estática del pasado, el folklore sigue siendo un

proceso vivo, en el que la memoria colectiva se reinventa constantemente, como bien advirtió Luis Díaz Viana en su obra *Los guardianes de la tradición* (1999), donde critica la perspectiva esencialista del folklore y sugiere comprenderlo como una estructura cultural en permanente intercambio afectada por contextos sociales, políticos e históricos.

Como el propio Díaz Viana señala:

Parece obvio que si cierto discurso románico, conservador e interesado sobre lo popular, sigue teniendo tanta aceptación en determinados lugares y ámbitos [...] es porque no han cambiado lo bastante las condiciones en que se produjo: la sensación por parte de algunas clases medias de hallarse desarraigadas, si no desalojadas en el nuevo orden sociales, la inseguridad y desconfianza ante el futuro, la necesidad de una nueva fe. (Díaz Viana, 1999, p. 113).

4.2. Características del folklore

Cuatro caracteres se manifiestan en todo hecho folklórico: populares, anónimos, tradicionales y de universalidad. (Castillo de Lucas, s.f, p. 89.). El folklore. Definición y ejemplos jaeneros de su contenido.

- a) Populares: que tiene que indicar que son del dominio general su conocimiento y uso; por pueblo debe entenderse a la mayoría de los individuos que componen una villa o ciudad, no las clases sociales de menos categoría solamente, pues el aristócrata en su nobleza y el erudito en su ciencia no dominan todos los aspectos de la cultura y así un sabio matemático puede tener las repercusiones de un rustico aldeano, y en cuanto a una devoción popular, todos sin distinción de jerarquías, rinden su fervor emotivo siendo coterráneos.
- b) Anónimo: indica que el pueblo ignora quien es el autor, de donde procede aquello que hace o dice. Los eruditos en sus investigaciones tratan de investigar el origen e historia de los hechos folklóricos.
- c) Tradiciones: señala que el hecho es transmitido por vía oral a través de las generaciones en el espacio y en el tiempo, por eso se desgastan y deforman, pero nunca pierden el fondo básico de aquel hecho que sirve de enseñanza y de ejemplo a las generaciones futuras.
- d) Universalidad: débase a que todos los hechos folklóricos obedecen a la satisfacción de los instintos naturales de la conservación del individuo y de la especie, tanto en el sentido espiritual como en el material, adaptándose al ambiente y condiciones antropogeografías en que vive el hombre.

El folklore, con su carácter popular, anónimo, tradicional y universal, es un pilar fundamental en la construcción de la identidad cultural y la transmisión del conocimiento.

Su presencia en la educación es clave, ya que permite conectar a las nuevas generaciones con sus raíces, fomentando el sentido de pertenencia y la valoración de su patrimonio. Además, su transmisión oral y su capacidad de adaptación lo convierten en una herramienta pedagógica efectiva, enriqueciendo el aprendizaje a través de relatos, costumbres y expresiones artísticas que reflejan la historia y los valores de una comunidad. Así, el folklore no solo preserva la memoria colectiva, sino que también fortalece la educación al promover el conocimiento cultural y la identidad social.

4.3.Folklore tradicional infantil

4.3.1. Socialización infantil

El influjo del folklore infantil en el proceso socializador del marco tradicional se ha manifestado en que: (Larrinaga Zugadi, 2001, p. 16). Folklore infantil: de la tradición oral a la educación.

- Su carácter asociativo es débil o difuso y cuando se da, es en clave imitativa con respecto a otras categorías de edad referenciales. La relación social se ha manifestado, generalmente, en el marco de la escuela, el catecismo y el grupo de amistad.
- El liderazgo del grupo, cuando se manifiesta, viene designado por el mayor de edad, virtudes personales o mediante sorteo. Y en el caso de figuras festivas, su función de representantes infantiles se concreta en su papel de emisario simbólico o benefactor para la comunidad, la relación y reconocimiento de los agentes socializadores y cuidar el cumplimiento de la costumbre.
- El conjunto de todas las actividades lúdicas y festivas de niños están basadas en orden al juego o al afán infantil de emular las actividades de los adultos. Es decir, ambos aspectos son parte de un sistema de socialización paulatina de los miembros menudos de la comunidad en lo referente a los aspectos sociales, económicos o espirituales.

Por otro lado, mediante el juego los niños se van formando diariamente en su vertiente físico-corporal, intelectual o social. A la vez, van internalizando las diferentes reglas que normativizan la vida de una colectividad y la relación de ésta con su propio ecosistema.

Su participación en el ciclo festivo se ve alentada por la imitación festiva de los adultos y buen número de ellas, se desarrollaban en el contexto escolar y otras se supeditaban a otros agentes socializadores.

En definitiva, los procesos cíclicos de naturaleza encuentran su representación y continuidad simbólica en los actos festivos de los pequeños que, a la vez, sirven para irles relacionando con el pensamiento mágico-religioso de la propia colectividad humana.

- Los sistemas de incentivos vienen dados por la tradición colectiva y suelen ceñirse al reconocimiento de la comunidad, ciertas licencias o permisibilidades, refuerzos de carácter positivo o negativo y la recompensa material.

Por todo ello, considero que el folklore infantil desempeña un papel fundamental en la socialización tradicional, ya que introduce a los niños en las dinámicas culturales a través del juego, la imitación y la participación en festividades. Aunque su carácter asociativo es difuso, las interacciones en la escuela, el catecismo y el grupo de amigos refuerzan su integración social. El liderazgo dentro del grupo infantil sigue patrones tradicionales, mientras que las festividades permiten la interiorización de valores y normas colectivas. A través del juego y las actividades simbólicas, los niños asimilan gradualmente las estructuras sociales, económicas y espirituales de su comunidad, fortaleciendo así su identidad cultural y su sentido de pertenencia.

4.3.2. Aproximación al mundo del folklore infantil

La reflexión y el análisis presentado a continuación están basados en la obra de (Larrinaga Zugadi, 2001, p. 17). Folklore infantil: de la tradición oral a la educación.

El ser humano desde que nace se va impregnando de la cultura que le rodea a través de la educación recibida en su niñez, primeramente, por los padres y familiares, vecinos y amigos, para continuar en la escuela con compañeros y profesores.

El folklore perteneciente al mundo infantil hasta, relativamente, hace poco tiempo era transmitido oralmente en su forma tradicional, sin embargo, este “método” ha sufrido ciertos cambios, debido en gran parte al notable aumento de la sofisticación en los medios de comunicación de masas, aunque, por otro lado, son gratos los esfuerzos llevados a cabo para intentar la revitalización por parte de la docencia y la animación sociocultural.

En la primera etapa del infantil es simplemente receptor, de forma pasiva, de las canciones interpretadas por los adultos. Son conocidas las canciones cuneras, denominadas comúnmente “*nanas*” o “*lo kantak*”. El otro tipo de canción es la que sirve para, al ritmo de una melodía, dirigirle las manos o los pies y así de esta forma procurar acostumbrarles a ciertas músicas, como pueden ser “*Txalo pin txalo*” o “*Txakolin*”.

Posteriormente, su capacidad y curiosidad, hace que lo aprendido retorne en demostración. Por supuesto estamos hablando del juego, poseedor de un carácter fuerte pedagógico y que será determinante en la vida del niño hasta alcanzar la adolescencia. Es ésta también una época en la que el cuento (mitológico, legendario, mágico...) hace cábalas en la mente, para desarrollar imágenes sobre algo no visible físicamente pero vital en su realidad.

En conclusión, la transmisión del folklore infantil juega un papel esencial en la educación y socialización del niño, conectándolo con su cultura desde los primeros años de vida. Inicialmente, es un receptor pasivo de canciones y juegos dirigidos por adultos, pero con el tiempo, su curiosidad y desarrollo le llevan a producir y reinterpretar estas expresiones culturales. Aunque la oralidad ha sido el método tradicional de transmisión, haciendo necesaria la intervención de la docencia y la animación sociocultural para su preservación. A través del juego y el cuento, el niño no solo aprende normas y valores, sino que también desarrolla su imaginación y pensamiento simbólico, elementos clave en su formación personal y social.

4.3.3. El aspecto lúdico

En la corta vida de la infancia y en la niñez van a participar en diversos actos, profundamente tradicionales y de relación con el grupo principalmente. (Larrinaga Zugadi, 2001. p. 18.). Folklore infantil: de la tradición oral a la educación.

En el aspecto lúdico, los juegos contienen los ingredientes básicos que atraen al niño para participar en ellos, además del desarrollo físico e intelectual que poseen.

Según los diversos expertos en la materia, existe una gran variedad de actividades infantiles, aunque distinguiremos únicamente:

- El *juego reglamentado* a partir de cierta edad, con sus vertientes masculino o femenino o dual. Entendiéndose por tal, todos los aspectos lúdicos de entretenimiento, diversión o ejercicio recreativo sometido o no a ciertas reglas y que no están sujetos a los límites del ritmo o la melodía.
- El *juego musicado*, mezcla de evoluciones, normalizadas generalmente, con el apoyo o base de una melodía y/o canción. Que, por la sencillez de sus pasos y coreografías o la no adecuación de la melodía a los movimientos realizados, no se puede considerar como juego ni como danza.
- La “*danza-juego*”, con un alto contenido tradicional y que sirve para fijar definitivamente unas reglas coreográficas, no dadas en los anteriores apartados.

No están sujetas a ningún ritual establecido y, por lo tanto, su ejecución conllevaba un carácter informal, espontáneo y de sentido desenfadado. El acompañamiento musical es simple y las estructuras coreográficas, se ciñen a reglas fijas, son de libre albedrío o presentan infinidad de variantes.

- Las *danzas*, ritualizadas o no, por el contexto o funcionalidad tradicional que se les asigna. Algunas danzas tradicionales han sido, habitualmente, realizadas por niños y les eran propias. Pero por lo general, la participación infantil estaba en función de imitar o compartir con los adultos estos actos festivos.
- Una gran variedad de *dichos y cantos* infantiles (fórmulas de sorteo, trabalenguas, retahílas, adivinanzas, canciones enumerativas, etc.) surgen ante las inclemencias del tiempo, limitaciones del espacio de juego, reacciones infantiles públicas (miedos, enfados, elección de compañeros, situaciones concretas, etc.) y variopintas canciones infantiles.
- La elaboración y utilización de *instrumentos musicales, juguetes, indumentaria y utensilios*, se efectuaba aprovechando las épocas y materiales que niños encontraban en su entorno.
- Todo el acervo anual de *rituales festivos y cuestaciones* encomendados a los miembros menudos de la comunidad. Que, en buena medida, se han celebrado en un ambiente escolar y el resto, se supeditan a otros contextos o agentes socializadores.
- Los conceptos morales, visiones del mundo y conocimientos del medio que conllevan los lugares, *seres mitológicos* y sus representaciones festivas o recreaciones de sus hazañas, a través de las *leyendas y cuentos*.

