

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO-A EN EDUCACIÓN INFANTIL

**LAS TRADICIONES JUGADAS COMO PROPUESTA DE
INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL**

PAULA AFONSO LEÓN

TARA ALIAGA DODANI

TUTOR: MIGUEL FERNÁNDEZ

CURSO ACADÉMICO 2020/2021

CONVOCATORIA: JUNIO 2021

MODALIDAD:

REVISIÓN TEÓRICA E INNOVACIÓN

Resumen

Esta propuesta de reflexión teórica e innovación que se presentan en este trabajo de fin de grado (TFG), se plantea para ser llevada a la práctica en el contexto de cualquier centro de Educación Infantil y Primaria. No obstante, hemos utilizado como ejemplo el contexto de una clase de Educación Infantil de cuatro años del Colegio Salesianos de La Orotava. El proyecto propuesto está relacionado con la utilización de los juegos tradicionales como medio para trabajar las distintas áreas curriculares del segundo ciclo de Infantil, siguiendo una metodología globalizada e integradora. El objetivo de la propuesta es conocer, practicar y vivenciar los juegos tradicionales en esta etapa. La finalidad de este trabajo es que el proyecto tenga continuidad en este o en cualquier centro donde se pueda incorporar, y que se pueda implementar a lo largo del curso escolar, incorporándose las mejoras necesarias cuando sea necesario. Para poder justificar nuestro proyecto, se ha realizado una revisión bibliográfica relacionada con distintas evidencias acerca de la aplicación de los juegos tradicionales de Canarias en la etapa de Educación Infantil. De este análisis bibliográfico se desprende que este contenido puede ser de gran utilidad para formar parte de un centro de interés que promueva el aprendizaje del alumnado teniendo en cuenta las distintas áreas del currículo de Educación Infantil. Finalmente, y tras la puesta en práctica de este proyecto, los resultados apuntan que la participación en estos juegos resulta motivante para el alumnado, generándose nuevos conocimientos relacionados con el contenido seleccionado, además de aportarles beneficios tanto en su desarrollo académico como personal.

Palabras clave: Juegos motores tradicionales; Educación Infantil; Globalización.

Abstract

This proposal for theoretical reflection and innovation presented in this final degree project is intended to be put into practice in the context of any nursery and primary school. However, we have used as an example the context of a four-year-old Early Childhood Education class at the Salesianos School in La Orotava. The proposed project is related to the use of traditional games as a way to work on the different curricular areas of the second cycle of Early Childhood Education, following a globalized and integrative methodology. The purpose is to learn about, practice, and experience traditional games at this stage. This project aims to have continuity in this or any other center where it can be incorporated, and that can be implemented throughout the school year, making the necessary improvements when necessary. To justify our project, we have carried out a bibliographical review related to different pieces of evidence about the application of the traditional games of the Canary Islands in the Early Childhood Education

stage. From this bibliographical analysis, it is clear that this content can be very useful for forming part of a center of interest that promotes pupils' learning, taking into account the different areas of the Early Childhood Education curriculum. Finally, and after the implementation of this project, the results show that the practice of these games is motivating and has generated new knowledge in the pupils related to the chosen subject, as well as providing them with benefits both in their academic and personal development.

Key words: Traditional motor games; Childhood Education; Globalisation.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	4
2. Fundamentación teórica	5
<i>2.1. Concepto de “Tradición”</i>	5
<i>2.2. Los juegos tradicionales</i>	6
<i>2.3. Los juegos tradicionales y su influencia en la salud</i>	9
<i>2.4. Los Juegos Tradicionales Canarios</i>	10
<i>2.5. Los juegos tradicionales cantados y bailados</i>	13
<i>2.6. Los Juegos Tradicionales en la Educación Infantil. Modificaciones para su inclusión en esta etapa</i>	14
3. Planteamiento del problema y objetivos	20
4. Propuesta de innovación	20
<i>4.1. Datos de identificación y contextualización</i>	21
<i>4.2. ¿Por qué se propone esta innovación?</i>	22
<i>4.3. ¿Qué desencadena la necesidad de poner en marcha este proyecto de innovación?</i>	23
<i>4.4. ¿Para qué se propone esta innovación?</i>	23
<i>4.5. Objetivos del proyecto</i>	23
<i>4.6. Contenidos</i>	24
<i>4.7. Metodología</i>	25
<i>4.8. Propuesta de Sesiones</i>	28
<i>4.9. Temporalización</i>	31
<i>4.10. Globalización</i>	32
<i>4.11. Evaluación y seguimiento</i>	33
5. Análisis de la experiencia de innovación	35
6. Reflexiones finales	38
7. Referencias bibliográficas	38
8. Anexos	41

1. Introducción y justificación

Los juegos tradicionales forman parte de nuestra cultura y, por tanto, deben formar parte de las propuestas educativas en todas las etapas de enseñanza, incluida la Educación Infantil, según se desprende del propio currículo (Decreto 183/2008, 2008). Pertenecen a la cultura general, a la cultura canaria en particular, nuestras raíces, nuestro pasado, pero también debe pertenecer al presente, así como al futuro de las nuevas generaciones.

Con este trabajo, pretendemos argumentar la viabilidad pedagógica de los juegos tradicionales infantiles y, a su vez, darle una mayor visibilidad en la escuela como medio educativo para favorecer otros aprendizajes, incluido el de los valores culturales. Con ellos podemos abordar, de forma globalizada, la cultura de Canarias y de otros lugares; a través de la motricidad y la socialización, áreas de vital importancia para la educación de los niños y niñas en la etapa de infantil. Teniendo como referencia que la motricidad a través del juego favorece el desarrollo de los niños y niñas. Todo ello lo podemos ver reflejado en el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil, que incluye contenidos como: conocer los juegos tradicionales de su entorno más cercano y otros propios de la cultura canaria y participar en sencillos juegos infantiles tradicionales de Canarias, objetivos y criterios relacionados con los juegos tradicionales canarios (Decreto 183/2008).

Sin embargo, no queremos dejar de lado el resto de los ámbitos que se trabajan en Educación Infantil, por este motivo, hemos realizado una propuesta innovadora con la que se pretende utilizar los juegos tradicionales como centro de interés para trabajar y desarrollar habilidades matemáticas, lingüísticas, motrices, musicales, naturales, sociales y plásticas de los niños y niñas de Educación Infantil, concretamente en la etapa de 3 a 6 años.

Con la realización de este trabajo de fin de grado (TFG), hemos desarrollado tanto competencias de carácter general como: reflexionar sobre el proceso formativo vivido, dado que uno de los objetivos de este trabajo es la reflexión docente sobre los juegos tradicionales en la etapa de infantil y su potencial educativo; así como la reflexión sobre la práctica educativa de éstos, ya que se propone como innovación la adaptación y mejora de la puesta en práctica de los juegos tradicionales desde una perspectiva globalizadora en esta etapa. También, hemos desarrollado competencias de carácter específico como: diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro, puesto que se pretende llevar a la práctica dicha propuesta de innovación; elaborar y mantener argumentos coherentes y razonados sobre temas educativos y prácticas profesionales,

ya que en la propuesta se utilizan argumentos y reflexiones avaladas por distintos autores que deberán estar correctamente citadas; que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado, dado que tras la búsqueda de información sobre el tema a trabajar se realiza una reflexión, se transmite la información y se pone en práctica en la propuesta planteada; y finalmente, que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía, ya que uno de los fines del trabajo es el desarrollo de destrezas o habilidades a la hora de realizar trabajos como este de manera totalmente autónoma y adecuada. Con ello desarrollamos competencias relevantes para nuestro desarrollo personal y profesional.

A continuación, se presentan los siguientes apartados: la fundamentación teórica, con el objeto de poder argumentar nuestro trabajo a partir de evidencias bibliográficas de referencia; el planteamiento del problema y objetivos de nuestra propuesta de innovación. Finalmente, se concreta la citada propuesta en la práctica y se hace un análisis de su puesta en marcha, así como de las posibles conclusiones, limitaciones y prospectivas.

2. Fundamentación teórica

En este apartado, en primer lugar, se presenta el concepto de tradición según diversos autores y, a continuación, se exponen las distintas características de los juegos tradicionales y su influencia en la salud. Posteriormente, hablaremos de los juegos tradicionales canarios, dichos juegos cantados y bailados y, finalmente, su situación en la Educación Infantil.

2.1. Concepto de “Tradición”

Guillén, Castro, Pérez y Guillén (2008) definen el concepto de “tradición” como aquella actividad llevada a cabo por un sector amplio de la población, en un contexto geográfico determinado y durante un periodo de tiempo largo. Por otro lado, Almeida y Casto (2019) destacan que lo tradicional es lo perteneciente o relativo a la tradición, o que se transmite por medio de ella, y definen tradición como “transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hechas de generación en generación, conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos”. Para Lavega (2000), cada época histórica y cada localidad, junto con sus habitantes, presentan unas características particulares y específicas diferentes a las del resto de lugares, es decir, cada país cuenta con unas tradiciones concretas.

Han sido muchos los intentos por rescatar y reanimar la tradición lúdica que se desarrollaba antiguamente en calles, plazas, patios y parques, la cual constituía una fuente insustituible de transmisión cultural entre generaciones (Méndez, 1999; Moreno et al, 1993; Pelegrín, 1990; Trigo, 1994; Rosa y del Rio, 1997). Tras el gran cambio en el estilo de vida actual donde nos rodean las tecnologías, los juegos motores de antaño se han ido olvidando y muchos tan solo quedan en la memoria de nuestros mayores. Sin embargo, los juegos tradicionales aún siguen constituyendo una fuente de interés didáctico a todos los niveles: motor, físico, social, intelectual y cultural (Maestro, 2007; Trigueros, 2002; 2009).

La tradición, además del aprendizaje de habilidades y destrezas motrices, nos ofrece aprender formas de vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos.

2.2. Los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales hacen referencia a un contenido relevante dentro de los juegos (Castro, 2009). Estos juegos tradicionales adquieren sentido dentro de una cultura y de unas costumbres concretas de un lugar determinado. A su vez, Castro (2004) (cit. Almeida y Castro, 2019) comenta que el juego tradicional es una actividad lúdica, generalmente de carácter motor, que se ha transmitido de generación en generación dentro del grupo en el que se manifiesta y está íntimamente ligada al contexto sociocultural, al tiempo que se adapta a las necesidades y posibilidades del momento. Generelo y Planas (1996) (cit. Almeida, Castro, 2019) caracterizan el juego tradicional como el juego que se ha practicado por generaciones en una comunidad, que está arraigado a una cultura dada y nos puede hablar de la forma de ser y de sentir de la gente de una región.

Los juegos tradicionales favorecen el acceso al placer y la diversión, pero también a la práctica de distintas conductas motrices y de socialización, importante requisito del aprendizaje. También ayudan a conocer formas de vida de otras generaciones; al utilizarse como herramienta interdisciplinar, interconectando el juego tradicional con las distintas áreas de conocimiento y, además, contribuyendo al desarrollo de competencias clave.

Para Castro (2009), la característica más importante del juego tradicional es el arraigo cultural, ya que cada juego tradicional pertenece a una determinada cultura y lugar y se identifica con una determinada generación a lo largo del tiempo, a la vez que son transmisores de valores y conocimientos. Por ello, los juegos tradicionales merecen una especial consideración en el

ámbito escolar, ya que son de gran utilidad en el proceso de globalización del aprendizaje y en el acercamiento a nuestro acervo cultural.

