

PROPUESTA DIDÁCTICA DE APLICACIÓN DEL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

DIDACTIC PROPOSED OF THE POPULAR AND TRADITIONAL GAME TEACHING IN THE PRESCHOOL CLASSROOM

Autor:

Rodríguez Fernández, José Eugenio⁽¹⁾; Trasancos Blanco, Martín⁽²⁾

Institución:

⁽¹⁾Universidad de Santiago de Compostela. Grupo de Investigación ESCULCA-Red de Investigación RIES. geno.rodriquez@usc.es

⁽²⁾Universidad de Santiago de Compostela.

Resumen:

El juego es una actividad natural, propia del ser humano y, entre sus virtudes, está la de promover el movimiento, que es la base fundamental del desarrollo del niño. El niño encuentra en el juego una forma de integrarse en el medio, asimilando una realidad que debe ser educativa, comunicativa y favorecedora de la interacción social. Los juegos han evolucionado y se han diversificado a lo largo de la historia, siendo los juegos populares y tradicionales aquellos que se transmiten de generación en generación y que permanecen vivos en nuestra cultura. El currículum del segundo ciclo de Educación Infantil en Galicia defiende la importancia educativa del juego, otorgándole especial relevancia en el área de conocimiento de sí mismo y la autonomía personal, en el que también se encuentran referencias al conocimiento y potenciación del juego popular y tradicional. Este trabajo se muestra como un proyecto educativo cuyo centro de interés son los juegos populares y tradicionales para aplicar en el aula de 5 años de Educación Infantil. Esta temática nos permite elaborar una unidad multidisciplinar e integradora que, además de mostrar contenidos

marcados en la legislación, aporta una serie de valores indispensables para el desarrollo social y moral de los niños.

Palabras Clave:

Movimiento; juego popular y tradicional; proyecto integrador; centros de interés; Educación Infantil.

Abstract:

The game is a natural human activity and, among its virtues, is promoting the movement, which is the fundamental part of the development of the child. The child finds in the game a way to integrate into the environment, assimilating a reality that should be educational, communicative and flattering social interaction. The games have evolved and diversified along the history, being the popular and traditional games those that are transmitted from generation to generation and that remain alive in our culture. The curriculum of the second cycle of early childhood education in Galicia defends the educational importance of the game, giving special relevance in the area of self knowledge and personal autonomy, which is also references to knowledge and empowerment of the popular and traditional games. This work is shown as an educational project which center of interest are the popular and traditional games to apply in the classroom of 5 years of early childhood education. This subject allows us to elaborate a multidisciplinary and integrated unit that, in addition to showing content marked in legislation, provides a series of essential values to the social and moral development of children.

Key Words:

Movement; popular and traditional game; integrating project; centers of interest; early childhood education.

1. INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo la Educación Infantil en España ha adquirido una importancia y consideración social relevantes (Justo, 2000), mostrándose como una etapa educativa con entidad propia y unas características muy determinadas que la diferencian sobremanera de la Educación Primaria (Sánchez, 2009). En esta etapa se hace necesario un correcto trabajo de psicomotricidad para garantizar mejoras en el ámbito cognitivo, social, afectivo-emocional y físico (Comellas & Perpinyá, 2005; Pons & Arufe, 2015) y, sobre todo, el empleo del juego como recurso y como fin en sí mismo.

El juego es una actividad natural, libre, espontánea, voluntaria, propia del ser humano, vía de descubrimiento y favorecedora de la interacción social y comunicativa (Delgado, 2011) y, sobre todo, inherente a la infancia (Romero y Gómez, 2008). Es la forma que encuentra el niño de integrarse en el medio que le rodea asimilando de este modo la realidad (Piaget, 1961) y constituye su eje de desarrollo (Pecci et al., 2011). El juego es una fuente de aprendizaje puesto que fomenta la acción, la exploración, la investigación y la expresión. Nos permite conocer el mundo, los objetos y sus relaciones, las personas, etc..., y facilita el desarrollo de las funciones y habilidades necesarias que el niño necesitará para enfrentarse y dominar el mundo que lo rodea (García & Llul, 2009; Romero & Gómez, 2008).

Actualmente el juego constituye el eje metodológico principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño en Educación Infantil. El modelo actual tiene sus antecedentes en la Escuela Nueva, donde se tienen en cuenta las necesidades del niño para ajustar a sus características el proceso educativo, se fomentan métodos activos que priman la motivación, la globalización, la intuición, la colaboración de las familias (Comellas, 2009; López, 2009) y donde la figura del docente se presenta más que nunca como favorecedor de ese aprendizaje, empleando estilos poco directivos y siguiendo las premisas de dicho modelo (Bermejo, 2011).