Por lo tanto, la infancia es un periodo en el que el juego, la música, la danza y la tradición se entrelazan para formar la identidad cultural de los niños. A través de estas prácticas, no solo se divierten, sino que también aprenden normas, roles y valores de su comunidad. Desde los juegos reglamentados hasta las danzas ritualizadas, cada expresión lúdica es un reflejo de su entorno y un medio de socialización. Además, dichos, canciones e instrumentos caseros enriquecen su creatividad y su conexión con el folklore. Así la niñez no solo absorbe el legado cultural, sino que también lo reinventa y lo proyecta hacia el futuro.

4.4.El juego

El juego es un componente fundamental en la vida de los pequeños desde sus primeros años. Además de ser una actividad de diversión y natural, el juego tiene un rol esencial en el crecimiento físico, emocional, social y cognitivo de los niños/as. En el ámbito educativo, particularmente en la fase de Educación Infantil, el juego se transforma en un recurso didáctico de gran valor, dado que brinda a los niños/as la oportunidad de descubrir el mundo que les envuelve, manifestar sus sentimientos y obtener nuevos conocimientos de manera significativa.

4.4.1. Definición de juego

El juego es un concepto muy difícil de definir. Sin embargo, podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad.

El juego, supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital (Herranz, 2013).

El juego infantil es indispensable para la estructuración del yo; le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él; y es fundamental para que el niño aprenda a vivir (Gómez, 2012), por ello, debe estar presente en todas las etapas de su vida.

Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su efectividad, socialización, espíritu constructivo, capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización (Morote, 2008), por tanto, hablamos de una actividad esencial para el desarrollo de la persona (Posada, Gómez y Ramírez, 2005; Irwin, Siddiqi y Hertzman, 2007; Carranza, Garriga y Llinàs, 2011; Montero, 2017).

Asimismo, teniendo en cuenta la importancia en la etapa infantil, varios autores han intentado definirlo desde diversas perspectivas, reconociendo su complejidad y su impacto en el desarrollo del niño. A continuación, se presentan algunas definiciones significativas que permiten comprender mejor el concepto de juego.

- Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: “*iocus-i*”, que significa broma, chanza, gracia, chiste y “*lūdus, -i*”, que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría (Díaz, 2008).

Lo que quiero destacar con esta definición es que encaja perfectamente con el folklore, ya que muchas manifestaciones folklóricas están impregnadas de humor, creatividad, alegría y vínculos comunitarios. Así, el juego y el folklore se

entrelazan como formas de expresión cultural que favorecen el desarrollo integral del niño/a y fortalecen la transmisión de saberes populares de generación en generación.

- En su ya clásico trabajo de 1938, Huizinga definía el juego como una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.
- Zapelli define el juego como un término coextensivo del de “cultura” y sostiene que este pudo existir inclusive antes de la cultura como promotor, como origen del lenguaje (Zapelli, 2023).
- Por su parte, Viciano y Conde proponen la siguiente definición: “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador por excelencia” (2002, p.83).

4.4.2. Teorías sobre el desarrollo del juego

El juego ha sido, desde tiempo remotos, una actividad inherente al ser humano, manifestándose en distintas culturas, edades y contextos. Su sencillez esconde una complejidad que ha despertado el interés de disciplinas, dando lugar a un amplio abanico de teorías que intentan comprender su naturaleza, funciones y repercusiones. Psicólogos, pedagogos, antropólogos y sociólogos, entre otros, han abordado el fenómeno lúdico desde enfoques diversos, lo que ha generado una rica variedad de interpretaciones y marcos teóricos. A través del análisis de estas teorías, este trabajo busca ofrecer una visión panorámica y crítica del juego como objeto de estudio interdisciplinar, las cuales se detallan a continuación.

A) Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Este autor define el juego como una actitud diferente de la persona ante la realidad. Su teoría, denominada “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que lo más importante en la vida del niño es el juego, y considera que la actividad lúdica es un dominio en el que están presentes las tendencias y necesidades que, posteriormente, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000).

Claparède señala que el juego “es el puente que va a unir la escuela y la vida; el puente levadizo mediante el cual podrá penetrar en la fortaleza escolar, cuyas murallas

parecían separarla para siempre” (1983, p.157). Postula que el juego es el instrumento más útil para movilizar al niño, en lo que podría considerarse como escuela activa.

La “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista. Es una especie de sortilegio, y no solo los niños, sino también las personas adultas se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real (De la Mora, 2004).

Por último, la crítica principal que se hace a esta teoría es que no todos los juegos son de ficción o de fantasía.

B) Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

Este autor señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales, “es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación” (Linaza y Maldonado, 1987, p.42).

Piaget e Inhelder (2007) distinguen cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. En el siguiente anexo se puede observar una tabla detallada de cada una de las categorías de los juegos. (Véase Anexo I)

Estos juegos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de Educación Infantil, ya que permiten al niño desarrollar las habilidades motoras finas, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y síntesis; fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico, etc.

Entre las críticas más importantes que se han hecho a la teoría del juego de Piaget se encuentran las siguientes:

- Elkonin (1985) señala que el juego simbólico no es precisamente un pensamiento egocéntrico puro, como piensa Piaget, sino todo lo contrario, la superación del mismo.
- Linaza (1991, p.51) subraya que existe “una cierta contradicción en la concepción piagetiana del juego simbólico, al caracterizarlo como «individual» en sus primeras fases y solo progresivamente «socializado»”.

- Ortega (1992) afirma que, en la teoría de Piaget, el paso de la estructura lúdica simbólica a la estructura lógica-reglada es de tal naturaleza gigantesca, que nos desplaza del estudio del egocentrismo, las compensaciones yoicas, los símbolos mágicos, etc., al estudio de las estructuras del pensamiento moral; en medio queda un conjunto importante de elementos pertenecientes al desarrollo del conocimiento social que quedan inexplicados.
- Delval (2008) manifiesta que la clasificación del juego de Piaget recoge algunos de los aspectos más esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica del niño, pero también deja escapar otros aspectos.

Por último, sobre esta teoría es importante destacar que, durante buena parte del siglo XX, las teorías de Piaget han predominado en las investigaciones occidentales sobre el desarrollo infantil (Brooker y Woodhead, 2013), y que su clasificación de los tipos de juegos es generalmente aceptada (Delval, 2008).

C) Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

El modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980).

Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye una nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en efecto.

Vygotsky (1979), señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño.

Refiere dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real, que comprende el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, supone aquellas actividades que los niños pueden realizar por sí solos y que son indicativas de sus capacidades mentales. Por otro lado, si se le ofrece ayuda o se le muestra cómo resolver un problema y lo soluciona, es

decir, si el niño no logra una solución independientemente del problema, sino que llega a ella con la ayuda de los otros constituye su nivel de desarrollo potencial.

Se demostró que la capacidad de los niños, de idéntico nivel de desarrollo mental para aprender bajo la guía de un maestro variaba en gran medida, e igualmente el subsiguiente curso de su aprendizaje sería distinto. Esta diferencia es la que denominó Zona de Desarrollo Próximo: “No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.” (1979: 133). A continuación, en el siguiente anexo se detallan las zonas de desarrollo según Vygotsky. (Véase Anexo II).

Elkonin (1985) señala que el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre estos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol representado por el niño en este tipo de juego.

Desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación (Ortega, 1991).

D) Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)

Chateau (1958) sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad.

Una de las ideas más importantes de su teoría es “que el niño no sueña con ninguna cosa tanto como con ser adulto. El juego del niño, como toda su actividad, está regido por la gran sombra del Mayor” (Chateau, 1958, p.33); para este autor la búsqueda de

afirmación del Yo se manifiesta en el juego en dos formas: la atracción del Mayor y el gusto por el orden, por la regla (Debesse, 1958).

Otra de las ideas principales de este autor es que el niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su Yo: es decir, su personalidad. Propone la siguiente clasificación de los juegos:

- Juegos sin ninguna regla: juegos funcionales, juegos hedonísticos, juegos con algo nuevo, juegos de destrucción, juegos de desorden, juegos de arrebatos y juegos solitarios.
- Juegos reglados: juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de regla arbitraria, juegos sociales, juegos figurativos, juegos de proeza, juegos de competición, danzas y ceremonias.

En conclusión, el juego desde tiempos ancestrales ha sido una actividad universal y esencial en el desarrollo humano, manifestándose en todas las culturas a través de diversas formas y funciones. Las teorías psicológicas y pedagógicas que abordan el juego y se han detallado previamente nos ofrecen múltiples lentes para comprender su complejidad y riqueza. Todas coinciden en que el juego no es solo un espacio de diversión, sino un vehículo fundamental para el aprendizaje, el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño.

Al integrar esta perspectiva con el folclore, se aprecia cómo las tradiciones lúdicas populares representan una manifestación cultural del juego que trasciende la simple actividad infantil. Las formas tradicionales de juego, transmitidas de generación en generación, contienen en sí mismas reglas, simbolismos, roles sociales y narrativas que configuran la identidad colectiva. Así, el juego folclórico se convierte en un puente vivo entre el aprendizaje individual y la cultura social, reflejando la idea de Vygotsky sobre el juego como espacio para aprender la vida social adulta.

Por tanto, el estudio del juego debe comprender no solo su dimensión psicológica y educativo, sino también su profundo arraigo cultural y simbólico, tal como ocurre en las manifestaciones folclóricas. Con esto quiero reafirmar la importancia de fomentar el juego en contextos que respeten y valoren las tradiciones y el entorno social del niño, reconociendo que el juego es una herramienta vital para la formación integral y el mantenimiento de la riqueza cultural.

4.4.3. Características del juego

El juego como previamente se ha expuesto es una actividad esencial en la infancia que, aunque adopta múltiples formas, presenta una serie de características comunes que permiten comprender su valor en el desarrollo humano. Más allá del entretenimiento, el juego posee una estructura propia, con elementos como la espontaneidad, la libertad, la motivación intrínseca y la creatividad, que lo distinguen de otras actividades. A continuación, se analizarán sus características permitiendo profundizar en su significado pedagógico, psicológico y social para poder comprender por qué ha sido considerado por numerosos autores como un pilar del aprendizaje y la formación integral del niño. (Delgado Linares, 2011, p. 6-7). El juego infantil y su metodología.