Por otro lado, Trigueros (2000) propone las siguientes características que debe tener un juego tradicional:

1. Estar completamente integrados en el entorno, puesto que no se suele hacer referencia a espacios específicos, y donde el juguete, cuando es necesario, suele ser un material presente en el entorno modificado para la actividad lúdica.
2. Poseer reglas y condiciones cambiantes, dada la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias concretas en las que se practique.
3. El juego, al no presentar reglas fijas y estar integrado en el entorno, puede ser recreado constantemente, presentando nuevas variantes de determinados juegos.
4. El juego tradicional no solo es juego. Al llevar a cabo el juego es importante todo lo que le rodea además del juego en sí. Desde la propia elección de jugadores, como las actitudes y relaciones de estos, así como la lengua utilizada, todo forma parte de la escenificación del juego, siendo imprescindible para contar y analizar el propio juego.
5. Los juegos tradicionales infantiles, de los niños y niñas, son, en su esencia, imitaciones del trabajo del adulto (en la mayoría de los casos).
6. Nacidos en sociedades que requieren actividades lúdicas para sus miembros, existen juegos tradicionales para todas las edades.
7. La principal función del juego tradicional es fomentar la enculturación de los individuos nuevos en la sociedad.

Además de estas características, los juegos tradicionales también se caracterizan por la simplicidad en sus reglas, el uso de materiales inocuos y fáciles de conseguir, la aportación que hacen al desarrollo psicomotor de los niños y niñas, el contenido procedimental y prosocial; lo que hace que garantice su interés didáctico y su fácil aplicación. Sin embargo, cuando nos adentramos en la etapa de infantil, muchos de estos juegos requieren ciertas adaptaciones, ya que surgieron para satisfacer los desafíos de adultos especializados en labores agrícolas o que precisan el empleo de materiales peligrosos.

En cuanto a los materiales, los juegos tradicionales ofrecen la posibilidad de la autoconstrucción de materiales, ya que antiguamente los niños y niñas aprovechaban cualquier objeto disponible

a su alcance para transformarlo en un juguete, por lo que es el recurso el que se ajusta al niño o la niña y no a la inversa (Maestro, 2007). Esos materiales no requieren un coste económico y si lo hacen es bastante escaso, así que posibilitan la prolongación de la práctica en el periodo extraescolar, favorecen el pensamiento divergente, así como permitir el desarrollo de transversalidad e interdisciplinariedad, y promover el trabajo cooperativo. Además, se trata de una estrategia para involucrar al alumnado en la construcción del propio equipamiento, que les da la oportunidad de experimentar con el propio y ajeno, así como de valorar los pros y contras de cada material y distinguir criterios de seguridad y funcionalidad, por lo que se ha convertido en una herramienta más de evaluación (Méndez y Fernández, 2009).

Tal y como comentan Jaouen, Lavega, Parlebas, Martín, Eichberg, Gomraratut y Magno (2010), el hábitat natural de los juegos tradicionales es el medio rural, teniendo como contexto habitual el de la gastronomía tradicional. En el ámbito educativo, los juegos tradicionales suelen adquirir una mayor relevancia cuando se acerca la fecha del 30 de mayo, día de Canarias. Por ello, previamente se va introduciendo y motivando al alumnado en las distintas tradiciones de nuestras islas, los juegos tradicionales, la gastronomía de nuestra tierra, los trajes típicos y las diferentes celebraciones y características de cada una de ellas.

Dadas las características de estos juegos y en relación a la importancia de ellos, Castro (2009) nos habla del juego haciendo referencia a un medio de enseñanza-aprendizaje, en este caso, de las tradiciones canarias, que resulta altamente motivante para el alumnado de estas edades, ya que el alumno o alumna se somete a la realización de una actividad que le suscita interés, motivación y placer. Además, gracias a la puesta en práctica de diferentes juegos, el alumnado puede ir adquiriendo de manera progresiva distintas habilidades y conocimientos sobre un tema concreto a la vez que podrá ir mejorando sus capacidades físicas. El juego tradicional en concreto ayuda a fomentar una mayor relación con el entorno y con el contexto físico y cultural, de ahí la importancia de que se encuentre presente en el currículum no solo de infantil sino de todas las etapas educativas del niño o niña.

En definitiva, el juego tradicional nos brinda la oportunidad de escogerlo como centro de interés del cual parten diversos aprendizajes dirigidos al alumnado de Educación Infantil, para trabajar, de forma globalizada, los distintos contenidos de las áreas curriculares de esta etapa.

2.3. Los juegos tradicionales y su influencia en la salud

En el contexto de los juegos deportivos resulta imprescindible reconocer que la fiesta o celebración local es uno de los escenarios donde el juego deportivo tradicional adquiere su máxima significación y sentido. El juego fomenta la interrelación entre los diferentes grupos sociales en todo contexto festivo, ayudando así a la convivencia, la socialización y la armonía. Además, en una sociedad en la que la interculturalidad está cada vez más y más presente, es necesario reconocer la dimensión “folkelig” del juego (Eichberg, 2001) (cit. Jaouen et al, 2010), la cual supone promover el derecho a ser diferentes, a compartir nuestros juegos y vuestros juegos, a favorecer una cultura de la paz basada en relaciones democráticas y que permite la integración de todos los participantes al contexto colectivo al que pertenece (Jaouen, 2001) (cit. Jaouen, 2010).

Según Jaouen et al. (2010), los principales activos de los juegos tradicionales se concretan en: favorecer los intercambios entre barrios, entre municipios, entre regiones y mantener signos y raíces de identidad cultural, concebidos como factores de salud psicológica y social. Los juegos tradicionales, al igual que la mayoría de las actividades físicas y deportivas, contribuyen a la salud fisiológica y psicológica, así como favorecen a la cohesión y proyección social del propio grupo, puesto que no persiguen diferenciar o separar drásticamente a los vencedores o perdedores.

También, según Jouen et al. (2010), los juegos tradicionales juegan un papel fundamental en la dimensión social y cultural de la salud. Estos autores también nos redactan algunas de las aportaciones más destacadas como son: las relaciones interpersonales, el diálogo social y la socialización a partir de diferentes interacciones motrices en el seno del contexto cultural en el que se vive. El mismo autor también comenta que la visión sistémica de los juegos tradicionales y de la salud permite justificar el papel tan necesario de los juegos deportivos tradicionales en el siglo XXI.

Como podemos observar, tal y como indican algunos autores anteriormente citados, el juego tradicional aporta distintos beneficios a la salud de las personas, tanto física como psicosocial, puesto que con ellos favorecemos el desarrollo fisiológico de los niños y niñas, trabajando conductas neuromotrices como son: tonicidad, postura y lateralidad; conductas motrices básicas: equilibrio, coordinación dinámica y visomotriz; conductas perceptivo motrices: orientación espacial, estructuración temporal y ritmo. Dado que refuerza la comunicación social con otros individuos, nos ayuda a concluir que, en la Educación Infantil, siendo la comunicación

social una habilidad a trabajar y de importancia para el aprendizaje de las distintas áreas curriculares, que el juego tradicional es un recurso utilizado antaño fuera del ámbito escolar, que nos ayudará a reforzar las habilidades sociales de los niños y niñas, así como mejorar el desarrollo evolutivo del alumnado en esta etapa.

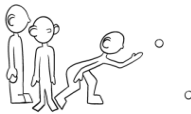


2.4. Los Juegos Tradicionales Canarios

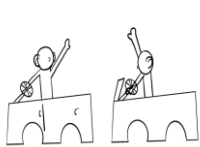
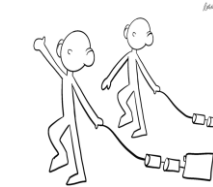
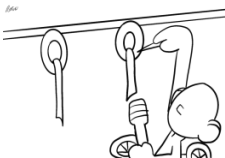
Para Barreto (1996) (cit. Almeida y Castro, 2019), el amplio catálogo de prácticas y juegos tradicionales presentes en las Islas Canarias permite distinguirlo como importante marcador simbólico en la construcción de la identidad canaria con una cultura propia. Podemos decir que los juegos y deportes tradicionales de Canarias son importantes elementos que dan explicación a la identidad cultural de Canarias.

Entre los juegos tradicionales canarios que se pueden llevar a cabo (con diversas adaptaciones) en la etapa de Infantil según Castro (2009) se encuentran:

Tabla 1:

Juegos tradicionales canarios que se pueden llevar a cabo con adaptaciones en la etapa de Infantil.

Nombre del juego	Descripción	Adaptaciones	Gráfico
<i>Tiro de piedra, bola canaria o "petanca"</i>	Tiene como finalidad el lanzamiento con precisión de una piedra con la mano intentando enviarla a la mayor distancia posible.	Reducción del peso de las bolas.	
<i>Juego de lanzamiento</i>	Aquel en el que se emplea una honda como elemento de propulsión para lanzar la piedra o proyectil hacia un punto determinado, o persona que debe esquivarlo, a la mayor distancia posible.	Utilizar tapas de botellas de plástico o pelotas de goma espuma en vez de piedras y en una distancia apropiada a la edad de los niños/as.	
<i>Tablas de San Andrés</i>	Juego psicomotor que consiste en arrastrarse por las calles montados sobre una tabla de madera, aprovechando la pendiente de dicha calle. El frenado se lleva a cabo mediante el impacto de la tabla contra una montaña de cubiertas de coches ubicadas al final del trayecto o bien por la disminución de la pendiente.	Utilizar tablas de madera no pesada y realizarlo en pendientes poco pronunciadas.	

<i>Carros de madera</i>	<p>Juego psicomotor o de cooperación, en el que pueden participar uno o dos jugadores. Consiste en realizar un recorrido montados sobre un carro de madera, el recorrido suele ser en descenso.</p>	<p>El material de los carros podría ser de cartón en vez de madera.</p>	
<i>El cacharro</i>	<p>Juego psicomotor cuyo objetivo es el arrastre de diferentes cacharros por el suelo, intentado hacer el mayor ruido posible en su recorrido. Este juego está estrechamente ligado con el día de San Andrés.</p>	<p>No necesita adaptación.</p>	
<i>Carreras de cintas o sortijas</i>	<p>Juego sociomotor en el que el jinete montado sobre su caballo a galope trata de enfilear una de las anillas o sortijas unidas al extremo de una cinta enrollada en cada uno de los carretes, pasando bajo una estructura conformada por dos postes verticales que sostienen un poste horizontal. El jinete dispone de un palito de unos 20-25cm para realizar dicho movimiento. La acción queda anulada si se pincha la cinta o se agarra la misma con la mano.</p>	<p>Los aros deben ser más grandes de lo habitual y la carrera debe realizarse con correpasillos o bicicletas adecuados a la edad de los participantes.</p>	

Nos encontramos, por tanto, con una amplia gama de juegos tradicionales para Educación Infantil con los que se puede trabajar de manera sencilla, simple y sin un gasto excesivo de dinero, la estimulación del razonamiento, la lógica, el desarrollo motor o la capacidad de hacer amigos (Machado, 2020). Sin embargo, para ello, se deben realizar distintas adaptaciones para muchos de estos juegos, ya que la gran mayoría están dirigidos a la diversión de los adultos y no para niños y niñas de infantil.

En Canarias, los juegos tradicionales destacados en la etapa escolar dependen de la isla, la zona y el centro del que se trate, ya que en cada centro se explican y juegan distintos juegos tradicionales. Los juegos más comunes en los centros educativos son: el boliche; los bolos; carrera de sacos, carrera de la sortija, la carretilla, policías y ladrones, la chata virigüela; el cocherito leré; la cogida; la comba; al corrito de san miguel; el corro de la patata; ¿dónde están las llaves?; el escondite; el nombre de María; el pañuelito o alerta; al pase misí; el patio de mi

casa; piedra, papel, tijera; pies quietos; el tejo; la sillita; el teléfono; tirar de la soga; tres en raya; tuli; zapatito de cristal; la bola canaria; y los cacharros.

En definitiva, según los autores citados en los párrafos anteriores los juegos tradicionales llevados a cabo en la etapa de Educación Infantil varían según la isla de procedencia, ayudando así con su práctica a conocer las diferentes tradiciones de Canarias, además de su cultura. Asimismo, los juegos deben estar debidamente adaptados a la edad del alumnado, por lo que existirán variaciones en los mismos como bien puso de manifiesto Castro (2009).