Dentro de la amplia variedad de juegos que tenemos, hay un tipo de ellos que se transmiten de generación en generación y que gracias a la tradición oral y/o práctica han llegado a nuestros días, mostrándose como un excelente recurso para aplicar en los centros educativos (Rodríguez, 2016; Rodríguez, Pazos & Palacios, 2015). Estamos ante un contenido con un importante fondo cultural (Romero & Gómez, 2008), que nos muestran el proceder de la gente a lo largo del tiempo, de su trabajo, de sus relaciones sociales, de la historia... Juegos que se reinventan cada día adaptándose a los materiales y al entorno, nutriéndose del intercambio de experiencias. Prácticas que se circunscriben a una región determinada, propias o heredadas, pero que debido a esta migración intercultural se caracterizan por su multiculturalidad, globalidad y presencia en todo el mundo (Sant, 2012).

En el Currículum Oficial de la Educación Infantil en Galicia se puede comprobar la importancia del juego como recurso o como medio, de tal modo que le otorga un bloque de contenidos dentro del área de conocimiento de sí mismo y la autonomía personal. No obstante, tan solo hace referencia al juego tradicional en uno de los contenidos: "Potenciación del juego como elemento común a todas las culturas, partiendo del conocimiento de los juegos propios de la comunidad y abriéndose al conocimiento y gozo de los de las otras" (Decreto 330/2009, por el que se establece el currículum de la Educación Infantil en Galicia).

Vemos de este modo que el juego como tradición cultural se ve reflejado en una pequeña parte del currículum oficial, al contrario de lo que pasa en la Educación Primaria, donde estos contenidos están presentes de buena manera en todos los cursos de esta etapa educativa (Decreto 105/2014, por el que se establece el currículum de la Educación Primaria en Galicia). Sabiendo que la escuela es uno de los escenarios ideales para conocer el patrimonio cultural, para revivirlo y respetarlo, los profesionales del área de Educación Física debemos intentar equilibrar esa balanza en la etapa infantil a favor del juego popular y tradicional. Podremos así recuperar el valor cultural ausente en la legislación, valiéndonos de nuestra formación, recuerdos, de las aportaciones

de los propios niños y, sobre todo, de la implicación de las familias en el proceso educativo (Comellas, 2009; López, 2009).

Con este trabajo tratamos de conceder la importancia que en otros niveles educativos se le presupone al juego tradicional y popular. Consideramos que esta diferenciación entre etapas se debe a que esta clase de juegos no se encuentran, en su mayoría, adaptados para ser llevados a cabo en un aula de Educación Infantil. Por eso, proponemos adaptar algunos de ellos consiguiendo de este modo elaborar un proyecto integrado cuyo eje central sean los juegos tradicionales y populares.

Cuando hablamos de un proyecto integrado debemos tener claro que se trata de un conjunto de actividades que giran en torno a un tema. Este proyecto debe ser multidisciplinar, es decir, tocar todas las áreas de conocimiento existentes para la etapa educativa en la que se lleva a cabo (Pozuelos, 2007). Para conseguir esto hemos planificado una serie de actividades que nos introducirán en la temática y desde las cuales podremos enlazar todas las áreas curriculares de la Educación Infantil.

El uso del juego tradicional y popular como centro de interés nos proporciona además la oportunidad de crear un proyecto integrado en el cual podremos tratar temas como los oficios, el paso del tiempo, las emociones, el reciclaje de los materiales o involucrar a las familias, sobre todo a los mayores, en la educación de los niños, creando así un vínculo de respeto y colaboración.

2. PROPUESTA DIDÁCTICA.

2.1.- Introducción

Esta propuesta integradora cuyo centro de interés son los juegos populares y tradicionales no sólo abarca el ámbito de la motricidad infantil, sino que cumplirá la función de hilo conductor para trabajar contenidos matemáticos, emocionales, culturales, comunicativos, éticos y artísticos. Esta unidad está programada para un aula de 5 años (tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil). El número de alumnos de dicha aula no sobrepasará los 25 respetando así la ratio marcada por la legislación vigente. El centro se sitúa

en el ensanche de la ciudad de Santiago de Compostela y tiene carácter público.

2.2.- Título

La unidad didáctica que presentamos la denominamos “*Jugando con mi abuelo*”, título con el que pretendemos llamar la atención de los más pequeños y de anticipar el valor que queremos dar a los mayores a lo largo de esta propuesta, acercándonos a ellos como compañeros de juegos y evitando el estereotipo actual del abuelo-cuidador.

2.3.- Justificación

El juego popular y tradicional, como nos indican Annicchiarico & Barreiro (2003) o Trigo (1995), destaca por la transmisión de valores, la interacción intergeneracional que aporta, la construcción de los materiales y su adaptabilidad a la diversidad de individuos existente. Por todo ello es un tema que debemos aprovechar a fondo en la Educación Infantil.