- El juego es una actividad *voluntaria y libre*. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana.
- Se realiza dentro de unos *límites espaciales y temporales*. Como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.
- El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin en sí mismo. No se juega para obtener algo que no sea el mero placer de hacerlo. Es lo que denominamos una *actividad «autotélica»*, es decir, que produce placer por el mero hecho de realizarla.
- Es *f fuente de placer* y siempre se valora positivamente. El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos.
- Es *universal e innato*. Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la Humanidad. Aunque algunos autores mantienen que tiene un carácter adquirido, lo cierto es que un niño juega, aunque nadie le haya enseñado como hacerlo.
- Es *necesario*. En los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.
- Es *activo e implica cierto esfuerzo*. La persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones.
- El juego es una *vía de descubrimiento* del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos. Además, es una forma de expresión emocional que permite al niño expresar libremente lo que siente y lo que piensa.

- Es el *principal motor del desarrollo* en los primeros años de vida del niño. Es motor a varios niveles: desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, las emociones, la motivación y las relaciones sociales.
- Favorece la interacción social y la comunicación. Impulsa las relaciones entre iguales y adultos. Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.

4.5. Relación del folclore y el juego según el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por lo que se establece el currículo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Para terminar esta fundamentación teórica, plantearemos cómo el folclore y el juego se reflejan en el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Quiero destacar que este decreto no solo valora el juego como un principio clave en el aprendizaje de los niños/as, sino que también incorpora elementos culturales del entorno, como es en mi caso, el folclore, lo que promueve un desarrollo integral en sintonía con la realidad social y cultural de los alumnos/as.

En primer lugar, me voy a centrar en los objetivos de etapa, los cuales aparecen recogidos en el *Artículo 6 del Capítulo II. Currículo de etapa del Decreto 37/2022, de 29 de septiembre*. Quiero destacar los dos primeros objetivos específicos:

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

Ambos objetivos se conectan de manera directa tanto con el folclore como con la actividad lúdica en la Educación Infantil. En cuanto al folclore, actúa como un puente para introducir a los alumnos/as a la cultura y costumbres de su entorno como puede ser a través de relatos populares, canciones, bailes... etc., después, en cuanto al juego, muchas de las manifestaciones folklóricas considero que se encuentran relacionadas con la naturaleza, como pueden ser los juegos al exterior, lo que de esta manera facilita el aprendizaje sobre el patrimonio natural y respeto. Además, el juego, que es el enfoque principal en esta etapa, es un medio ideal para compartir todos los contenidos de manera relevante y adaptada a las características de los niños.

En segundo lugar, voy a identificar las **competencias específicas y contenidos** correspondientes a cada área (*Crecimiento en Armonía; Descubrimiento y Exploración*

del Entorno y Comunicación y Representación de la Realidad) que aparecen en dicho documento y todo ello relacionándolo con el tema tratado en este trabajo. Me voy a focalizar en el segundo ciclo en el tercer curso de Educación Infantil, dado que la propuesta de intervención educativo que se presentará en este trabajo estará destinada a los niños/as de 5 años, que es la edad a la que se corresponde con este nivel.

En cuanto a las **competencias específicas** de las diversas áreas marcadas en el currículo de Educación Infantil me voy a centrar en las que se observan en el anexo (Véase Anexo III) relacionándolo con el folklore y el juego.

Siguiendo el hilo de las competencias, en cuanto al área de *Crecimiento en Armonía* he escogido las que aparecen en el anexo ya que demuestran de manera evidente cómo el folklore y el juego pueden potenciar el crecimiento integral de los alumnos/as en la Educación Infantil. Mediante el juego, ya sea libre o dirigido, y actividades vinculadas al folklore (tales como cuentos, canciones, danzas o juegos tradicionales), los niños/as no solo fortalecen su autoestima, iniciativa y motricidad, sino que también aprenden a manifestar sentimientos, solucionar problemas e involucrarse en la vida escolar. Además, el folklore considero que brinda un plus al vincular al alumnado con su contexto cultural, promoviendo así el respeto por las tradiciones y diversidad mediante un enfoque lúdico y significativo.

Con respecto al área de *Descubrimiento y Exploración del Entorno* me he querido centrar en esas competencias ya que creo que tienen una estrecha relación con el folklore y el juego ya que ambos facilitan la exploración, experimentación y construcción de aprendizajes de manera activa. A través del juego como por actividades relacionadas con el folklore, los alumnos/as pueden establecer vínculos entre objetos y fenómenos, solucionar desafíos, colaborar en equipo y manifestar sus pensamientos. Además, el folklore promueve la interacción con el ambiente natural, social y patrimonial, particularmente el característico de Castilla y León.

Por último, en cuanto a las competencias del área *Comunicación y Representación de la Realidad* todas ellas mantienen una relación estrecha con el folklore y el juego, ya que ambos brindan oportunidades para potenciar la comunicación, la expresión artística y la interacción social. Mediante canciones, relatos, representaciones, bailes o juegos tradicionales, los alumnos/as pueden llegar a potenciar su lenguaje oral, entender intenciones comunicativas y expresar emociones. Además, estas costumbres culturales, promueven el respeto por la diversidad cultural y lingüística e incentivando la creatividad, reforzando los aprendizajes fundamentales en esta fase educativa.

En cuanto a los **contenidos** de las diversas áreas marcadas en el currículo de Educación Infantil me voy a centrar en los que se observan en el anexo (Véase Anexo IV)

Los contenidos del área *Crecimiento en Armonía* se vinculan estrechamente con el folkllore y el juego, ya que ambos se convierten en herramientas clave para el desarrollo integral de los niños/as. Mediante el juego convencional potencian su control corporal, equilibrio y coordinación, al mismo tiempo que gozan y adquieren normas, valores y tácticas de coexistencia. Por otro lado, el folkllore proporciona un contexto lleno de emociones, símbolos, personajes y tradiciones que promueve la manifestación de emociones, la formación de identidad y la conexión con el ambiente social y natural. Las celebraciones, costumbres y las melodías populares no solo promueven la interacción socioemocional, sino que también impulsan estilo de vida sanos como puede ser la apreciación del legado cultural. Por lo tanto, el juego y el folkllore considero que se incorporan de manera natural en este bloque.

Con respecto a los contenidos del área *Descubrimiento y Exploración del Entorno* considero que se relacionan de manera directa con el juego y el folkllore, ya que ambos promueven la indagación del ambiente desde un enfoque lúdico y relevante. Mediante el juego tradicional y las actividades vinculadas a aspectos del folkllore como la utilización de objetos tradicionales, danzas o canciones populares, los alumnos/as fomentan así su curiosidad, apreciando las características de los objetos, espacios y adquiriendo conocimientos a su realidad cultural. Además, la participación en festividades o tradiciones locales fomentan el respeto y la apreciación del legado cultural y del entorno físico. Estas vivencias promueven la iniciativa, el razonamiento lógico y la sensibilidad hacia el medio ambiente, fusionando el aprendizaje con las raíces culturales, como son las de Castilla y León.

Por último, los contenidos del área de *Comunicación y Representación de la Realidad* se vinculan con el folkllore y el juego, ya que incorporan componentes como canciones, retahílas, adivinanzas, relatos populares y bailes tradicionales. Estas expresiones promueven el crecimiento del lenguaje oral, la escucha, la manifestación de emociones y la creatividad. Mediante el juego y las actividades musicales y corporales tradicionales, los niños/as no solo adquieren habilidades de comunicación y expresión, sino que también establecen una conexión con su cultura, valoran la diversidad y conocen nuevos métodos de aprendizaje vivenciales y significativos.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA: “RAÍCES QUE CANTAN Y CUENTAN”

5.1.Contexto

El folklore constituye una parte esencial del patrimonio cultural de los pueblos, ya que transmite saberes, valores, creencias, costumbres y expresiones artísticas que han pasado de generación en generación. En la etapa de Educación Infantil, y especialmente a los 5 años a la cual va destinada esta unidad didáctica, los niños/as se encuentran en un momento crucial para la formación de su identidad, el desarrollo del lenguaje, la expresión corporal y la comprensión del mundo que les rodea.

Mi propuesta, “Raíces que cantan y cuentan”, nace con el propósito de acercar al alumnado de 5 años al conocimiento y disfrute del folklore, entendiendo este como una fuente rica y significativa de aprendizaje. A través de cuentos populares, canciones tradicionales, danzas, juegos y costumbres locales, se pretende fomentar en el alumnado el respeto por la diversidad cultural, el amor por sus raíces y la expresión creativa en un ambiente lúdico y participativo.

Esta propuesta didáctica se enmarca dentro de un enfoque globalizador, integrando diversas áreas del currículo de Educación Infantil como el lenguaje oral, la expresión artística, el conocimiento del entorno y la educación emocional. Al mismo tiempo, promueve el desarrollo de competencias clave como la competencia cultural y artística, la social y cívica, y la conciencia y expresiones culturales.

Mediante experiencias significativas, actividades manipulativas y propuestas dinámicas, los niños y niñas serán protagonistas de su propio aprendizaje, conectando con tradiciones que cantan, cuentan y construyen identidad.

5.2.Justificación

La selección del tema “Raíces que cantan y cuentan” para esta propuesta educativa responde a la necesidad de rescatar, valorar y compartir el folklore como una herramienta de enseñanza rica y significativa en el aula de Educación Infantil. En un mundo que se globaliza rápidamente, donde muchas tradiciones locales tienden a desaparecer, considero que es crucial brindar a los niños/as la oportunidad de conocer, sentir y vivir su patrimonio cultural desde una edad temprana.

El folklore, en sus diversas formas (históricas, canciones, danzas, juegos, costumbres, vestimenta, etc.), no solo refuerza la identidad cultural y el sentido de

pertenencia, sino que también enriquece el desarrollo integral de los alumnos/as. Gracias a él los niños/as pueden mejorar su expresión tanto oral como corporal, la creatividad, la escucha activa, la coordinación, la memoria y la socialización, entre otras habilidades esenciales en esta fase educativa.

Asimismo, el folklore proporciona una forma lúdica y natural de trabajar valores como el respeto, la diversidad, la cooperación y la transmisión entre generaciones, de esta manera los niños/as fortalecen su conexión con la comunidad y su entorno.

Por todas las razones expuestas anteriormente, considero que incluir el folklore en el aula permite una enseñanza cercana, vivencial y adaptada a los intereses de los niños/as, respetando sus ritmos individuales y fomentando su curiosidad natural.

5.3.Objetivos de la propuesta de intervención educativa

5.3.1. Objetivo general

- Promover en niños y niñas de Educación Infantil el entendimiento, el aprecio y la práctica del folklore como componente de su identidad cultural, mediante actividades lúdicas y relevantes que incluyan la música, el baile, las historias, los juegos tradicionales y otras manifestaciones propias de su entorno.

5.3.2. Objetivos específicos

- Escuchar y comprender cuentos populares, mostrando interés y respeto por las tradiciones orales.
- Reconocer y nombrar elementos del folklore (canciones, cuentos, bailes, juegos, vestimenta) propios de su cultura.
- Participar activamente en canciones y danzas tradicionales, desarrollando la expresión corporal, el ritmo y la coordinación.
- Experimentar con instrumentos y sonidos tradicionales, explorando distintas formas de expresión musical.
- Colaborar en juegos tradicionales en grupo, aprendiendo normas, turnos y actitudes de respeto hacia los demás.
- Establecer vínculos afectivos con su entorno cultural, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la identidad.

5.4.Metodología

La metodología que se empleará en propuesta “Raíces que cuentan y cantan” se fundamenta en un enfoque global, activo y vivencial, característico a esta etapa educativa.

En primer lugar, el juego se establecerá como el núcleo del aprendizaje, fomentando para ello la participación activa a través de actividades que integren aspectos emocionales, cognitivos y sociales.

Para que se pueda llevar a cabo con buenos resultados, se adoptará una *metodología lúdica, participativa, sensorial y experiencial*, donde de esta manera los alumnos/as aprenderán a través de la acción, exploración, escucha, canto, danza y dramatización. Dicho esto, el folklore se abordará mediante diferentes lenguajes expresivos (oral, corporal, musical y plástico), favoreciendo un aprendizaje significativo y motivador para el alumnado.

Asimismo, se promoverá el *aprendizaje cooperativo* a través del trabajo en grupo, dialogo, toma de decisiones en conjunto y resolución de conflictos. Las actividades estarán estructuradas para respetar los ritmos de aprendizaje de cada niño/a, permitiendo así la participación activa de todos los alumnos/as de acuerdo con sus intereses, necesidades y capacidades.

Además, se empleará *recursos materiales* como cuentos populares ilustrados, grabaciones de canciones tradicionales, instrumentos musicales... etc. para facilitar la experimentación y el juego simbólico.

Se establecerá una *secuencia de actividades* que combine tiempos de rutina, exploración libre, expresión artística, reflexión conjunta y celebración cultural, asegurando un proceso coherente, dinámico y transversal.

Por último, el *rol del docente* será de orientador y mediador, observando, escuchando, planteando preguntas, proporcionando recursos y creando sobre todo un ambiente seguro en el que los niños/as puedan expresarse libremente y desarrollar los conocimientos en relación con su entorno cultural.

5.5.Temporalización

La propuesta “Raíces que cuentan y cantan” se desarrollará entre el mes de noviembre y a lo largo del mes de diciembre, ya que ambos meses conmemoran varias tradiciones y eventos significativos, como puede ser el día de la Constitución Española u otros incluyendo de esta manera el folklore adaptando los contenidos necesarios a través de actividades cercanas y experienciales.

Dicha propuesta se realizarán los martes y jueves, excepto la sesión 13, que se realizará un viernes ya que se trata de una actividad final para concluir la propuesta “Raíces que cuentan y cantan”.

NOVIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5 Sesión 1.	6	7 Sesión 2.	8	9	10
11	12 Sesión 3.	13	14 Sesión 4.	15	16	17
18	19 Sesión 5.	20	21 Sesión 6.	22	23	24
25	26 Sesión 7.	27	28 Sesión 8.	29	30	

DICIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3 Sesión 9.	4	5 Sesión 10.	6	7	8
9	10 Sesión 11.	11	12 Sesión 12.	13 Sesión 13. Final.	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

	Festivos. - 1 de noviembre: Todos los Santos. - 6 de diciembre: Día de la Constitución Española. - 8-9 de diciembre: Inmaculada Concepción.
	Vacaciones de Navidad.
	Evaluación de la unidad didáctica “Raíces que cantan y cuentan.”
	Días donde se realizarán las sesiones de la propuesta de intervención.

5.6.Desarrollo de la propuesta de intervención

Esta propuesta de actividades está destinada al alumnado de 5 años de Educación Infantil con la finalidad de acercar a los niños y niñas al folklore como parte de nuestra cultura popular. Se realizarán sesiones de manera lúdica y significativa donde se trabajarán elementos tradicionales como la música, los bailes, los juegos y los trajes típicos, favoreciendo el conocimiento del entorno, expresión artística y el desarrollo de la identidad cultural.

Cada sesión tendrá una duración aproximada de 25-30 minutos.

ACTIVIDADES

Sesión 1: ¿Qué sabemos de nuestras raíces?

- Objetivo: explorar los conocimientos previos del alumnado sobre el folklore.
- Desarrollo de la sesión: En primer lugar, se les pedirá a los alumnos/as que se sienten en la asamblea y el maestro/a comenzará preguntando: “¿Sabéis que es el folklore?”; “¿Habéis escuchado canciones que cantaban vuestros abuelos?”; “¿Conocéis algún cuento que os hayan contado en casa?”; “¿Habéis ido a alguna fiesta típica?”. Después, el maestro/a recogerá las respuestas, sin corregir, solamente escuchando e interesándose curiosamente.

Posteriormente, el maestro/a mostrará imágenes relacionadas con el folklore, como un tamboril, una castañuela, una romería, una danza típica.... Etc. y preguntará: “¿Sabéis que es esto?”; “¿Lo habéis visto alguna vez?”; “¿Dónde lo habéis escuchado o quien os lo ha enseñado?”. En el caso de que sea necesario, alguna de las imágenes se podrá acompañar de un sonido o canción.

Una vez realizadas las preguntas pertinentes y escuchar los conocimientos de los niños/as se realizará un mural colectivo con las imágenes mostradas con antelación.

Por último, se terminará la sesión con una canción tradicional como “Debajo de un botón”, “Tengo una muñeca vestida de azul” ... para cantarla todos juntos. Se les dirá a los alumnos/as que van a descubrir muchas cosas sobre nuestras raíces, como cuentos, canciones, bailes y fiestas.

- Materiales: Láminas o imágenes relacionadas con el folklore.
 - Grabaciones de canciones o sonidos tradicionales.
 - Cartulina.

Sesión 2. Érase una vez.

- Objetivos: escuchar de manera activa y comprender el cuento.
 - o Fomentar la imaginación y la expresión oral.
 - o Acercar a los niños/as al patrimonio oral y cultural a través del cuento.
- Desarrollo de la sesión: El maestro/a pedirá a los alumnos/as que se sienten en la asamblea y les preguntará: “¿Alguien ha oído hablar de los cuentos antiguos?” Después el maestro pedirá a los niños/as que abran bien los oídos y escuchen atentamente el cuento de “*La cochina Cenicienta*”. El cuento escrito se puede observar en el siguiente anexo. (Véase Anexo V)

Una vez se haya contado el cuento, el maestro/a realizará preguntas relacionadas sobre el cómo: “¿Qué hacía la vara de nueces?”; “¿Encontró el príncipe a la princesa?, ¿Quién era?”; “¿Qué perdió la princesa?”; “¿Qué solía pedir?”.

Posteriormente, los niños/as podrán realizar un dibujo donde se observará como ellos han interpretado el cuento y lo pondrán en común. Asimismo, se realizará una dramatización utilizando diversos materiales.

Por último, todos sentados en la asamblea, se comentará el cuento.
- Materiales: Cuento de “La cochina Cenicienta”.
 - o Materiales relacionados con el cuento para la dramatización.
 - o Folios.
 - o Lápices.
 - o Pinturas.

Sesión 3. ¡A derribar bolos!

- Objetivos: Conocer de forma vivencial un juego tradicional.
 - o Desarrollar la coordinación óculo-manual y la motricidad gruesa.
 - o Fomentar el juego en grupo, respetando turnos y disfrute del juego.
- Desarrollo de la sesión: En primer lugar, para introducir la actividad, el maestro/a explicará a los niños/as que los bolos era un juego muy popular en los pueblos, donde antiguamente la gente se reunía en las plazas para jugar y divertirse.

Después, se les mostrará una foto de los bolos antiguos y se les preguntará: “¿Los habéis visto alguna vez?”; “¿Queréis jugar como jugaban los abuelos?”; “¿De qué material están hechos?”; “¿Cómo es la pelota?”. (Véase Anexo VI)

Posteriormente, el maestro/a explicará de una manera sencilla la dinámica del juego, explicándoles que no pueden pasar de la línea y que con la pelota deben de

tirar el mayor número de bolos y en el caso de que no tiren ninguno, no pasa nada, asimismo, el maestro/a les mostrará un ejemplo.

Esta sesión se puede llevar a cabo de ambas maneras, tanto individual como grupal, en primer lugar, se realizará de manera individual, de esta manera lo que se pretende es que los alumnos/as tengan paciencia y esperen turno, después se realizará por grupos y se les animará con frases motivadoras.

- Materiales: Bolos con botellas de plástico.
 - o Pelotas.
 - o Cinta adhesiva o cuerda para marcar la línea de lanzamiento.

Sesión 4. Las palabras sabias de los abuelos.

- Objetivos: introducir al alumnado en el mundo de los refranes como parte de la tradición oral.
 - o Comprender que los refranes se usaban antiguamente para dar consejos o enseñar.
 - o Fomentar la memoria, la escucha y la participación grupal.
- Desarrollo de la sesión: Para comenzar esta sesión, el maestro/a explicará mediante un muñeco que antiguamente se usaban frases que pasaban de boca en boca, los cuales se llaman refranes. Después preguntará: “¿Sabéis que es un refrán?”; “¿Alguna vez habéis escuchado alguno?”.

Después, se les presentará cuatro refranes sencillos acompañados de imágenes y se les explicará su significado. Por ejemplo:

- o “Al mal tiempo, buena cara”. Se usará una imagen con el refrán completo y después imágenes significativas como una carita triste y otra sonriente. Explicándoles que hay que ser positivo, aunque algo salga mal.
- o “A quien madruga, Dios le ayuda”. Se usará una imagen con el refrán completo con imágenes significativas de un gallo y un niño/a levantándose. Explicándoles que, si las cosas se hacen con tiempo, saldrán mejor.
- o “A palabras necias, oídos sordos”. Se usará la imagen con el refrán completo con imágenes significativas como un oído y de una persona. Explicándoles que, si alguien dice cosas feas o sin sentido, lo mejor es no escucharlas.

- “En abril, aguas mil”. Se usará la imagen con el refrán completo e imágenes significativas como un paraguas y lluvia. Explicándoles que, en el mes de abril, llueve mucho.

Después, cada refrán se repetirá en corro con palmas para fijarlo en la memoria.

Posteriormente, el maestro/a comenzará a decir un refrán, pero el final lo deja en silencio, y los niños/as deberán completarlo, por ejemplo, el maestro/a dice: “En abril...” y los niños/as contestan: “Aguas mil”. En el caso de que no lo sepan pueden decir: “Lo decimos juntos y aprendemos”.

Por último, se realizará un mural donde se pegarán los refranes con sus fotos significativas. En el siguiente anexo se puede observar las imágenes de los refranes junto con las imágenes (Véase Anexo VII).

- **Materiales:** Fotografías de refranes.
 - Mural.

Sesión 5. ¡Conocemos la jota Vallisoletana!

- **Objetivos:** Conocer la jota castellana típica de Castilla y León (Valladolid).
 - Fomentar el disfrute cultural, la coordinación y la expresión corporal.
 - Reconocer la música, el ritmo y algunos pasos básicos.
- **Desarrollo de la sesión:** En primer lugar, el maestro/a pedirá a los niños/as que se sienten en corro en la asamblea y les preguntará que si conocen algún baile tradicional o si saben lo que bailaban sus abuelos antiguamente. Después les explicará que la jota es un baile donde se salta, con palmas y con los brazos para arriba, donde va acompañada de instrumentos musicales.

Después les mostrará un vídeo donde se ve el baile. En el siguiente anexo se puede ver el enlace del vídeo (Véase Anexo VIII). Una vez visto el video el maestro/a les preguntará: “¿Cómo visten?”, “¿Habéis escuchado algún instrumento?”; “¿Qué movimientos hacen?”

Posteriormente, el maestro/a les enseñará el modo de bailar la jota vallisoletana de una manera clara y sencilla: primero se empieza con el palmeo en tiempo 1-2-3-1-2-3, en segundo lugar, indicará 4 pasos a la derecha y 4 pasos a la izquierda con los brazos levantados. Estos pasos se acompañarán con la música del video, donde se irán haciendo pausas y repeticiones para que los alumnos/as lo vayan interiorizando.

Después, les pondremos la música y dejaremos a los niños/as que bailen según los pasos enseñados anteriormente, de esta manera se observará si han comprendido los pasos y disfrutarán de la jota vallisoletana.

Por último, en la asamblea se les preguntara: “¿Qué os ha gustado?”; “¿Habéis sentido el ritmo?”.

- Materiales: Vídeo del baile.
 - o Equipo de música.
 - o Espacio amplio.

Sesión 6. Lo echamos ha rifas, con ritmo y risa.

- Objetivos: Conocer el folklore infantil a través de las rifas.
 - o Fomentar la atención, memoria y expresión corporal.
 - o Favorecer la resolución de conflictos, el turno y las reglas.
- Desarrollo de la sesión: En primer lugar, se comenzará la sesión mediante una conversación, donde el maestro/a preguntará a los niños/as que si alguna vez han hecho alguna rima para elegir quien empieza un juego. De esta manera conocerá las ideas de los alumnos/as. Después explicará de manera breve lo que significan las rifas y que hace mucho tiempo se utilizaban muy a menudo.

Posteriormente, a través de tarjetas donde aparecen las rifas, el maestro/a se las leerá para que se vayan familiarizando con ellas mientras les va señalando.

Posteriormente, se volverá a hacer un círculo con todos los alumnos/as y cada niño/a irá diciendo cualquier rifa señalando a sus compañeros/as y cuando termine el niño/a al que le toque deberá de hacer un reto como, por ejemplo, dar un salto, dar una vuelta, cambiarse el sitio con algún compañero... etc.

Para esta actividad, se podrá usar un tambor para ir marcando el ritmo.

Por último, el maestro/a preguntara: “¿Os sabíais alguna de estas rifas?”; “¿Cuál os ha gustado más?”; “¿Cómo os habéis sentido cuando os ha tocado? ¿Y cuando no?”

- Materiales: Tarjetas con las rifas escritas. En el siguiente anexo se puede observar las tarjetas (Véase Anexo IX)
 - o Tambor en el caso de que sea necesario.
 - o Espacio amplio.

Sesión 7: ¡Descubrimos los sonidos del folklore!

- Objetivos: Conocer los instrumentos del folklore.
 - o Fomentar la escucha activa, el respeto cultural y la participación.

- Reconocer los sonidos y funciones.
- Desarrollo de la sesión: En primer lugar, el maestro/a mostrará a los alumnos/as los instrumentos o mediante imágenes y les preguntará: “¿Alguna vez habéis visto esto?”; “¿Qué es?”; “¿Conocéis su sonido?”. En esta actividad los instrumentos a trabajar son la dulzaina, el tamboril, la pandereta, las castañuelas y la zanfoña. Seguidamente, el maestro/a presentará cada instrumento indicando su nombre y su uso junto con un pequeño audio o vídeo breve, y se les realizará las siguientes preguntas: “¿Suena fuerte o suave?”; “¿Con qué parte del cuerpo se toca?”. En el caso de que se tengan los instrumentos de manera física, se les dejará a los niños/as que les toquen y exploren con ellos. Una vez que hayan explorado con los instrumentos, por la clase, el maestro/a dirá el nombre de uno de ellos y los alumnos/as lo deberán de imitar con gestos y sonidos vocales. Por último, se les repartirá a cada niño/a una foto cualquier instrumento y se realizará un desfile folklórico al ritmo de una jota haciendo que toquen su instrumento mientras el maestro/a irá dando indicaciones como, por ejemplo: “Ahora solo las castañuelas”, “las panderetas”, “el tamboril” ... Para finalizar, se volverán a sentar en círculo y se les realizará preguntas como: “¿Cuál os ha gustado más?”; “¿Sabíais que se utilizan en las fiestas?”.
 - Materiales: Instrumentos (físicos o mediante imágenes).
 - Altavoces.
 - Espacio amplio para moverse.

En el siguiente anexo se puede observar las imágenes de los instrumentos junto con el enlace de su sonido. (Véase Anexo X).

Sesión 8. Jugamos a la rana.

- Objetivos: Conocer el juego tradicional de la rana.
 - Valorar los juegos populares como parte de la cultura tradicional.
 - Desarrollar habilidades motrices.
- Desarrollo de la sesión: En primer lugar, el maestro/a mostrará a los niños/as el tablero de la rana, ya sea original o fabricado con cartón y se les contará que hace muchos años, los niños/as jugaban en las plazas a lanzar monedas a una rana mágica, y que ahora, vamos a jugar como ellos. Después, el maestro/a marcará en el suelo la línea de lanzamiento donde les dirá a los niños/as que no pueden pasarla ni pisarla. Entregará a cada niño/a una

moneda, la cual deberán de lanzar hacia la boca de la rana y tendrán 3 intentos, si los alumnos/as encestan en la boca, se celebrará con un gran aplauso.

Este juego también se podrá realizar de manera libre por turnos formando una fila donde los niños/as lanzarán por turnos la moneda, la recogerán y volverán a colocarse en la fila. Se podrá aumentar la dificultad acercando o alejando la línea, o de manera cooperativa, donde se formarán equipos y se irán sumando los lanzamientos encestandos, los puntos, se recogerán mediante pegatinas en un mural.

Por último, se les preguntará a los alumnos/as: “¿Os ha gustado jugar como antes?”; “¿Conocíais este juego?”.

- Materiales: tablero de la rana (original o fabricado). (Véase Anexo XI)
 - o Monedas.
 - o Pegatinas.
 - o Mural de puntuación.
 - o Música tradicional de fondo.

Sesión 9. El gran baúl de la jota vallisoletana.

- Objetivos: Conocer las prendas tradicionales de la jota vallisoletana a través del juego y la exploración.
- Desarrollo de la sesión: Para comenzar la actividad, se les pedirá a los niños/as que se sienten en la asamblea. El maestro/a colocará un gran baúl y les explicará creando misterio que hay algo especial en ese baúl. Después, el maestro/a irá sacando poco a poco las prendas que se encuentran dentro y se las dejará a los alumnos/as para que las toquen y las observen mientras se les hacen preguntas como: “¿Sabéis que es esto?”; “¿De qué color es?”; “¿Es suave o áspero?”.

Después, de manera libre y por turnos, se les dejará a los niños/as que experimenten con la ropa y se la prueben frente al espejo, mientras irá realizando preguntas como: “¿Qué es lo que lleva puesto... (y nombre del niño/a)?”; “¿En qué parte del cuerpo se pone?”.

Por último, se pondrá una jota vallisoletana donde todos bailarán con las prendas que lleven puestas.

- Materiales: Baúl.
 - o Vestimenta de la jota vallisoletana: camisa blanca, falda, pantalón, mantón, chaleco...
 - o Música de la jota vallisoletana.

Sesión 10. Atrapa el pañuelo.

- Objetivos: Conocer el juego tradicional del pañuelo.
 - o Trabajar la atención, coordinación y la memoria.
- Desarrollo de la sesión: El maestro/a explicará cómo se juega y que también es un juego tradicional al que jugaban nuestros abuelos.

Después, dividirá a los niños/as en dos grupos equilibrados y se les asignará un nombre, por ejemplo “los leones” y “los tigres”. Asimismo, se les indicará un número a cada niño/a (según los niños/as que sean). Cada equipo se colocará en la línea de salida y en el centro de ambos se colocará el maestro/a sujetando un pañuelo.

Una vez que los todos los niños/as estén colocados y con el número asignado, el maestro/a comenzará a decir en voz alta los números y los alumnos/as que tengan dicho número deberán de salir corriendo hacia el pañuelo y agarrarle para regresar a la línea. En el caso de que el niño/a llegue hasta la línea de su equipo sin ser “pillado” se les sumará un punto y en el caso de que el niño/a que tenga el pañuelo y es “pillado” por el contrincante se le sumará un punto al equipo del alumno/a que ha “pillado”.

- Materiales: Un pañuelo.

A continuación, en el siguiente anexo se pueden observar las sesiones 11, 12 y 13 de la propuesta de intervención educativa “Raíces que cuentan y cantan”. (Anexo XII)

5.7. Atención a la diversidad

Esta propuesta educativa se fundamenta en los principios de inclusión y equidad, abordando la diversidad de los alumnos/as desde un enfoque integral. Se reconoce la diversidad en las características, intereses, habilidades y ritmos de aprendizaje de cada niño/a. Por ello, se implementarán estrategias metodológicas flexibles que fomenten una participación activa y significativo de todos los alumnos/as que componen el aula.

Con el objetivo de asegurar que todos los alumnos/as tengan acceso al aprendizaje, se utilizará para ello una gran variedad de recursos visuales, auditivos y manipulativos. Estos recursos serán diseñados para facilitar, por parte del alumnado, la comprensión de los contenidos propuestos, en este caso, sobre el folklore. Se les prestará especial atención a aquellos alumnos/as que tengan dificultades en el lenguaje o en la comprensión oral.

Las indicaciones por parte del maestro/a se realizará de manera clara y cuando sea necesario, se complementarán con ayudas como pueden ser visuales o gestuales.

Todos los materiales que se necesitan para llevar a cabo las sesiones serán ajustados para atender las necesidades del alumnado, de esta manera, les permitirá participar de manera activa en las actividades sin que sus dificultades presenten un obstáculo.

En cuanto a la metodología, será dinámica, participativa y divertida, sobre todo, centrada en el aprendizaje cooperativo, la experimentación y el uso del juego. Asimismo, se proporcionará diversas modalidades de expresión, ya sea verbal, corporal, artística y visual, teniendo como objetivo la adaptación de los diversos aprendizajes y métodos de comunicación del alumnado.

5.8.Evaluación

La evaluación se presenta como un proceso flexible, formativo y caracterizado por la participación activa. Considera no solo los logros académicos, sino también el crecimiento personal, emocional y social de los alumnos/as.

En cuanto a la evaluación de la propuesta “Raíces que cuentan y cantan” será un proceso continuo que se llevará a cabo durante las 13 sesiones, de esta manera, facilitará un seguimiento constante del aprendizaje e implicación de los niños/as.

La evaluación se basará, en primer lugar, en la observación directa, para así recopilar información precisa acerca de la participación en las actividades realizadas. Además, se tendrá en cuenta el entusiasmo, la colaboración con los compañeros/as y la apreciación hacia la cultura popular.

Lo que se pretende con la evaluación será facilitar la intervención educativa a las características del grupo para promover un aprendizaje significativo y experimental.

A continuación, se puede observar una tabla con diferentes ítems para valorar a los alumnos/as una vez finalizada la propuesta de intervención. (Véase Anexo XIII)

CONCLUSIÓN

Ha pesar de no haber podido implementar la propuesta de intervención que he propuesto en este Trabajo de Fin de Grado, el desarrollo de la misma me ha sido muy enriquecedora y gratificante tanto personalmente como profesionalmente como futura maestra. La imposibilidad de llevarla a cabo se debe a que, después de solicitar el turno 0 para realizar el Prácticum II, completé mis prácticas durante los meses de septiembre a

diciembre y ni siquiera sabía de qué iba a hacer dicho trabajo y no tenía un tutor/a para su realización. Desde entonces, también he estado combinando mi jornada laboral con el estudio de una materia que tenía pendiente, lo que también ha hecho que no tuviera la oportunidad para ejecutar esta propuesta en un aula real.

Sin embargo, este TFG me ha brindado una oportunidad única para profundizar en un tema que me apasiona y que considero fundamental en mi identidad cultural y que tras la realización del Prácticum II observaba a mi tutora como lo implementaba en el aula, también es un aspecto que me motivó mucho para la elección de este tema porque veía a los niños/as como se quedaban impactados cuando la profesora cantaba o recitaba alguna rifa ya que para ellos era algo nuevo y que nunca antes habían escuchado.

Quiero destacar, que al profundizar en la investigación tanto del folklóreo como del juego, me ha permitido no solo aumentar mis conocimientos, sino que también he vuelto a conectar con mi niñez. Durante este proceso, he podido recordar con emoción aquellos momentos en los que, de pequeña, jugaba con diversos juegos tradicionales a los que solo veía como diversión, pero a día de hoy, después de todo, lo veo como elementos esenciales para socializar, aprender y transmitir muchos valores y tradiciones que en muchos lugares han desaparecido.

Como futura docente, me gustaría asegurarme de que estas tradiciones culturales no desaparezcan, sino que se integren en las aulas y en la vida cotidiana de los alumnos/as para así evitar el consumo abusivo que considero que hay hoy en día con las nuevas tecnologías.

Enfocarme en el juego como método creo que ha sido una muy buena elección, ya que considero que es un método de aprendizaje deseable por los niños/as ya que fomenta la participación activa, la cooperación, el respeto por las normas y la creatividad, elementos fundamentales para el desarrollo integral en la Educación Infantil.

En resumen, aunque este Trabajo de Fin de Grado no haya terminado con la implementación por lo que me quedo en este aspecto con un sabor agri dulce, ha sido un viaje enriquecedor ya que me ha ayudado a reafirmar mis ideas pedagógicas y a descubrir el potencial de nuestra cultura popular como un recurso educativo.

Me quedo con la esperanza de llevar a cabo esta propuesta en un futuro y con la seguridad de que el folklóreo y el juego seguirán siendo elementos importantes dentro de mi próxima etapa como docente.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Larrinaga Zugadi, J. (2001). Folklore infantil: de la tradición oral a la educación. *Jentilbaratz*, 7, 13-31.
- Ferrer, J. J. P. (2006). *Sobre el concepto de folklore*. Universidad SEK.
- Castillo de Lucas, A. (1953). *El folklore: Definición y ejemplos jaeneros de su contenido*. **Boletín del Instituto de Estudios Giennenses**, (2), 87–108.
- Blasco, C. M. (2000). Entre el folklore y la etnomusicología. *A Contratiempo: revista de música en la cultura*, (11), 36-49.
- Arguedas, J. M., & Coloma Porcari, C. (2001). ¿Qué es el folklore?
- Viana, D. G. (1999). Los guardianes de la tradición. *Ensayos sobre la “invención” de la cultura popular*, 23-79.
- Gallardo-López, J. A., & Vázquez, P. G. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Díaz González, J. Cuentos tradicionales en Valladolid.
- de Educación, C. (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.
- Ruiz, C. R. (1996). El juego infantil. *Cultura y educación: Culture and Education*, 1, 71-76.
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA. Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=características+del+juego+infantil&ots=xHDv3tJJe7&sig=0ikREA-8xnPLYqW9eTa1j3skGQA#v=onepage&q=características%20del%20juego%20infantil&f=false

7. ANEXOS

Anexo I. Categoría de los juegos según la teoría de interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945).

Categoría.	Edad aproximada.	Características principales.	Referencias.
Juego de ejercicio.	0-2 años (periodo sensoriomotor).	Se basa en la repetición de acciones sensoriomotoras ya adquiridas, que se reiteran por el placer funcional que provocan, no por una finalidad adaptativa. Acciones simples o combinadas, centradas en lo sensorial y motor.	Valdés y Flórez (1996); Delval y Kohen (2010).
Juego simbólico.	2- 6/7 años.	Uso simbólico de objetos y acciones. El niño representa una realidad ausente: por ejemplo, usa una caja como si fuera un coche. Tiene su auge entre los 5 y 6 años y decrece hasta los 7, aunque puede persistir dependiendo del contexto.	García y Delval (2010); Abad y Ruiz de Velasco (2011).

Juego de reglas.	Desde los 4-7 hasta los 12 años.	Implica el cumplimiento de normas compartidas. Evoluciona desde reglas simples ligadas a la acción hasta estructuras complejas, con pensamiento lógico, hipótesis, estrategias, competencia y cooperación. Favorece habilidades cognitivas y sociales como lenguaje, memoria, atención, razonamiento y control emocional.	Montañés (2003); Delval (1985).
Juego de construcción.	Desde el 1er año; presente en todas las etapas.	No es una etapa aislada, sino una forma intermedia entre las distintas categorías de juego. Consiste en manipular y organizar materiales para crear una estructura (torres,	Montañés et al. (2000).

		caminos, dibujos), combinando aspectos sensoriomotores, simbólicos y lógicos.	
--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia a partir de Valdés y Flórez (1996), Delval y Kohen (2010), García y Delval (2010), Abad y Ruiz de Velasco (2011), Montañés (2003), Delval (1985), y Montañés et al. (2000).

Anexo II. Las zonas de desarrollo según Vygotsky. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980).

Zona.	Definición.	Características principales.	Ejemplos.
Zona de desarrollo real (ZDR).	Nivel de desarrollo que el niño ha alcanzado y que se manifiesta en su capacidad de resolver tareas por sí mismo.	Refleja lo que el niño ya sabe hacer sin ayuda. Basada en aprendizajes ya consolidados.	Un niño que puede sumar sin ayuda ya ha consolidado esa habilidad.
Zona de desarrollo próximo (ZDP).	Distancia entre el nivel real y el nivel que puede alcanzar con ayuda de un adulto o compañero más competente.	Espacio potencial de aprendizaje. El aprendizaje ocurre con mediación social.	Un niño que no sabe dividir solo, pero puede hacerlo con guía del profesor o de un compañero.
Zona de desarrollo potencial.	Capacidad futura de aprendizaje, lo que el niño puede llegar a hacer en el futuro si se le proporciona el	No observable aun, pero determinante para planificar procesos educativos a largo plazo.	El desarrollo de habilidades complejas, como el pensamiento abstracto, que

	acompañamiento y el entorno adecuado.		requiere tiempo y mediación.
--	---------------------------------------	--	------------------------------

Fuente: Elaboración propia a partir de la teoría del desarrollo sociocultural de Vygotsky.

Anexo III. Competencias específicas de las diversas áreas marcadas en el currículo de Educación Infantil.

Crecimiento en Armonía. Competencias específicas.	
Competencia específica 1.	1.3. 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. Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino. 1.5. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.
Competencia específica 2.	2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos. 2.4. Respetar y aceptar las características, intereses y gustos de los demás, mostrando actitudes de empatía y asertividad.
Competencia específica 3.	3.2. Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimiento y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y mostrando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

Competencia específica 4.	4.3. 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 y valorando la importancia de la amistad. 4.6. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión y resolución de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas. 4.10. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.
Descubrimiento y Exploración del Entorno. Competencias específicas.	
Competencia específica 1.	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.
Competencia específica 2.	2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.
Competencia específica 3.	3.3. Establecer diferentes relaciones entre el medio natural y el social a partir de la observación y el conocimiento de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales en el medio físico, especialmente en Castilla y León.
Comunicación y Representación de la Realidad.	

Competencias específicas.	
Competencia específica 1.	1.1. Participar y escuchar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales, en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, atendiendo a las normas de la comunicación social con actitud cooperativa, en función de su desarrollo individual.
Competencia específica 2.	2.1. interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada. 2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud respetuosa.
Competencia específica 3.	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales. 3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral sobre situaciones vivenciadas o imaginarias. 3.4. Utilizar y valorar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás, mostrando seguridad y confianza. 3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales utilizando y explorando las propiedades sonoras del

	propio cuerpo, diferentes instrumentos, recursos o técnicas. 3.7. Ajustar armónicamente 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.
Competencia específica 4.	4.2. Adquirir progresivamente la conciencia fonológica segmentando, contando, identificando y manipulando palabras, sílabas y fonemas con apoyos visuales, para iniciar la transición de la lengua oral a la lengua escrita.
Competencia específica 5.	5.1. Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas. 5.5. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario. 5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando y valorando el proceso creativo.

Fuente: Elaboración propia a partir del *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.*

Anexo IV. Contenidos de las diversas áreas marcados en el currículo de Educación Infantil.

Crecimiento en Armonía.	
Contenidos.	
A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.	- El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los

	desplazamientos. Técnicas de respiración y relajación. - Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones. - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados.
B. Desarrollo y equilibrio afectivos.	- Herramientas para la identificación, expresión y control progresivo de las propias necesidades, emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.	- Valoración del medio natural y su importancia para la salud y el bienestar. - Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. - Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.
D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.	- Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. - Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.

	- Otros grupos sociales de pertenencia: la localidad. Características, elementos y funciones. - Actividades en el entorno. Acontecimientos y fiestas que se celebran en su localidad y participación activa en ellos. - Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno. - Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres valorando la diversidad.
Descubrimiento y Exploración del Entorno. Contenidos.	
A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.	- Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad.
B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.	- Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.	- Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático. - Interés, disfrute e iniciativa por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza. - Respeto y valoración por el patrimonio cultural presente en el medio físico, especialmente en Castilla y León.
Comunicación y Representación de la Realidad. Contenidos.	
A. Intención e interacción comunicativas.	- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones y comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad. - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
B. Las lenguas y sus hablantes.	- Repertorio lingüístico individual, atendiendo a su edad evolutiva. - La diversidad lingüística y cultural. Curiosidad, respeto y convivencia.
C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.	- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.

	- Aumento de vocabulario a través de proyectos, conversaciones, situaciones de aprendizaje y textos literarios. Distintas categorías y relaciones semánticas. -Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a las diferentes características (qué es, cómo es y para qué sirve), personas (rasgos físicos y cualidades personales), láminas, lugares o situaciones siguiendo una secuencia ordenada y lógica, y empleando estructuras verbales progresivamente más largas.
D. Aproximación al lenguaje escrito.	- Los usos sociales de la lectura y la escritura. Tipos de textos: Textos narrativos (cuentos, sucesos y anécdotas), poéticos (poemas y canciones), funcionales (nombre propio, fecha, listas, notas y recetas), informativos (noticias, anuncios, cartas, postales y logotipos), descriptivos y populares (pareados, adivinanzas y refranes). Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas, informativas y de disfrute.
E. Aproximación a la educación literaria.	- Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural. - Textos de carácter poético, de tradición popular o de autor, recitado y dramatización. Sensaciones que producen

	el ritmo, la entonación, la rima y la belleza de las palabras. - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios, escucha y comprensión de retahílas, cuentos, poesías, rimas, adivinanzas, refranes, trabalenguas, tradicionales y contemporáneos, contextualizándolos.
F. El lenguaje y la expresión musicales.	- La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil. - Propuestas musicales en distintos formatos (canciones, bailes, danzas, ritmos, retahílas, instrumentaciones, juegos, audiciones). - La escucha musical como disfrute y fomento de la creatividad. - Folclore y música infantil de nuestra tradición y de otras culturas, adaptándolas a nuestra realidad social.
G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.	En este apartado, no detallo nada ya que está más enfocado a la expresión plástica, por lo que no veo una estrecha relación considerable con el folclore y el juego.
H. El lenguaje y la expresión corporales.	- Juegos de expresión corporal y dramática: representación espontánea de personajes, cuentos, historias, diálogos, hechos y situaciones, individuales y compartidos. - Danzas y bailes tradicionales y de creación propia, individuales o en grupo.
I. Alfabetización digital.	En este apartado, no detallo nada ya que está más enfocado a la expresión plástica,

	por lo que no veo una estrecha relación considerable con el folklore y el juego.
--	--

Fuente: Elaboración propia a partir del *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.*

Anexo V. Cuento “La Cochina Cenicienta”. Sesión 2. Érase una vez.

“LA COCHINA CENICIENTA”

Pues este era un señor que tenía una hija preciosa a la que quería mucho; su esposa había muerto al nacer la niña y por no tener tan sola a la pequeña se volvió a casar. Pero lo hizo con una viuda que tenía dos hijas y, claro, como no eran de la misma sangre, no querían nada a la pobre niña que, no sólo cargaba con las tareas pesadas y desagradables de la casa, sino que, para colmo, era castigada por la madrastra cada dos por tres.

Un día salió de viaje el señor y preguntó a las hijas:

- ¿Qué queréis que os traiga?
- Pues a mí – saltó la mayor – un vestido muy bonito, muy bonito, de color rojo.
- Para mi – dijo la otra -, un collar muy brillante, muy brillante.
- ¿Y tú? – preguntó el padre a su hija.
- Pues tráigame una ramita con nueces.
- Mira la cochina cenicienta lo que pide – comentaron las hermanas entre sí riéndose -. ¿Para qué lo querrá?

Conque volvió el señor del viaje y trajo los regalos correspondientes para todas. Pero de allí a poco enfermo y murió en un plazo breve, no sin antes encomendar a su hija que obedeciese a la madrastra y observase siempre una conducta ejemplar.

En esto se anunciaron tres días de baile porque el hijo del rey quería buscar esposa y, claro, a las hermanastras les faltó tiempo para enterarse y empezar a soñar con la oportunidad tan espléndida de salir de su soltería.

- ¿Puedo ir yo, madre? – preguntó la niña.
- ¿Tú? ¿Es que quieres ponernos en ridículo, cochina cenicienta? Tú te quedas escogiendo lentejas en la cocina, que es tu sitio.

Y la tiró un plato con lentejas y cerró la puerta. Cuando se fueron, cogió la vara de nueces y dijo:

- Varita de la virtud préstame un traje que sea de raso y otro con mucho encaje. También un coche, para volver a casa a la media noche.

Y apareció un precioso vestido negro de raso que se puso, y se fue al baile. Allí todos quedaron prendados del porte y la belleza de la niña, en especial el príncipe, que no hacía sino dar vueltas a su alrededor; cuando por fin pudo hablar con ella le preguntó:

- ¿De dónde eres? No te había visto nunca.
- Soy de Plato. (Se acordó del plato que le había tirado la madrastra).

Pero antes de que hubiera tenido tiempo el príncipe para reaccionar salió ella corriendo y se metió en el coche para llegar a casa antes que la madrastra y poder escoger las lentejas.

- Varita de la virtud, que se escojan las lentejas.

Y se escogieron solas. Y cuando llegaron sus hermanastras empezaron:

- Cochina cenicienta, vaya envidia que habrías pasado en el baile. Había una señorita de negro que parecía una princesa.
- Princesa sí, princesa no, también podría ser yo.
- ¿Tú? ¿Con esa facha?

Y se echaron a reír.

Al día siguiente, a la hora del baile, volvió a insistir la niña:

- Madre, ¿puedo ir yo?
- Tú te quedas limpiando la cocina.

Y la tiró la escoba a la cabeza. Cuando salieron, tomó la vara en sus manos y dijo:

- Varita de la virtud préstame un traje que sea de seda y plata con mucho encaje. También un coche para volver a casa a la media noche.

Se puso el traje y se fue al baile. Al verla, el príncipe se acercó para bailar con ella; pero ella no conversaba: a todo le decía que sí o que no, pero ni una palabra más.

- ¿Así que eres de Plato? – recordó el príncipe -. ¿Y cómo te llamas?
- Pues... me llamo Escoba. (Se acordó de la que le había tirado la madrastra).

Y ante de que él tuviese tiempo de preguntarle más cosas, salió corriendo y se montó en el coche. Cuando llegó a casa dijo:

- Varita de la virtud, que se barra la cocina.

Y la escoba empezó a bailar y barrió la cocina en un periquete.

Al regreso, las hermanastras volvieron a insistir:

- Cochina cenicienta, vaya envidia que habrías pasado hoy de la señorita que te dijimos. Iba primorosa, con un vestido blanco bordado en plata, que parecía una princesa.
- Princesa sí, princesa no también podría ser yo.

- Esta cochina cenicienta está cada día peor. – Rieron las hermanas -.

Al tercer día, a la hora del baile, sucedió lo mismo que en los días anteriores.

- Madre, ¿puedo ir?
- Qué pesada es esta chica. ¿No te he dicho que no? Te quedas en casa preparando la cena para cuando lleguemos, que vendremos hambrientas.

Y le tiró una berza en la cabeza.

Tan pronto como salieron tomó la vara y dijo:

- Varita de la virtud préstame un traje más bello que ninguno con mucho encaje. También un coche para volver a casa a la media noche.

Se vistió y apareció resplandeciente en el salón de baile. El príncipe, que ya estaba perdidamente enamorado, intentó por todos los medios bailar con ella, pero eran tantos sus compromisos que hasta cerca de las doce no pudo acercarse.

- Habíamos quedado ayer en que era de Plato y te llamabas Escoba. He mirado todos los pueblos y ciudades de este reino y ninguno se llama así. ¿De qué país eres?
- De... de... de Berza. (Se acordó de la berza que le había tirado la madrastra).

Y echó a correr hacia el coche, con tan mala fortuna que, por las prisas, perdió uno de los zapatos. El príncipe lo recogió y se prometió a sí mismo buscar al día siguiente a la bella extranjera por todos los rincones de la ciudad. No había salido el sol, cuando ya estaba de una casa en otra y de hostería en hostería preguntando por la esquiva y misteriosa joven, pero nadie le daba razón. Al anochecer, cansado ya de probar zapatos a todas las niñas casaderas, llegó a casa de la madrastra. Esta, inmediatamente, subió a hablar con sus hijas y le dijo a la mayor:

- Para que te quepa el pie en el zapato, córtate los dedos, que cuando seas reina irás en coche y no tendrás que andar.

Se probó el zapato y, para decepción del príncipe, le cabía. Con un suspiro de tristeza iba a levantarse, cuando oyó decir al zapato:

- No sigas adelante príncipe amante, que el pie que te conviene otra lo tiene.

Probaron a la otra hermanastra, que se había cortado el talón, y volvió el zapato a decir lo mismo. Y ya preguntó el príncipe:

- ¿No tiene usted más hijas?
- No... como no sea la cochina cenicienta...
- Pues que salga.

Salió y el príncipe reconoció a su bella enamorada a quien, por cierto, el zapato encajaba a las mil maravillas. Y se casaron y fueron muy felices y comieron perdices y a nosotros nos dieron con el plato en las narices.

Fuente: Cuento “*La cochina Cenicienta*”. Recuperado de: Díaz, J. (1987). *Cuentos tradicionales en Valladolid*. Obra Cultural de la Caja de Ahorros Popular. (pág. 13-16).

Anexo VI. Fotografía del juego de los bolos tradicional para la Sesión 3. “A derribar bolos”.

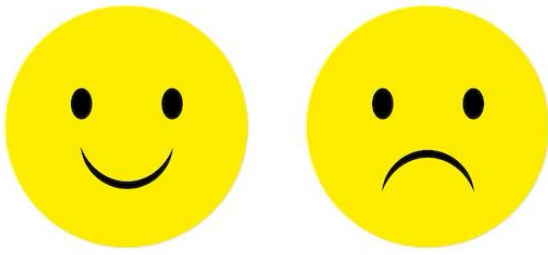


Anexo VII. Fotografías de las imágenes de la Sesión 4. Las palabras sabias de los abuelos.

- Refrán “Al mal tiempo, buena cara”.



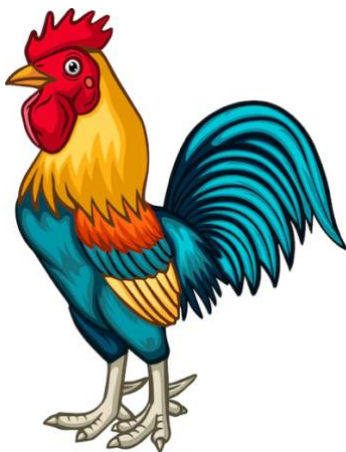
- Imágenes significativas.



- Refrán “A quien madruga, Dios le ayuda”.



- Imágenes significativas.



- Refrán “A palabras necias, oídos sordos”.



- Imágenes significativas.



- Refrán “En abril, aguas mil”.



- Imágenes significativas.



Anexo VIII. Enlace del vídeo de la jota castellana de la sesión 5. ¡Conocemos la jota castellana!

<https://www.youtube.com/watch?v=GM2ls17Rckg>

Anexo IX. Tarjetas de las rifas. Sesión 6. Lo echamos ha rifas, con ritmo y risa.





Anexo X. Imágenes de los instrumentos y enlace de los videos de su sonido. Sesión 7.

¡Descubrimos los sonidos del folklore!

- Dulzaina. Imagen y enlace del vídeo.



<https://www.youtube.com/watch?v=YIYKNYNKQS4>

- Tamboril. Imagen y enlace vídeo.



https://www.youtube.com/watch?v=WMUIM4D03_0

- Pandereta. Imagen y enlace vídeo.



<https://www.youtube.com/watch?v=eYsT4DfNwp8>

- Castañuelas. Imagen y enlace video.



<https://www.youtube.com/watch?v=qIDiK-k28d0>

- Zanfoña. Imagen y enlace video.



<https://youtube.com/shorts/nA3UDQLze2o?si=JM4W6GtHSfG6Y2bt>

Anexo XI. Imagen del juego de la rana tanto original como fabricado. Sesión 8. Jugamos a la rana.

- Juego de la rana original.



- Juego de la rana adaptado.



Anexo XII. Sesiones 11, 12 y 13 de la propuesta de intervención “Raíces que cuentan y cantan”.

Sesión 11. Mini calva.

- Objetivos: Conocer el juego de la calva.
 - o Fomentar la participación en juegos tradicionales.
 - o Aumentar el repertorio de juegos tradicionales.
- Desarrollo de la sesión: en primer lugar, el maestro/a mostrará a los alumnos/as los materiales del juego de la calva, donde les indicará que es un palo en forma de U-L y que es a lo que llamamos calva y que también hay piezas de metal las cuales se lanzan para tirar a la calva. Se les puede enseñar de manera real o a través de imágenes. Y se les dirá que vamos a jugar a la calva, pero con otros materiales, ya que los reales son un poco peligrosos.

Previamente, el maestro/a habrá realizado los materiales, en el caso de la calva se realizará con cartón o madera ligera para que se fije en el suelo, y el lugar de usar las piezas de metal se usarán bolsas de tela con arena.

Después, el maestro/a colocará la calva a una distancia corta, hará una línea de lanzamiento, la cual no deben cruzar y entregará a los niños/as las bolsas de tela. Les pedirá que se pongan en fila y por turnos, cada alumno/a lanza los saquitos intentando tirar la calva, cuando la tiren, se celebrará.



Asimismo, esta actividad se puede realizar por grupos de 3-4 alumnos/as y sumar puntos entre todos.

Para finalizar, entre todos, se pondrá en común que les ha parecido este juego y se les mostrará un vídeo del juego.

- Materiales: Juego de la calva original.
 - o Calva adaptada con cartón o madera ligera.
 - o Bolsas de tela.
 - o Arena.
 - o Vídeo.
- Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=wUFXGH3wSQ4>

Sesión 12. ¿Quién soy, qué soy?

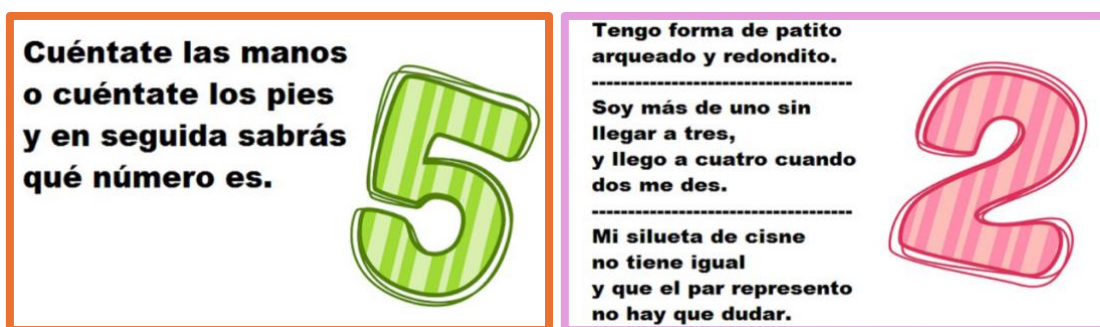
- Objetivos: Conocer nuevas adivinanzas.
 - o Fomentar la imaginación, el pensamiento y la reflexión.
 - o Favorecer la expresión oral.
- Desarrollo de la sesión: El maestro/a comenzará explicando lo que es una adivinanza, es decir, se les dirá que es como un juego de palabras, que te da pistas sobre algo pero que no te dice lo que es y que hay que pensar y adivinarlo.

El maestro/a comenzará diciendo en voz alta las adivinanzas, las cuales estarán en una tarjeta con una imagen significativa, de esta manera, les resultará más fácil adivinarlo y quien la sepa, deberá de levantar la mano e indicar de que se trata.
- Materiales: Tarjetas con adivinanzas.

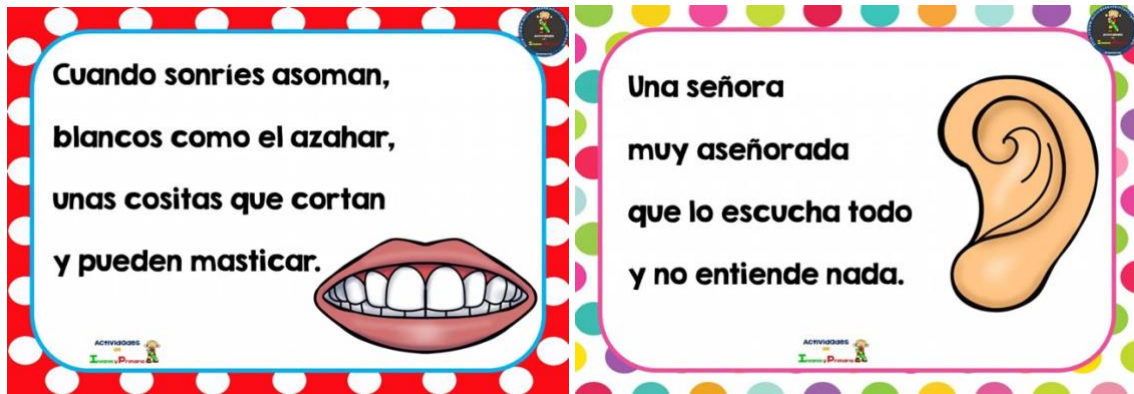
Adivinanzas de animales.



Adivinanzas de números.



Adivinanzas del cuerpo.



Sesión 13. Sesión final. ¡Fiesta del folklore!

- Objetivo: Celebrar lo aprendido sobre el folklore a través de una jornada con juegos, bailes, música, trajes y sabores tradicionales.
- Desarrollo de la sesión: Previamente, se decorará el aula con banderines, imágenes, instrumentos...

En primer lugar, se realizará un desfile de trajes típicos, para esto, con antelación se les informará a las familias para que los niños/as vayan ese día vestidos con algo significativo de vestimenta, que sea cómodo para los alumnos/as. Después, se pasearán realizando un desfile y finalmente se colocarán en semicírculo para que les vean el resto de los compañeros/as.

Después, se hará el baile de la jota castellana, con los pasos enseñados previamente, haciendo giros o incluso pueden usar pañuelos en las manos.

También, se realizará un rincón de juegos populares, donde estarán presenten los juegos aprendidos durante las sesiones anteriores.

Posteriormente, se realizará un taller artístico, donde cada niño/a dibuja en un folio lo que más les ha gustado del proyecto, puede ser un instrumento, un baile... etc.

Para ir finalizando, se realizará una merienda tradicional con productos sencillos, como puede ser pan con chorizo, tortilla, queso, galletas caseras... etc. Previamente a esto el maestro/a consultará a las familias para conocer cualquier tipo de alergia.

Por último, se les entregará un diploma por haber aprendido y disfrutado el folklore.



- Materiales: banderines.
 - Instrumentos.
 - Materiales para el rincón de los juegos tradicionales.
 - Folios.
 - Pinturas.
 - Rotuladores.
 - Diploma.

Anexo XIII. Tabla de evaluación.

Ítems.	Sí.	A veces.	No.
Participa activamente en los juegos propuestos, en este caso, en los juegos tradicionales.			
Se implica en los bailes, especialmente en la jota vallisoletana.			
Reconoce y nombra algunos			

instrumentos musicales tradicionales.			
Muestra interés por las adivinanzas, refranes, cuentos, y rifas populares.			
Respeto las normas de los juegos.			
Colabora con sus compañeros/as manteniendo una actitud respetuosa.			
Demuestra curiosidad por aprender sobre el folklore y las tradiciones.			
Es capaz de expresar oralmente o mediante dibujos lo aprendido.			
Disfruta de las actividades relacionadas con el folklore.			
Ha adquirido conocimientos sobre el folklore.			