Por otro lado, con relación a la visibilidad de los juegos tradicionales para Guillén, Castro, Pérez y Guillén (2008) la mayoría de los juegos y deportes tradicionales han quedado en el olvido. En Canarias, los estudios en este ámbito son escasos, debido, entre otros motivos, a las características de la sociedad actual, sociedad que vive muy pendiente de la tecnología, dejando de lado sus tradiciones, sus juegos, sus raíces, olvidándose de sus orígenes y otorgándoles a éstos un papel meramente secundario en nuestra vida. Por ello, es fundamental que desde edades tempranas conozcan sus raíces y sus juegos tradicionales y florezca en ellos la curiosidad por conocer su cultura y sus características. Con ello, se conseguirá una mayor visibilidad de nuestros juegos tradicionales desde todos los ámbitos escolar, familiar y comunitario.

Según un estudio realizado por Guillén et al. (2008), existe un gran desconocimiento de los juegos tradicionales infantiles por parte de la sociedad, estando la mayoría de estos en peligro de desaparecer, ya que son conocidos y practicados por menos de una cuarta parte de la población. Así, desde las aulas de Educación Infantil se debe fomentar la curiosidad del alumnado por conocer y vivenciar la práctica de juegos tradicionales. Castro (2009) también propone que los juegos tradicionales formen parte activa de las programaciones de todas las etapas educativas, incluida la Educación Infantil, y que sean practicados y vivenciados por el alumnado.

Otra cuestión que destacó Castro (2009) es que los contenidos relacionados con las tradiciones y la cultura suelen aparecer normalmente en las programaciones de la última semana de mayo, con motivo de la celebración del día de Canarias, pero en muy pocas ocasiones suelen estar centrados en los juegos tradicionales de Canarias. Asimismo, la presencia social y divulgación de todos los juegos y deportes tradicionales no es la misma en todos los lugares, ya que las características orográficas y socioculturales son de gran importancia en la implantación de un determinado juego.

2.5. Los juegos tradicionales cantados y bailados





Los juegos tradicionales bailados en Canarias, como en muchos otros lugares, han pasado de generación en generación tal y como lo han hecho otras tradiciones. Muchos de ellos también han sido recuperados gracias al folclore canario, ya que las canciones que se cantan para tales juegos pertenecen a este tipo de música tradicional.

Una de las llamativas características que podemos encontrar en los juegos bailados es que, dada la distribución geográfica de las islas y habiendo en ellas una continua afluencia de diferentes culturas, se ha conservado una gran riqueza en cuanto a juegos y canciones, de las que cabe destacar que la mayoría tienen que ver con romances. Las canciones son un componente muy importante en este tipo de juegos, puesto que enriquecen el movimiento individual además del acervo cultural colectivo (Ramos y Cuéllar, 2007).

Por otro lado, en cuanto a los juegos tradicionales bailados en Educación Infantil, cabe mencionar que en las islas se trabajan mayoritariamente los siguientes juegos bailados (Ramos y Cuéllar, 2007):

Tabla 2:

Juegos tradicionales canarios bailados a destacar.

Nombre del juego	Descripción	Gráfico
<i>Baile de la carraqueña</i>	Se baila en corro, sin mantener contacto físico, o en parejas. Consiste en representar rítmicamente lo marcado en la siguiente canción (versión popular con arreglos de Aguiar (2003) (Anexo 1).	
<i>Sorondongo</i>	Juego infantil que actualmente es una danza de mayores. Se trata de una danza con una coreografía específica que sigue la siguiente letra (Anexo 2).	
<i>Cho Juan Perinón o Danza del Trigo</i>	Es una danza de carácter didáctico cuyo propósito es enseñar el proceso de obtención y manipulación del trigo u otro cereal hasta su consumo, especialmente el gofio.	
<i>A la rueda de San Miguel</i>	Este juego tiene dos variantes y canciones diferentes: <ol style="list-style-type: none"> Los participantes en corro menos uno que se coloca en el centro de éste. Todos cantan la canción y cuando ésta finaliza los del corro permanecen estáticos con un saludo militar, y el que se mueva queda eliminado y sale del corro. El participante del medio se acercará a cada uno de los del corro y podrá provocar el cambio de expresión o movimiento (Anexo 3). 	

-
- b. En corro, los participantes cantan la siguiente canción y dan vueltas cogidos de las manos hasta que al final se dejan caer al suelo de forma voluntaria (Anexo 4).
-

Saltar la sogá

*“El cocherito
leré” o “El
nombre de
María”*

Estos juegos se pueden realizar de forma individual y en grupo, para este último, dos niños/as se encargarán de sujetar cada uno un extremo de la cuerda y balancearla de un lado a otro o girar sobre el niño o la niña que salta en el medio. El resto de los participantes esperan su turno cantando y si el del medio falla para dar a la sogá. También, si la cuerda es grande, podrán unirse al salto varios niños/as a la vez (Anexo 5 y 6).



Como observamos, todos estos juegos van acompañados de canciones propias de estos y algunos en sus letras llevan incluso las indicaciones para los movimientos que habrá que realizar en el juego. Es por ello que consideramos de gran ayuda e importancia el juego bailado en la Educación Infantil, puesto que puede abordar gran parte de los objetivos a desarrollar en esta etapa y es un gran apoyo al desarrollo de las distintas áreas que contribuyen al desarrollo psicomotor de los niños y niñas (motora, social, lenguaje y coordinación). Además, es destacable, la importancia de la música en actividades como estas, ya que promueve el desarrollo cognitivo y motor del alumnado.

2.6. Los Juegos Tradicionales en la Educación Infantil. Modificaciones para su inclusión en esta etapa

Según Méndez y Fernández (2011), el juego tradicional cobra todo su sentido en el aula en la medida en que adquiera el rango educativo. Sánchez (2009) menciona algunos requisitos que debe cumplir el juego para tal fin; por ejemplo, permitir el desarrollo integral del alumnado y que suponga un reto alcanzable, que fomente la participación, que otorgue oportunidades de éxito a todo el alumnado y que impulse el aprendizaje cooperativo y creativo.

Como sabemos, es importante la colaboración entre los participantes del juego para que este fluya. Lavega, Lagardera, Molina, Planas, Costes y Saez (2006) afirman que una minoría de juegos y deportes tradicionales en Europa alcanzan niveles elevados de cooperación. Sin embargo, estas prácticas podrían incrementarse si se enfatizara más la comparación con uno mismo y no con los demás, y se formarían equipos de trabajo cooperativos, grupos heterogéneos perdurables, incluso de distintas edades y si se fijase la figura del líder del equipo rotativo junto con el de otros roles durante la unidad didáctica (Siedentop, 1994) (cit. Méndez y Fernández, 2011).

Suárez (2012), comenta que tras haber trabajado directamente con niños y niñas en edades comprendidas entre los 3 y los 6 años en el aula de psicomotricidad de un colegio canario, ha observado que los juegos tradicionales son un mecanismo *perfecto* para poner en práctica situaciones lúdicas. Además, destaca que permiten desarrollar las dimensiones cognitiva, motriz, afectiva y social de los escolares, llevando a cabo dentro de cada una de estas dimensiones numerosos aprendizajes. Por último, concluye que los juegos tradicionales pueden ser una herramienta educativa multidisciplinar de primer orden (Suárez, 2012).

En conclusión, como bien hicieron referencia los autores citados con anterioridad, los juegos tradicionales en educación infantil ayudan a la incrementación de la participación por parte del alumnado, y al desarrollo de la responsabilidad compartida con la creación de grupos cooperativos en el aula, facilitando así la consolidación de lazos afectivos entre los mismos; además de potenciar el desarrollo integral del alumnado con su práctica.

En cuanto a los juegos tradicionales en el currículo de Educación Infantil, Almeida y Castro (2019) señalaron que la llegada de la democracia a España y el establecimiento de un sistema de división territorial en torno a las autonomías fue lo que favoreció la incorporación de los juegos y deportes tradicionales en la escuela como seña de identidad. Así fue como en 1979 se incorporó la enseñanza de la lucha canaria.

Cuando el Gobierno de Canarias obtuvo la capacidad para poder influir sobre los currículos y sus contenidos, respetando las enseñanzas mínimas comunes a todo el territorio español, fue cuando se justificó la presencia de contenidos referidos a los juegos y deportes tradicionales en los currículums de las distintas enseñanzas no universitarias, y en aquellas universitarias que tienen la capacidad de formar a los futuros docentes de los diversos niveles educativos (Almeida y Castro, 2019).

Tal y como puso de manifiesto Castro (2009), en la reforma de 1992 se llevó a cabo la inclusión en el currículo de las distintas etapas educativas, los contenidos relacionados con los juegos y deportes tradicionales bajo la denominación de juegos y deportes tradicionales, autóctonos y populares.

Castro (2009) vinculó a los juegos tradicionales con el desarrollo de las competencias artísticas, culturales y motrices; además de darle una gran importancia en el campo de la socialización entre el alumnado y la adquisición de conocimientos relacionados con nuestra cultura.

En cuanto a la relación de los juegos tradicionales con el currículo de Infantil, cabe destacar que estos se encuentran inmersos dentro del área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal desde donde se conocerán y aprenderán, para posteriormente, ponerlos en práctica en el centro educativo y enfatizar así su importancia y su predominio dentro de la etapa educativa de infantil.

Tras la aplicación de la LOMCE en Canarias se constata que los juegos y deportes tradicionales son un contenido relevante para los expertos que hicieron su diseño. Sin embargo, el principal problema, según observan Almeida y Castro (2019), es la no existencia de orientaciones reales para los docentes, faltando por tanto un siguiente nivel de concreción que facilitaría la presencia y la aplicación en el programa del aula. Esto se debe, según los mismos autores, a que los epígrafes van apareciendo en el texto del currículo sin una clara secuenciación, aparentemente aleatorio, utilizando términos sinónimos que sustituyen al utilizado en el curso anterior, que implica dar vueltas sobre lo mismo.

A las dificultades anteriormente nombradas se le suman las relacionadas con la implementación del juego y el deporte tradicional como contenido en el aula, independientemente del nivel educativo que impartan. Los principales problemas que destacan Almeida y Castro (2019) son que los centros educativos carecen de espacios adecuados (áreas de tierra, terrero de lucha canaria, desniveles para salto del pastor, etc.); de los materiales específicos para el adecuado desarrollo de las prácticas (ropas de brega para lucha canaria, lanzas para salto del pastor, bote y pelota para pelotamano, varas para el juego del palo, etc.), y de materiales audiovisuales o didácticos para todas las modalidades.

Por tanto, podemos concluir diciendo que los juegos tradicionales juegan un papel muy importante dentro de la socialización del alumnado (Castro, 2009), ya que, en la puesta en práctica de los diferentes juegos, se crean diferentes lazos entre los mismos. Además, también ocupa un lugar relevante dentro del desarrollo de las diferentes competencias, tales como la artística, la motriz, con la realización de juegos motrices tradicionales como el juego de la petanca, donde se fomenta el movimiento y la coordinación óculo-manual, y la cultural, conociendo nuestras raíces. Partiendo de la propuesta que se plantea, y realizando las adaptaciones adecuadas para Educación Infantil en los diversos juegos tradicionales, se puede afirmar que no se encuentran dificultades para la puesta en práctica de ellos en esta etapa.