Un centro de interés debería ser un tema atractivo para los sujetos de aprendizaje convirtiéndose así en el eje fundamental de la acción educativa (García & Llull, 2009). Consideramos que el juego popular y tradicional cumple estas premisas y es un tema lo suficientemente amplio como para elaborar un proyecto a su alrededor.

El hecho de emplear un tema claramente cultural como centro de interés, nos abre las puertas de todas las áreas curriculares estipuladas en el Currículum Oficial. De este modo elaboramos un proyecto multidisciplinar integrado que ejerza de medio para lograr el desarrollo integral del alumnado y, por consiguiente, una educación de calidad basada en una metodología diferente.

2.4.- Recursos

Para el desarrollo de las ocho sesiones haremos uso de diferentes recursos materiales, didácticos y espacios (ver tabla 1).

Tabla 1. Recursos necesarios para el proyecto.

Materiales	Recursos didácticos	Espacios
-Reproductor de audio (cd, usb...) -Botones, hilo, tiza, paños, cuerda y sacos de patatas. -Ranas (realizadas por los niños con cajas de cartón). -Pandereta, conchas y silbato. -Llave (realizada por los niños). -Bolos (realizados por los niños). Autobús (alquiler de un día).	Profesor de apoyo (colaboración en las actividades realizadas en circuito) Visita al Museo Pedagógico de Galicia (MUPEGA), con el que se concertará cita previa y donde también se realizarán actividades prácticas con los niños enfocadas al tema del proyecto	Rincones del aula Patio exterior Gimnasio Mupega (Museo Pedagógico de Galicia).

2.5.- Temporalización

Esta propuesta didáctica tendrá una duración de un mes (ocho sesiones, dos por semana, de 50 minutos cada una) y se llevará a cabo de forma paralela a otras actividades o contenidos marcados en la programación de aula. Debido a las necesidades espaciales de este proyecto, se realizará en el tercer trimestre, aprovechando la llegada del buen tiempo que nos permita emplear las zonas exteriores del centro.

2.6.- Descripción

Un proyecto integrado conlleva una serie de actividades ligadas por la temática y que abarcan todas las áreas curriculares. El tema seleccionado para nuestra unidad es *“Los juegos populares y tradicionales”*. En torno a ellos trabajaremos los diversos contenidos curriculares como pueden ser la música, las artes plásticas, la cultura propia, los oficios, etc.

Para poder llevar a cabo las sesiones que proponemos, es indispensable realizar previamente tareas plásticas para diseñar los materiales necesarios y/o juguetes, fabricados preferentemente con materiales reutilizados, y que una vez empleados en este proyecto se mantendrán en el aula creando un nuevo rincón para ellos, al que llamaremos *“El rincón del juego tradicional”*. Gracias a este rincón, como nos indica Ganaza (2007), podremos realizar una evaluación continua de los contenidos de esta unidad adaptándonos a ritmo del alumnado.

Para dar comienzo a esta unidad y generar curiosidad en el alumnado, realizaremos una salida a una de las instituciones más destacadas de la ciudad, el MUPEGA (Museo Pedagógico de Galicia). En sus instalaciones cuentan con una gran variedad de materiales relacionados con el juego popular y tradicional y también realizan visitas guiadas con actividades lúdicas preparadas para absorber la atención de niños y niñas. Además de los juegos, los niños podrán observar como eran las aulas hace décadas y asimilar información útil para otros ámbitos de la unidad didáctica.

El cierre de la unidad didáctica es la parte más destacada de la misma ya que ayudará a afianzar los conocimientos de los niños y a su vez, implicará en gran medida a las familias. Se trata de una jornada de puertas abiertas para padres y/o abuelos que mostrarán sus habilidades en los diferentes juegos preparados y podrán disfrutar con los niños en el ámbito de la escuela.

Tabla 2. Objetivos curriculares de la propuesta.

Área	Objetivo
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none">- Adecuar el propio comportamiento a las necesidades de otras personas, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración evitando la adopción de comportamientos de sumisión o dominio.- Mostrar una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales: edad, sexo, etnia, cultura, personalidad...- Descubrir, conocer y vivir el juego como medio que favorece la aceptación propia, el desarrollo humano, la manifestación de emociones, el respeto a las demás personas, la aceptación de reglas, la seguridad personal y la aceptación de la identidad sexual y cultural.
Conocimiento del entorno	<ul style="list-style-type: none">- Observar los cambios a los que están sometidos los elementos del entorno y relacionarlos con los factores que los producen, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y corresponsabilidad en su conservación.-Relacionarse con los demás, de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.- Conocer distintos grupos sociales próximos a su experiencia, algunas de sus características, producciones culturales, valores y formas de vida.- Apreciar y hacer suyos algunos elementos significativos propios de la tradición y de la cultura gallega (expresiones artísticas, costumbres, fiestas populares, folclore, gastronomía, etc.).
Lenguajes: Comunicación y representación	<ul style="list-style-type: none">- Potenciar la capacidad creativa a través de los lenguajes artísticos para imaginar, inventar, transformar... desde sus ideas, sentimientos...- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, comunicándose creativamente a través de las diferentes manifestaciones y adquiriendo sensibilidad estética.