La gran mayoría de juegos tradicionales han tenido que ser adaptados al ámbito escolar, realizando algunos ajustes para garantizar una mayor participación e implicación y preservar

la seguridad del alumnado (Méndez y Fernández, 2011), quedando estos como juegos sencillos con pocas reglas para asegurar un buen desarrollo y aprendizaje durante su puesta en práctica. Los elementos estructurales más susceptibles a cambio de estos juegos son: el espacio, el tiempo, el número de jugadores, los materiales utilizados para la puesta en práctica y las reglas. En cuanto al espacio, normalmente se reducen sus dimensiones y las distancias hacia los objetos, adecuándolo a los niveles funcionales de los alumnos y alumnas. En los materiales conviene reducir su peso y sustituir objetos punzantes o peligrosos por otros reciclados, blandos e inofensivos, además, el aumento de las superficies de contacto con los implementos en algunos juegos incrementa las posibilidades de éxito y se pueden construir con materiales también reciclados. Respecto a los jugadores, se formarán equipos mixtos y equilibrados con marcadores colectivos evitando así las comparaciones individuales. Por último, las reglas serán simplificadas y se introducirán de manera gradual, especialmente en las modalidades complejas.

Dados los cambios sociales producidos desde la antigüedad hasta el presente, tal y como exponen Méndez y Fernández (2011), se deben seguir las siguientes pautas para no reproducir actitudes discriminatorias como antiguamente se podía ver en la práctica de estos juegos:

- Formar grupos mixtos y heterogéneos en los que todo el alumnado rote por los roles de liderazgo.
- Evitar la exclusión de los juegos proporcionando tareas alternativas (por ejemplo, en el pañuelo, si se es cazado, se pasa a compartir el número de otro compañero). En todo caso, la eliminación debe ser temporal y con posibilidad de reincorporación lo más justa e inmediata posible (por ejemplo, salvarse por orden, aunque otro jugador haya logrado la acción liberadora).
- Simplificar los juegos demasiado complejos.
- No enfatizar la competición, ensalzar la participación, la cooperación, la consecución de objetivos comunes y el juego limpio.
- Establecer un número de jugadores reducido en cada partida para multiplicar la participación.
- Evitar individualismos, potenciar el contacto social.

- Emplear metodologías activas que impliquen al alumno en la búsqueda y enseñanza de los juegos.
- Erradicar la violencia y estimular el diálogo y el consenso.
- Supervisar la seguridad de los materiales construidos antes de jugar.
- Ajustar el tamaño de los campos a las características del jugador de tal forma que todos tengan posibilidades de éxito.

A continuación, se presenta en la tabla un esquema-resumen con las aportaciones de distintos autores, que hemos utilizado para poder justificar nuestra propuesta.

Tabla 3:

Aportaciones de distintos autores acerca de las tradiciones de Canarias.

Autor	Título	Aportaciones
<i>Guillen et al. (2008).</i>	Incidencia de los juegos infantiles y adultos tradicionales canarios.	Concepto de tradición. Juegos tradicionales y su importancia.
<i>Lavega (2000)</i>	Juegos y deportes populares-tradicionales.	Características de los juegos tradicionales-populares y su evolución.
<i>Castro (2009)</i>	Los juegos y deportes tradicionales de Canarias”. Una realidad social y cultural del siglo XXI.	Concepto de juegos tradicionales canarios, sus características y su importancia. Tipos de juegos tradicionales canarios.
<i>Jaouen et al. (2010)</i>	Juegos Tradicionales y Salud Social.	Importancia de los juegos tradicionales en el área social.
<i>Almeida, Castro (2019)</i>	Los juegos tradicionales y la educación en Canarias: de las propuestas del siglo XIX a las regulaciones autonómicas.	Evaluación de los juegos tradicionales.
<i>Trigueros (2000)</i>	Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en centros de educación primaria de Granada.	Características del juego tradicional.
<i>Méndez y Fernández (2009)</i>	La construcción y exposición de materiales como elemento de evaluación formativa.	Materiales como herramienta de evaluación.
<i>Machado (2020)</i>	Juegos tradicionales para niños y niñas.	Aportaciones de los juegos tradicionales.
<i>Sánchez (2009)</i>	Los juegos tradicionales en la Educación Secundaria Obligatoria.	Requisitos que debe cumplir el juego.
<i>Lavega et. al (2006)</i>	Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad.	Nivel de cooperación.

<i>Suárez (2012)</i>	El juego tradicional infantil y su valor educativo.	Contribuciones de los juegos tradicionales en la educación.
<i>Ramos, Cuéllar (2017).</i>	El juego desde la expresión corporal. Análisis de algunos juegos tradicionales de Canarias.	Ejemplos de juegos bailados.
<i>Méndez et al (1999)</i>	Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo.	Concepto de tradición.
<i>Méndez y Fernández (2011)</i>	Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte Y Recreación.	El juego tradicional en el aula.
<i>Maestro (2007)</i>	Juegos tradicionales o la tradición de jugar. En Ensayos sobre deportes. Perspectivas sociales e históricas	Materiales de los juegos tradicionales.

Para concluir esta fundamentación teórica, se constata que pocos autores han planteado el carácter globalizador de las tradiciones jugadas en Canarias, por lo que no es descabellada la propuesta de usarlo como una herramienta para trabajar en Educación Infantil, tras la selección y adaptación de muchos de los juegos conocidos por muchos autores. Además, planteamos una experiencia innovadora que puede conectar con los diversos contenidos y objetivos del currículum del ciclo al que pertenece el alumnado de esta etapa. Para ello, contamos con las aportaciones de diversos autores, que coinciden y afirman que el uso pedagógico del juego en las tradiciones jugadas va a permitir un aprendizaje más significativo y enriquecedor para el alumnado de esta etapa. Llegados a este punto, podemos decir que los juegos tradicionales son efectivamente un recurso o herramienta efectiva para el desarrollo no solo de la motricidad, sino el desarrollo global del sujeto.

Podemos decir que el uso de los juegos tradicionales canarios se presenta como un gran reto a desarrollar en la escuela, como se expone en el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, recogido en el Decreto 183/2008, de 29 de julio, puesto que se propone su utilización en los distintos ámbitos a trabajar en el segundo ciclo de Educación Infantil, tales como: ámbito matemático, del lenguaje, motriz y social. Si bien los distintos autores plantean que los juegos tradicionales son una parte importante para la preservación de los juegos tradicionales canarios, así como su influencia en el desarrollo físico, cognitivo y social del niño. Es por ello por lo que consideramos que tenemos que motivar al alumnado y a sus docentes para incluir este centro de interés no solo en el ámbito motor si no

en las demás áreas a trabajar en el segundo ciclo de Educación Infantil. Para ello, planteamos un proyecto de innovación en el que se utilicen las tradiciones jugadas como un medio o herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo global del alumnado a través de la vivencia práctica de ellos, fomentando en el alumnado la curiosidad e interés por conocer sus raíces dentro y fuera del aula.

Una vez expuestas las distintas reflexiones sobre los juegos tradicionales canarios y su utilización en la escuela, en el siguiente apartado redactamos el propósito de este proyecto de innovación, así como los objetivos que pretendemos trabajar desde la perspectiva globalizadora comentada.

3. Planteamiento del problema y objetivos

Para dar respuesta a la escasa incidencia de los juegos tradicionales en la etapa de infantil, nuestro propósito inicial es dar a conocer los juegos tradicionales y trabajarlos desde una visión globalizadora proponiendo los siguientes objetivos:

- Dar una mayor visibilidad a los juegos tradicionales en el segundo ciclo de Educación Infantil.
- Provocar la reflexión sobre los juegos tradicionales que se pueden llevar a cabo en la etapa de Educación Infantil y su utilidad.
- Proponer las distintas adaptaciones/variaciones para su puesta en práctica.
- Conocer los beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo del alumnado.

Tras haber planteado los objetivos del proyecto se presenta la propuesta de innovación diseñada y llevada a la práctica en el contexto expuesto a continuación.

4. Propuesta de innovación

A continuación, se exponen las distintas partes que conforman nuestra propuesta de innovación, desde los aspectos contextuales hasta los elementos curriculares que la justifican. Se plantean 11 apartados en los que se explica la necesidad que hemos encontrado para llevar a cabo esta propuesta y lo que se pretende con ella, los objetivos específicos que perseguimos con este proyecto, así como la exposición de datos de identificación y contextualización del centro donde se llevará a cabo el proyecto y los datos de relevancia del mismo. Además, daremos respuesta al tipo de metodología, estrategias didácticas, organización del espacio, temporalización, atención a la diversidad, organización del material y recursos. Encontrarán

una estimación del programa que seguiremos y, por último, realizaremos una conclusión de todo el proceso de este TFG.

4.1. Datos de identificación y contextualización

El proyecto se llevará a cabo en el Colegio Salesianos San Isidro Labrador situado en el municipio de la Orotava, en el norte de Tenerife. Se trata de un centro concertado que comprende las etapas educativas de: educación infantil, primaria y secundaria. Cada ciclo educativo está dividido por tres líneas: a-b-c, aunque, por la situación actual del Covid-19, la etapa educativa de 3 años cuenta con una línea más: a-b-c-d. En infantil existen un total de diez aulas ordinarias, dos aulas de psicomotricidad, tres patios de recreo, uno para cada ciclo educativo, dotados de rampas, toboganes, tirolinas y columpios, todo ello adaptado a su edad, un huerto escolar y, por último, cuatro baños para el alumnado de infantil. Destacar que se trata de un colegio muy amplio, que cuenta con numerosas instalaciones tales como aulas de informática, piscina, huerto escolar, gimnasio, comedor, teatro para infantil, teatro grande para primaria y secundaria, aulas de apoyo, aula de radio-salesianos, y la capilla del colegio.

Con la puesta en marcha de este proyecto de innovación se pretende familiarizar al alumnado de Educación Infantil con los juegos tradicionales, desde una perspectiva globalizadora, es decir, como medio que puede posibilitar el aprendizaje en las distintas áreas del currículo. Asimismo, este proyecto ayudará a que los niños y niñas de estas edades comiencen a sentir curiosidad por conocer su cultura y sus raíces canarias a través de diferentes juegos donde se trabajen contenidos relacionados con nuestra cultura de manera cooperativa, lúdica y significativa para los mismos.

La propuesta de innovación se realizará en la etapa de educación infantil, concretamente, en un aula de 4 años, que cuenta con un total de 24 alumnos y alumnas. En total el colegio cuenta con 223 alumnos y alumnas en Educación Infantil. El nivel escogido se debe a que hemos podido trabajar con estos grupos previamente y consideramos que cumplen con las condiciones para que nuestro proyecto pueda adaptarse a sus necesidades. En cuanto al nivel psicoevolutivo del alumnado, podemos decir que se encuentran en un nivel medio de infantil, en el que aún están desarrollando muchos de los ámbitos de esta etapa y se diferencia del nivel de tres años en que con ellos quizás es un poco más complicado llegar a desarrollar las actividades tal y como esperamos, por ello, para nosotras en el nivel elegido es un reto que pretendemos superar.

Asimismo, podemos decir que se trata de alumnos y alumnas con un ritmo de aprendizaje heterogéneo; por lo que, dentro de las diferentes tareas existirán distintos niveles de dificultad para cada alumno en función de sus capacidades no solo madurativas, sino también motrices, cognitivas, sociales, etc. Podemos destacar que la mayoría del alumnado presenta una madurez motriz adecuada para su edad, teniendo las competencias necesarias para la práctica de actividades psicomotrices en las que se pongan en juego conductas motrices básicas como los desplazamientos, saltos y giros, pudiendo realizarlos sin ninguna dificultad. La propuesta de juegos estará adaptada, por tanto, a las distintas capacidades del alumnado, con el objetivo de provocar motivación para la participación y el aprendizaje.

En cuanto al contexto sociocultural, el colegio se encuentra en el casco urbano de la Orotava. Por lo general, los padres del alumnado del colegio cuentan con una posición o estatus económico-social medio-alto. Sin embargo, en cuanto al nivel cultural que presentan la mayoría de las familias, cabe añadir que se trata de un nivel medio-bajo, a pesar de que muchas de las familias vivan en este mismo municipio, municipio donde se vive en gran profundidad las tradiciones y fiestas canarias, como son las romerías. Cabe mencionar también que el colegio en general otorga mayor importancia a otros temas o cuestiones como puede ser lo religioso, que, a las tradiciones y juegos canarios, situando a estos en un segundo plano. Es por ello que nuestro proyecto de innovación tiene como temática central los juegos tradicionales canarios, con el objetivo de darles una mayor importancia dentro del ámbito educativo y, más concretamente, en el ciclo de 4 años de Infantil, a través de la puesta en práctica de diferentes juegos todos ellos debidamente adaptados a las capacidades madurativas del alumnado de esta edad. Con ello, conseguiremos que el centro de una mayor importancia a nuestras tradiciones canarias y que se cree en el alumnado curiosidad e interés por conocer la cultura canaria.

4.2. ¿Por qué se propone esta innovación?

Esta innovación se propone para conseguir dar una mayor visibilidad a los diferentes juegos tradicionales, conociendo las características de estos y trabajando con ellos. Asimismo, esta innovación también pretende vivenciar nuestra cultura y nuestras raíces, haciendo crecer en el alumnado un interés por conocer los juegos tradicionales desde su entorno más inmediato a través de la puesta en práctica de diferentes actividades y juegos relacionados con dichas tradiciones, todos ellos debidamente adaptados a la etapa donde vamos a desarrollar el proyecto de innovación, en este caso, en la etapa de Educación Infantil. Además, se proponen los juegos tradicionales como centro de interés para así utilizarlos como vía de aprendizaje de muchos

otros conocimientos no ligados directamente con el área motora del desarrollo, de manera que tratamos de darle una visión globalizada a los juegos tradicionales canarios en la Educación Infantil.

4.3. ¿Qué desencadena la necesidad de poner en marcha este proyecto de innovación?

Este proyecto se pone en marcha al darnos cuenta de la escasa importancia que se les da a las tradiciones frente a otros contenidos dentro del currículo y por consiguiente, en el aula, en este caso, centrándonos más en la etapa de Educación Infantil. Es por ello que, nuestro propósito es innovar en la práctica educativa, modificando la importancia dada a este contenido, para convertirlo así en un contenido que debe de estar presente en las aulas y que el alumnado debe de aprender y practicar para que conozca así sus raíces. Con ello, no solo aprenderán juegos tradicionales, cultura y trabajarán el área motora, sino que se podrá facilitar el aprendizaje de otros contenidos de las áreas del currículum del segundo ciclo de Educación Infantil.

4.4. ¿Para qué se propone esta innovación?

Este trabajo se propone para que los alumnos y alumnas de 4 años de infantil sientan curiosidad e interés por conocer cuáles son sus raíces, su cultura y sus valores, al mismo tiempo que practican los diferentes juegos tradicionales existentes de manera grupal, habiendo sido estos previamente adaptados a su edad y nivel tanto madurativo como en este caso mayoritariamente motriz. Asimismo, se le da un papel como centro de interés para el desarrollo y trabajo de los distintos contenidos del currículum de esta etapa.

4.5. Objetivos del proyecto

Con este proyecto se pretende:

- Destacar la importancia de los juegos tradicionales en el segundo ciclo de Educación Infantil.
- Darle mayor utilidad en esta etapa para el desarrollo de las conductas neuromotrices, básicas y perceptivo motrices.
- Vivenciar en la práctica distintas propuestas de juegos tradicionales propios de la Educación Infantil reconociendo su arraigo cultural.
- Incluir los juegos tradicionales como contenido a desarrollar dentro del currículo de Educación Infantil.

4.6. Contenidos

Los contenidos a trabajar en este proyecto son los correspondientes al bloque de contenidos perteneciente al currículum de segundo ciclo de Educación Infantil (Decreto 183/2008, 2008), y que se presentan a continuación, de forma esquemática (tabla 4), resaltándose tanto el Área como el contenido vinculado:

Tabla 4:

Bloque de contenidos.

Área	Contenido
CSMAP El cuerpo y la propia imagen	Respeto por las diferencias (sexo, etnias, características personales, minusvalía, etc.); aceptación y valoración de las características, posibilidades y limitaciones propias y de las de los demás, evitando actitudes discriminatorias.
CSMAP El cuerpo y la propia imagen	Descubrimiento del esquema corporal, de las posibilidades y limitaciones motrices de su cuerpo, y progresivo afianzamiento de la lateralidad ejercitándola libremente.
CSMAP El cuerpo y la propia imagen	Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo.
CSMAP Juego y movimiento	Aceptación de las normas necesarias para el desarrollo de determinados juegos y, de modo específico, los de representación de papeles.
CSMAP Juego y movimiento	Participación en sencillos juegos infantiles tradicionales canarios.
CSMAP Juego y movimiento	Interés por conocer los juegos tradicionales de su entorno más inmediato y otros propios de la cultura canaria.
CSMAP Juego y movimiento	Coordinación y control dinámico en actividades que requieran ejercicio físico, así como de las habilidades motrices de carácter fino.
CSMAP Juego y movimiento	Gusto por el ejercicio físico y por el dominio de movimientos que exigen mayor control y precisión.
CSMAP Juego y movimiento	Iniciativa para la progresiva adquisición de nuevas habilidades motrices.
CSMAP Juego y movimiento	Situación y desplazamiento en el espacio.
CSMAP Juego y movimiento	Adaptación del tono corporal y la postura a las características de la propia acción y la de los demás.
CE Medio físico: elementos, relaciones y medidas.	Deseo de saber, observar y preguntar.
CE Medio físico: elementos, relaciones y medidas.	Curiosidad por la exploración y manipulación de objetos y materiales, como medio para descubrir sus propiedades.
CE Cultura y vida en sociedad	Participación en la vida familiar, escolar y en el grupo de iguales con actitudes de afecto, iniciativa, disponibilidad, colaboración y no discriminación por razones de género.
CE Cultura y vida en sociedad	Defensa de los propios derechos y opiniones con actitud de respeto hacia los de los otros (compartir, escuchar, saber esperar, atender, etc.).
CE Cultura y vida en sociedad	Interés por conocer las características del propio barrio, pueblo o ciudad.

CE	Cultura y vida en sociedad	Curiosidad e interés por conocer las tradiciones y costumbres propias de la cultura canaria (juegos, fiestas, símbolos, etc.).
CE	Cultura y vida en sociedad	Identificación de algunos cambios en el modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.
LCR	Lenguaje artístico	Utilización del gesto y el movimiento para acompañar la canción y/o la melodía.
LCR	Lenguaje artístico	Disposición para participar en la improvisación e interpretación de canciones y danzas (populares infantiles), movimientos o acompañamiento instrumental, actuales y propios de la tradición cultural canaria.
LCR	Lenguaje corporal	Interpretación de nociones de direccionalidad con el propio cuerpo.
LCR	Lenguaje corporal	Interés e iniciativa en participar en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal.

Leyenda: CSMAP = Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; CE = Conocimiento del entorno; LCR = Lenguaje: comunicación y representación.

En este proyecto de innovación se trabajarán contenidos como el descubrimiento de nuestro esquema corporal y de nuestras limitaciones a través de la realización de los diferentes juegos; la aceptación de normas, interés por conocer los juegos tradicionales y su participación en los mismos etc., todo ello desde una perspectiva metodológica globalizadora, cooperativa, y dinámica, donde el alumnado sea el protagonista y aprenda a través del juego, en este caso, a través de los juegos tradicionales.

4.7. Metodología

La metodología que se utilizará para el desarrollo de las sesiones del proyecto será una metodología activa y globalizada, es decir, que partiendo de los juegos tradicionales canarios se propondrá el aprendizaje de muchos de los contenidos del currículum del segundo ciclo de Educación Infantil de forma dinámica y motivante para el alumnado.

La metodología llevada a cabo por el centro se basa en la utilización de las inteligencias múltiples en el aula, como herramientas de enseñanza de diferentes contenidos, la participación activa del alumnado en el desarrollo de las diferentes sesiones de clase, convirtiéndose estos en protagonistas de su propio aprendizaje, y el trabajo cooperativo, con la potenciación de la responsabilidad compartida y el aprendizaje entre iguales.

Además, creemos que la mejor manera de potenciar y trabajar la cooperación entre el alumnado además del aprendizaje significativo es a través del juego, en este caso, de los juegos tradicionales de Canarias, ya que la mejor forma de aprender en estas edades es mediante el juego.

Para el desarrollo de las distintas sesiones, el alumnado se organizará en función a la organización requerida en cada juego. El tiempo de duración de las distintas partes de las sesiones también estará estipulado de tal manera que el total de las partes se refleje en 45

minutos que es lo que se pretende que sea el tiempo por sesión. Este tiempo estipulado por sesiones puede variar dependiendo de la motivación del alumnado o el tiempo que nos ofrezca el centro para la realización de las actividades. El proyecto se dividirá en 3 sesiones de 45 minutos cada una, llevadas a cabo durante 3 semanas cada miércoles, empezando el 12 de mayo (fecha propuesta por su cercanía al día de Canarias), continuando el 19 y finalizando el 26.

Las estrategias de intervención educativa que se utilizarán se basarán en los siguientes principios:



Figura 1: Estrategias de Intervención Educativa (MEC, 1992).

En cuanto a los criterios de intervención, se utilizarán los ya nombrados anteriormente, teniendo en cuenta en todo momento las diversas capacidades de los niños y niñas del aula, así como adaptando directamente algunos juegos en caso de que el juego original no sea del todo apto para la edad o características de este alumnado. Cada criterio será detallado y propuesto en cada uno de los juegos que se proponen en este proyecto.

En relación al alumnado con NEAE, destacar que el colegio cuenta con una serie de adaptaciones como rampas, ascensores, mesas de mayor tamaño, para aquellos niños y niñas con movilidad reducida y que precisen de una silla de ruedas. Hay que añadir que, en este momento, no hay ningún alumno o alumna en el colegio de movilidad reducida. Asimismo, si existen varios alumnos y alumnas que presentan, por un lado, un retraso en su desarrollo madurativo y, por otro lado, alumnos con necesidades educativas especiales como autismo,

falta de atención o hiperactividad, concretamente, la clase en la que se va a desarrollar el proyecto cuenta con un alumno con retraso madurativo, siendo destacado el retraso en el lenguaje. El alumnado con necesidades especiales se encuentra debidamente adaptado en el centro. Éste cuenta con profesionales dentro de la pedagogía y profesionales dentro de la educación especial que trabajan con este alumnado. Para el desarrollo de la propuesta desde una perspectiva inclusiva se tendrán en cuenta los siguientes criterios de intervención (Arráez, 1998, 2000; Ríos, 2005 y Fernández, 2014):

- Inclusión por apertura de la tarea: El sujeto puede realizar la tarea, propuesta para todo el grupo-clase, con la misma independencia y con las mismas posibilidades de éxito. No se precisa ningún tipo de adaptación o modificación.
- Ayuda o apoyo: La ayuda suele estar relacionada con una adaptación de tipo metodológico, es decir, se puede tratar de un apoyo verbal, físico..., ayuda de un compañero/a, intervención puntual del docente...
- Adaptación o modificación: Podemos encontrarnos con tres tipos fundamentales:
 - Adaptación/modificación del medio (espacio, tiempo, material, instalaciones...)
 - Adaptación/modificación de la tarea (reglas, comunicación motriz, motricidad...)
 - Metodología.

En definitiva, el alumnado al que irá dirigido este proyecto, se encuentra disponible para poder participar de manera activa e inclusiva en los juegos propuestos en él, a partir de una reflexión didáctica sobre el contexto de enseñanza y aprendizaje. En el caso de que tengamos algún caso de alumnado que presente dificultades motrices, intelectuales o sensoriales, se utilizará el criterio pertinente a partir de una reflexión sobre las tareas que se incluyen en los juegos.