2.7.- Objetivos

Los objetivos curriculares de nuestra unidad didáctica, basándonos en el Decreto 330/2009, por el que se establece el currículum de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Galicia, se organizan en torno a las tres áreas de aprendizaje (ver tabla 2).

2.8.- Contenidos

Los contenidos curriculares del segundo ciclo de Educación Infantil se encuentran divididos en áreas y a su vez en bloques de contenidos. Hemos seleccionado los que se trabajan en esta unidad respetando la ya mencionada organización curricular (tablas 3, 4 y 5).

Tabla 3. Contenidos curriculares del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Bloque	Contenido
El cuerpo y la propia imagen	<ul style="list-style-type: none"> - Adquisición de confianza en las capacidades propias. - Aceptación de la propia imagen corporal y gozo jugando con su cuerpo, desarrollando acciones e iniciativas individuales y grupales, empleando las posibilidades expresivas del propio cuerpo (a través de gestos, movimientos, juegos, danzas...). - Reconocimiento y vivencia de las referencias espacio-temporales en relación con el propio cuerpo, con los objetos, con el entorno y con las demás personas. - Observación de los cambios físicos en las personas a lo largo del tiempo. Identificación de las diferentes etapas de la vida valorándolas positivamente.
Juego y movimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en los juegos y en la actividad motriz, identificando sus capacidades y confiando en las propias posibilidades de acción, mostrando actitudes de iniciativa y constancia. - Gozo con el juego como medio para conocer la realidad, manteniendo una actitud de ayuda y cooperación con iguales y con personas adultas. Aceptación del juego como medio de disfrute y de relación con los demás. - Adaptación del tono y de la postura a las características del objeto, de otra persona, de su acción y de la situación. - Aceptación de compromisos, estableciendo acuerdos en consideración a su persona, a las otras y a su medio, fortaleciendo vínculos afectivos (amistad, cooperación, ayuda, solidaridad...). Comprensión, aceptación y valoración de reglas para jugar. - Potenciación del juego como elemento común a todas las culturas, partiendo del conocimiento y valoración de los juegos propios de la comunidad y abriéndose al conocimiento y gozo de otras. - Coordinación progresiva de sus habilidades psicomotrices finas y gruesas. - Adquisición de un mayor dominio de sus capacidades corporales: desarrollo de las habilidades motoras, del control de tono, del equilibrio y de la respiración. - Adquisición de nociones básicas de orientación y coordinación de movimientos. - Potenciación de sus capacidades motoras, de coordinación y de orientación en el espacio. - Exploración de las posibilidades perceptivas, motrices y expresivas propias y de las demás personas, mostrando iniciativa para aprender habilidades nuevas.
La actividad cotidiana	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades para la interacción y colaboración, así como una actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas e iguales, aceptando la

	diversidad.
El cuidado personal y la salud	- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante las comidas, los desplazamientos, el descanso y la higiene.

Tabla 4. Contenidos curriculares del área de conocimiento del entorno.

Bloque	Contenido
Acercamiento a la naturaleza	-Curiosidad, respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural, especialmente animales y plantas.
Cultura y vida en sociedad	-Identificación de la familia y de la escuela como primeros grupos sociales de pertenencia, valorando positivamente las relaciones afectivas que se establecen en ellos, manteniendo una actitud de colaboración y asumiendo pequeñas responsabilidades. Reconocimiento y respeto de los diferentes tipos de familias. -Valoración de las relaciones afectivas que se establecen en la familia y en la escuela. -Reconocimiento de algunos signos de identidad cultural gallega apreciando los cambios que se producen en el modo de vida con el paso del tiempo. Sucesos y personas relevantes de la historia de su comunidad, de su país y del mundo.

Tabla 5. Contenidos curriculares del área de lenguajes: comunicación y representación.

Bloque	Contenido
Leguajes artísticos: plástica, musical y corporal	-Gozo con las obras artísticas distinguiendo y apreciando elementos básicos de las formas de expresión (color, forma, línea, movimiento, volumen, texturas, ritmos, melodías, timbres, entre otros) que permitan a las niñas y a los niños desarrollar su sensibilidad estética. -Exploración de las posibilidades plásticas y creativas de distintos materiales, útiles y soportes (papeles, cartón, plástico, telas, corteza, barro, rasquetas, cepillos, esponjas, pantalla de ordenador, mesa, retroproyector, encerado digital, fotografías...) y de las distintas técnicas de dibujo (pintura, collage, amasado, modelado, escultura y a combinación de dos o más técnicas...) como recursos y medios de expresión y comunicación de hechos, sentimientos, emociones, vivencias, fantasías, experiencias... -Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de objetos cotidianos y de instrumentos musicales. Utilización de los sonidos para la interpretación y a creación musical. -Creación de secuencias de movimientos y ritmos a partir de las sensaciones que le genera la música. -Audición atenta de obras musicales populares, clásicas y contemporáneas. Participación activa y gozo en la interpretación de canciones, juegos musicales y danzas colectivas e individuales.

2.9.- Competencias

De las ocho competencias básicas reflejadas en el Decreto 330/2009, por el que se establece el currículum de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Galicia, nuestra propuesta cubre cuatro:

- ✓ Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Contribuiremos a la adquisición de esta competencia iniciando al alumnado en el pensamiento científico y potenciando en ellos habilidades de investigación como la formulación de hipótesis o la observación.
- ✓ Competencia social y ciudadana. Trabajaremos esta competencia fomentando las relaciones sociales y la capacidad de mediar en los conflictos de convivencia con una actitud constructiva.
- ✓ Competencia cultural y artística. Favoreceremos esta competencia abriendo las puertas del aula a diferentes manifestaciones culturales y artísticas manteniendo una actitud respetuosa y crítica cara la diversidad de cultural.
- ✓ Autonomía e iniciativa personal. Apoyaremos esta competencia fomentando la imaginación y los proyectos individuales y colectivos con creatividad, confianza y responsabilidad.

2.10.- Metodología

Siguiendo las orientaciones metodológicas marcadas por el Decreto 330/2009, por el que se establece el currículum de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Galicia, consideramos adecuado seguir las siguientes pautas de trabajo:

- ✓ Se creará un ambiente agradable que permita al alumnado sentirse cómodo y seguro.
- ✓ Los materiales estarán al alcance del alumnado.
- ✓ El tiempo destinado a cada actividad será flexible adecuándolo ante posibles situaciones imprevistas.

- ✓ Se realizarán preguntas abiertas que fomenten situaciones de debate e investigación.
- ✓ Se destacará el juego como actividad principal.
- ✓ Se velará por que primen las valoraciones positivas evitando las comparaciones.
- ✓ Se evitará valorar más los aciertos que los fallos y no se corregirá todo.
- ✓ Las agrupaciones deben ser variadas (gran grupo, pequeños grupos e individuales).
- ✓ El maestro será un mero guía y observador de la actividad.
- ✓ Se proporcionarán experiencias en las cuales el alumnado se relacione con otros adultos externos al centro.
- ✓ Se tratará de involucrar a las familias en el proceso educativo.

2.11.- Actividades

Hemos programado las 8 sesiones específicas de juegos populares y tradicionales (ver tablas 6, 7, 8, 9 y 10). Sin embargo, hay que tener en cuenta la naturaleza del proyecto, que no se circunscribe únicamente a estas 8 sesiones, sino que detrás hay un trabajo paralelo en diferentes áreas (música, plástica, lengua, matemáticas...) que dan sentido a este proyecto integrado. Todo el proyecto gira en torno a los juegos populares y tradicionales: sencillas operaciones matemáticas para contabilizar puntos, elaboración de materiales (cortar, pegar, dibujar, reciclar...), instrumentos, música y canciones populares, conocimiento del medio natural, etc..., proyecto que se desarrollará durante un mes entero

Tabla 6. Sesión 1.

Título: Salida al Mupega.	Duración: 2 horas.
Espacio: Instalaciones del Mupega.	Agrupamientos: Gran grupo durante la visita y pequeños grupos de cinco durante las actividades.
Descripción: Tras la acogida en el centro, nos desplazaremos en un autobús solicitado previamente al Mupega. Una vez allí, realizaremos una pequeña visita guiada para finalizar con unos juegos preparados por los guías. La visita completa podremos observarla en los anexos.	

Tabla 7. Sesiones 2 y 5.

Título: Juegos de locomoción.	Duración: 50 minutos.
Espacio: Patio exterior (si las condiciones meteorológicas no lo permiten, se llevará a cabo en el gimnasio interior).	Agrupamientos: Pequeños grupos de seis.
Descripción: Realizaremos un circuito con cuatro estaciones. En cada estación tendremos preparada un juego diferente. Los juegos seleccionados para estas sesiones son: Carreras de sacos, la Cuerda, la Mariola y el Pañuelo.	

Tabla 8. Sesiones 3 y 6.

Título: Juegos de canción y danza.	Duración: 50 minutos.
Espacio: Gimnasio interior.	Agrupamientos: Gran grupo y actividades de carácter individual.
Descripción: Para comenzar la sesión, escucharemos música tradicional gallega, concretamente la canción "O Pirimpimpín" disponible en https://www.youtube.com/watch?v=SHE0sGxABYM . Tras escucharla y movernos libremente, nos caracterizaremos con pañuelos y boinas típicas para elaborar unos sencillos pasos de baile. A continuación, realizaremos una actividad con diversos instrumentos típicos (pandereta, conchas, flauta de caña, gaita, etc.) en la que asociaremos un tipo de movimiento a cada sonido. Trataremos de aumentar la dificultad progresivamente a través de la inclusión poco a poco de los instrumentos y complicando los movimientos. Para finalizar podremos tocar y sentir los diferentes instrumentos empleados.	

Tabla 9. Sesiones 4 y 7.

Título: Juegos de lanzamiento y fuerza.	Duración: 50 minutos.
Espacio: Patio exterior (si las condiciones meteorológicas no lo permiten, se llevará a cabo en el gimnasio interior).	Agrupamientos: Pequeños grupos de seis.
Descripción: Realizaremos un circuito con cuatro estaciones. En cada estación tendremos preparada un juego diferente. Los juegos seleccionados para estas sesiones son: la Llave, la Rana, los Bolos y Tirar de la cuerda.	

Tabla 10. Sesión 8

Título: Jugando en familia.	Duración: 120 minutos.
Espacio: Patio exterior.	Agrupamientos: Gran grupo e individual.
Descripción: Tras acoger a los niños, se permitirá el acceso de los padres y/o abuelos de los mismos. Todos podrán hacer uso de los materiales y juegos preparados en el patio exterior del centro interaccionando entre ellos. Dispondrán del juego de la rana, los bolos, la mariola, la cuerda, carreras de sacos y la llave. Tras disfrutar de los juegos, se procederá a realizar una merendola en el mismo patio, relacionándola con el tema de la alimentación saludable: frutas, agua, etc...	

2.12.- Adaptaciones

Como afirma Soler (2008), la diversidad humana no es algo nuevo, sino un hecho inherente a la enseñanza. En la escuela se debe preparar a los alumnos para convivir en un mundo donde todos somos diferentes. Es necesario por tanto optar por una enseñanza individualizada respetando los ritmos y características de cada uno de los alumnos.

Ayudándonos en las pautas que marca Delgado (2011) controlaremos y variaremos los siguientes aspectos en función de las necesidades específicas:

- ✓ **Espacio:** controlaremos las condiciones lumínicas, sonoras y climáticas.
- ✓ **Tiempo:** adaptaremos la duración de las actividades a las necesidades de los alumnos incluso proponiendo otras si fuera necesario.
- ✓ **Materiales:** se adaptarán a las necesidades pudiendo variar el tamaño, color, textura o incluso añadiéndoles un sonido.

Teniendo en cuenta los aspectos susceptibles de sufrir variaciones, trataremos de paliar las desventajas que puedan originar las diferentes diversidades. Según el tipo de discapacidad proponemos los siguientes patrones de actuación:

- ✓ **Auditiva:** realizaremos las actividades cerca de un espejo donde el niño pueda verse gesticular cuando se producen sonidos (por ejemplo, durante las danzas).

- ✓ **Motora:** los materiales serán fácilmente manipulables y sencillos de agarrar. Las actividades no requerirán excesiva fuerza, rapidez de movimientos o movimientos simultáneos.
- ✓ **Intelectual:** los materiales serán sencillos y con un diseño realista a la par que atractivos para facilitar la concentración y mantener el interés.
- ✓ **Visual:** los materiales incorporarán relieves o texturas y los destinados a su lanzamiento irán acompañados de sonoridad.

2.13.- Educación en valores

Como nos indica Trepát (1998), los valores son los principios normativos que regulan el comportamiento humano en cualquier contexto. Para Sánchez & Navarro (2007), nuestra labor como docentes lleva implícita la transmisión de los valores cívicos que rigen las relaciones tanto sociales como con el medio.

Con esta propuesta trabajaremos diferentes valores como pueden ser el ecológico, el económico, el respeto entre iguales, la familia, el respeto por las diversas culturas o el respeto a los mayores. Gracias a la temática del juego tradicional, basándonos en las ideas de Rubiol (2015), realizaremos un proyecto interdisciplinario con un gran interés educativo ya que los propios juegos llevan implícitos una serie de valores que no encontramos en los juegos actuales.

A lo largo de nuestra propuesta didáctica, el alumnado alumnas elabora los juegos y materiales que empleamos, partiendo de materiales reciclados, de modo que les transmitiremos una serie de ideales positivos para la conservación del medio en el que vivimos.

2.14.- Evaluación

Ganaza (2001) nos indica que durante los primeros años de vida se produce de un modo más acelerado el avance del desarrollo personal, por lo que debemos ser precisos y prudentes en la evaluación evitando los juicios de valor que restan fiabilidad. Para realizar una buena evaluación debemos emplear la observación que debe constar de las siguientes fases:

- ✓ Determinar la situación o el caso a observar (qué, a quién y durante cuánto tiempo).
- ✓ Fijar los objetivos de la observación (para qué observamos).
- ✓ Selecciona la forma de registrar los datos (instrumentos que deben ser fiables, válidos y precisos).
- ✓ Diseñar la forma de observación.
- ✓ Registrar los datos observados.
- ✓ Elaborar unas conclusiones (reflexiones y deducciones sobre lo observado).
- ✓ Elaborar un informe de evaluación y observación (explicación del proceso).

Teniendo en cuenta las características de la propuesta y las indicaciones de Fuertes (2011), decidimos aplicar el siguiente tipo de observación:

- ✓ Directa: realizada por los educadores en contacto con lo que se quiere evaluar.
- ✓ No participante: la información es recogida sin intervenir en las actividades.
- ✓ Estructurada: llevada a cabo con la ayuda de elementos técnicos como diarios o anecdotarios.
- ✓ De campo: ejecutada en el entorno donde se producen las conductas a analizar.
- ✓ Individual/grupal: intercalando ambas observaciones evaluando no solo las capacidades de los alumnos sino también su interacción.

Para realizar la observación emplearemos instrumentos de observación directa, tanto objetivos (listas de control) como subjetivos (anecdotalario y diario del docente), lo que nos permitirá comprobar en qué manera se han alcanzado los objetivos previstos.

3. CONSIDERACIONES FINALES.

Tras finalizar la elaboración de este proyecto educativo consideramos que hemos realizado una propuesta didáctica interesante y sobre todo realista. Se trata de una unidad didáctica que cualquier maestro o maestra podría llevar a cabo en un aula con niños de 5 años y que permite alcanzar todos los objetivos marcados por la misma.

Aunque no se especifican en el proyecto, las actividades paralelas a las clases de motricidad (juegos populares y tradicionales) cobran una considerable importancia, pues la idea radica en que ese mes concreto del año la mayoría de las actividades que realicen los alumnos de 5º de infantil tengan relación con los juegos populares y tradicionales, otorgando más importancia al tema que las 8 sesiones desarrolladas al respecto.

Con este proyecto educativo que hemos abordado y propuesto acciones para paliar ciertas deficiencias de las aulas de Educación Infantil, como son el mal uso y el escaso aprovechamiento de los espacios, así como las reducidas horas de psicomotricidad de las que disfrutaban los niños en el ámbito escolar (Pons & Arufe, 2016) pues, además de las sesiones propuestas, se tratarán temas transversales donde la metodología a emplear en el proceso de aprendizaje sea el juego y ejercicios que impliquen movimiento. Así, a través de actividades donde prima el dinamismo, hemos tratado de llevar a cabo uno de los puntos de énfasis del Currículum Oficial de la Educación Infantil en Galicia, el movimiento.

Con esta propuesta logramos además juntar los dos ámbitos más importantes en la vida del niño, como son la escuela y la familia, dos agentes que deben estar en continua colaboración si realmente queremos una educación de calidad y donde se busque el desarrollo integral del niño.

Expresar además la idea de que, mediante un proyecto didáctico como este, innovador, planteamos un tema poco habitual en las aulas de infantil como es el juego popular y tradicional. Bien es cierto que muchos de la tipología de estos juegos están orientados a niños de más edad y sobre todo

adultos, pero, mediante las oportunas adaptaciones y modificaciones, son perfectamente extrapolables al aula de infantil y su aplicación, además de atractiva y motivadora, nos facilita la transmisión de valores positivos que la escuela debe exportar continuamente: respeto, ayuda, solidaridad, empatía, colaboración, alegría...

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Annicchiarico, R. J., & Barreiro, P. (2003). *Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en primaria*. Proyecto para el Área de Educación Física en un C.P.I. Antonio Orza Couto da Coruña. Curso 2002/2003. Trabajo sin publicar
2. Bermejo, V. (2011). El maestro de Educación Infantil. *Revista Autodidacta*, 6, pp. 150-154
3. Comellas, M.J. (2009). *Familia y escuela: compartir la educación*. Barcelona: Graó.
4. Comellas, M.J. & Perpinyà, A. (2005). *Psicomotricidad en la Educación Infantil*. Barcelona: Ceac.
5. Cousinet, R. (1972). *La Escuela Nueva. Los conceptos distintos de un maestro de pedagogos, base para una verdadera reforma de la labor educativa*. Barcelona: Luis Miracle.
6. Decreto 105/2014, de 4 de septiembre, por el que se establece el currículum de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. Diario Oficial de Galicia nº 171, de martes 9 de septiembre de 2014, pp. 37406-38087.
7. Decreto 330/2009, de 4 de junio, por el que se establece el currículum de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Galicia. Diario Oficial de Galicia nº 121, pp. 10773-10799.
8. Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

9. Fuertes, M.T. (2011). La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. *Revista de Docencia Universitaria*, 9, pp. 237-258.
10. Ganaza, M.I. (2001). Evaluar los rincones: una práctica para mejorar la calidad en las aulas de educación infantil. *Aula de Infantil*, 2, pp. 1-4. Recuperado de <http://aulainfantil.grao.com/revistas/aula-infantil/002-estrategias-para-observar-y-evaluar-los-rincones/evaluar-los-rincones-una-practica-para-mejorar-la-calidad-en-las-aulas-de-educacion-infantil>.
11. Ganaza, M. I. (2007). Evaluando rincones, evaluamos la educación infantil. *Aula de Infantil*, 40, pp. 27-28. Recuperado de <http://aulainfantil.grao.com/revistas/aula-infantil/002-estrategias-para-observar-y-evaluar-los-rincones/evaluar-los-rincones-una-practica-para-mejorar-la-calidad-en-las-aulas-de-educacion-infantil>.
12. García, A. & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
13. Justo, E. (2000). *Desarrollo psicomotor en Educación Infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Almería: Universidad de Almería.
14. López, S. (2009). *La relación familia-escuela: guía práctica para profesionales*. Madrid: CSS.
15. Pecci, M.C., Herrero, T., López, M. & Mozos, A. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill.
16. Pons, R. & Arufe, V. (2015). Análisis descriptivo de las sesiones e instalaciones de psicomotricidad en el aula de Educación Infantil. *Sportis Scientific Technical Journal*, 2 (1), pp. 125-146. Recuperado de <http://sportis.es/revista/index.php/ScientificTJ/article/view/80>.
17. Pozuelos, F.J. (2007). *Trabajo por proyectos: descripción, investigación y experiencias*. Sevilla: Ediciones MCEP.
18. Rodríguez, J.E. (2016). *O xogo dos bolos en Boiro: tradición, cultura e educación*. A Coruña: Toxosoutos.

19. Rodríguez, J.E., Pazos, J.M. & Palacios, J. (2015). La promoción de juegos populares y tradicionales en los centros de enseñanza de primaria del municipio de Boiro (A Coruña). *Sportis Scientific Technical Journal*, 1 (1), pp. 53-74. Recuperado de <http://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/1401>.
20. Romero, V. & Gómez. M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar.
21. Rubiol, J. (2015). Juegos tradicionales con material reciclado. Competentes a pie de aula. *Aula de Innovación Educativa*, 240, pp. 39-42. Recuperado de <http://aula.grao.com/revistas/aula/240-ensenar-historia-en-primaria/juegos-tradicionales-con-material-reciclado>.
22. Sánchez, N. (2009). La importancia de la psicomotricidad en la Educación Infantil. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 132, p.1. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd132/la-psicomotricidad-en-educacion-infantil.htm>
23. Sánchez, C & Navarro, L. (2007). *¿Cómo educar en valores cívicos a los peques?* Barcelona: Octaedro.
24. Sant, M. (2012). Juegos tradicionales. *Revista Crecer en familia*, 42, pp. 35-37. Recuperado de <https://crecerenfamilia.wordpress.com/2013/06/12/juegos-tradicionales/>.
25. Soler, M.P. (2008). Jornadas sobre juegos sensibilizadores para la integración en la escuela de niños con problemas de disminución. En Varios (Ed.), *El juego como estrategia didáctica*, pp.85-90. Barcelona: Graó.
26. Trepát, D. (1998). *La educación en valores a través de la iniciación deportiva*. Barcelona: Inde.
27. Trigo, E. (1995). El juego tradicional en el currículum de educación física. *Aula de Innovación Educativa*, 44, pp. 1-5. Recuperado de <http://www.grao.com/revistas/aula/044-juego-tradicional-y-educacion-fisica--participacion-en-la-comunidad-educativa/el-juego-tradicional-en-el-curriculum-de-educacion-fisica>.