Dentro de cada juego o dinámica existirán diferentes niveles de dificultad o complejidad según las capacidades de cada niño o niña. Por lo general, todo el alumnado presenta una competencia motriz adecuada para su edad pudiendo desplazarse por el espacio y realizar saltos sin ninguna dificultad. No obstante, en relación a las competencias cognitivas añadir que existen grandes diferencias entre el alumnado en el ámbito cognitivo, ya que, la clase está formada por alumnos que tienen un ritmo de aprendizaje y de adquisición de conocimientos muy avanzando, seguidamente, un ritmo de aprendizaje medio, y por último, tres alumnos de la clase presentan un ritmo de aprendizaje inferior a lo esperado para su edad, además de presentar unas capacidades madurativas e intelectuales por debajo de las de sus compañeros. Hay que añadir también que uno de los alumnos con un ritmo de aprendizaje inferior al del resto de la clase

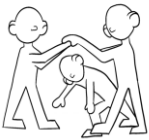
presenta necesidades especiales, concretamente un retraso madurativo y, por consiguiente, dificultades en todas las áreas, especialmente en el área del lenguaje y comunicación, lo cual influye de manera directa en el ámbito social ya que se trata de un niño que no se socializa con sus compañeros debido a que no se sabe comunicar con ellos. El resto del alumnado no presenta dificultades significativas en ninguna de las dos áreas (social y lingüística), siendo necesario añadir que muchos de los alumnos de la clase no presentan aún una fluidez verbal adecuada para su edad, pero se saben comunicar de manera correcta. Por último, en relación al ámbito motriz, uno de los aspectos más significativos de esta propuesta de innovación, añadir que todo el alumnado presenta unas capacidades motrices adecuadas para su edad.

4.8. Propuesta de Sesiones

A continuación, se proponen las diferentes sesiones diseñadas que contienen los diferentes juegos tradicionales que se llevarán con el alumnado de 4 años de Infantil. En la primera sesión trabajaremos los juegos más sencillos para posteriormente ir avanzando hacia juegos un poco más complejos, como por ejemplo el juego del “Tejo”. Por último, hay que añadir que las abreviaturas de las tablas se encontrarán debidamente explicadas en la leyenda situada debajo de la última tabla. Además, existirán algunos contenidos como la letra de algunas canciones de los juegos que se encontrarán en el apartado de “Anexos”.

Tabla 5:

Sesión 1 a desarrollar en la propuesta de innovación.¹

Sesión 1:	DESCRIPCIÓN	T	AG	MAT	AC	GRÁFICO DIBUJO
a)	Ritual de entrada. Asamblea. Actividad introductoria de un cuento sobre los juegos tradicionales y hablarle sobre los mismos.	10'	GG	NM	NC	
b)	Animación. Juego “Que Pase Misi”: Juego en el que dos alumnos se cogen de las manos, y los demás deberán de pasar por debajo mientras cantan la canción. (Anexo 7).	5'	GG	NM	NC	

¹ La mayoría de los juegos que se proponen han sido extraídos del libro “Juegos Infantiles de ayer, de hoy y de siempre” (Hernández, Fernández y Noda, 2001).



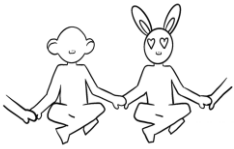
c) Parte principal.	PG	Cuerda	NC	
- El Reloj: Juego en el que un alumno gira la cuerda a ras de suelo y sus compañeros deberán saltarla a modo de esquivar cada vez que pase por ellos.	5'			
- Carrera de sacos: Cada alumno se introduce dentro de un saco de papas que le llegue hasta la cintura y se realiza una carrera con ellos de un punto a otro. Además, en la carrera, se trabajarán también los números ordinales: ver qué alumno llegó primero, segundo, tercero, etc.	10'	PG	Sacos de papas.	
d) Vuelta a la calma.	GG	NM	NC	
A la vuelta del recreo, el alumnado beberá agua y, a continuación, realizará el juego tradicional de:				
- El conejo de la suerte: Se forma un círculo todos sentados y el alumnado coloca su mano derecha por encima de la del compañero y la izquierda por debajo del otro, se pasa el turno a la vez que se canta la canción. (Anexo 8)	10'			
e) Ritual de salida.	GG	NM	NC	
Recogida del aula. Feedback (preguntas sobre lo aprendido y si les ha gustado). Fin de la sesión.	5'			
Observaciones: En cuanto a la organización de los juegos, la mayoría de estos se trata de juegos guiados por el profesorado. No obstante, en el caso de que el alumnado consiga un pleno conocimiento sobre el juego, este lo realizará de manera totalmente autónoma, siendo así su participación totalmente activa.				

Tabla 6:

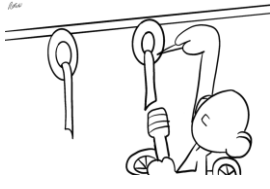
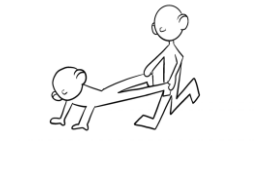

Sesión 2 a desarrollar en la propuesta de innovación.²

Sesión 2: DESCRIPCIÓN	T	AG	MAT	AC	GRÁFICO DIBUJO
f) Ritual de entrada. Asamblea. Repasar lo aprendido sobre los juegos tradicionales realizados en la sesión anterior. Finalmente, se trabajarán los nombres de los juegos tradicionales en inglés.	10'	GG	NM	NC	
g) Animación. Juego “El Patio de mi casa”. En corro cogidos de la mano giran en torno a un alumno que se	5'	GG	NM	NC	

² La mayoría de los juegos que se proponen han sido extraídos del libro “Juegos Infantiles de ayer, de hoy y de siempre” (Hernández, Fernández y Noda, 2001).

colocará en el centro mientras se escucha la canción. Tras la frase “la coja va a pasar” el corro se para y uno de los jugadores va recorriendo el corro a la pata coja por delante del resto de los jugadores mientras canta otra estrofa de la canción. Al terminar la estrofa, comienza a correr otro alumno. (Anexo 9)



<p>h) Parte principal.</p> <p>- La carrera de la Sortija: Cada alumno en su bicicleta deberá encestar sin parar en el trayecto, un punzón, lápiz o palillo en una de las sortijas o anillas que colgará de una cuerda extendida y atada por sus extremos. 10'</p> <p>- La Carretilla: Por parejas, uno de los alumnos apoya sus manos en el suelo, mientras el otro le agarra por los tobillos. De esta forma, avanzan hasta la meta procurando no caerse. 5'</p>	<p>PG</p> <p>PG</p>	<p>Bicicletas infantiles.</p> <p>Lápiz, palillo, o Punzón.</p>	<p>NC</p>	 
<p>i) Vuelta a la calma.</p> <p>A la vuelta del recreo, el alumnado beberá agua y, a continuación, realizará el juego tradicional de los “boliches”. 10'</p> <p>- Los boliches: Se lanza el boliche colocándolo entre los dedos corazón y el pulgar y se tira unos centímetros por encima del suelo. Para tirar se avanza “una cuarta”, apoyándose el pulgar en la muñeca de la mano que tira. El boliche debe ser lanzado hacia un pequeño hoyo llamado “gongo”, procurando que este caiga en él o lo más cercano posible.</p>	<p>PG</p>	<p>Bolicho de barro cocido, piedra, acero o cristal.</p>	<p>NC</p>	
<p>j) Ritual de salida.</p> <p>Recogida del aula. Feedback (preguntas sobre lo aprendido y si les ha gustado). Fin de la sesión. 5'</p>	<p>GG</p>	<p>NM</p>	<p>NC</p>	

Observaciones: En cuanto a la organización de los juegos, la mayoría de estos se trata de juegos guiados por el profesorado. No obstante, en el caso de que el alumnado consiga un pleno conocimiento sobre el juego, este lo realizará de manera totalmente autónoma, siendo así su participación totalmente activa.



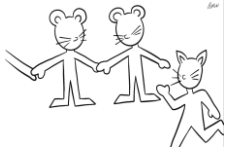

Tabla 7:

Sesión 3 a desarrollar en la propuesta de innovación.³

Sesión 3:	DESCRIPCIÓN	T	AG	MAT	AC	GRÁFICO
-----------	-------------	---	----	-----	----	---------

³ La mayoría de los juegos que se proponen han sido extraídos del libro “Juegos Infantiles de ayer, de hoy y de siempre” (Hernández, Fernández y Noda, 2001).

DIBUJO

<p>k) Ritual de entrada.</p> <p>Asamblea. Repasar lo aprendido en la sesión anterior. video sobre los juegos tradicionales y preguntas sobre el video.</p>	10'	GG	NM	NC	
<p>l) Animación.</p> <p>- El corro de la papa: Se forma un círculo y mientras se gira cantamos la canción, terminando todos sentados en el suelo. (Anexo 10).</p>	5'	GG	NM	NC	
<p>m) Parte principal.</p> <p>- El tejo: Se lanza “la teja” con la mano al cuadro que corresponda, posteriormente, se salta “a la pata coja” recorriendo los demás de uno en uno, sin pisar en el cuadrado en el que haya caído la teja. Trabajamos los números cardinales del 1 al 10.</p> <p>- Ratón que te pilla el gato: En corro. El gato persigue al ratón mientras se canta la canción (Anexo 11).</p>	5'	I	Cuadrados pintados en el suelo. Piedra, tapa...	CI: Igualdad	 
<p>n) Vuelta a la calma.</p> <p>- La bola canaria: Lanzamiento de la bola desde la marca de partida con el objetivo de aproximarse lo más posible a un boliche o bola más pequeña. A su vez, con este juego se trabajan también los conceptos de cerca, lejos, etc.</p>	10'	GG	Bola. Boliche pequeño.	CI: adaptación de la tarea.	
<p>o) Ritual de salida.</p> <p>Recogida del aula. Feedback (preguntas sobre lo aprendido y si les ha gustado).</p>	5'	GG	NM	NC	

Observaciones: En cuanto a la organización de los juegos, la mayoría de estos se trata de juegos guiados por el profesorado. No obstante, en el caso de que el alumnado consiga un pleno conocimiento sobre el juego, este lo realizará de manera totalmente autónoma, siendo así su participación totalmente activa.

Leyenda: T= Temporalización; AG: GG=Gran grupo; PG: Pequeño grupo; I= Individual; MAT: NM=Ningún material; AC:

NC= Ningún criterio

4.9. Temporalización

Este proyecto se podrá llevar a cabo durante todo el curso, ya que las tareas planteadas pueden utilizarse como herramienta para el aprendizaje continuo del alumnado. Lo podremos adaptar según las necesidades que pudieran existir en las aulas. En concreto, el proyecto está enfocado en el tercer trimestre, ya que muchas actividades deberán de realizarse al aire libre y pueden ser un complemento en el mes de mayo debido a la festividad del día de Canarias.

Se propone una temporalización aproximada, y pueden producirse cambios, pudiendo ser modificada según los días festivos, no lectivos y salidas o excursiones que se realicen. En principio, planteamos que, durante los meses de enero a abril, se realicen 3 días a la semana, los cuales pueden ser lunes, miércoles y viernes, sesiones de 45 minutos en las que el alumnado vaya aprendiendo y conociendo los diferentes juegos tradicionales. De esta forma se llegaría al mes de mayo, mes de la convivencia, con la mayoría de los juegos tradicionales comprendidos y practicados para hacer más llevadera y motivante esa puesta en práctica con los demás alumnos de 4 años del centro.

Previamente a su puesta en práctica, se propone al centro la propuesta y el tiempo estipulado para ella mediante una reunión con la coordinadora de infantil del centro, en la que se le explicarán los objetivos, la temporalización y las actividades a realizar con el alumnado.

Tabla 8:

Temporalización semanal de las sesiones.

Hora/día	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
De 9:00 a 9:45	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3

En esta tabla se menciona lo que se trabajará en los diferentes meses del curso escolar. En primer lugar, en los meses de enero a abril el alumnado aprenderá y conocerá los diferentes juegos tradicionales, para posteriormente, poner en práctica todo lo aprendido en el mes de mayo, en el que se llevará a cabo una convivencia donde todo el colegio participe en la puesta en práctica juegos tradicionales.

Tabla 9:

Temporalización del trabajo.

Temporización	Qué se trabaja
De enero a abril	Aprendizaje y conocimiento de los diferentes juegos tradicionales canarios.
Mes de mayo	Convivencia de juegos tradicionales canarios.

4.10. Globalización

Cabe destacar que este proyecto se llevará a cabo desde una perspectiva globalizadora, ya que se pretende proponer los juegos tradicionales como centro de interés, desde el que se trabajarán distintas áreas y conceptos relacionados con las tradiciones. Por ejemplo, se propone contar cuentos o ver videos sobre los juegos tradicionales trabajando así la competencia lingüística, o hacer uso de la lengua extranjera trabajando los juegos tradicionales en inglés. También,

realizar actividades plásticas relacionadas con los juegos tradicionales, trabajando la competencia artística. Además, en relación a la competencia matemática cabe añadir que en muchos de los juegos tradicionales diseñados en la propuesta de sesiones se pueden trabajar diferentes conceptos matemáticos como pueden ser los números cardinales: primero, segundo, tercero..., los números ordinales: uno, dos, tres y conceptos matemáticos como: distancias (cerca-lejos), tamaños (grande-pequeño), formas geométricas (esferas, círculo, cuadrado, etc.), y demás, en juegos como la bola canaria, por ejemplo. Asimismo, también se pueden realizar actividades como un bingo o “memory” de los juegos tradicionales para estimular y trabajar así la memoria visual en el alumnado. Hay que añadir también que tanto los juegos como las actividades estarán debidamente adaptadas a todo el alumnado y a sus capacidades madurativas, cognitivas, motoras, etc.

En definitiva, la propuesta diseñada se centrará en los juegos tradicionales en la etapa de infantil, pero dentro de la misma se trabajarán también otras áreas o competencias curriculares tales como la lingüística, la matemática, artística, etc., mediante la realización de diferentes actividades o dinámicas relacionadas con el tema o centro de interés elegido, en este caso, los juegos tradicionales, es decir, el proyecto ha sido creado desde una perspectiva global, integradora, ya que no tiene como único fin conocer y practicar los diferentes juegos tradicionales, sino también, poder aprender todo tipo de conocimientos y trabajar diferentes conceptos y destrezas a través de ellos.

4.11. Evaluación y seguimiento

Se evaluará al alumnado a través de observación directa, que se plasmará en la lista de control que se propone a continuación (tabla 8). Para ello, tendremos en cuenta el criterio de evaluación correspondiente al Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias, que permitirá evaluar el proceso de aprendizaje.

La herramienta de evaluación elegida es una lista de control donde se reflejan las diferentes áreas e ítems para valorar dicho criterio, que nos servirá para realizar un seguimiento de la práctica de las sesiones propuestas y la evaluación de éstas.

Los ítems redactados en la siguiente tabla son los propuestos para la realización de una evaluación del alumnado siguiendo la escala de valoración: mucho, algo, poco o nada, en relación con las actividades propuestas en este proyecto. Queremos destacar que el criterio de

evaluación de referencia que utilizaremos será el criterio número 11 del área de conocimiento del entorno del currículum del segundo ciclo de Educación Infantil, el cual establece: “Mostrar tolerancia y respeto hacia la diversidad cultural y social manifestando interés por conocer las tradiciones y costumbres propias de la cultura canaria, así como las de otros países” (Decreto 183/2008, 2008).

Tabla 10:

Propuesta de ítems para valorar el criterio de evaluación que hemos seleccionado para nuestra propuesta.

ÁREA	ÍTEMS PARA VALORAR EL CRITERIO	MUCHO	ALGO	POCO	NADA
CSMA	Comprende la explicación del juego.				
CSMA	Se adapta al juego con soltura.				
CSMA	Tiene dificultad para seguir el juego.				
CE	Muestra interés por las tradiciones canarias.				
CSMA	Cumple correctamente las normas/reglas del juego.				
CE	Muestra respeto por las tradiciones canarias.				
CSMA	Presta y mantiene la atención en la explicación del juego.				
LCR	Muestra predisposición a la hora de cantar las canciones propias de los juegos.				
CSMA	Tolera la frustración y el fracaso en los juegos.				
CSMA	Muestra coordinación, control y habilidades de carácter fino y grueso en los juegos.				
CE	Muestra interés por las actividades culturales canarias.				
CSMA	Disfruta jugando en las actividades propuestas.				

Leyenda: CSMA: Conocimiento de sí misma y autonomía personal; CE: Conocimiento del entorno; LCR: Conocimiento del Lenguaje, Comunicación y Representación.

Además, se ha completado esta evaluación a través de una evaluación física con el alumnado del centro educativo seleccionado para la realización de este proyecto de innovación. Dicha evaluación se ha hecho de manera individual a través de una ficha evaluativa (Anexo 12) en la que el alumnado debía colorear el gráfico del juego tradicional que más le haya gustado y también el emoticono que haga referencia a la emoción que hayan sentido durante la realización de los diferentes juegos tradicionales.

5. Análisis de la experiencia de innovación

Pretendemos que nuestro proyecto tenga un impacto positivo en el alumnado de Educación Infantil y en su formación global, es decir, en las distintas áreas que se trabajan en esta etapa, dado que se propone trabajar los juegos tradicionales como centro de interés para enseñar nuevos conceptos de las diferentes áreas del currículum del segundo ciclo de Educación Infantil, y que, además, se correspondan con las capacidades y características del alumnado al que va dirigido.

Para llevar a cabo esta propuesta globalizada, hemos tenido en cuenta a Suárez (2012), que planteó que los juegos tradicionales permiten desarrollar las distintas dimensiones en las que se trabaja para su desarrollo en la Educación Infantil, por lo que los juegos tradicionales se consideran de importancia como constituyen una herramienta pedagógica relevante, en la infancia y con transferencia cultural (Castro, 2009), ya que los juegos tradicionales, han pasado de generación en generación y siempre han servido como medio de socialización y participación, formando parte de nuestra cultura y tradiciones, por lo que se debe seguir enseñando este contenido en las aulas.

Siguiendo los objetivos propuestos en este proyecto, se espera que, con la puesta en práctica de la experiencia de innovación, el alumnado de Educación Infantil pueda vivenciar los juegos tradicionales canarios reflexionar sobre su uso y establecer conexiones entre estos y las diferentes áreas del currículum del segundo ciclo de la etapa; y, por último, desarrollar hábitos y valores de convivencia en el alumnado. A través de ellos, haremos un breve análisis de los resultados de la experiencia de innovación tras la puesta en práctica de esta propuesta.

En el centro escolar seleccionado para la puesta en práctica de la propuesta de innovación de este TFG, se pudo llevar a cabo la sesión 1 de las presentadas anteriormente el día 26 de mayo de 2021. Los resultados de esta sesión fueron muy satisfactorios, ya que a las dificultades observadas durante la realización de algunos de los juegos tradicionales propuestos, fueron resueltas a través de adaptaciones que favorecieron tanto el proceso de desarrollo de los juegos como el aprendizaje por parte del alumnado.

Tabla 11:

Adaptaciones realizadas en los juegos.

Nombre del juego	Adaptación
-------------------------	-------------------

<i>El reloj</i>	Para su mejor realización, decidimos ser nosotras quienes realizábamos el movimiento giratorio de la cuerda, ya que observamos dificultades en los movimientos del alumnado a la hora de arrastrar la cuerda a los pies de sus compañeros y compañeras.
<i>Carrera de sacos</i>	Se utilizaron bolsas de basura como sacos, ya que no pudimos conseguir dicho material.
<i>El conejo de la suerte</i>	Al observar dificultades en los alumnos para colocar las manos debidamente y a continuación pasar el turno a la vez que se canta la canción, decidimos que el alumnado realizara una palmada en el sentido elegido mientras cantábamos la canción y la tutora del aula, para evitar que los niños y niñas se perdieran, iba tocando las cabezas de éstos cuando les llegaba el turno de dar una palmada.

Examinando la ficha evaluativa (Anexo 12) completada por el alumnado del aula, podemos observar que el juego que más ha gustado al alumnado ha sido la carrera de los sacos y que la mayoría se ha sentido muy alegre durante la realización de los juegos tradicionales propuestos. Finalmente, tras la puesta en común a modo de feedback realizado en el aula, una vez practicados los juegos tradicionales de la sesión 1 consideramos la experiencia como positiva puesto que las respuestas de los participantes a la pregunta: “¿Les han gustado los juegos realizados?”, C1 ha respondido: “¡Sí!, nos ha gustado mucho, mucho. Nos lo pasamos super mega bien”, por lo que podemos afirmar que al alumnado de manera general le ha gustado los diferentes juegos tradicionales puestos en práctica en el centro. Por otro lado, a la pregunta de cómo se han sentido al realizar los juegos la alumna C2 ha respondido: “Super contenta y requeté feliz. ¡Super super bien!”, por lo que, también podemos concluir que el alumnado se ha sentido motivado y entusiasmado durante la realización de los diferentes juegos tradicionales. A su vez, a la pregunta de si repetirían, es decir, si volverían a jugar a esos juegos, el alumno C3 respondió: “¡Sí, porque nos lo pasamos pipa y queremos volver a hacerlos! En definitiva, podemos afirmar que el alumnado tras la puesta en práctica de los diferentes juegos tradicionales ha adquirido conocimientos relacionados con la cultura canaria, además de haber trabajado habilidades como la paciencia a la hora de esperar su turno en los juegos, el trabajo en equipo, las habilidades motrices básicas tales como los desplazamientos, saltos, giros, etc. Por lo que, los juegos realizados han tenido una respuesta positiva no solo académicamente en el alumnado sino también emocionalmente.

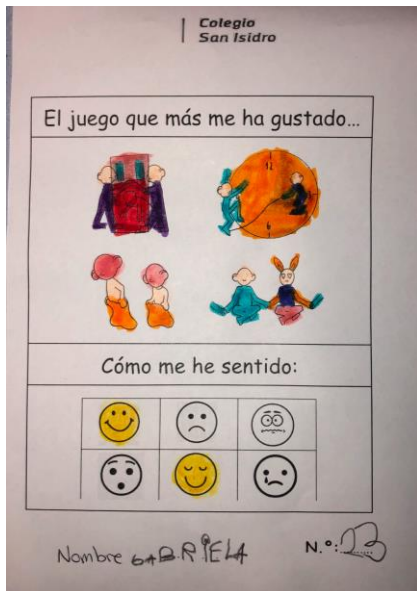


Figura 2: Ficha de evaluación del alumno A1



Figura 3: Ficha de evaluación del alumno A2

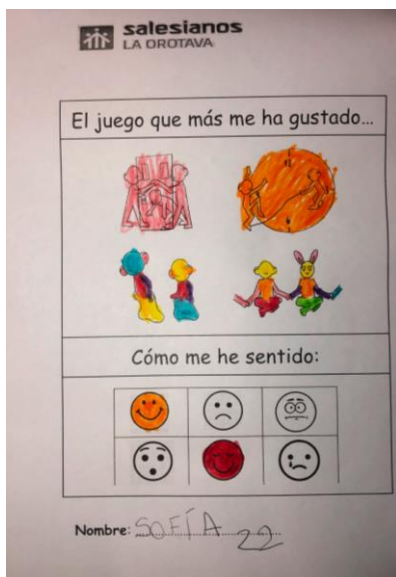


Figura 4: Ficha de evaluación del alumno A3

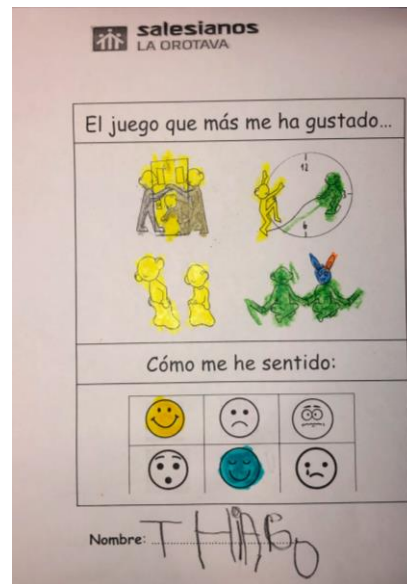


Figura 5: Ficha de evaluación del alumno A4

Tras la puesta en práctica de parte de este proyecto, podríamos concluir de manera breve, y según los antecedentes expuestos en este trabajo, que ha sido una experiencia enriquecedora para nuestra formación como docentes de Educación Infantil, puesto que hemos adquirido variabilidad de conocimientos y habilidades docentes para llevar a la práctica el proyecto de innovación propuesto.

6. Reflexiones finales

Con este TFG (Trabajo de Fin de Grado) hemos pretendido incluir los juegos tradicionales canarios de forma global en la etapa de Educación Infantil, dándole así mayor importancia y visibilidad a las tradiciones de la cultura canaria. Con la puesta en práctica de este proyecto de innovación podemos extraer las siguientes reflexiones a modo de conclusión:

- Los juegos tradicionales son útiles para la enseñanza de diferentes conceptos que se enseñan en la etapa de Educación Infantil.
- Los juegos tradicionales aportan beneficios tanto al desarrollo motor como al académico y personal del alumnado.
- Se promueve el desarrollo de vivencias y valores de la cultura tradicional canaria.

En cuanto a las limitaciones que nos hemos encontrado, observamos que el alumnado ha podido presentar alguna dificultad durante el desarrollo de algunos juegos debido a la nula práctica anteriormente y no conocimiento de estos juegos o a la complejidad de los mismos. Asimismo, el tiempo disponible para la elaboración de este proyecto y para su puesta en práctica también constituyen limitaciones importantes. En cuanto a las posibles perspectivas de futuro que puede tener su aplicación en la práctica, proponemos la enseñanza de estos juegos y nuevos juegos desde edades tempranas, pudiendo llevar a cabo este proyecto de innovación incluyendo mejoras que puedan surgir a partir de una reflexión sobre el grado de complejidad de los juegos y su aplicación en Educación Infantil. Otra propuesta de futuro sería trabajar nuevos juegos el próximo curso escolar con el mismo alumnado, motivarles con los ya trabajados y que les resulte un aprendizaje significativo y una práctica más enriquecedora y atractiva.

En definitiva, esta experiencia ha resultado gratificante ya que el alumnado ha podido vivenciar, practicar y aprender juegos tradicionales, relacionándolo con la cultura del contexto dónde vive.

7. Referencias bibliográficas

- Arráez, J. M. (1998). *Teoría y praxis de las adaptaciones curriculares en Educación Física*. Málaga: Aljibe.
- Arráez, J. M. (2000). *¿Puedo jugar yo? El juego modificado. Propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Granada: Proyecto Sur.
- Castro, U. (2004) *Del juego a la lúdica tradicional: el caso de Canarias, en Recuerdos y*

Sensaciones. Álbum Artístico del Deporte, Las Palmas de Gran Canaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 63-89.

Castro, U. *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Una realidad social y cultural del siglo XXI*. Las Palmas de Gran Canaria. Recuperado de https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/57535/1/Juegos_deportes_tradicionales_Canarias.pdf

Decreto 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias núm. 163, jueves 14 de agosto de 2008.

Fernández, J. (2014). *Influencia de la intervención docente en la inclusión del alumnado con discapacidad motriz en Educación Física. Estudio de casos múltiples en Educación Secundaria Obligatoria*. (Tesis inédita de doctorado). Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.

Guillén, F., Castro, J., Pérez, A., y Guillén, M. (1999). *Incidencia de los juegos infantiles y adultos tradicionales canarios*. Las Palmas de Gran Canaria. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Felix-Guillen/publication/273917786_Incidencia_de_los_juegos_infantiles_y_adultos_tradicionales_canarios/links/55107b000cf20352196bbb53/Incidencia-de-los-juegos-infantiles-y-adultos-tradicionales-canarios.pdf

Hernández, A., Fernández, M., y Noda, T. (2001). *Juegos infantiles de ayer, de hoy y de siempre*. Editorial Bencho. La Laguna.

Jaouen, G., Lavega, P., Parlebas, P., Martín, J., Eichberg, H., Gomraratut, C. y Magno, J., (2010). *Juegos Tradicionales y Salud Social*. Recuperado de: https://jugaje.com/pdf/eb_salud_social_2010.pdf [Acceso 5 marzo 2021].

Lavega y Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE.

Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., Saez de Ocariz, U. (2006). *Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad*. Apunts. Educación física y deportes, Vol. 3, n.º (85), 68-81, <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300852>

Machado, M. (2020). *Juegos tradicionales para niños y niñas*. Recuperado de

<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicos-para-ninos/>

MEC (1992): *Cajas rojas para la Educación Infantil*. Madrid.

Maestro, F. (2007). *Juegos tradicionales o la tradición de jugar*. En *Ensayos sobre deportes. Perspectivas sociales e históricas*. Cantarero y Ávila (Coordinadores). México. <http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/esthom/volumenes/esthom23.htm>.

Méndez, A. (1999). Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo, en revista digital *Lecturas de Educación Física y Deportes*, 14. <http://www.efdeportes.com/> Moreno, C., Mata, D. y Gómez, J. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*.

Méndez, A. y Fernández, J. (17-18 de septiembre de 2009). *La construcción y exposición de materiales como elemento de evaluación formativa*. IV Congreso Internacional de Evaluación Formativa en Docencia Universitaria. La evaluación Formativa en el proceso de convergencia hacia el EEE. Segovia: <http://www3.uva.es/proyectosg/congreso2009/COMUNICACIONES/comu%204.1.pdf>.

Méndez, A., y Fernández, J. (2011). *Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo*. *Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte Y Recreación*, (19), 54-58. Recuperado de <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1K5rE-g6hiY-gImPkp8CYDRUfZldh0dL6>

Pelegrín, A. (1990) *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura*. Madrid: Editorial Cincel.

Ramos, J., y Cuéllar, M. (2007). *El juego desde la Expresión Corporal. Análisis de algunos juegos tradicionales de Canarias*. *Efdeportes.Com*, (110). Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd110/juegos-tradicionales-de-canarias.htm>

Ríos, M. (2005). *La Educación Física como componente socializador en la inclusión del alumnado con discapacidad motriz. Estudio de casos en la etapa de educación primaria*. (Tesis Doctoral. Barcelona). Universitat de Barcelona. <http://www.tesisexarxa.net/TDX-0104106-085807/>

Rosa, J.J., y del Río, E. (1997) *Los juegos tradicionales infantiles en León*. Universidad de León.

Sánchez, J.M. (2009). *Los juegos tradicionales en la Educación Secundaria Obligatoria*.

Innovación y experiencia educativas, 24. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_24/MARIA_J_SANCHEZ_1.pdf

Suárez, R. *El juego tradicional infantil y su valor educativo*. Recuperado de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/tamadaba/files/2012/01/el-juego-tradicional-infantil-y-su-valor-educativo.-tamadaba1.pdf>

Trigo, E. (1994) *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Trigueros, C. (2000) *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la educación física en centros de Educación Primaria en Granada*. (Tesis doctoral) Universidad de Granada, Granada. 118.

Trigueros, C. (2002). *Juego, tradición y cultura en educación física*. Tándem, Didáctica de la Educación Física, 6, 78-89.

Trigueros, C (2009). *El juego tradicional en la escuela del siglo XXI*. En V. Navarro y C. Trigueros (Ed.) *Investigación y juego motor en España*. Lleida: Ediciones de la Universidad de Lleida, 243-269.

8. Anexos

Anexo 1: “Baile de la carraqueña”

*"Es el baile de la carraqueña, es el baile de lo simulado,
que poniendo la rodilla en tierra, todo el mundo se queda parado.*

*A la vuelta, a la vuelta, María, esa vuelta no se da así,
que de la espalda y espalda, Mariquilla meneas esa falda.*

*Mariquilla meneas esos pies, da una vuelta con un puntapié,
que en mi pueblo no se usa eso, que se da un abrazo y un beso.*

*Es el baile de la carraqueña, es el baile de lo simulado,
que poniendo los hombros unidos, Mariquilla se queda a tu lado,
que se daba la vuelta mirilla, Mariquilla cruza las rodillas.*

*Mariquilla meneas esos pies, da la vuelta con un puntapié,
que en mi pueblo no se usa eso, que se da un abrazo y un beso.*

*Es el baile de la carraqueña, es el baile de lo simulado,
que poniendo las rodillas en tierra, se saluda y se ha terminado".*

Anexo 2: “El sorondongo”

*“El Sorondongo,
mondongo del fraile,
que salga la niña,
que entre y lo baile.
Si tú no me quieres
por feo y torció
verás lo que cuesta
encontrar un marío.*

*El Sorondongo,
mondongo del fraile,
que salga la niña,
que entre y lo baile.*

*El Sorondongo
es un baile bonito,
lo cantan los pobres,
lo bailan los ricos.*

*El Sorondongo,
mondongo del fraile,
que salga la niña,
que entre y lo baile.*

*Tengan cuidado,
que va a terminar
este sorondongo
con este cantar.*

*El Sorondongo,
mondongo del fraile,
que salga la niña,
que entre y lo baile.”*

Anexo 3: “La rueda de San Miguel”

“A la rueda San Miguel,

*el que se ría
se va al cuartel.
¡Ar!"*

Anexo 4: "La rueda de San Miguel (2)"

*"A la rueda de San Miguel,
qué los santos quieren ver.
Al pan duro, duro, duro
Que se caigan todos de culo".*

Anexo 5: "El cocherito lerén"

*El cocherito ¡lerén!
Me dijo anoche ¡lerén!
que si quería ¡lerén!
Viajar en coche ¡lerén!
Y yo le dije ¡lerén!
Con gran salero ¡lerén!
No quiero coche ¡lerén!
Que me mareo.*

Anexo 6: "El nombre de María"

*"El nombre de María
Que cinco letras tiene
La M
La A
La R
La I
La A
MA R I A".*

Anexo 7: "Pase Misi"

*"Que pase misí
que pase misá
por la puerta de alcalá*

*Los de “alante” corren mucho
y el de atrás se quedará”*

Anexo 8: “Conejo de la suerte”

*“Ahí va,
el conejo de la suerte,
haciendo reverencia
con su cara de inocencia, besarás
al chico o a la chica
que te guste más a ti.”*

Anexo 9: “El patio de mi casa”

*“El patio de mi casa es particular
cuando llueve y no se moja como los demás
agáchate
y vuélvete a agachar
que los agachaditos no saben bailar
h, i, j, k,l,m,n,a
que si tú no me quieres
otro amante me querrá
Chocolate
Molinillo
Corre, corre
Que te pillo
A estirar, a estirar
que la coja va a pasar”.*

Anexo 10: “El corro de la papa”

“Al corro de la papa

comeremos ensalada
 Lo que comen los señores
 naranjitas y limones
 Achupé, achupé
 Sentadito me quedé”.

Anexo 11: “Ratón que te pilla el gato”

“Ratón que te pilla el gato,
 ratón que te va a pillar,
 si no te pilla de noche
 te pillaré de madrugá”.

Anexo 12: Ficha Evaluativa de la Sesión 1.

El juego que más me ha gustado...



Cómo me he sentido:

El juego que más me ha gustado...



Cómo me he sentido:

Nombre:

N.º: