

Trabajo Fin de Grado

Conocimiento de la cultura y la tradición a través
del cuento y el juego en Educación Infantil

Autor/es

Ana García Mor

Director/es

Alberto Quílez Robres

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2023

Conocimiento de la cultura y la tradición a través del cuento y el juego en Educación Infantil.

Knowledge of culture and tradition through tale and game in early childhood education.

- Elaborado por Ana García Mor.
- Dirigido por Alberto Quílez Robres.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre/Diciembre del año 2023
- Número de palabras (sin incluir anexos): 16414

Resumen

En este trabajo se presenta una propuesta de intervención educativa que tiene como objetivo que el alumnado conozca la cultura y la tradición de la localidad aragonesa de Zaidín a partir de la creación de diversos cuentos y la práctica de juegos populares de antaño en la etapa de Educación Infantil, concretamente en el tercer ciclo y contextualizado en el C.E.I.P. San Juan Bautista. Por la cantidad de flujo inmigrante que este pueblo abarca durante la campaña frutícola se considera necesario responder a la pregunta ¿Conocen los niños y niñas la tradición y la cultura del lugar donde habitan? Atendiendo a la diversidad cultural que presentan las aulas del siglo XXI, se crea esta propuesta de intervención que promueve una clase activa, participativa, con actividades lúdicas, integradas en la realidad del alumnado, acercándolo al entorno que le rodea y enfocada en promover la creatividad, imaginación y autonomía a través del aprendizaje significativo.

Palabras clave

Cultura, tradición, cuento, juego, juegos tradicionales, Educación Infantil.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	4
1.1.	Justificación	4
1.2.	Objetivos.....	6
1.2.1.	Objetivo General	6
1.2.2.	Objetivos específicos	6
1.3.	Metodología.....	6
2.	MARCO TEÓRICO	7
2.1.	Marco legal	7
2.2.	La importancia de transmitir la cultura y la tradición en la etapa infantil	8
2.3.	El juego en Educación Infantil	10
2.4.	El cuento: su valor educativo en el aula de Educación Infantil.....	13
2.5.	El juego y el cuento como un recurso necesario para conocer la cultura y la tradición en Educación Infantil.....	15
3.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	17
3.1.	Justificación	17
3.2.	Contextualización	17
3.3.	Competencias clave, objetivos y su relación	18
3.4.	Temporalización	23
3.5.	Saberes básicos	24
3.6.	Secuencia de actividades	26
3.7.	Metodología.....	44
3.8.	Medios y recursos materiales / tecnológicos	45
3.9.	Sistema de evaluación	46
	Evaluación de la propuesta	46
	Evaluación del alumnado.....	47
4.	CONCLUSIONES Y PROPUESTA DE MEJORA.....	48
	Conclusiones	48
	Propuesta de mejora	49
	CONSIDERACIONES FINALES.....	50
5.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
	ANEXOS	55

1. INTRODUCCIÓN

La elección del Trabajo Fin de Grado supuso para la autora varios quebraderos de cabeza, pero tras realizar la programación de diversas actividades en su pueblo natal, tuvo claro que iba a estar relacionado con el conocimiento de la cultura y la tradición a través del cuento y la actividad lúdica en Educación Infantil.

Con la elaboración de este trabajo de fin de grado se pretende demostrar tanto desde el punto de vista teórico, a través de la fundamentación, como desde el punto de vista práctico, con la propuesta de intervención, la importancia que tiene el cuento y el juego en la etapa infantil y cómo la podemos utilizar para el aprendizaje de la cultura y la tradición. El cuento, considerado como una herramienta con gran valor cultural que ayudará al niño a conocer su entorno más cercano y a despertar un sentimiento de identidad y pertenencia al lugar donde reside. Por otra parte, el juego es algo innato en los niños y acompaña a todas las personas desde su infancia favoreciendo a su desarrollo integral.

Entonces, la pregunta sería, ¿Por qué no englobar todos estos aspectos en un mismo tema?

1.1. Justificación

Con la propuesta de intervención que se plantea se pretende que se tome conciencia sobre la importancia de la cultura y la tradición que envuelve al alumnado que habita en un entorno determinado a través de dos recursos muy arraigados en la etapa infantil; el cuento y el juego.

El cuento es uno de los recursos más utilizados por los docentes en sus aulas en Educación Infantil, siempre contando con una doble perspectiva. En primer lugar, es la principal herramienta de transmisión de valores que posee una gran capacidad didáctica. Por otro lado, su carácter lúdico despierta en el alumnado la imaginación y la creatividad, con gran potencial de disfrute y placer (González, 2006).

Por otro lado, el juego, citando a Gutiérrez (1997), es un recurso para el aprendizaje muy motivador, por lo que se puede emplear como medio para favorecer aprendizajes, sin que suponga un gran esfuerzo para el niño/a. Su importancia no solo

recae sobre su carácter motivador, sino que es una actividad que desarrolla experiencias globalizadas y muy significativas.

Desde muy pequeños es necesario despertar en los niños el conocimiento de la tradición y la cultura para que la vivan, la sientan, la conserven y la enriquezcan. Esto va a florecer en ellos el sentimiento de unión y pertenencia. Para que esto se convierta en algo interesante y motivador para ellos, se han elaborado diversas actividades con las que los alumnos y alumnas se vayan introduciendo y conozcan la tradición y la cultura mediante el cuento y el juego.

Tal como dice el Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil es importante que los niños y niñas construyan y enriquezcan su identidad, fomentando la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones ayudando al desarrollo de la conciencia cultural y del sentido de pertenencia a la sociedad a través de un primer acercamiento a las manifestaciones culturales y artísticas. El reconocimiento y aprecio hacia la pluralidad sociocultural se debe fomentar a través de actividades y juegos que pongan en valor las diferentes costumbres y tradiciones favoreciendo así la comunicación asertiva de las necesidades propias y la escucha activa. En esta etapa también se inicia el acercamiento a la literatura como fuente de disfrute y conocimiento, desde la escucha de cuentos creando un vínculo emocional y lúdico con los textos. Para conseguir lo descrito anteriormente, se van a utilizar las historias de tradición oral del pueblo, los monumentos más significativos, las costumbres y los festejos más señalados utilizando como soporte los cuentos y el juego; ambos muy arraigados a dicha etapa y trabajando de forma transversal la educación emocional.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

- Analizar de qué manera el cuento y el juego actúan como elemento de aprendizaje de la cultura y la tradición en las aulas de Educación Infantil.

1.2.2. Objetivos específicos

- Analizar la importancia de la transmisión cultural y tradicional en etapas tempranas.
- Conocer los beneficios que la enseñanza de la cultura y tradición a través de los cuentos y el juego proporciona a los alumnos.
- Estudiar las posibilidades metodológicas que proporcionan los cuentos y el juego en infantil.

1.3. Metodología

El presente trabajo de fin de grado se ha desarrollado siguiendo una secuencia lógica y ordenada con un enfoque cualitativo a través de palabras, textos, dibujos e imágenes. Dividido en dos partes principales diferenciadas: la primera compuesta por el marco teórico y la segunda de la propuesta de intervención. Para el desarrollo del marco teórico se ha indagado en la legislación actual, leyendo y seleccionando los apartados relacionados con la temática de dicho trabajo.

Todo este trabajo de investigación que se ha realizado siguiendo una estructuración cronológica pautada por el director ha tenido como resultado la elaboración de una propuesta de intervención encuadrada en el 3º curso de Educación Infantil referida a aspectos introductorios sobre la cultura y las tradiciones de Zaidín a través de los cuentos y el juego. Como tema transversal, cabe destacar la educación emocional que se va a ver beneficiada ya que tanto los cuentos como el juego sirven para desarrollar el autoconocimiento, regular y gestionar las emociones.

2. MARCO TEÓRICO

Para este apartado se ha tomado en cuenta la presente legislación actual, a nivel estatal y autonómico. Además, al destacarlos como importantes, se han definido los conceptos de cuento, juego, cultura y tradición para realizar una pequeña síntesis. Por otra parte, se ha investigado su importancia y de qué modo están relacionados con la Educación Infantil.

2.1. Marco legal

Se ha tenido presente la legislación actual, recientemente modificada Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) destinada a la etapa infantil, en lo referido a áreas, competencias, saberes básicos, etc.

La finalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje es contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones. Debe tender a un enfoque globalizador e integrador de las áreas de conocimiento del currículo como principio didáctico de esta etapa, de modo que permitan incorporar las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado en las diferentes situaciones de esos procesos (Orden ECD/853/2022, 13 de junio, art. 9) Para ello se deben de adaptar las metodologías y las situaciones de aprendizaje teniendo en cuenta la adecuación al contexto y al alumnado en el que se vaya a implementar de forma progresiva y según el momento evolutivo.

La diversidad étnico-cultural que se presenta en dicha localidad va a posibilitar desde el centro el acceso de los niños y niñas a los diversos usos y costumbres sociales desde una perspectiva abierta e integradora que les permita conocer y comprender las diversas manifestaciones culturales (música, idiomas, cuentos, gastronomía y tradiciones...) presentes en la sociedad y generar así actitudes de aceptación, respeto y aprecio (tal como establece la Orden ECD/853/2022, en su anexo II). En este caso, solo se va a realizar una propuesta de intervención de Zaidín, pero dicha práctica se podría extender al conocimiento de los lugares de procedencia de alumnos inmigrantes. Como se nombra anteriormente, los cuentos van a ser de gran ayuda, siendo un elemento indispensable en el que son los propios protagonistas. Además de conocer a través de

ellos la cultura y la tradición, les va a ayudar en la identificación y autorregulación propia de sentimientos y emociones y les proporcionará alternativas para actuar.

Por otra parte, el juego como algo innato en el ser humano y dentro de los principios pedagógicos de esta etapa tendrá gran relevancia. Será conveniente el empleo de juegos que desarrollen contenidos concretos, dentro de lo que se quiera trabajar en la propuesta posteriormente desarrollada. El transcurso de dichos juegos será un momento idóneo para la observación, donde se podrán extraer importantes datos sobre las conductas, relaciones, estados de ánimo, lenguaje y preferencias de los alumnos. Como destaca la Orden ECD/853/2022, el reconocimiento y aprecio hacia la pluralidad sociocultural del aula se debe fomentar mediante actividades y juegos que pongan en valor las distintas costumbres y tradiciones y favorezcan la comunicación asertiva de las necesidades propias y la escucha activa de las de las otras personas en procesos coeducativos y cooperativos. Todo ello refuerza el sentido de pertenencia a un grupo social, contribuye a aprender a vivir en armonía con otras personas y favorece el trabajo en equipo.

2.2. La importancia de transmitir la cultura y la tradición en la etapa infantil

La Real Academia Española define cultura como el conjunto de estilos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. También define cultura popular al conjunto de todas aquellas manifestaciones que expresan la vida tradicional de un pueblo concreto. Por otro lado, define tradición como la transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, etc, que pasa de generación en generación (RAE, 2014).

Como aspecto fundamental en la educación y sobre todo en la formación de las personas en los primeros años de vida tenemos la cultura y la tradición, porque los niños y niñas están en un periodo de desarrollo donde su cerebro está en su máximo potencial de maduración y se debe de aprovechar para estimularlo al máximo incitando su formación integral (física, social y cognitiva) además de valores y afianzando su personalidad (Piaget, 1946).

Ambos conceptos (tradición y cultura) podrían considerarse sinónimo de origen. La sociedad necesita sentirse perteneciente a un lugar, conocer sus raíces culturales y su

tradición con el fin de crear su identidad, el sentido de pertenencia y de responsabilidad para potenciar el mantenimiento de su patrimonio. Al conocer las costumbres, tradiciones e historias de su cultura, los niños pueden ampliar sus conocimientos sobre el mundo que les rodea y entender su lugar desarrollando un sentido de pertenencia. La tradición oral es un medio de transmisión de valores, ideas y costumbres propias de un contexto determinado junto con los festejos, dichos, leyendas, mitos, lenguaje y juegos del pasado que han ido pasando de generación en generación hasta llegar al presente y seguirán desarrollándose para enriquecer el futuro.

El papel del docente es importante a la hora de llevar a cabo diversas actividades en el aula. Si se quiere trabajar minuciosamente la transmisión de esos valores no debe de plantearse de forma aburrida o tediosa, sino como una oportunidad para que aprendan y se diviertan. A través de las actividades culturales, se fomenta el respeto y la tolerancia hacia diferentes culturas. Aprenden a valorar y respetar su propia cultura, pero también la de otros países, por ejemplo, los países de procedencia del resto de compañeros del aula. Además, es un elemento crucial para aprender valores sociales y morales como la importancia de la comunidad y preservar las tradiciones culturales (Mata & Román, 2005).

Por tradiciones culturales se encuentran varias manifestaciones como la danza, la música, la comida, los juegos, las historias, los mitos, las leyendas, los lugares de memoria, etc. Todas esas manifestaciones pueden utilizarse en el aula como una fuente enorme de aprendizajes significativos (López-Chiriboga et al., 2021). Por ejemplo, a través de la música o la danza pueden aprender sobre alguna historia o leyenda del pueblo. A través de la comida se puede enseñar hábitos saludables y cultura gastronómica de diferentes regiones o países. Con los juegos, al ser en su mayoría en el aire libre, que el alumnado disfrute de la actividad física en la naturaleza y conozca la evolución de algunos juegos, de los materiales, de las normas, etc.

La transmisión de la cultura y la tradición en la etapa infantil es un tema que ha sido investigado por expertos del campo de la educación y la psicología y todos coinciden en los mismos aspectos, destacando la importancia de transmitir valores culturales, preservar la tradición oral y promover la diversidad cultural beneficiando así el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. López-Chiriboga et al. (2021) constatan que la cultura es un elemento esencial en la educación infantil y si no se transmite esta

culturalidad puede afectar al desarrollo integral de la persona y por consiguiente a la formación de una identidad sólida.

En definitiva, se podría decir que el carácter inclusivo de la cultura promueve la formación de ciudadanos responsables y comprometidos con su entorno, permitiéndoles conocer, valorar, tolerar, comprender y respetar la riqueza de la diversidad cultural que existe en el mundo y permita a los niños interactuar de manera positiva con personas de diferentes orígenes, ideologías, culturas y tradiciones.

2.3. El juego en Educación Infantil

El juego es algo innato al ser humano, aunque se asocia a la etapa infantil, este está presente a lo largo de toda la vida, independientemente de la edad. Puede ser que por su carácter lúdico se considere un mero disfrute y ocio que proporciona satisfacción a quien lo realiza, pero es un pensamiento equivocado. El juego es algo más trascendental que produce un desarrollo integral con el que se pueden transmitir infinidad de conocimientos y valores por lo que se debe crear un ambiente adecuado de juego (Ortega 1992). El juego es un recurso que cuenta con un componente muy motivador por lo que se puede utilizar para enriquecer los aprendizajes sin que suponga un gran esfuerzo cognitivo para el alumnado. Su valor recae en proporcionar experiencias globalizadas y actividades muy significativas.

María Montessori (Foschi, 2020) entendía el juego como un actividad natural y espontánea que permitía a los niños y niñas aprender y desarrollarse de forma autónoma. Ella promovía el juego como una actividad libre que debía ser dirigida por los propios niños, haciéndoles agentes activos de su actividad.

Según Alexander Luria (Manga & Ramos, 2011) el juego es crucial para el desarrollo cognitivo porque refuerza la atención, memoria, razonamiento lógico y la capacidad de resolución de problemas.

Otro pedagogo como es Jerome Bruner (Siciliani, 2014) decía que el juego es una actividad física que permite aprender y comprender el mundo que les rodea de una manera significativa. Esto forma parte de las teorías de descubrimiento, donde el aprendizaje es un proceso activo y participativo.

El juego y el aprendizaje no son términos opuestos, ambos van en la misma dirección y puede compaginarse. A través del juego el ser humano puede adquirir importantes conocimientos sobre todo en las primeras etapas del desarrollo a través de múltiples situaciones lúdicas. La escuela, como contexto cercano a los niños, debe de tomar conciencia de estas consideraciones y proponer aprendizajes que se equiparen a los conocimientos que se quieran impartir (De Castro, 2015). Haciendo referencia a Piaget (1946) este pedagogo en sus escritos y a través de sus observaciones relacionaba el desarrollo cognitivo con el desarrollo de la actividad lúdica. Las múltiples situaciones de juego que surgen a lo largo del desarrollo de los infantes son consecuencia directa de los cambios que se producen en las estructuras cognitivas. Se considera entonces, el juego como sinónimo de asimilación, ya que gracias a la actividad el niño interacciona con la realidad que le rodea.

Tanto Vygotsky (1978) como Piaget (1946) destacan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social. Piaget reafirma que a través del juego los aprendizajes se adquieren de forma natural y que permite a los niños y niñas investigar y descubrir el mundo que les rodea para ir poco a poco construyendo sus aprendizajes. Por otra parte, Vygotsky destaca que el juego es un medio para desarrollar las habilidades sociales y emocionales que ayudan a la construcción de la propia identidad y de la identidad cultural.

El docente como mediador, una vez más debe dirigir y propiciar espacios seguros y adecuados, materiales necesarios y supervisión para evitar situaciones de conflicto o riesgo, para el juego para que los niños y niñas puedan aprovechar al máximo sus beneficios (Mata & Román, 2005)

Teniendo en cuenta las aportaciones de Garaigordobil (1990) a través del juego se pueden desarrollar diversas capacidades:

- Desarrollo motor: a través de la actividad motora, el niño mediante la asimilación de esquemas construye estructuras básicas. Además, la actividad continuada favorece al avance en las percepciones y la coordinación óculo-manual, el control postural y el conocimiento del propio cuerpo.

- Desarrollo cognitivo: con las representaciones lúdicas, el niño desarrolla su pensamiento y empieza a comprender el mundo que le rodea. A nivel mental, el juego desarrolla la imaginación, la creatividad y la fantasía, así como la inteligencia y el rendimiento escolar. Este componente más abstracto como es la fantasía y la imaginación se ve muy reflejado mediante el juego simbólico en los primeros años de vida, ya que cada vez que juegan, se sumergen en un mundo paralelo donde todo es posible. Además, puede ser utilizado para la construcción de aprendizajes de contenidos específicos como por ejemplo los juegos de mesa para el aprendizaje de las matemáticas, los juegos de construcción para las habilidades espaciales, las historias encadenadas para la fluidez del lenguaje, etc.
- Desarrollo socio-emocional: facilita los procesos de comunicación y cooperación favoreciendo la interacción social entre iguales y esto hace que a través de estas relaciones que se mantienen durante el juego, el niño vaya construyendo su personalidad, mejorando su autoconcepto y ejercer un control sobre sus emociones a la hora de evocarlas y gestionarlas.
- Desarrollo del lenguaje: el juego tiene la característica de ser por sí mismo un componente social, pero para que esto pueda suceder, es evidente que el niño necesita el lenguaje para poder comunicarse y expresar sus ideas.

Otros autores como Howard Gardner (2005) en su teoría de las inteligencias múltiples, señala que el juego puede utilizarse para el desarrollo de diferentes tipos de inteligencias como por ejemplo la lógico-matemática, la espacial, la lingüística, la interpersonal y la intrapersonal.

Por otra parte, el pedagogo Francesco Tonucci (2019) destaca la importancia que tiene el juego libre en las primeras etapas de vida. Según Tonucci, el juego libre proporciona al alumnado una gran autonomía, capacidad para tomar decisiones y desarrolla su creatividad y habilidades fundamentales para el aprendizaje de conocimientos en su desarrollo integral.

Desde Montessori hasta Tonucci se puede concluir que todos los pedagogos y psicólogos que se han nombrado coinciden en la importancia del juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas sobre todo en la

infancia, por lo que es de vital consideración darle un papel importante en las aulas y en la construcción de aprendizajes.

2.4. El cuento: su valor educativo en el aula de Educación Infantil

El cuento es una herramienta pedagógica muy útil, no solo porque es una actividad que los niños y niñas disfrutan mucho, sino porque tiene gran valor educativo a la vez que fomenta el desarrollo del lenguaje y la comunicación (Fernández, 2007). Cuando se cuentan cuentos, aunque a priori no sean conscientes, ya se les está exponiendo a diversas estructuras lingüísticas y a gran variedad de vocabulario. Esto también beneficia a que poco a poco vayan adquiriendo destrezas para expresarse oralmente con mayor fluidez y a comprender mejor los mensajes que reciben.

Citando a Cerrillo (2007) el cuento y más globalmente la literatura va dirigida a unos lectores en desarrollo, fomentando la imaginación y la creatividad, debido a que los cuentos están llenos de personajes fantásticos, lugares mágicos y situaciones sorprendentes. Con la ayuda de todos estos elementos, su capacidad para imaginar les hace crear imágenes mentales de lo que están escuchando, ayudándoles a visualizar situaciones y conceptos más abstractos aportando al niño el primer contacto con la creación literaria tanto oral como escrita. Rodari (1978) ya expone que el cuento es como un vehículo para el desarrollo de la fantasía y la creatividad donde el niño ya no está como consumidor de cultura y de valores, sino como un creador y productor de valores y cultura de forma lúdica a través del juego o a través de la escritura de historias, donde el docente pasa a ser un animador y guía.

Es importante mencionar que tiene numerosos valores en lo que a educación se refiere. Haciendo referencia a Cerrillo (2007) y a Padial y Sáez-López (2014) el cuento desarrolla en el ser humano la capacidad de creación al mismo tiempo que le ayuda a dominar la forma de expresarse enriqueciéndole de recursos expresivos, por lo que amplía su vocabulario haciéndolo más claro, conciso y sugestivo. Según Fernández (2007) También fomenta la lectura y la escritura, pudiendo crear en el aula sus propios cuentos y utilizar el lenguaje para expresar ideas y emociones, esto hace que incremente su afectividad y los hábitos artísticos, así como valores de amistad, solidaridad, respeto, tolerancia y empatía, ayudando a los niños y niñas a identificar y comprender sus sentimientos y emociones para poder expresarlos de forma adecuada. Anthony Browne

(Cabo & Suero, 2009) defiende que los cuentos son una forma de transmitir valores y ayuda a los niños a comprender mejor el mundo que les rodea.

Otros autores como Conde (2008), Padial y Sáenz- López (2014) destacan varias ideas como la utilidad del cuento como un recurso pedagógico idóneo para ser llevado a las aulas, entre las que se destacan:

- La duración es breve con estructuras sencillas y con pocos personajes. Estos aspectos harán que los niños y niñas sean capaces de llegar a aprenderse.
- Los temas han de ser variados, fantásticos, realistas, populares, de animales, etc.
- Sirven para entretener al oyente a la misma vez que le transmite conocimientos ricos y complejos. Se pueden utilizar de forma interdisciplinar con otras áreas del conocimiento por ejemplo para crear centros de interés.
- Es un recurso con características cognitivas-afectivas. Sirviendo como modelos de comportamiento y la enseñanza de valores a la vez que favorece relaciones sociales como por ejemplo a través de dinámicas de grupo, conversaciones literarias, preguntas y respuestas, etc.

Teresa Colomer (2010) expone que la literatura infantil y juvenil tiene tres funciones primordiales:

- Iniciar el acceso al imaginario que comparte una sociedad determinada. A través de la literatura se construye un imaginario colectivo, de tal manera que relacionamos palabras con cuentos o elementos determinados.
- Desarrollar el dominio del lenguaje a través de las formas narrativas, poéticas y dramáticas del discurso literario. La literatura ayuda a trabajar el lenguaje en todas sus dimensiones, expresar pensamientos, historias, narrar, describir, etc.
- Ofrecer una representación articulada del mundo que sirve de instrumento socializador para las nuevas generaciones. La literatura sirve para unir la ficción que aportan los cuentos con la realidad.

Los niños y las niñas alcanzan los beneficios anteriormente nombrados a través de los distintos corpus literarios que el docente debe de llevar al aula: la literatura de tradición oral, las obras clásicas y la literatura infantil que se produce actualmente (Colomer 2010).

2.5. El juego y el cuento como un recurso necesario para conocer la cultura y la tradición en Educación Infantil

Muchos expertos hacen referencia a la importancia de la tradición oral en la transmisión cultural a través de historias, cuentos, mitos o leyendas que se han ido pasando de generación en generación de forma oral de mayores a pequeños y que pueden ser una herramienta efectiva para enseñar valores culturales y morales siendo una forma de preservar las historias, las tradiciones y la cultura de un pueblo determinado a lo largo de los años (Rodríguez, 2006).

Para empezar, hablando del cuento, tiene la capacidad de enseñar lugares, personajes, estilos de vida, manifestaciones culturales, tradiciones, situaciones y problemas cotidianos con los cuales el alumnado puede sentirse identificado dentro de un nuevo mundo imaginario al cual les transporta la lectura y la escucha de la historia que se narra. La curiosidad innata que posee el ser humano por descubrir y conocer lo que les rodea hace que vean el cuento como una posibilidad de abrir ese abanico de conocimiento y transportarse a esos lugares lejanos, a viajar por todos los rincones a través de la literatura y así implicarse de forma personal en ella.

Se considera también necesario, definir el concepto de cuento popular debido a que en la propuesta de intervención se ha realizado dicho recurso para trabajar a grosso modo la cultura y la tradición de Zaidín. En este caso será a través de un soporte físico y se contarán algunas historias populares de dicha población. Según Rodríguez (2010) el cuento popular es un relato de ficción que sólo se expresa verbalmente y sin apoyos rítmicos; carece de referentes externos, se transmite principalmente por vía oral y pertenece al patrimonio colectivo.

Los cuentos ofrecen un gran abanico de posibilidades porque los alumnos los pueden contar, interpretar y realizar muchas actividades como cambiar personajes, quitar el principio o el final, etc. Todos estos aspectos ayudan al desarrollo y ordenación

del pensamiento, a trabajar la memoria, la anticipación, conclusión y a enriquecer su vocabulario.

Según Huertas (2006) la literatura infantil de tradición oral se ha visto infravalorada por ser en su mayoría obras anónimas, de las cuales no se sabe el origen exacto que al transmitirse de generación en generación de forma oral se han ido modificando, hasta el punto de llegar a perder algunos elementos. Este último aspecto, ha llevado a la creación de diversas variantes con inicios, finales o personajes diferentes en cada una de las versiones.

Bruno Bettelheim (2013) en su obra psicoanálisis de los cuentos de hadas, defiende que los cuentos tradicionales son atemporales y universales, a la vez que una fuente inagotable de estímulos para su imaginación y creatividad a través de los cuales pueden aprender sobre el mundo y sobre sí mismos. Los cuentos de hadas permiten además comprender conflictos socioemocionales y aportar una enseñanza moral porque presentan situaciones en las que el bien suele triunfar sobre el mal.

Por otro lado, el juego se adapta a los contextos en los que se desarrolla, condiciones materiales, ambientales e incluso podría decirse económicas. Por eso mismo es importante tomar conciencia de la cultura y la tradición arraigada al lugar donde se van a desarrollar para poder enriquecer de esta manera su puesta en práctica y también sacar el máximo beneficio posible a todos los factores externos. Su componente lúdico hace que existan experiencias de conversaciones regladas y se crean rituales que marcan un espacio distinto a la realidad (Tonucci, 2019).

Siguiendo a Huizinga (Espinoza & Espinoza, 2009), el juego es una actividad libre y voluntaria mucho más vieja que la cultura dentro de unos límites temporales y espaciales con el fin de obtener placer y diversión a la vez que se desarrollan ciertas habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

Para enseñar en las aulas la cultura y tradición de una comunidad concreta se pueden juntar para complementar los aprendizajes el cuento y el juego. Se puede utilizar los juegos tradicionales y los cuentos populares para enseñar sobre historia, geografía, lengua, valores, costumbres, tradiciones, aspectos sociales y emocionales, etc. No solo se puede usar para trabajar una cultura o tradición concreta de un pueblo como

en ese caso, sino que se puede emplear para conocer y comprender otras y fomentar la educación intercultural desarrollando la diversidad, empatía, tolerancia y respeto. La inclusión de la diversidad cultural es muy importante por la cantidad de valores que enseña, por lo que es necesario que se lleven este tipo de prácticas a las aulas y añadirla en su plan de enseñanza. Por ejemplo, se pueden utilizar cuentos de diversas procedencias donde se hable de personajes muy distintos, culturas, países o tradiciones, juegos de adivinanzas, juegos de otras regiones, etc.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

3.1. Justificación

Con la propuesta de intervención didáctica que se plantea en este documento se pretende hacer hincapié en la cultura y tradición de Zaidín asentando las bases sobre la historia, monumentos, costumbres, festejos y leyendas para las personas residentes sean o no natales. El entorno donde se asienta esta localidad es muy rico en la producción de árboles frutales y esto produce gran demanda de trabajo en el sector primario, principalmente en la agricultura, por lo que esto ocasiona un elevado número de movimientos migratorios de diversas zonas de Europa y Sudáfrica en su mayoría. Debido a esta inmigración, los niños que acuden al colegio y sus familias no conocen el lugar donde habitan, por lo que esta propuesta de intervención es importante para despertar en ellos un sentimiento de identidad y pertenencia y contribuir a que vivan, sientan, conserven y enriquezcan lo que ya poseen. Todo esto se va a realizar partiendo del patrimonio cultural, el paisaje y los lugares de memoria de la localidad. Para ello se pretende llevar a cabo una serie de sesiones donde se han planteado y desarrollado diversas actividades usando metodologías muy arraigadas a la etapa infantil que sirven de gran ayuda para poder introducirlo desde la escuela; el cuento y el juego. Este trabajo, precisamente, está diseñado para alumnos de tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

3.2. Contextualización

El centro educativo en el que se va a centrar dicha propuesta de intervención es el colegio público “San Juan Bautista” de Zaidín. En este se imparte educación infantil, primaria y 1º y 2º de secundaria. A día de hoy, tiene un total de 140 alumnos, de 7

nacionalidades diferentes con la peculiaridad de que este número de alumnado escolarizado aumenta en la época de más necesidad de mano de obra en las explotaciones agrícolas del entorno del municipio, que coincide aproximadamente con los meses de marzo hasta final de la campaña.

Se pretende combinar clases dentro del centro educativo de carácter más teórico, con clases más lúdicas fuera del entorno escolar relacionadas con el juego y la actividad física.

Se va a destinar al alumnado de 5 años, del curso de tercero de Educación Infantil.

3.3. Competencias clave, objetivos y su relación

Las competencias clave son entendidas como “desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales” (Real Decreto 95/2022 art. 2.b.). En la etapa de Educación Infantil se inicia el proceso de adquisición de dichas competencias clave para el aprendizaje permanente por lo que la Ley Orgánica 3/ 2020, de 29 de diciembre siguiendo las competencias establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea del 22 de mayo de 2018 insta las siguientes competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL). Dicha competencia se va a ver reflejada en todas las actividades puesto que se pretende realizar una batería de preguntas en todas las sesiones. Además, se ponen en común las ideas, los conocimientos y lo que han realizado en las actividades durante su desarrollo. Para poder realizar esto, previamente deben de organizar su pensamiento, comprender lo que se les pide, escuchar activamente y saber comunicar lo que quieren aportar.
- Competencia plurilingüe (CP). Se centra en la capacidad de un individuo para interactuar en diferentes lenguas. Como en la localidad donde se ha contextualizado dicha propuesta se habla catalán, se va a introducir algunas palabras sencillas propias de la región.

- Competencia digital (CD). Esta competencia implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación. Debido a la edad del alumnado se prima la importancia de utilizar el lápiz y el papel, aunque se van a ir introduciendo recursos como las pizarras digitales, el uso de dispositivos tecnológicos como tablets para escanear códigos QR, etc. Además, con la herramienta MyStorybook el docente va a elaborar todos los cuentos que se muestran en dicha propuesta.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). Esta competencia es muy importante si se pretende que el alumnado tome conciencia de sus propias capacidades intelectuales para ir adquiriendo conocimientos tanto de manera individual como con la ayuda de otras personas (iguales o docente). Se pretende despertar en ellos la curiosidad por el tema a trabajar, favorecer ese aprendizaje autónomo por parte del alumnado recurriendo a conocimientos previos que ya posee y ponerlos en práctica a la vez que adquiere nuevos. Para ello en varias actividades se pide al alumnado que pregunten en sus casas sobre algunas historias, juegos, festejos y que traigan fotografías.
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). Supone comprender y respetar el modo en que las ideas, opiniones, sentimientos y emociones se expresan y comunican de forma creativa en las diferentes culturas, a través de manifestaciones artísticas y culturales. Además, ayuda a tomar conciencia del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad creando la propia identidad y del patrimonio cultural en un mundo lleno de diversidad.

Con esta propuesta de intervención se pretende la adquisición de las competencias a continuación citadas por parte del alumnado indistintamente, por tanto, con carácter transversal, favoreciendo así un enfoque globalizado que ayude a afrontar con éxito los principales retos del siglo XXI.

En cuanto a los objetivos, se definen como “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave y las competencias específicas de las diferentes áreas de conocimiento” (Real Decreto 95/2022 art. 2. a.).

Objetivos de aprendizaje de la propuesta de intervención:

1. Introducir al alumnado en las costumbres y la tradición de la localidad.
2. Reconocer los lugares de memoria.
3. Desarrollar la imaginación y la creatividad.
4. Disfrutar de la lectura en voz alta de cuentos creados por el docente.
5. Reflexionar sobre situaciones del cuento atendiendo al resto de compañeros en sus intervenciones.
6. Participar en las actividades lúdicas de forma activa, con curiosidad y predisposición por el respeto y la ayuda.
7. Conocer los juegos tradicionales que se jugaban antaño en la localidad.
8. Saber el significado de algunas palabras concretas que aparecen en la UD.
9. Conocer los eventos y festejos más memorables de la localidad.

Se va a intentar que cada uno de los objetivos que se han establecido para esta propuesta estén vinculados con las competencias clave que se han seleccionado y que su logro se vaya desarrollando a medida que se consigan los objetivos propuestos y con la puesta en marcha de las situaciones de aprendizaje.

A continuación, en la tabla 1 se ve reflejada cada una de las competencias y su vinculación directamente con los objetivos que se han planteado para dicha unidad.

Tabla 1. Competencias y objetivos vinculados

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	Objetivos vinculados:
	<i>Se pretende que el alumno sea capaz de:</i>
	Introducir al alumnado en las costumbres y la tradición de la localidad
	Reconocer los lugares de memoria
	Desarrollar la imaginación y la creatividad
	Disfrutar de la lectura en voz alta de cuentos creados por el docente
	Reflexionar sobre situaciones del cuento atendiendo al resto de compañeros en sus intervenciones
	Participar en las actividades lúdicas de forma activa, con curiosidad y predisposición por el respeto y la ayuda
	Conocer los juegos tradicionales que se jugaban antaño en la localidad
	Saber el significado de algunas palabras concretas que aparecen en la UD
	Conocer los eventos y festejos más memorables de la localidad
COMPETENCIA PLURILINGÜE	Objetivos vinculados:
	<i>Se pretende que el alumno sea capaz de:</i>
	Introducir al alumnado en las costumbres y la tradición de la localidad
	Reconocer los lugares de memoria de la localidad
	Desarrollar la imaginación y la creatividad
	Disfrutar de la lectura en voz alta de los cuentos creados por el docente
	Participar en las actividades lúdicas de forma activa, con curiosidad y

	predisposición por el respeto y la ayuda
	Conocer los juegos tradicionales que se jugaban antaño en la localidad
	Saber el significado de algunas palabras concretas que aparecen en la UD
	Conocer los eventos y festejos más memorables de la localidad

COMPETENCIA DIGITAL	Objetivos vinculados:
	<i>Se pretende que el alumno sea capaz de:</i>
	Introducir al alumnado en las costumbres y la tradición de la localidad
	Participar en las actividades lúdicas de forma activa, con curiosidad y predisposición por el respeto y la ayuda
	Saber el significado de algunas palabras concretas que aparecen en la UD

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER	Objetivos vinculados:
	<i>Se pretende que el alumno sea capaz de:</i>
	Introducir al alumnado en las costumbres y la tradición de la localidad
	Reconocer los lugares de memoria de la localidad
	Participar en las actividades lúdicas de forma activa, con curiosidad y predisposición por el respeto y la ayuda
	Conocer los juegos tradicionales que se jugaban antaño en la localidad
	Saber el significado de algunas palabras concretas que aparecen en la UD
	Conocer los eventos y festejos más memorables de la localidad

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES	Objetivos vinculados:
	<i>Se pretende que el alumno sea capaz de:</i>
	Introducir al alumnado en las costumbres y la tradición de la localidad
	Reconocer los lugares de memoria de la localidad
	Desarrollar la imaginación y la creatividad
	Disfrutar de la lectura en voz alta de los cuentos creados por el docente
	Reflexionar sobre situaciones del cuento atendiendo al resto de compañeros en sus intervenciones.
	Participar en las actividades lúdicas de forma activa, con curiosidad y predisposición por el respeto y la ayuda
	Conocer los juegos tradicionales que se jugaban antaño en la localidad
	Saber el significado de algunas palabras concretas que aparecen en la UD
	Conocer los eventos y festejos más memorables de la localidad

3.4. Temporalización

La unidad didáctica que se plantea se va a desarrollar en 10 sesiones de 45-50 minutos aproximadamente. Algunas de ellas serán de mayor duración debido al requerimiento de la misma (Tabla 2).

Se han elegido los meses de abril y mayo para que coincida con cinco eventos, festejos y tradiciones de la localidad; Jornadas Culturales, Concurso de Pintura Rápida, San Jorge y la Feria de Zaidín con la finalidad de que la población joven participe activamente y los aprendizajes sean más significativos.

Tabla 2. Cronograma

Nº Sesiones	Fecha	Duración	Situación de aprendizaje
1	Martes 11 de abril	45- 50 minutos	Presentación U.D y el primer paseo de Manolo
2	Viernes 14 de abril	45-50 minutos	Un paseo por la historia
3	Martes 18 de abril	45- 50 minutos	Recorremos las calles
4	Viernes 21 de abril	45- 50 minutos	El burro y el llantaim
5	Martes 25 de abril	45-50 minutos	Empiezan los festejos
6	Viernes 28 de abril	1 hora- 1 hora y 30 minutos	Ilustramos el municipio
7	Martes 2 de mayo	45- 50 minutos	La fábrica de los cuentos
8	Viernes 5 de mayo	1 hora-1 hora y 30 minutos	El juego en las calles
9	Martes 9 de mayo	45-50 minutos	El juego de los 5 retos
10	Viernes 12 de mayo	1 hora -1 hora y 30 minutos	Buscamos el tesoro

3.5. Saberes básicos

Actualmente, con la nueva ley de educación LOMLOE los contenidos pasan a llamarse saberes básicos. Atendiendo a la LOMLOE (2020) los contenidos pasan a ser sustituidos por los saberes básicos que pasan a definirse como aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área de conocimiento y a través de cuyo aprendizaje se deben desarrollar las diferentes competencias específicas. Se han dividido los saber básicos en tres tipos, atendiendo al criterio de

clasificación de contenidos en: conceptuales, que hacen referencia al “saber” (conceptos), procedimentales “saber hacer” (habilidades, capacidades y destrezas) y actitudinales “saber ser” (actitudes, valores y hábitos). A continuación, se enumeran los saberes incluidos en la propuesta de intervención.

Conceptuales:

1. Conoce los lugares de memoria de Zaidín: Iglesia, Ermita, Muralla, Arco, Ayuntamiento.
2. Representa adecuadamente mediante el dibujo el lugar de memoria.
3. Explica los juegos tradicionales con fluidez: Marros, Patacons, Reballadora,
4. Distingue las diferentes festividades y eventos representativos de la localidad.
5. Sabe jugar al juego tradicional que se está llevando a cabo.
6. Sabe algunas palabras propias de la jerga local: Llantaim, Cobefematé, Marros, Patacons, Carrasó, Pesebre, Cagales, Reballadora, Criba, Almud, Doble, Charreta.

Procedimentales:

1. Dibuja el lugar de memoria de Zaidín.
2. Crea producciones acordes a lo que se le plantea.
3. Realiza los juegos con interés y motivación.
4. Maneja el vocabulario adecuadamente.
5. Construye frases con sentido en las reflexiones de los cuentos.
6. Demuestra interés por las actividades planteadas.

Actitudinales:

1. Colaboración activa en las actividades planteadas.

2. Valora la cultura y la tradición que le rodea.
3. Atiende a las explicaciones del docente.
4. Interioriza los conceptos nuevos.
5. Se interesa y atiende a las lecturas del cuento.
6. Muestra interés por observar.
7. Respeto y valoración por producciones propias y ajenas.
8. Participación activa en los intercambios orales.

6.6. Secuencia de actividades

Dicha Propuesta de Intervención se va a desarrollar en 10 sesiones de 45-50 minutos aproximadamente, con posibilidad de llegar hasta la hora y media. Se propone diseñar situaciones de aprendizaje estimulantes, significativas e integradoras, bien contextualizadas y destinadas a respetar el proceso de desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones teniendo en cuenta sus potenciales, interés y necesidades, así como las diversas formas de comprender la realidad en cada momento de la etapa.

Previamente a la sesión inicial, el docente preparará un Dobble con fotos de los lugares de memoria, festejos, tradiciones y fotos antiguas de Zaidín. Dobble (*Anexo II*) es un juego de rapidez para poder trabajar funciones cognitivas, sobre todo la atención, la velocidad de pensamiento y la percepción visual. El alumnado debe de mantener la atención y fijarse en los objetos hasta ver las imágenes que se repiten en su carta. Se dividirá al grupo-aula en grupos de 4 o 5 alumnos y se repartirá un par de tarjetas Dobble para cada uno de los subgrupos. Este juego se ha elaborado como recurso didáctico y lúdico para concluir con cada una de las sesiones si sobra tiempo.

Se considera de vital importancia, añadir en las actividades variables para favorecer en todo momento la adquisición de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se tiene en cuenta las posibles necesidades, intereses y dificultades que puedan surgir en la puesta en práctica de cada una de ellas, ya que se debe tener en cuenta el nivel de conocimiento de cada uno de los alumnos y sus características.

También se encuentran unas preguntas que van destinadas: 1. A los alumnos. 2. Al propio docente que planifica y realiza la actividad. Estas preguntas van a ayudar al docente a tomar consciencia de los aprendizajes que han interiorizado los alumnos en el desarrollo y en la finalización de cada actividad y si la planificación de la actividad ha sido correcta y se han obtenido unos resultados satisfactorios.

Sesión 1: Presentación de la Unidad Didáctica y el primer paseo de Manolo.

Esta sesión tiene carácter grupal y argumentativa. Primero se va a leer un manuscrito enviado por Manolo (*Anexo I*), un burrito que se ha perdido por el pueblo de Zaidín y quiere ir al campanario de la Iglesia para comer el delicioso “*llantaim*” que crece allí. Manolo va a ser el hilo conductor de todas las actividades que se van a desarrollar.

Primero se va a proyectar en la pizarra digital o proyector varias imágenes del pueblo, festejos, eventos, juegos tradicionales, etc. y se preguntará al alumnado si los conocen para tomar conciencia a priori del conocimiento previo que posee el alumnado. El docente va a colocar en la pizarra un trozo de papel continuo con dos preguntas: 1 *¿Qué sabemos?* 2 *¿Qué queremos aprender?* Son preguntas abiertas que no se pueden responder de forma dicotómica, sino que promueven la reflexión, el pensamiento y preparan al alumnado para abrirse a nuevos conocimientos partiendo de sus propias inquietudes.

Para continuar con esta sesión, se va a realizar la introducción a la localidad de Zaidín. Es necesario que el docente tenga conocimientos sobre dicha localidad y haya recopilado o en su defecto, realizado fotografías de los lugares que va a nombrar. Posteriormente, mediante el recurso digital MyStorybook se realizará un pequeño cuento. Los aspectos que se van a tratar son: Localización del pueblo, el río Cinca, los restos de la muralla del castillo, “La Porteta” una de las entradas a la villa antiguamente y la Iglesia de San Juan Bautista.

Una vez se haya creado el cuento (*Anexo IV*) El docente será el encargado de leer en voz alta la historia a los alumnos. Para ello, se colocarán todos en semicírculo sentados al suelo y el docente en el medio para que todos puedan verlo. Este recurso puede llevarse al aula impreso y plastificado, para que de esta manera, puedan oírlas las veces que quieran una vez terminada su lectura. Cuando ya se haya leído el cuento, se

va a tirar un cubo que se ha realizado a conciencia para todas las sesiones en las que se haya elaborado un cuento (*Anexo III*). En este dado aparecen diversas preguntas que deberán de contestar en voz alta, respetando el turno de palabra y escuchando activamente cuando intervengan sus compañeros. Las preguntas que aparecen en dicho dado son: Este cuento trata de..., Mi parte favorita fue..., Me gustó cuando..., Del final cambiaría..., Este cuento me recuerda..., No me gustó cuando... De esta manera se fomenta una conversación fluida y reflexiva sobre lo que el docente ha leído anteriormente. Al finalizar el cuento, en la última página se han lanzado dos preguntas, dichas preguntas también serán contestadas por los alumnos y deberán realizar un dibujo sobre lo que creen que va a tratar el próximo cuento. Una vez hayan terminado el dibujo, lo explicarán al resto.

Por último, se pedirá a los alumnos que pregunten en sus casas si tienen fotografías antiguas en las que salgan los abuelos, las calles, los puntos de interés del pueblo, los festejos, etc. Los familiares deberán de explicarle lo que aparece en la fotografía para posteriormente explicarlo en el aula. Si alguno de los familiares se anima, podrá venir el mismo a enseñarlas y contarles alguna anécdota para introducir la próxima sesión. Es una forma de hacer partícipes en los aprendizajes a los familiares y también a los propios alumnos.

Sesión 2: Un paseo por la historia

En esta sesión se trata de realizar un recorrido histórico. Se propone un cuento que será la herramienta utilizada para explicar dos de las actividades más comunes; la agricultura y la ganadería (*Anexo V*). Además, se van a enseñar diversos utensilios que se utilizaban, explicando su utilidad y usando palabras con la jerga correspondiente a dicha localidad. Primero el docente va a disponer al grupo-aula en semicírculo para colocarse en el medio, permitiendo al alumnado poder ver las ilustraciones. A continuación, leerá el cuento que se ha elaborado para esta sesión. Se va a ir parando cada vez que salgan palabras de jerga local, ya que puede que no sean entendidas por los alumnos. Para aclarar los conceptos, el docente enseñará unos bits en tamaño folio donde aparecerá la imagen en grande, como se dice en Zaidín y una traducción más o menos acertada de la palabra. Con este recurso, se pretende que el alumnado sea capaz de ir familiarizándose con el vocabulario nuevo que va saliendo y que es muy específico de la zona. Cuando se haya terminado con la lectura en voz alta del docente, los

alumnos volverán a sus sitios. La actividad siguiente va a consistir en elegir uno de los utensilios que han salido en las diapositivas y transformarlo para crear una versión más moderna del mismo. Para poder realizarlo, pueden utilizar cualquier material que está en el aula (plastilina, temperas, ceras, folios, cartulinas, papel charol, etc.) Una vez terminen, se van a colocar las imágenes del cuento proyectadas en la pantalla y se les realizará una batería de preguntas:

- ¿Sabíais que antiguamente los burros se utilizaban para trabajar en el campo y como medio de transporte?
- ¿Conocíais alguno de los utensilios que han aparecido en el cuento?
- ¿Qué nombre de todos los que hemos dicho os parece más extraño?
- ¿Alguno de los utensilios se utiliza actualmente?
- ¿Habéis visto una cosechadora? ¿Creéis que han evolucionado mucho hasta llegar a como son ahora? ¿Y los autobuses?
- En Zaidín, ¿Se sigue dedicando la gente a la agricultura y la ganadería? ¿Algún familiar o persona que conozcáis se dedica a eso?

Después de contestar las preguntas, van a enseñar sus producciones al resto de compañeros y dirán que utensilio han decidido modernizar.

Sesión 3: Recorremos las calles

Esta sesión se va a dedicar como dice el título a recorrer las calles, pero a través de fotos antiguas. Para introducir la actividad, el docente va a leer en voz alta un cuento (*Anexo VI*) que va haciendo un recorriendo por las calles, lugares de ocio, profesiones, festejos y cosas que han cambiado para concluir con una de las cosas que, aunque pasen los años, nunca va a desaparecer, el juego. El alumnado se distribuirá en semicírculo alrededor del docente para que, una vez estén todos colocados, inicie con la lectura. Para continuar, el alumnado va a volver a sus respectivos sitios y el docente repartirá las fotografías que han aparecido en el cuento plastificadas. Entre ellos deberán de observar las fotografías y ver si son capaces de reconocer las calles, ver semejanzas y diferencias, comparar las vestimentas, los juguetes, hablar sobre como cogen el agua ellos y como la

cogían antes, como se hacía luz en las casas, etc. Para ello el docente les dejará 5 minutos de reflexión y les realizará una batería de preguntas:

- ¿Habéis reconocido alguna de las calles? ¿Cuál?
- ¿Sabríais decirme una diferencia y una similitud entre las panaderías y los bares de antes y los de ahora?
- ¿Nosotros tenemos que ir a buscar el agua a las fuentes o el río? ¿De dónde obtenemos nosotros agua?
- ¿Utilizamos lámparas de aceite para hacer luz?
- ¿A que jugáis vosotros en la calle?

Una vez contesten a las preguntas, cada uno de los alumnos deberá elegir la fotografía que más le guste. Una vez la tengan elegida, el docente les dará esa misma fotografía impresa. La actividad consiste en recortar y pegar la fotografía que han elegido en una cartulina de color. Una vez esté recortada y pegada, deberán dibujar y colorear alrededor de la fotografía, añadiendo o inventándose detalles que no aparecen. El docente a muestra de ejemplo, colocará un trozo de papel continuo en la pizarra y realizará el mismo proceso que el alumnado. Cuando todos hayan terminado, se colocarán a modo de exposición en el aula.

Sesión 4: El burro y el llantaim

Esta sesión requiere de varias partes antes de llevarla al aula. Primero, si se desconoce la historieta popular que se cuenta de generación en generación a los niños de la localidad, es necesario que busque los medios para hallarla. En Internet y en varias recopilaciones de libros se puede encontrar. Segundo, está en catalán, lengua que se habla en dicha localidad a la par que el castellano. Si no lo entiende, deberá traducirlo para poder reescribirlo y plasmarlo posteriormente en el cuento. Tercero, una vez se tenga el texto traducido, se realizará el cuento con el recurso MyStorybook (*Anexo VII*).

La historieta popular “*Lo ruquet i lo llantaim*” es muy conocida en dicha localidad (Mur, 2015), por lo que en general, los niños y niñas natales la conocen perfectamente, sobre todo en catalán, ya que suele contarse en dicha lengua. Antes de leer el cuento, se

puede buscar en la plataforma de YouTube la versión cantada, a modo de introducción (<https://www.youtube.com/watch?v=m-EQfoXwlPk>). Para continuar, el docente colocará en semicírculo al alumnado y se colocará en medio, disponiendo el cuento de tal manera que todos puedan verlo. Como el anterior, este también se va a imprimir y plastificar para dejarlo en el aula durante el curso escolar o hasta que se termine la unidad.

Cuando se finalice con la lectura, se va a realizar una pequeña ficha de comprensión lectora que esta dividida en tres cuestiones: 1 El protagonista del cuento 2 Dónde quiere ir 3 Que quiere comer. En esta ficha, una vez el docente lea en voz alta el texto que hay dentro de los bocadillos, los alumnos deberán marcar mediante una circunferencia la respuesta correcta. El docente la proyectará en la pizarra digital para realizarla a la par que el alumnado.

Para finalizar con la sesión, como se ha comentado en la anterior (El primer paseo de Manolo), se va a utilizar el dado a modo de reflexión sobre la lectura y para tener una conversación literaria. Se dará el turno de palabra levantando la mano y de uno en uno para poder dar y escuchar las aportaciones. Por último, se repartirá un folio en blanco para que esbocen un final alternativo para el cuento.

Sesión 5: Empiezan los festejos

En esta sesión se pretende que el alumnado conozca algunos de los festejos y tradiciones que tiene la localidad. Se lanzará la pregunta “¿*Qué festejos y tradiciones conocéis de Zaidín?*” y el alumnado de uno en uno y levantado la mano ira diciendo los que sepan. El docente los apuntará en la pizarra y, tras la lectura del cuento, se podrá añadir aquellos que no hayan nombrado. A continuación, el docente leerá el cuento que se ha realizado para esta sesión (*Anexo VIII*). Al finalizar la lectura, se preguntará al alumnado: “¿*Hay algún festejo o tradición que no hemos apuntado en la pizarra?*”. El alumnado levantará la mano si hay alguno que no hayan propuesto anteriormente. Se lanzarán otras preguntas: “¿*Había alguna que no conocíais?*”, “¿*Os ha sorprendido alguna?*”, “¿*Sabríais decirme que se realiza en cada una de ellas?*”, “¿*Conocéis alguna que se parezca y que se realice en otro lugar?*” Cuando se haya contestado a todas las preguntas, el docente dividirá al grupo-clase en subgrupos de cinco o seis integrantes. Repartirá en cada uno de los subgrupos 10 tarjetas con imágenes que representan los

fiestas o tradiciones que se han visto anteriormente y otros carteles con los nombres de cada una de ellas. Cada grupo deberá de relacionar las tarjetas que tienen las imágenes con el nombre que le corresponde. Cuando terminen, entre todos, votarán la que más les guste. Para finalizar con la sesión, el docente les repartirá una cartulina A4 y deberán de inventarse una festividad, a la cual le pondrán un nombre y la dibujarán. Una vez lo tengan hecho, la explicarán al resto de compañeros del aula.

Sesión 6: Ilustramos el municipio

Aprovechando las Jornadas Culturales, en especial consideración el Concurso de Pintura Rápida, se va a pedir al alumnado que ilustren un lugar de memoria del municipio para exponerlo ese día. Un lugar de memoria indica que ciertos lugares, objetos o eventos pueden tener un significado especial relacionado con el recuerdo personal y también del entorno. Para esta actividad se va a salir del centro y se subirá a la Ermita de San Antón Abad. Antes de la sesión, se pedirá al ayuntamiento las llaves para que el alumnado pueda entrar dentro y verla.

Primero, el docente explicará al alumnado que se va a realizar una salida a la ermita de la localidad para realizar el dibujo de un lugar de memoria que consideren representativo e importante para ellos. Deberán de coger del aula material que consideren necesario y que vayan a utilizar en su producción. Cuando estén todos listos, se colocarán en fila y saldrán del colegio. Una vez lleguen allí, el docente abrirá la puerta de la ermita y entraran a verla por dentro. Se les preguntará: *¿Cómo se llama esta ermita?*, *¿Qué festividad se celebra en esta Ermita?*, *¿En qué mes se celebra?*, *¿Qué reparten los mozos y mozas para San Antón?*, *¿Habíais entrado alguna vez dentro?*. Cuando contesten las preguntas y terminen de verla, se saldrá a fuera para ver el refugio de la guerra civil. Para poder entrar a verlo, como es muy estrecho, se dividirá al grupo en subgrupos de 4 alumnos. Cada subgrupo irá bajando con el docente y este le explicará que ese refugio lo utilizaban las personas en la guerra civil para resguardarse y protegerse de las bombas, disparos y soldados. Tiene aproximadamente una veintena de escalones, por lo que no es muy profundo, pero es oscuro y húmedo. Hay un hueco, de aproximadamente un palmo de altura que se utilizaba a modo de respiradero para que las personas no se quedaran sin aire y también para vigilar si venía algún soldado (*Anexo IX*). Una vez todos hayan bajado, se dispondrá al alumnado sentado en los escalones de la ermita, se repartirán lienzos de tamaño A4 y el material que se ha cogido

del aula. También se repartirán fotografías antiguas por si algún niño o niña quiere recortarlas y pegarlas en el lienzo a modo de collage. Cuando tengan acabadas las producciones, recogerán todo el material y guardarán el lienzo en la mochila. Se colocarán de nuevo todos en fila para bajar al centro y una vez en el aula, el docente colocará el nombre en los lienzos y los preparará para exponerlos el día del Concurso de Pintura Rápida. Con esta actividad se pretende que el alumnado se sienta protagonista activo de sus aprendizajes y disfrute con la realización de obras artísticas desarrollando su creatividad.

Sesión 7: La fábrica de cuentos

Primero, para empezar con esta sesión, el docente leerá en voz alta el cuento “*El lobo y el ángel*” (Anexo X) . Para la realización de este cuento, se ha mezclado una historieta que se cuenta sobre un lobo que se camufló entre las ovejas de un pastor y entró en el pueblo y la pequeña estatua del ángel que está en la fachada del Ayuntamiento. El ángel está ahí por motivos religiosos, ya que el cura enviaba a la gente como penitencia a dedicarle una oración al ángel. Para este cuento se ha cambiado un poco la historia para poder juntar dos esculturas de piedra que se encuentran en las fachadas del pueblo y consideradas de bastante interés.

El docente iniciará la lectura en voz alta del cuento, una vez esté colocado todo el alumnado en semicírculo. Una vez se termine, se continuará con la siguiente parte de la sesión donde serán ellos los propios creadores de cuentos.

Para la segunda parte de la sesión, el docente preparará unas tarjetas con diferentes temas-categorías y cada una de ellas va a tener una ilustración y debajo en mayúsculas las letras. Para poder identificarlas más fácilmente se van a diferenciar por colores:

- Tarjetas rojas: principios
- Tarjetas amarillas: finales
- Tarjetas naranjas: personajes
- Tarjetas moradas: festejos
- Tarjetas azules: juegos tradicionales

- Tarjetas verdes: lugares de memoria
- Tarjetas blancas: adjetivos.

Para empezar, se dividirá al grupo-aula en subgrupos de aproximadamente cinco o seis alumnos. Cada subgrupo deberá ponerse un nombre, a poder ser, con temática de Zaidín. El docente irá llamando cada subgrupo e irán sacando de la caja una tarjeta de cada uno de los temas-categorías que se han nombrado anteriormente para poder crear una historia. Una vez tengan las siete tarjetas, volverán a su mesa de trabajo y ordenarán las tarjetas siguiendo un orden lógico y con sentido. Acto seguido, el docente repartirá tres o cuatro cartulinas A4 para que puedan ir esbozando la historia que van a contar. Tendrán que utilizar todas las palabras o frases que salen en la tarjeta seleccionada. En todo momento el docente les ayudará en la realización de la actividad, ya que por la edad en la que se plantea no saben leer ni escribir. Aunque no se considera necesario para esta actividad porque a través de la imagen se puede realizar sin problemas. Una vez tengan esbozada la historia y ordenadas las tarjetas, cada subgrupo enseñará las cartulinas con los dibujos y contarán la historia al resto del aula. Para terminar, el docente escaneará los dibujos para posteriormente realizar fotocopias para cada uno de los alumnos. De esta manera tendrán un cuaderno de cuentos realizado por ellos mismos, con las ilustraciones por delante y el texto por detrás.

Sesión 8: El juego en las calles

Para preparar esta sesión, se va a necesitar la colaboración de la Asociación de Jubilados y Pensionistas de Zaidín o en su defecto y preferiblemente, de algún abuelo o abuela del alumnado que se ofrezca a venir al colegio a explicar y compartir el juego con los niños. Se considera necesario que sean las personas de la tercera edad las que participen en la actividad porque son conocedores de la memoria histórica del pueblo.

Primero es muy importante que el docente se informe de los juegos que jugaban antaño los niños y niñas de Zaidín y preguntar aspectos como el nombre del juego, material necesario, como se jugaba, normas y número de participantes. Posteriormente, se intentarán conseguir fotos antiguas de niños y niñas jugando en las calles de Zaidín para poderlas llevar al aula y mostrárselas al alumnado (*Anexo XI*). Muchos juegos es posible que ya los conozcan porque sus abuelos y abuelas o incluso padres les hayan

explicado. Después de visualizar las fotografías, se le explica al alumnado los juegos que van a desarrollar (Tabla 3).

Tabla 3. Descripción de los juegos.

<u>Nombre del juego:</u> MARROS
<p><u>Participantes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entre 2 y 6 jugadores. - Individual.
<p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Primero se hace un círculo partido por la mitad por una línea horizontal en el suelo con palos si el suelo era de arena o con tizas. El dibujo recibe el nombre de Gua. Dentro del dibujo se ponían tantos marros como jugadores eran. Los marros eran bolas que se hacían con barro. Para empezar a jugar, se colocan los participantes en fila de uno en uno y tiraban las cagales. Las cagales son canicas de vidrio o plomo de varios tamaños. Se tiene que intentar sacar los marros fuera del dibujo golpeándolos con las cagales. Las cagales se pueden tirar de dos formas:</p> <p>1 Tirá de os: es tirar de lateral con el hueso del dedo que está debajo de la uña.</p> <p>2 Tirá de ungla: es golpear la cagala con la uña.</p> <p>El juego finaliza cuando se ha conseguido sacar todos los marros del dibujo. El ganador es la persona que consigue sacar más marros o tenga más cagales de sus compañeros.</p> <p><u>Variante:</u> Se dibuja un circuito en el suelo con tiza o con un palo. Luego se marca una línea de salida y otra de meta. Cada jugador coloca su cagala en la línea de salida. Uno por uno, deben de ir tirando su cagala de la forma que quiera (os o ungla) con el fin de llegar primero a la meta. Se tira de uno en uno, respetando el orden que inicialmente se va a pactar. El orden puede ser: 1 El que más veces haya ganado anteriormente, 2. El que tire la cagala más lejos.</p>
<p><u>Normas:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si la cagala se queda dentro del Gua la pierdes. 2. Si otro jugador consigue sacar la cagala que está dentro del Gua se la queda. 3. Puedes tirar la cagala tantas veces como marros consigas sacar. 4. Se pierde el turno cuando no sacas ningún marro o tu cagala se queda dentro del Gua.
<p><u>Materiales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Palo o tiza - Cagales (canicas) - Marros (bolas de barro)

Nombre del juego: **PATACONS**

Participantes:

- Entre 2 y 6 jugadores.
- Individual

Desarrollo:

Primero es necesario hacer los patacons. Los patacons se hacían con las cajas de cerillas, cortando un trozo de la caja y realizando unos pliegues hasta dejarlo con forma cuadrada. También es necesario antes de jugar conseguir varias chapas de aluminio de las botellas que recibían el nombre de piaterets. Se hace un cuadrado en el suelo, tan grande como el número de participantes. Cada uno de los participantes pone un patacó y un piateret. Antiguamente, se recortaba la suela de la zapatilla para quedarse con el tacón. El tacón se utilizaba para tirarlo contra el suelo y tratar de sacar todos los patacons y piaterets del recuadro. Si lo consiguen, pasan a ser de su propiedad. Se va a sustituir la suela de la zapatilla por un trozo de plantilla de los zapatos. El ganador es el que más patacons y piaterets consigue.

Variante: Se puede jugar también cerca de una pared. Se dibuja el cuadrado en el suelo y una línea horizontal en la pared a una altura determinada. Dentro del cuadrado se ponen los patacons. La línea horizontal marca la altura de la que se debe tirar el patacó. El objetivo del juego es tirar el patacó y que caiga encima de otro que ya está en el suelo.

Normas:

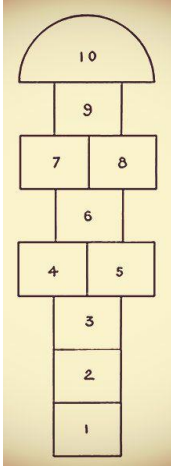
1. Tiene que haber un patacó y un piateret por persona.
2. Se puede alternar una partida de patacons solo y otra partida sola de piaterets.
3. Se tira de uno en uno.
4. Se pierde el turno si no se consigue sacar ningún piateret o patacó.

Materiales:

- Cajas de cerillas
- Chapas de aluminio
- Plantilla de zapato
- Tiza o palo

<u>Nombre del juego:</u> REBALLADORA
<p><u>Participantes:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Entre 2 y 6 jugadores.- Individual
<p><u>Desarrollo:</u></p> <p>La reballadora es una peonza, normalmente de madera, de forma cónica y terminada en punta metálica sobre la que se enrollaba una cuerda para lanzarla y hacerla bailar.</p> <p>Hay varias formas de jugar:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tirar la reballadora en el suelo e inmediatamente intentar cogerla y mantenerla en la palma sin que deje de bailar. Se debe intentar que la reballadora entre en la palma de la mano por la comisura entre el dedo corazón e índice.2. Se dibuja un círculo en el suelo con tiza o con un palo si es de arena. Cada jugador se apuesta un objeto (cagala, piateret, patacó). El primer jugador tira su reballadora y la intenta coger con la mano, después la vuelve a soltar intentando que caiga sobre los objetos para intentar sacarlos. Mientras siga bailando la reballadora, puede cogerla y tirarla. Cuando deja de bailar pasa el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que más objetos consigue sacar.3. Se dibuja un círculo en el suelo con tiza o con el palo si es arena. Cada jugador de uno en uno tira su reballadora en el círculo con la intención de detener el baile de las reballadoras del resto de jugadores. Mientras baila la reballadora del primer jugador, el jugador puede sacarla con la ayuda de la cuerda. Si lo consigue continúa jugando, si se para el resto de los jugadores tirará su peonza para intentar que la primera reballadora salga del círculo y eliminarlo del juego.
<p><u>Normas:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Se pierde el turno cuando la reballadora deja de bailar.2. Cada jugador debe apostar un objeto.3. Si se enreda la cuerda, el jugador pierde el turno.4. La reballadora se tira rozando el suelo, si no lo hace, pierde el turno.5. Solo se puede tirar la reballadora si el jugador anterior falla en el intento de sacarla con la cuerda.
<p><u>Materiales:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Peonza de madera (en su defecto, una peonza de plástico rígido)- Patacons, marros, piaterets, cagales.- Tiza o palo

<u>Nombre del juego:</u> ARO
<u>Participantes:</u> <ul style="list-style-type: none">- No hay límite de jugadores- Individual
<u>Desarrollo:</u> <p>Para empezar a jugar se debe coger las asas de los cubos y se crea el círculo. También necesitamos un alambre grueso. El juego del aro consiste en correr con un aro metálico y una guía (el alambre grueso) todo lo lejos que se pueda sin que se caiga. Se marca una línea de salida y otra de meta. Los participantes se colocan detrás de la línea de salida y deben de ir corriendo, moviendo el aro hasta la línea de meta. Se puede jugar libremente por el espacio o a modo de carrera con otros jugadores.</p>
<u>Normas:</u> <ol style="list-style-type: none">1. Solo se puede hacer girar el aro con la guía-alambre.2. Si se cae en la carrera, el participante queda eliminado o vuelve a empezar.3. No se puede entorpecer al resto de concursantes para provocar que se le caiga el aro.
<u>Materiales:</u> <ul style="list-style-type: none">- Asas de cubos de metal- Alambre grueso- Tiza o palo

<u>Nombre del juego:</u> ESCARRANCHA	
<u>Participantes:</u> <ul style="list-style-type: none"> - De 2 a 4 jugadores. - Individual. 	
<u>Desarrollo:</u> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>En el suelo se tiene que dibujar con tiza o con un palo la forma de plantilla que marca el recorrido, como la que se ve en el lateral derecho. Consta de 10 casillas, aunque se puede hacer también de 8 o de 9. El jugador que empieza tirará desde fuera la piedra plana en la primera casilla, si la coloca, se saltará a la pata coja hacia la segunda casilla, sin pisar la casilla donde está la piedra y sin pisar ninguna de las líneas del recorrido. Cuando hay dos números, se debe de apoyar a la vez los dos pies. Cuando esté en la última casilla, deberá de realizar un giro para volver hacia el principio otra vez. Sin tocar ninguna línea , deberá de coger la piedra que está en una casilla y cuando la tenga en la mano deberá saltar esa casilla sin pisarla. Así se continua sucesivamente hasta que se llegue al final.</p> </div> </div>	
<u>Normas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - No se puede pisar ninguna línea. - No se puede pisar la casilla que está la piedra. - En las casillas dobles, se debe pisar a la vez con ambos pies. - En las casillas individuales, solo se puede pisar a la pata coja. - Si te caes , pisas alguna línea o pisas la casilla de la piedra, pierdes el turno. 	
<u>Materiales:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tiza o palo - Piedra 	

<u>Nombre del juego:</u> JUGAR A MATÁ
<p><u>Participantes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 a 6 participantes por equipo - Juego en grupo
<p><u>Desarrollo:</u></p> <p>Primero los participantes se van a dividir en dos equipos equitativos de igual número de integrantes. Se dibujará una línea en el suelo para dividir los dos campos. Cada equipo se colocará en un campo. Consiste en eliminar a cada uno de los integrantes del equipo contrario, lanzando la pelota y dándoles en el cuerpo. Se tiene que intentar que el adversario no coja la pelota con las manos antes de que bote en el suelo. Todos los jugadores se mueven dentro de su campo para evitar ser tocados por la pelota y poder esquivarla. No se puede salir del campo delimitado ni pisar las líneas. El juego dura hasta que todos los jugadores de uno de los dos equipos sean eliminados.</p>
<p><u>Normas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si el rival coge la pelota sin que caiga al suelo (en el aire), el último lanzador queda eliminado. - Si la pelota bota en el suelo y luego el jugador la coge, no queda eliminado. - No se puede salir ni pisar las líneas.
<p><u>Materiales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelota blanda. - Tiza o un palo.

Sesión 9: El juego de los 5 retos

Para esta actividad el docente preparará un tablero con 4 tipos de retos diferentes. Cada categoría será diferente, por lo que se asignará a cada una un color que será el mismo en las tarjetas y en las casillas del tablero. Para conseguir superarlo y seguir avanzando, se deberá realizar y responder correctamente a lo que se pide en las tarjetas antes que el reloj de arena se vacíe. Para saber cuántas casillas se debe de avanzar, cada uno de los grupos tendrá un dado y una figurita. Cuando se tire el dado, deberán de avanzar con su figura tantas casillas como aparezca en el dado, avanzarán solo si responden correctamente y si no lo hacen, se quedarán dónde están. En las categorías de dibujo y mímica, se añadirán otros conceptos sencillos que se hayan visto anteriormente

en el aula o que sean conocidos por el alumnado (profesiones, objetos, medios de transporte, animales...)

Los colores y categorías-retos de este juego son:

- Tarjetas verdes: dibujo → Dibujar en un folio el personaje, juego, festejo o lugar de memoria.
- Tarjeta amarilla: mímica (*Anexo II*) → Describir mediante gestos los personajes, juegos o festejos.
- Tarjeta roja: definición o pregunta → Se puede elegir entre intentar definir el juego o festejo sin nombrarlo o bien responder correctamente a la pregunta que aparece en la tarjeta. Esta probablemente sea la más complicada, así que el docente podrá ayudar a los equipos en el caso de que les resulten complicadas ambas opciones.
- Tarjeta rosa: tararear → Tatarear la palabra que salga en la tarjeta.
- Tarjeta blanca: comodín → Cuando en el tablero aparezca una casilla con un burrito, significará que tienen el poder especial de poder pedir ayuda en el siguiente reto. La ayuda que elijan deberá de ser consensuada por el grupo.
- Tarjeta morada: todos responden → Las tarjetas moradas estarán mezcladas con las tarjetas del resto de colores. Cuando salga una tarjeta morada, toda la clase deberá responder.

Para esta actividad se va a dividir al alumnado en subgrupos de cuatro participantes. Cada vez que salga un reto, deberá de realizarlo un integrante diferente. Uno será el que realice el reto y el resto deberá de contestar, exceptuando las que sean para todos. El docente tendrá el papel de mediador y ayudará en todo momento si ve que surgen dificultades en el desarrollo del juego.

Sesión 10: Búsqueda del tesoro escondido

Como actividad final y para concluir, el docente va a realizar un juego de orientación con pistas por el casco antiguo de la población, donde se van a incluir los lugares de memoria que han ido viendo durante el transcurso de las sesiones.

Lo primero que se va a realizar es un mapa con el recorrido y las paradas previstas. Se sacará de GoogleMaps una captura de las calles de la localidad o se consultará la página web del Ayuntamiento de Zaidín para extraer el mapa del callejero (*Anexo XIII*).

Se han seleccionado 10 paradas en el casco antiguo del pueblo:

1. El arco y sus dos puertas.
2. El lobo.
3. Parada de los ganaderos para los animales.
4. Mirador del castillo.
5. Iglesia San Juan Bautista.
6. Los arcos y el ayuntamiento.
7. El ángel.
8. Casa La Rana, la bodega y los pesebres.
9. El tejado con alero de madera y caras esculpidas.
10. Símbolo esculpido en piedra de la profesión de las personas que habitaban en esa casa.

En cada una de las paradas, habrá una caja de madera o un sobre que deberán de abrir y sacar el manuscrito, imagen o escanear el código QR. Para escanear los códigos QR el docente llevará su dispositivo móvil o una Tablet. Al ser una actividad fuera del centro se pedirá a otro docente del colegio que de apoyo en la salida. Una vez lo tengan, deberán de resolver las cuestiones que se les plantea para poder ir a la siguiente parada

siguiendo el recorrido establecido en el mapa. Se iniciará la actividad en el colegio San Juan Bautista y se realizará en grupo.

Las pistas que se van a encontrar en cada una de las paradas son (*Anexo XIII*):

1. La primera pista se la dará el manuscrito que les ha enviado Manolo. El docente lo leerá en voz alta y después entre todos, deberán de resolver un jeroglífico. Aparece una imagen con símbolos y las letras a las que corresponde cada uno de los símbolos. Abajo unos huecos para cada letra y el símbolo arriba. Esta pista los llevará a la primera parada.
2. En el arco no encontrarán nada, pero en una de las puertas estará la caja con un código QR que deberá escanear el docente con su dispositivo móvil o una tablet. Aparecerá un enlace que los llevará a Google donde se verán fotos de lobos. (parada 2)
3. En la ventana de la casa encontrarán un sobre con una tarjeta dentro. La pista será: “Todo recto y a la izquierda tienes que girar, si quieres descansar” (parada 3).
4. Colgando de uno de los enganches que hay en la pared, estará el sobre. Dentro habrá una foto de las murallas de Zaidín (parada 4).
5. Detrás del semicírculo que todavía se conserva de una de las torres del castillo estará la caja. La pista será: “¡Dong, Dong! Las campanas debes escuchar si quieres encontrar al burrito en el campanar”. En la palabra campanar se han eliminado las vocales y el alumno deberá de probar con que vocal se forma la palabra (parada 5).
6. En los arbustos al lado de la Iglesia encontrarán otra caja. Cuando la abran verán una foto antigua del ayuntamiento y los arcos (parada 6).
7. En uno de los bancos del ayuntamiento está la caja. Dentro hay un código QR que el docente escaneará y se abrirá la página de Google con diversas fotografías de ángeles. Deben buscar en la fachada del ayuntamiento el ángel (parada 7).

8. La ventana debajo del ángel se encuentra el sobre. La pista será una adivinanza que deberán resolver: “Soy verde, me gusta saltar, jugar en el charco, y también se croar. ¿Quién soy?” (parada 8).
9. Dentro del pesebre de Casa la Rana estará la caja con la siguiente pista. Será una fotografía de la calle donde tienen que ir y otra del tejado que tiene que buscar. Deberán de mirar todos los tejados de las casas hasta encontrar el tejado de la fotografía (parada 9).
10. En la puerta de la casa, van a encontrar un sobre. En el sobre encontrarán un manuscrito de Manolo. Además, habrá un mapa indicando el recorrido que deben de hacer desde esa casa para ir a la última parada. Con la ayuda del docente irán mirando el mapa para encontrar la fachada con la piedra esculpida (parada 10). Allí habrá una caja de madera con monedas de chocolate para todos los alumnos y una bolsa de ropa con un carnet acreditativo por el esfuerzo y el aprendizaje de parte de Manolo.

En todo momento, el docente servirá de ayuda en la realización de la actividad, leyendo y guiando al alumnado por el casco antiguo de la localidad. Se pretende que los discentes aprendan de forma lúdica y divertida cada uno de los lugares de memoria que ya han visto en los cuentos. Servirá también a modo de repaso y de conclusión para esta propuesta de intervención.

3.7. Metodología

La metodología es importante adecuarla al grupo-clase donde se va a desarrollar la propuesta de intervención teniendo en cuenta también, la adquisición efectiva de las competencias clave y los objetivos propuestos en la que los niños y niñas son agentes activos principales de sus aprendizajes. Lo fundamental es que sea lúdica y motivadora, permitiéndoles experimentar, manipular, tocar y ver y, así, utilizar todos los sentidos posibles. Si el alumnado percibe las actividades como un juego, se van a sentir más atraídos y motivados para realizarlas.

Se va a emplear un enfoque globalizador, con el que se pretende acercar al alumnado hacia una realidad que quiere conocer. En todas las actividades se fomentará la propia identidad, la relación con los demás, el conocimiento y la interacción con el medio que

les rodea. El enfoque metodológico que se va a seguir pretende facilitar y orientar el proceso de aprendizaje. El docente hará de guía y mediador entre los conocimientos y los alumnos. El alumnado, la familia y la población de la tercera edad que se presente como voluntaria participará de forma activa en el proyecto, pero para ello es necesario que esté dispuesto y motivado a aprender y realizar todas las actividades planteadas. Poniendo el foco en las características que dispone el alumnado de este centro, es posible que la relación familia-escuela se vea obstaculizada por un factor como el lenguaje, ya que hay familias de diversas procedencias. Para solventar este obstáculo, se puede pedir a alguien que hable ambos idiomas que haga de intermediario. Se va a intentar que las familias participen lo máximo posible en esta propuesta, cada una de ellas según sus posibilidades, recursos y disponibilidad. Es importante darles la oportunidad de formar parte de ciertas actividades con sus hijos, ya que esto hace que pasen tiempo de calidad en familia fuera de su hogar.

3.8. Medios y recursos materiales / tecnológicos

Humanos: El profesor-tutor del curso y un profesor de apoyo en el caso que la actividad lo requiera. En la actividad de orientación se va a coordinar dicha sesión con el profesor de Educación Física del centro, en el que ambos van a salir con los alumnos y realizando las paradas que se han planificado por todo el pueblo. Para la sesión de juegos tradicionales, se va a contar con la participación de algún integrante de la Asociación de Jubilados y Pensionistas o abuelos del alumnado.

Agrupamiento del alumnado: Crear grupos homogéneos. Intentar poner al alumnado con dificultades de lenguaje cerca de algún alumno avanzado, para que pueda ayudarlo. Los agrupamientos van a ser flexibles según la actividad a realizar. El gran grupo, se va a realizar para mejorar las relaciones del grupo-clase para enriquecerse unos de otros y fomentar actitudes cooperativas y de ayuda. El trabajo individual para favorecer el aprendizaje significativo, que afiancen conceptos, comprobar el nivel y detectar dificultades.

Materiales y recursos didácticos: Los materiales y recursos que se van a utilizar en la propuesta de intervención se han detallado en el desarrollo de las sesiones y aparecen los recursos adjuntados en anexos. En su defecto, si no se dispone de algún material en el centro, se pueden modificar por alguno con características similares.

Organización de los espacios y del tiempo: Para la organización del espacio se va a tener en cuenta las necesidades básicas que presentan los niños en esta etapa. La movilidad, para que puedan acceder fácilmente a todo el material que se requiera en las actividades, favoreciendo así su autonomía. Las actividades se van a realizar en el aula de referencia, el patio del colegio y los lugares de interés de la localidad. Con lo referente al tiempo, las actividades van a tener una duración aproximada que se ve reflejada en las tablas de la temporalización.

3.9. Sistema de evaluación

Evaluación de la propuesta

En este apartado se pretende plasmar de forma detallada la evaluación y las herramientas utilizadas para evaluar la propuesta que se ha presentado. Para poder realizar una evaluación objetiva, se debe de observar y tomar conciencia de todo el procedimiento que se ha llevado a cabo. Es importante que las actividades de la propuesta despierten en el alumnado interés, motivación y curiosidad por seguir aprendiendo. Para ello deben de plantearse actividades adecuadas al nivel del aula, adaptar las metodologías que mejor funcionen y descartar actividades que resulten inadecuadas para su nivel cognitivo, abstractas o poco motivadoras. El docente va a realizar una autoevaluación (*Anexo XV*). Van a servir de ayuda las preguntas que se colocan en cada una de las sesiones, tanto las que se realizan al alumno como las que van destinadas al propio docente. Esta tendrá lugar al finalizar cada una de las actividades para ver si se han obtenido los resultados esperados con la puesta en práctica de las actividades programadas y en su defecto, qué aspectos pueden mejorar o reforzar para obtener unos resultados más satisfactorios.

Es importante que se tenga en cuenta cuatro ejes: Qué enseñar, cómo enseñar, cuándo y la evaluación del proceso en su conjunto. A partir de ahí se deben de plantear unos objetivos claros que se pretenden satisfacer/ofrecer con la realización de este proyecto. Esos resultados van a verse reflejados en mayor o menor grado con los criterios de evaluación que se establecen. Los aprendizajes van a ser sobre todo significativos, donde se vinculan los conocimientos previos que el alumno ya posee y el nuevo material de aprendizaje. El alumno tiene que ser capaz de elaborar esquemas entre el conocimiento que posee y los nuevos para al final reajustar toda la información

y le permita hacer una revisión de aquellos conocimientos que han adquirido y de los que todavía no.

Evaluación del alumnado

Los criterios de evaluación son referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las actividades o situaciones de aprendizaje a las que se refieren las competencias específicas de cada área de conocimiento en un momento determinado del proceso de aprendizaje (ORDEN ECD/853/2022 art.7) Estos criterios deben de responder a ser, saber ser y saber hacer y permitir evaluar la evolución del alumnado en los aprendizajes. Siguiendo esta definición, se han establecido los siguientes criterios de evaluación adaptados a la presente Propuesta de Intervención:

1. Muestra interés por los nuevos aprendizajes.
2. Compara los conocimientos iniciales con los que ha ido adquiriendo en todo el proceso de aprendizaje.
3. Participa con iniciativa e interés en los juegos y actividades propuestas relacionándose con otras personas con actitudes de respeto, respetando los ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.
4. Participa en actividades relacionadas con la cultura y la tradición presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

Se realizará una evaluación previa, mediante la puesta en común de conocimientos de manera oral, en la Sesión 1, para evaluar el nivel de conocimiento inicial del alumnado y tomar conciencia de los aprendizajes previos que poseen para asentarlos y a su vez, adquirir nuevos.

Además, tendrán un Diario de Aprendizaje (*Anexo XIV*) que deberán cumplimentar de forma individual una vez terminada la actividad. En la primera sesión se va a proyectar la ficha en la pizarra digital y el docente la cumplimentará al mismo tiempo que el alumnado. Para escribir la palabra, cada uno deberá levantar la mano y decir una palabra. A continuación, se votará la que más les haya gustado. El docente la escribirá y los niños y niñas harán lo mismo en su respectiva hoja. Si se observa que esto conlleva

una gran dificultad, se modificará repartiendo las palabras impresas en un folio para que las puedan recortar y pegar.

4. CONCLUSIONES Y PROPUESTA DE MEJORA

Conclusiones

Tras haber realizado esta Propuesta de Intervención se llega a la conclusión de que, a rasgos generales, el resultado obtenido ha sido muy satisfactorio y gratificante por parte del autor. Se ha ido planificado siguiendo las ideas previas demandadas por el director y siguiendo un eje estructurado de realización pautado.

La realidad de la escuela actual es la interculturalidad, un aspecto claramente enriquecedor para todos los alumnos. Además de ser una realidad en el contexto escolar, también lo es en nuestra sociedad. La inclusión de niños y sus familias al completo que proceden de otros países y culturas supone un reto, debido a la gran barrera lingüística que esto supone, entre otras. El papel del docente es clave para cumplir esta función compensatoria en relación con el lenguaje, debido a que las familias no pueden suplirlo por el desconocimiento del mismo. Como docentes, se debe ofrecer las mismas oportunidades a los alumnos con desconocimiento del idioma que los que poseen conocimiento de este en mayor o menor grado. Se debe, además, tomar conciencia de que cada persona es única, con unas capacidades, características, necesidades e intereses diferentes y se debe de intentar responder a todos esos aspectos con una educación lo más personalizada posible porque todos tienen el mismo derecho a educarse, aprender, conocer y descubrir.

Todo entorno que rodea a los niños y niñas acaba influyendo en sus aprendizajes. El docente debe sacar el máximo partido a la gran diversidad cultural que existe dentro de las aulas del siglo XXI y en específico en Zaidín, municipio de la comarca del Bajo/Baix Cinca donde cada año acogen una gran cantidad de población inmigrante que llega para trabajar, sobre todo en las temporadas de más demanda de personal por las labores frutícolas. Algunos de ellos llegan a la zona temporalmente, pero otros se quedan y construyen sus vidas aquí y se quedan por tiempo indefinido. Esta diversidad en el aula es satisfactoria para todos, ya que se adquieren nuevos conocimientos que antes no conocían sobre otras culturas del mundo, a la vez que otros conocen las del

pueblo que habitan. Estos aspectos pueden acabar con el racismo, la desigualdad y los estereotipos, yendo hacia una mejor sociedad en la que destaque el respeto entre todas las personas, la creación de la identidad propia, el sentido de pertenencia y la conservación de la cultura y la tradición.

Tras haber diseñado las actividades para esta propuesta y los objetivos establecidos se llega a la conclusión de:

1. La población inmigrante que se queda en las localidades rurales para trabajar en las labores frutícolas hace aumentar el número de habitantes del mundo rural y también el alumnado de los colegios, ya que algunos de ellos se quedan a vivir en estos territorios con sus familias. De esta forma, podemos ir combatiendo la despoblación existente en zonas rurales e ir aumentando en número de población joven, ya que en su mayoría, tienen menor tasa de natalidad y la población es más bien adulta-anciana.

2. Tener la oportunidad de conocer nuevas tradiciones y culturas ayuda a que todos se den cuenta de que son iguales aunque haya diferencias de color, raza, cultura, religión, idioma, etc. a la vez que adquieren nuevos conocimientos que anteriormente no conocían.

3. Es muy favorecedor que los familiares e incluso la población anciana de la población participe de forma activa con el colegio. Los familiares de los alumnos procedentes de otros países también se ven beneficiados ya que se integran en la sociedad, tanto con otros padres como en el ámbito escolar.

4. Con esta propuesta de intervención, se va a garantizar la educación del alumnado en su propio entorno con una enseñanza de calidad. El alumno va a poder aprender y sobre todo, disfrutar del entorno tan privilegiado que les rodea teniendo siempre en cuenta los valores de compañerismo, igualdad y respeto.

Propuesta de mejora

El cuento y el juego están muy arraigados a la etapa Infantil y además, se considera de vital importancia que en las aulas se realicen actividades que fomenten la utilización de dichos recursos como elementos enriquecedores en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo integral del alumnado. Como línea de ampliación para el

futuro se podría utilizar esta propuesta de intervención para trabajar la cultura y la tradición de los países de procedencia de los alumnos que haya inscritos en el colegio de dicha localidad. Como se ha señalado anteriormente, es un pueblo con mucha diversidad cultural, por lo que podría ser muy enriquecedor conocer el resto de las culturas y tradiciones de los países de procedencia de los alumnos del centro escolar y no solo trabajar la propia de la localidad donde se contextualiza dicha propuesta. Para que esto pudiera llevarse a cabo, sería necesaria la colaboración y participación activa en las actividades propuestas por parte de los familiares, para que faciliten al centro fotografías, historias, mitos, juegos tradicionales, festividades o eventos importantes, aspectos relacionados con la cultura y la tradición, etc. El discente debe saber que existen infinidad de recursos para aprender nuevos conocimientos y asentar los que ya poseen. Para eso, es necesario que el maestro o maestra sea un buen mediador, esté motivado para realizar una buena práctica y sepa transmitir esos valores a su alumnado.

CONSIDERACIONES FINALES

A nivel personal ha resultado muy satisfactorio la realización de esta propuesta de intervención. En primer lugar, porque se ha contextualizado en mi pueblo natal, el cual conozco la realidad del entorno, la cultura, la tradición y sus puntos de interés. Durante el desarrollo de la propuesta, ha sido necesario recopilar información a través de diversas fuentes, sobre todo el testimonio de personas mayores de la localidad y de *fem memoria*, un proyecto que se comenzó en la localidad hace unos años para recopilar historias y fotografías antiguas. Con todo esto he podido tomar conciencia de la cantidad de cosas que, aunque siempre he vivido aquí y me he recorrido sus calles mil veces, no me había dado cuenta de su existencia. El pueblo habrá cambiado mucho en apariencia física, pero su gente y su esencia sigue intacta, gracias a todas esas voces ancianas que siguen manteniendo vivo en sus recuerdos las entrañables historias que guarda cada rincón de Zaidín. En segundo lugar, ha servido para tomar conciencia de la cantidad de aspectos que se deben de tener en cuenta para realizar una propuesta de intervención y la indagación necesaria que conlleva la parte teórica de los contenidos que se quieren tratar. Es importante reflexionar y tomar varias decisiones sobre las metodologías que se pueden utilizar en un aula, la infinidad de posibilidades didácticas que tiene el cuento y el juego en la etapa infantil y la cantidad de beneficios que estos aportan a los niños y niñas. Por otro lado, al desempeñar este tipo de trabajos, te das

cuenta de que todos los aprendizajes que has ido adquiriendo a lo largo de la carrera son importantes y necesarios para poder llevarlo a cabo. La curiosidad y la motivación personal para realizarlo son esenciales y durante su elaboración he podido reflexionar, mostrar e incluso mejorar mis capacidades para llevar a cabo este tipo de tareas. La toma de decisiones, sobre todo a la hora de planificar y desarrollar las situaciones de aprendizaje, es donde percibes el amplio abanico de posibilidades que se puede abarcar, con tan solo dos recursos, al tratar dos temas tan cercanos a las personas como son la cultura y la tradición del entorno al que pertenecen. Además, intentas que se adapten a todas las características, necesidades, intereses y capacidades de los individuos a la que la estás dirigiendo, por lo que debes de diseñarlas con rigor y lo más adecuadas posibles para que cubran todos esos aspectos. Ha habido momentos de bloqueo, sobre todo en los aspectos teóricos, porque resultaba bastante difícil sintetizar toda la parte teórica que se emplea en los primeros apartados. Se ha intentado aportar un granito de arena muy personal y esto ha incentivado el compromiso por entregar un trabajo lo más perfecto posible. Es una pena no haber podido llevarlo a la práctica, porque estoy segura de que se hubiera generado una retroalimentación muy enriquecedora, tanto a nivel personal, como para la realización de esta propuesta de intervención.

Para concluir, me gustaría dar las gracias a mi padre y mi tía por ayudarme a recopilar objetos antiguos de nuestra familia, ya que somos muchas generaciones de agricultores y ganaderos. También por utilizar las fotografías familiares para los cuentos, ya que ellos son los protagonistas que he elegido por el valor sentimental que tienen. A las hermanas de *Ca la Rana*, por abrirme las puertas de su casa con gran amabilidad, contarme historias y dejarme fotografiar algunos de los maravillosos rincones que todavía conservan en su casa. A *Fem Memoria*, por hacer un magnifico trabajo de recopilación de palabras, juegos, historias, vivencias y fotografías de Zaidín, las cuales he extraído para algunos cuentos (*Anexo XVI*). Por último, a Alberto, por su inmensa paciencia y ayuda y dejarme realizar este proyecto tan especial para mí.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bettelheim's, B. (2013). Children need fairy tales. *Televizion*, 26, 17-18.
https://websites.ucy.ac.cy/nursery/documents/children_need_fairytales.pdf
- Cabo, B. H., & Suero, M. J. L. (2009). Modus operandi en el entramado intertextual de los álbumes ilustrados de Anthony Browne. *EA, Escuela Abierta*, 12(1), 51-88.
<https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/view/246>
- Cerrillo, P. (2007) *Literatura infantil y juvenil y educación literaria: hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Editorial Octaedro, S.L.
- Colomer, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Síntesis.
- Conde, J. L. (1994) *Cuentos motores* (Vol. 1). Paidotribo.
- De Castro, M. (2015) Familia y escuela: instituciones socializadoras del niño. *Revista de Postgrado*, 10(18), 215-222. <https://arje.bc.uc.edu.ve/arj18/art22.pdf>
- Espinoza, M., & Espinoza, M. C. (2009). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, (21), 3-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3053746>
- Fernández, C. G. (2007) El cuento como recurso didáctico. *Innovación y experiencias educativas*, n°26. 1-9.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_26/CRISTINA_GEMA_FERNANDEZ_SERON_01.pdf
- Foschi, R. (2020) *María Montessori*. Ediciones Octaedro.
- Garaigordobil, M. (1990) *Juego y desarrollo infantil*. Seco Olea Ediciones.
- Gardner, H. (2005) *Inteligencias múltiples* (Vol. 46). Paidós.
- González, I. (2006) El valor de los cuentos infantiles como recurso para trabajar la transversalidad en las aulas. *Campo Abierto: Revista de Educación*, 25 (1), 11-30.
<https://dehesa.unex.es/handle/10662/14397>
- Gutiérrez, R. (1997) *El juego de grupo como elemento educativo*. Editorial CCS.
- Huertas, R. (2006) *Cuentos populares y creatividad. Actividades didácticas y educativas en Primaria: 100 (Material para educadores)*. Editorial CCS.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado n.º 106, de 4 de mayo de 2006.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de *Educación*. Boletín Oficial del Estado n.º 340, de 30 de diciembre de 2020.

- López-Chiriboga, M.A., Ávalos-Espinoza, P.A., & Solórzano-Costales, Á. X. (2021). Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones. Elementos identitarios culturales. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 483-503. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i4.2578>.
- Manga, D., & Ramos, F. (2011). El legado de Luria y la neuropsicología escolar. *Psychology, Society & Education*, 3(1), 1-13. <https://doi.org/10.21071/psye.v3i1.13722>
- Mata, D.M., & Román, C.R. (2005). Actitudes de los profesores hacia la educación intercultural. *Aula abierta*, (86), 185-203. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2328717>
- Mur, J. J. (2015) *Cancionero popular altoaragonés*. Instituto de Estudios Altoaragoneses. <http://www.sipca.es/censo/1-IAL-HUE-011-254-019/Lo/ruquet/i/lo/llantaim.html&oral#.ZGDto3ZBxPY>
- Orden ECD/853/2022, de 13 de junio, *por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón*. Boletín Oficial de Aragón nº 116, de 17 de junio de 2022.
- Ortega, R. (1992) *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfaro.
- Padial, R & Sáez-López, P. (2014) Los cuentos populares/tradicionales en Educación Infantil. Una propuesta a través del juego. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (2), 32-47. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i2.2375>
- Pelegrín, A. (2004). Lírica y juegos populares en Gaspar de los Reyes. *dins PIÑERO, Pedro M.(ed.)*, 26-28.
- Piaget, J. (1946) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la Lengua Española* (23ª ed.). RAE.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, *por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*. Boletín Oficial del Estado nº 28, de 2 de febrero de 2022.
- Rodari, G. (1987) *Ejercicios de Fantasía*. Editorial Alianza.
- Rodríguez, A. (2010) Acerca de la definición de “Cuento popular”. En fundación Joaquín Díaz (org), *Literatura Popular, Simposio sobre literatura popular* (pp. 9-14). Ureña. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/literatura-popular/>

- Rodríguez, A. (2006) Entre Europa y la India. Las raíces comunes de los cuentos populares. *Clij, Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 195, 7-14.
<https://www.revistaclij.com/>
- Siciliani, J. M. (2014) Contar según Jerome Bruner. *Itinerario Educativo: revista de la Facultad de Educación*, 28(63), 31-59.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6280205>
- Tonucci, F. (2019). La emoción de la autonomía, la emoción del juego. *Cuadernos de pedagogía* 499, 157-161.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/191439>
- Vygotsky, L.S. (1978). El papel del juego en el desarrollo. En Cole, M., John-Steiner, V., Scrihner, S. & Souberman, E. (eds.) *El desarrollo de los procesos superiores* (141-158). Editorial Crítica.
<https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/biblioteca/psicolog%20%20Vigotsky%20-%20El%20papel%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20del%20ni%C3%B1o%20cap%C3%ADtulo%207.pdf>


ANEXOS

Anexo I. Sesión 1. **Presentación de la UD y El primer paseo de Manolo.**

Pergamino del burro Manolo

11 abril

Para los alumnos de 5 años
del CEIP SAN JUAN BAUTISTA




QUERIDOS AMIGOS DE LA CLASE DE 5 AÑOS:
ME LLAMO MANOLO, OS ESCRIBO ESTE PERGAMINO PORQUE NECESITO
VUESTRA AYUDA.

HE HAN DICHO QUE SOIS UNOS NIÑOS MUY LISTOS Y OS ESCRIBO
PORQUE ME HE ENTERADO QUE VAIS A ESTUDIAR "LA CULTURA Y LA
TRADICIÓN DE ZAIDÍN". DA LA CASUALIDAD DE QUE SOY UN BURRITO
MUY AMBRIENTO Y EN VUESTRA IGLESIA HAY UNA HIERBA QUE ME
GUSTA MUCHO. PERO TENGO UN PROBLEMA, ME HE PERDIDO Y NO SE
COMO LLEGAR.

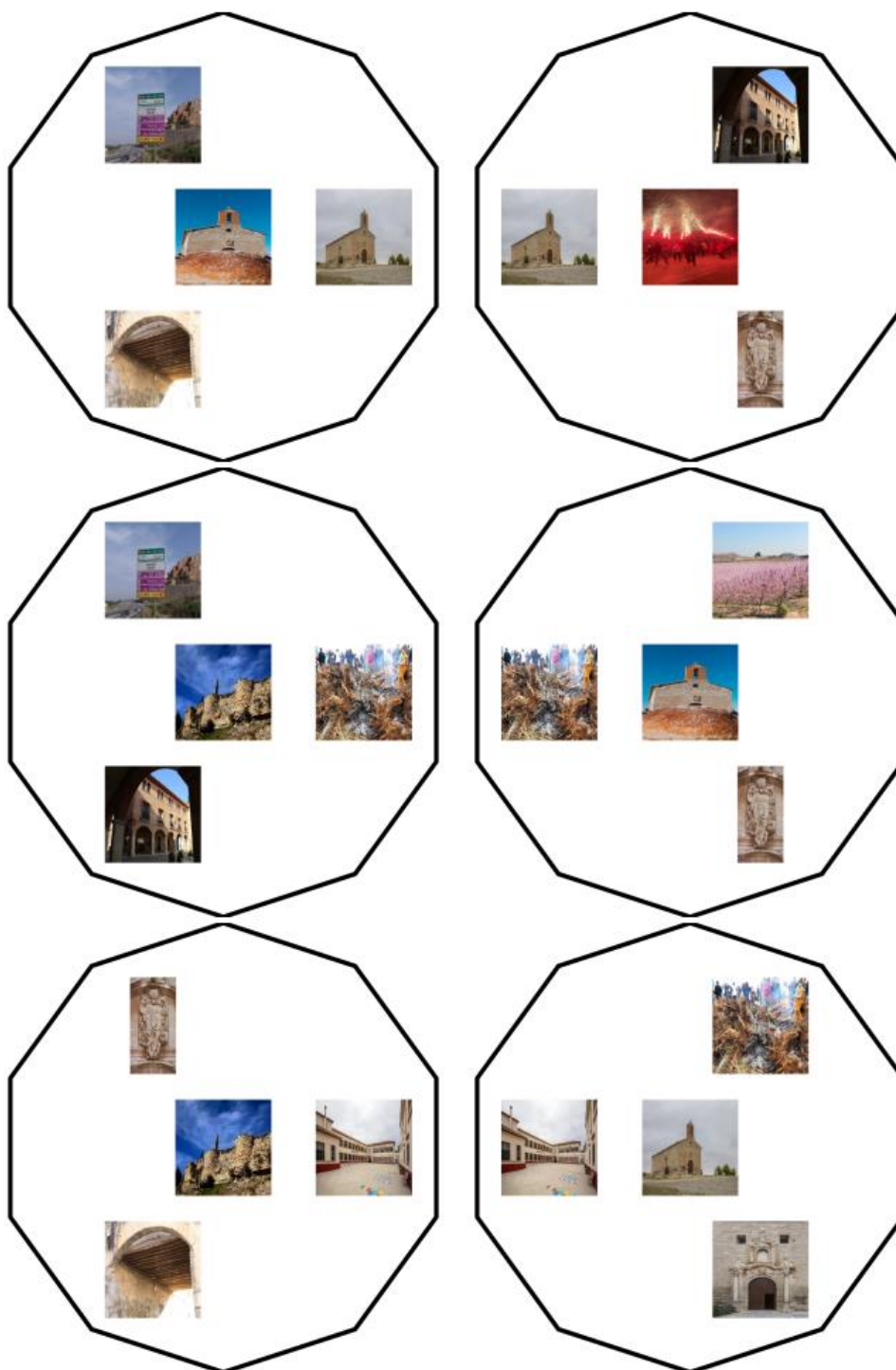
¿ME PODEÍS AYUDAR?. SI ME AYUDAIS, OS PROMETO QUE COMPARTIRÉ
UNO DE MIS TESOROS.
¡CONFIO EN VOSOTROS!

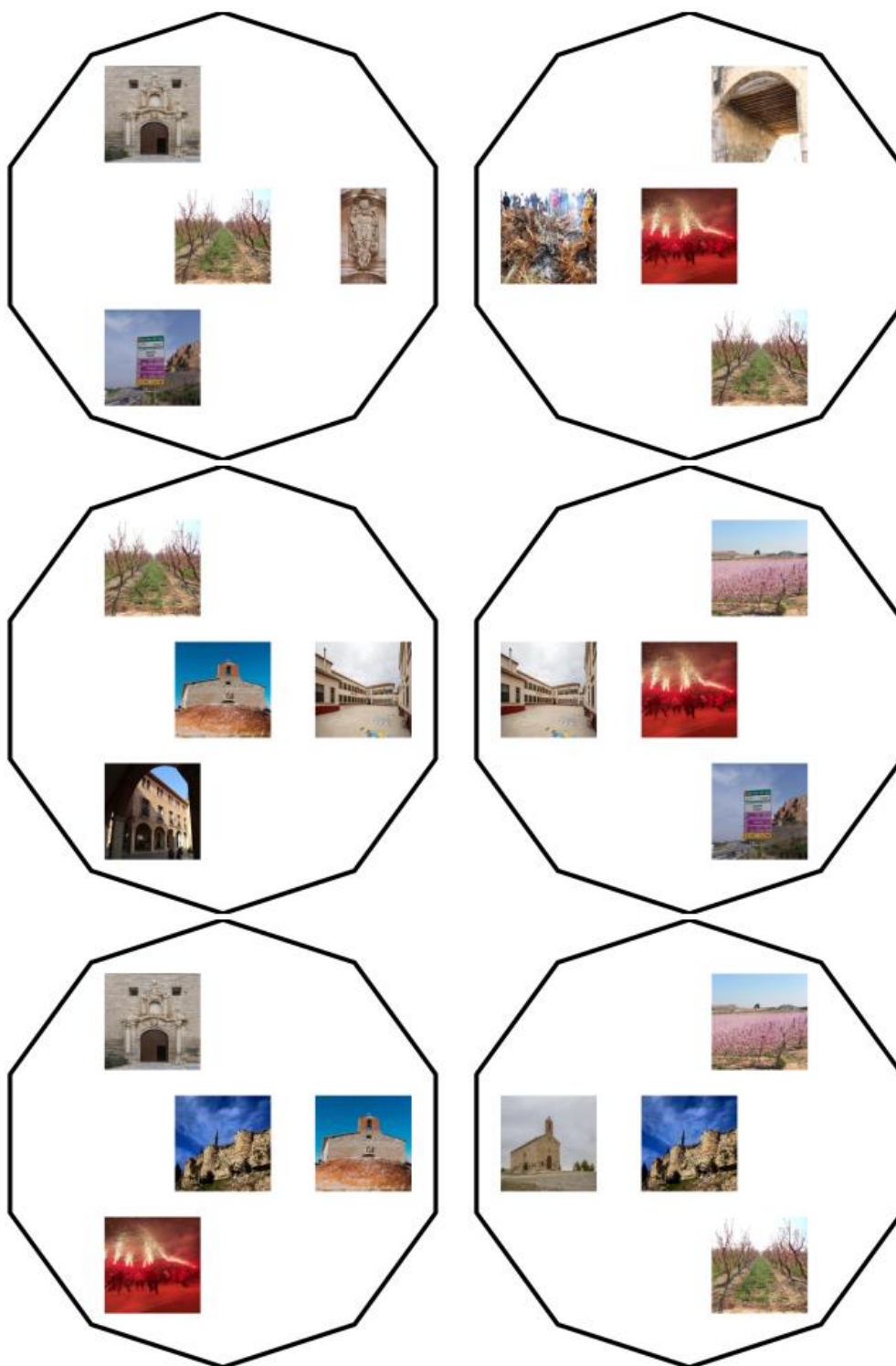
PARA QUE ME CONOZCÁIS UN POCO MÁS, VOY A ACOMPAÑAROS EN
TODAS LAS ACTIVIDADES QUE VAIS A REALIZAR Y ASÍ JUNTOS
APRENDEREMOS MUCHO SOBRE ZAIDÍN.

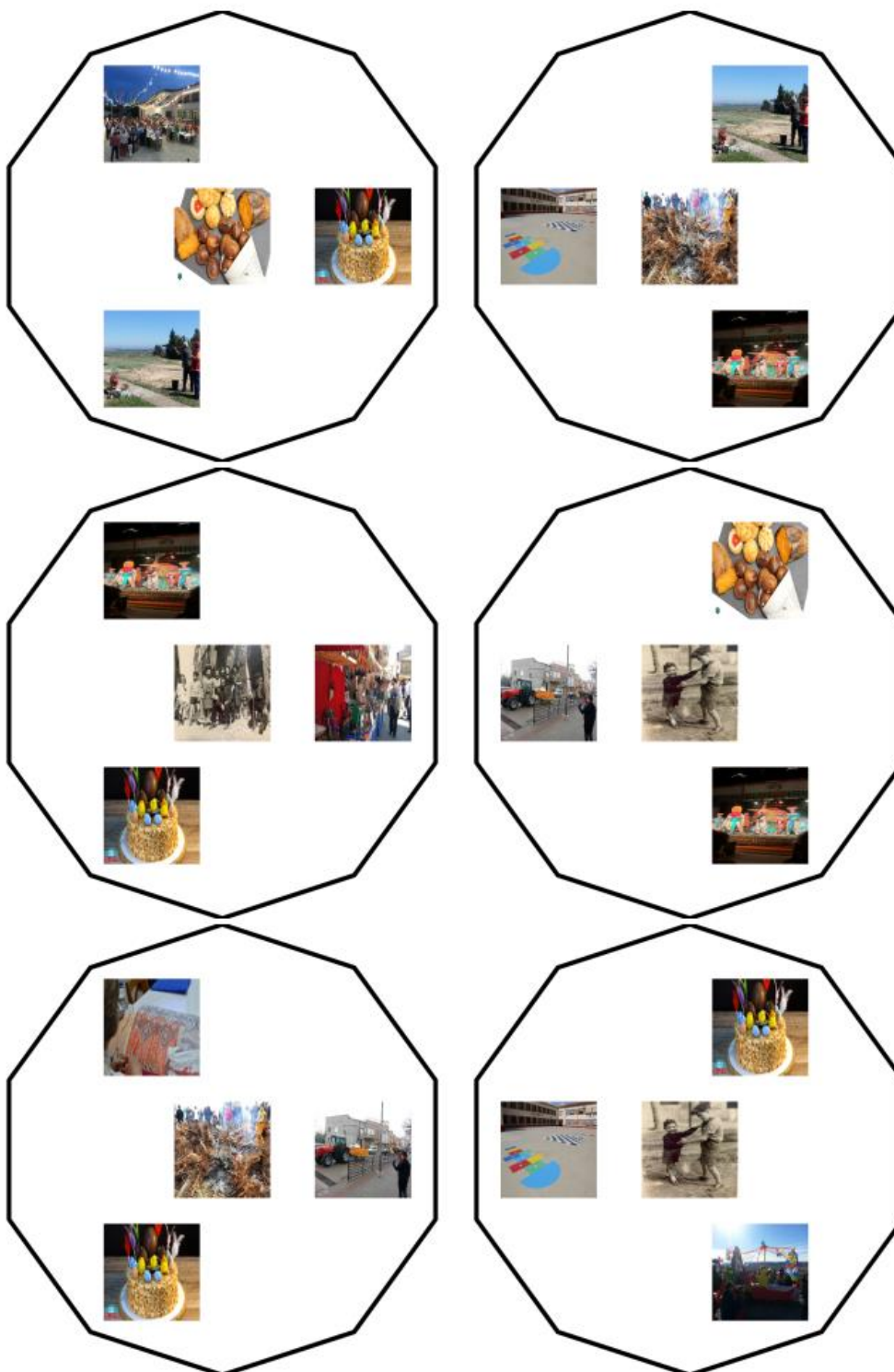
MANOLO

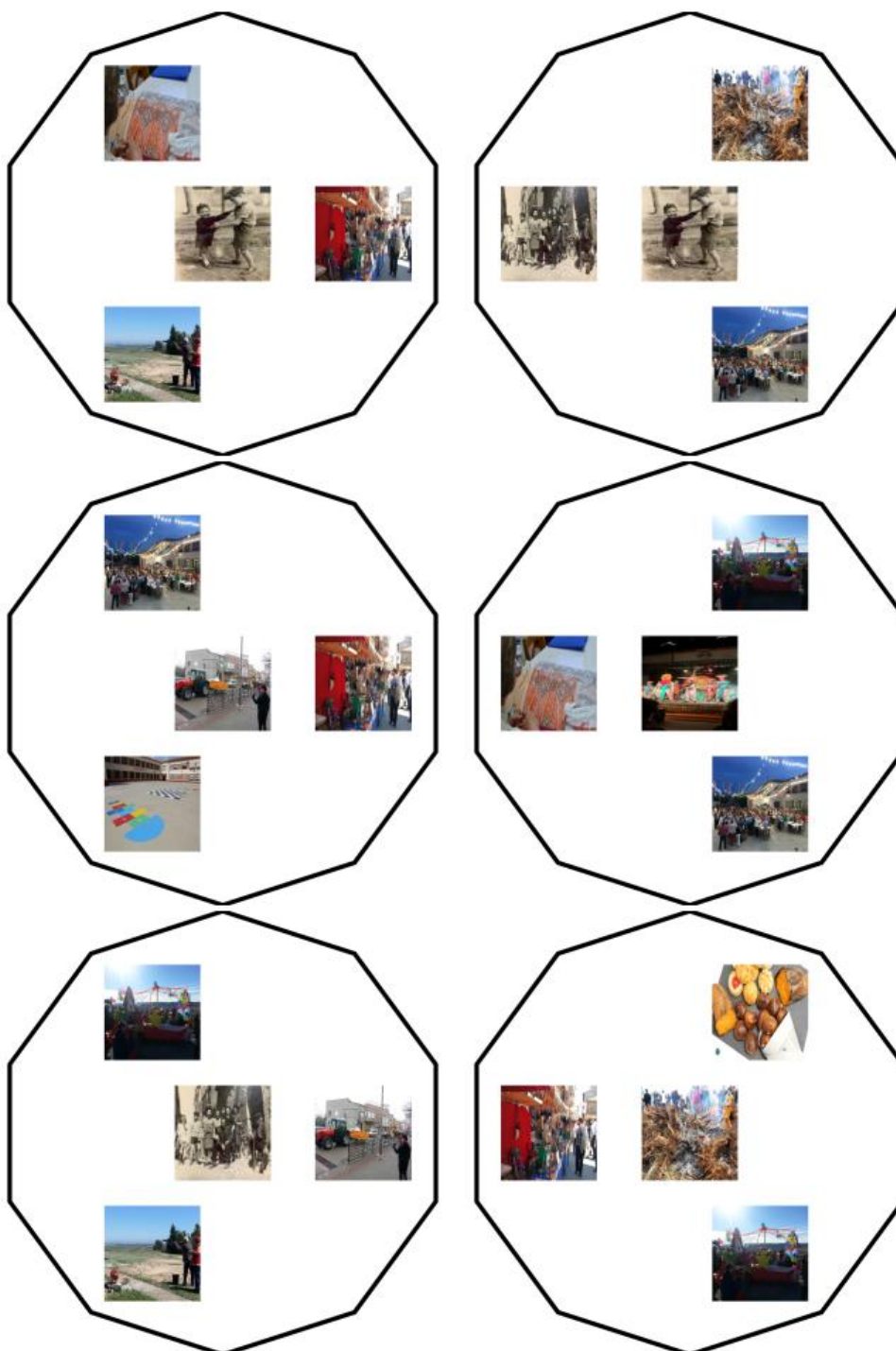


Anexo II. **Dobble**













Anexo III. Dado para la reflexión post-lectura de cuentos.



Anexo IV. Sesión 1. **El primer paseo de Manolo.**



EL PRIMER PASEO DE
MANOLO



Manolo es un burro muy curioso, tanto que un día se perdió.



Recorrió muchos kilómetros hasta que se encontró un pequeño pueblo situado al sur de la provincia de Huesca.



A lo lejos, vio el río Cinca y bajó a beber un poco de agua.



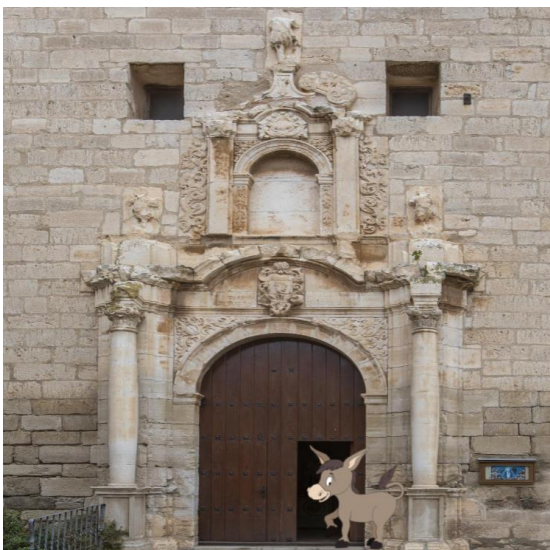
Antes de entrar en el pueblo están los restos del castillo. Una muralla de 50 metros con dos columnas semicilíndricas.



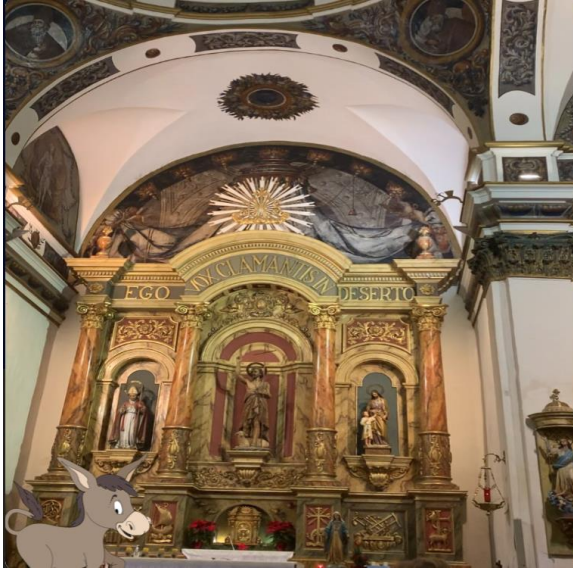
La Villa de Zaidín estuvo amurallada antiguamente hasta principios del siglo XX. Una de las entradas era La Porteta.



Al ver la enorme torre, decidió subir para ver que era. Al pasar el arco, se encontró la Iglesia de San Juan Bautista.



La gran puerta de madera estaba abierta, así que pudo entrar.



Su abuela, le había dicho que era una Iglesia muy bonita, pero no se imaginaba que le iba a gustar tanto.

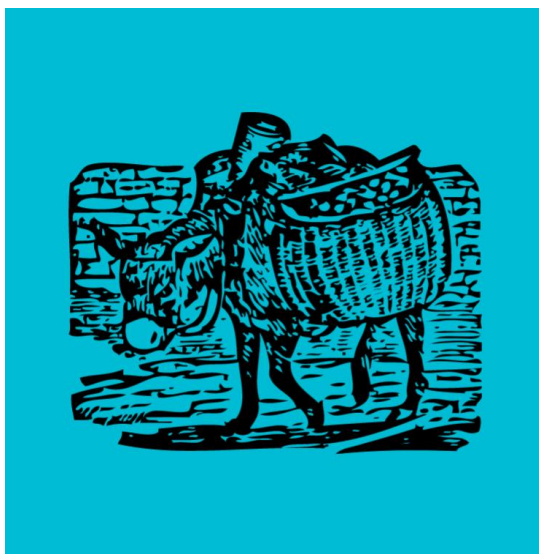


Tanto le gustó, que cuando salió ya se había hecho de noche. Como estaba tan cansado, se quedó dentro a dormir.



¿Cuál será la próxima aventura del burrito Manolo? ¿Qué descubrirá de Zaidín?

Anexo V. Sesión 2. **Un paseo por la historia.**



UN PASEO POR LA
HISTORIA



Un día Manolo estaba en el mirador del castillo y recordó que su abuela siempre le hablaba de los campos de Zaidín.



Le dijo que la mayoría de las personas se dedicaban a la agricultura.



Con la pala recogían el grano y lo ponían en la criba, que servía para separar el grano de la paja o la hierba.



Para poder medir la cantidad de grano, utilizaban el almud o el doble.



El carrasó era una balanza para calcular pesos más grandes. Se colocaba por una parte el saco de grano y se iba moviendo el peso del otro extremo hasta que se equilibraba.



Otros se dedicaban a la ganadería, sobre todo a la crianza de cerdos.



Con el cobefematé quitaban el estiercol.



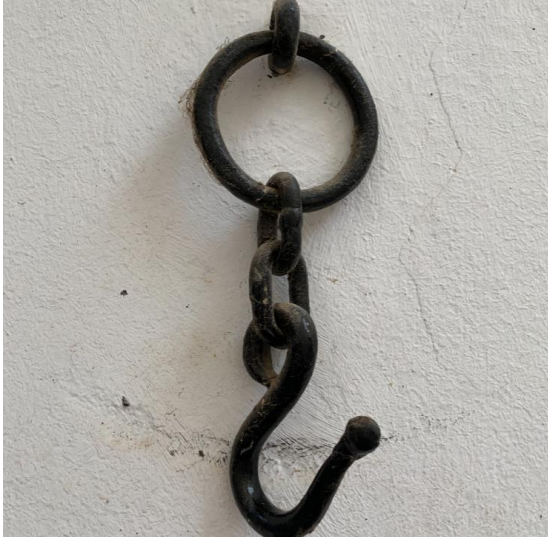
Cuando el cerdo ya era grande, lo mataban para hacer mandongo y comer todo el año.



En las casas había pesebres para dar de comer a los burros.



También había huecos donde guardaban la paja.



Fuera de las casas había ganchos para poder atarlos.



Los burros eran muy importantes, los utilizaban para transportarse y trabajar.



Para San Antón, los subían en romería a la ermita para que el cura los bendijera.



Muchos años más tarde, los burros fueron reemplazados por las cosechadoras y los autobuses.

Anexo VI. Sesión 3. Recorremos las calles.



RECORREMOS LAS
CALLES



Han pasado años, muchos años...



Las calles han cambiado...



...Mucho...



...pero que mucho...



El colegio.



La plaza de la iglesia.



El cine.



Las panaderías.



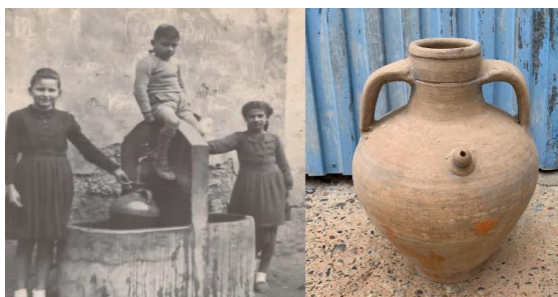
Los bares.



La procesión en Semana Santa.



La romería hasta la Ermita.



Ya no van a recoger agua a las fuentes o al río con la charreta.





No hacen vino en sus casas.



Ni tampoco luz con las lámparas de aceite.



Las familias han cambiado.



Las niñas ya no visten así.



Ni tienen muñecas hechas de trapos viejos.



Pero, hay algo que no ha cambiado... ¿Sabéis que?



Las calles...

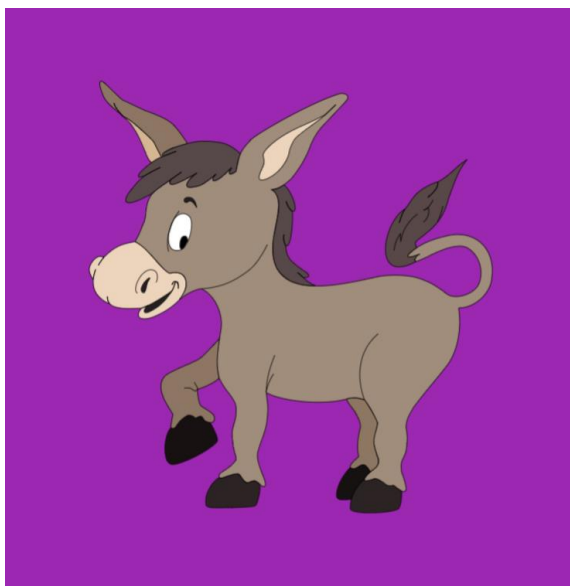


...repletas de...



...niños jugando.

Anexo VII Sesión 4. **El burro y el llantaim.**



EL BURRO Y EL
LLANTAIM



En un pueblo pequeño de la Ribera del Cinca, arriba del campanario creció un llantaim.



El tío Atanasio tenía un burro con unos dientes muy grandes.



San Antón era el patrón de la villa y los niños corrían por la calle con alegría.



Un día, de buena mañana, llevaron al burro a comerse el llantaim.



Todo el pueblo estaba en la plaza esperando. Poco a poco iban subiendo al burrito al campanario colgado del cuello.



¡Mirar, mirar, mirar como se ríe el burrito! - dijo tía Pepeta levantando los brazos y gritando.



Ya bajan al burrito del cuello colgando, que tanto se reía que así se quedó.

Partitura de “*Lo ruquet i lo llantaim*” (El burrito y el llantaim).

231

Lo ruquet i lo llantaim

Zaidín

Andantino $\text{♩} = 70$

Aun po - bble pe - tit de la ri - be - ra del Çin - ca ja dalt

del cam - pa - nal va nai -

xéun llan - ta - im que ba - lla - gi ba - lla - e al son del sers, que ba -

lla - gi ba - lla - e al

son del sers. Lo tí - ga - ta - na - sio te - ni - gun ru - quet

den - tut, cu - bat i par - det, que ba - lla - gi ba - lla - e al

son del sers, que ba -

lla - gi ba - lla - e al son del sers. Sant An - to - ni e - re'l pa - tró de la vi - lla,

ils chi - cots van pen - sá de ti - rás al ca - rret, i ba -

lla - en, ba - lla - en al son del sers, i ba - lla - en, ba - lla - en al son del sers.

Texto traducido.

En un pequeño pueblo de la ribera del Cinca y arriba del campanario nació un llantaim.

Que bailaba y bailaba en el sentido del cierzo.

El tío Atanasio tenía un borrico dentado, con cola y pardo.

Que bailaba y bailaba en el sentido del cierzo.

San Antonio era el patrón de la villa, y los chicos pensaron en tirarse al carrito.

Y bailaban, bailaban en el sentido del cierzo.

Al día siguiente y de buena mañana al burrito lo llevaron a comer el llantaim.

Y bailaban, bailaban en el sentido del cierzo.

Ya está todo el pueblo en la plaza esperando, ya suben al burrito del cuello colgando.

Y bailaban, bailaban en el sentido del cierzo.

La tía Pepeta se levantó gritando: -Mirar, mirar, mirar cómo se ríe.

Y bailaban, bailaban en el sentido del cierzo.

Ya bajan al burrito del cuello colgado que tanto se rió que riendo se quedó.

Y bailaban, bailaban en el sentido del cierzo.

Ficha 1. Comprensión lectora

NOMBRE: _____

COMPRENSIÓN LECTORA

**EL PROTAGONISTA DEL
CUENTO.**



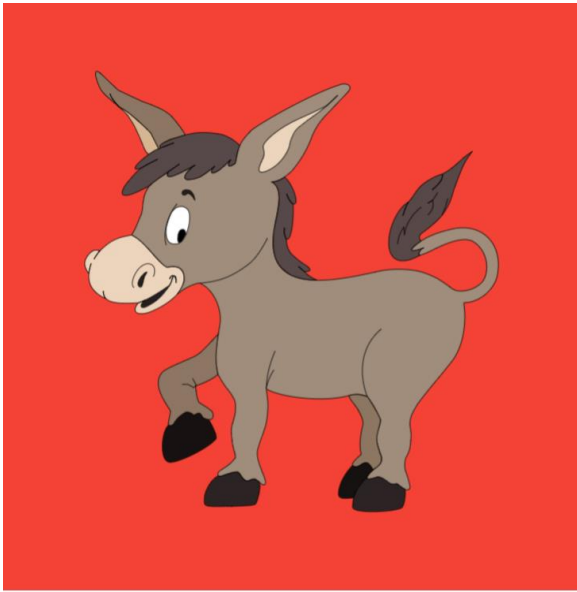
DÓNDE QUIERE IR.



QUE QUIERE COMER.



Anexo VIII Sesión 5. **Empiezan los festejos**



**EMPIEZAN LOS
FESTEJOS**



En enero, de hoguera en hoguera suben juntos en romería a la Ermita. Los mozos vestidos de baturros, esperan ansiosos repartir los bollos. Si no te quieres cansar, en carroza tendrás que llegar.



Cuando llega primavera, las fiestas empiezan y los colores inundan las tierras.



En abril y en mayo no te puedes quedar en casa, cada semana tienes Jornadas Culturales.



El Encuentro de Bolillos es el primero. Centenares de bolilleras de muchas localidades se reúnen en el Polideportivo Municipal.



Después viene San Jorge. Allí podrás comprar libros y rosas, si a alguien quieres conquistar.



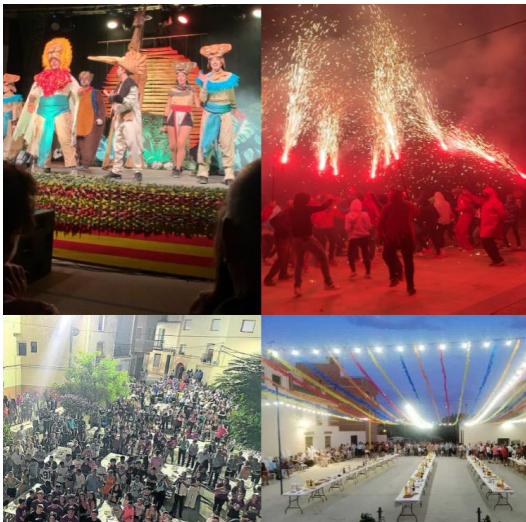
No te puedes olvidar la Feria. Puedes encontrar comida, juguetes, artesanía, maquinaria agrícola... todo lo que te puedas imaginar.



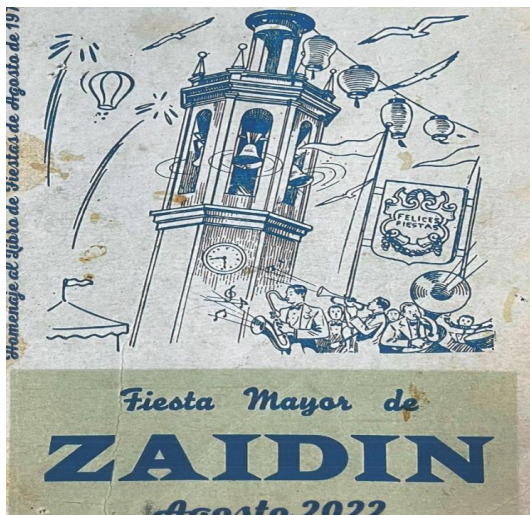
El Concurso de Pintura Rápida y el Concurso de Fotografía vienen a la par. El pueblo está lleno de gente que viene a pintar. Si te gusta el arte, no puedes faltar.



La Milla Urbana es lo mejor, si te crees un buen corredor. Gente de todo Aragón compite para ser el campeón.



En agosto, el cohete y el volteo de campanas anuncian el inicio de las fiestas de Nuestra Señora de la Asunción. Bailes, concursos, juegos y teatros encontrarás un montón.



Todos están de celebración. Los mozos y las mozas llevan a cabo su función, cada año hay nueva presentación.



La Castañada y la Mona se celebran por tradición. Aunque son fiestas catalanas, en Zaidín las celebramos con gran ilusión.



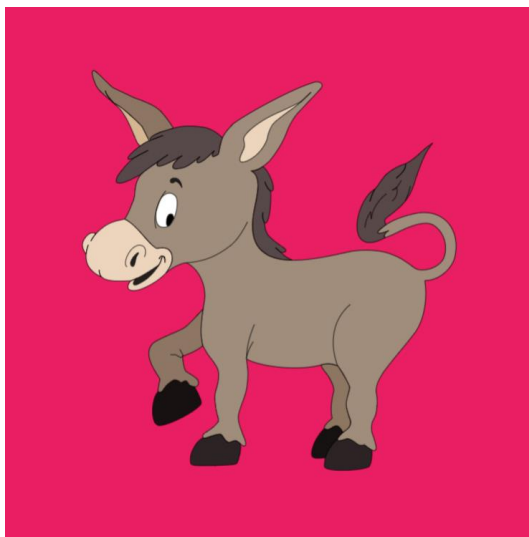
Soy un burrito marchoso, tanta fiesta me parece fabuloso.

Anexo IX. Sesión 6. Ilustramos el municipio.





Anexo X. Sesión 7. **La fábrica de los cuentos.**



EL LOBO Y EL ÁNGEL



Cuenta la historia que un pastor salió a pastorear con su rebaño de ovejas.



Recorrió muchos kilómetros.



Estuvo días pastoreando.



El mal tiempo llegó y con el la vuelta a casa.



Recogió todas sus pertenencias y emprendió el camino a casa.



Contó las ovejas y estaban todas.



Pero...



...no se dio cuenta de que un lobo se había colado en su rebaño.



Entró en Zaidín por La Porteta y subió a la plaza de la Iglesia.



Al llegar a casa se dio cuenta de que un lobo les había seguido.



Para recordar siempre ese día, decidió marcar en la fachada de su casa la silueta del lobo.



Para que no le volviera a pasar, el cura del pueblo le dijo que le dedicara al ángel unas plegarias.

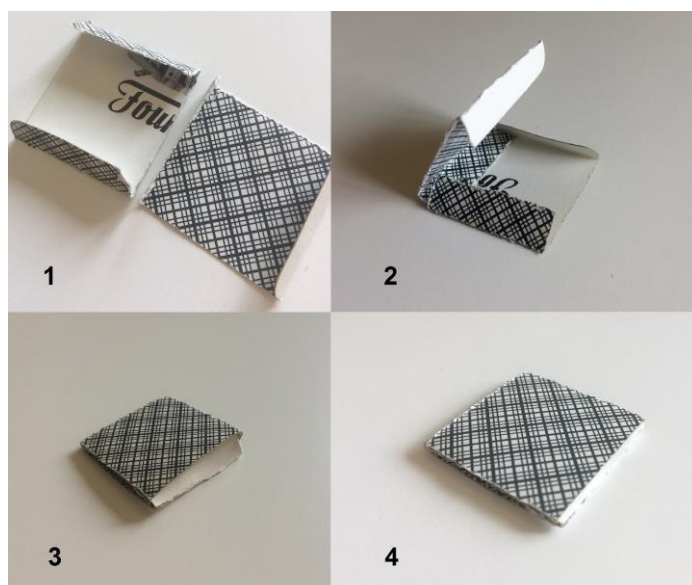
Anexo XI. Sesión 8. **El juego en las calles.**



Imagen 1. Niños jugando en las calles.



Imagen 2. Proceso para montar los Patacons.



Mapa 2. Imágenes que corresponden a los números del mapa 1.



Mapa 3. Imágenes que corresponden a los números del mapa 1 y el nuevo reto.



Pista 1. Manuscrito de Manolo

12 mayo

Para los alumnos de 5 años
del CEIP SAN JUAN BAUTISTA



QUERIDOS AMIGOS DE LA CLASE DE 5 AÑOS:
¡ESTO YA CASI TERMINA! ESTOY MUY CONTENTO POR HABER CONOCIDO ESTE
PUEBLO TAN BONITO Y A VOSOTROS.
¡SOIS UNOS NIÑOS EXCELENTES!

TENÉIS UNA ÚLTIMA MISIÓN, CONSEGUIR EL TESORO QUE HE ESCONDIDO EN
ZAIDÍN. PARA PODER LLEGAR A LA PRIMERA PARADA, DEBÉIS RESOLVER ESTE
JEROGLÍFICO :

 A	 B	 B	 C	 D	 E
 F	 G	 H	 H	 I	 J
 K	 L	 M	 N	 N	 O
 P	 Q	 R	 S	 T	 T
 U	 V	 W	 X	 Y	 Z



— — — —

¡NOS VEMOS PRONTO AMIGOS!
MANOLO



Pista 2. Código QR



Pista 3. Tarjeta-recorrido



Pista 4. Tarjeta-foto



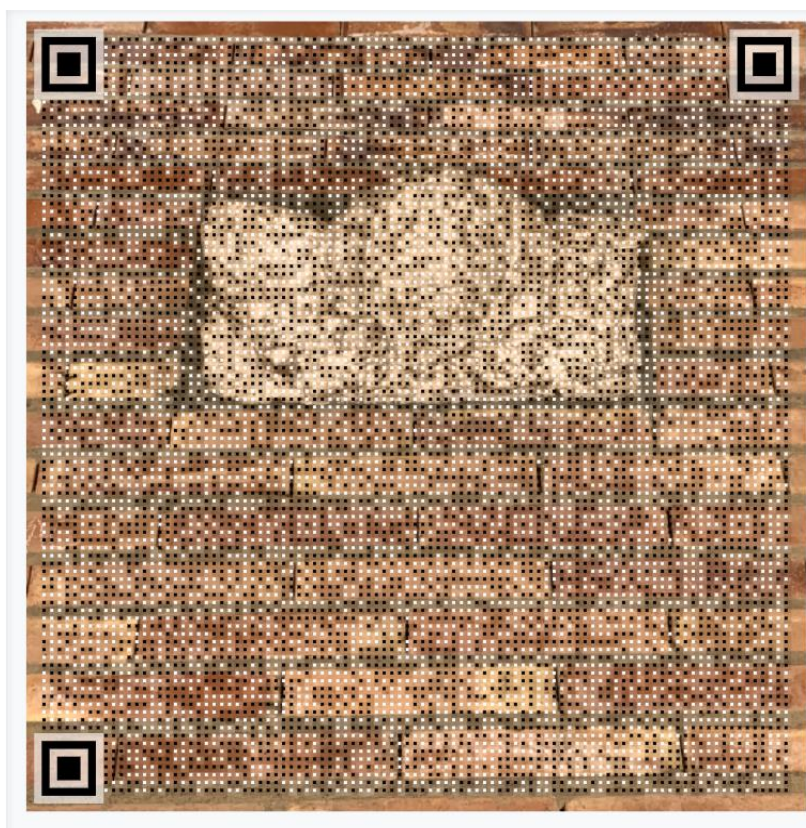
Pista 5. Tarjeta-completa la palabra con la vocal



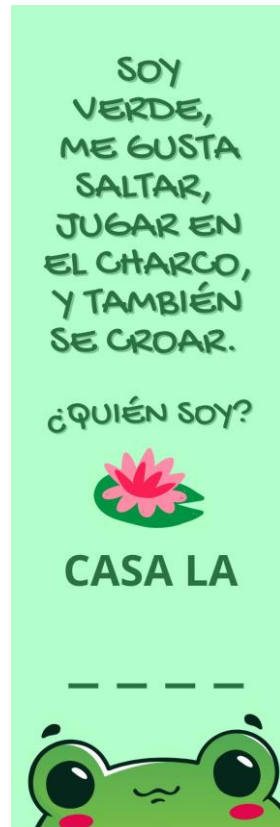
Pista 6. Fotografía antigua del ayuntamiento de Zaidín.



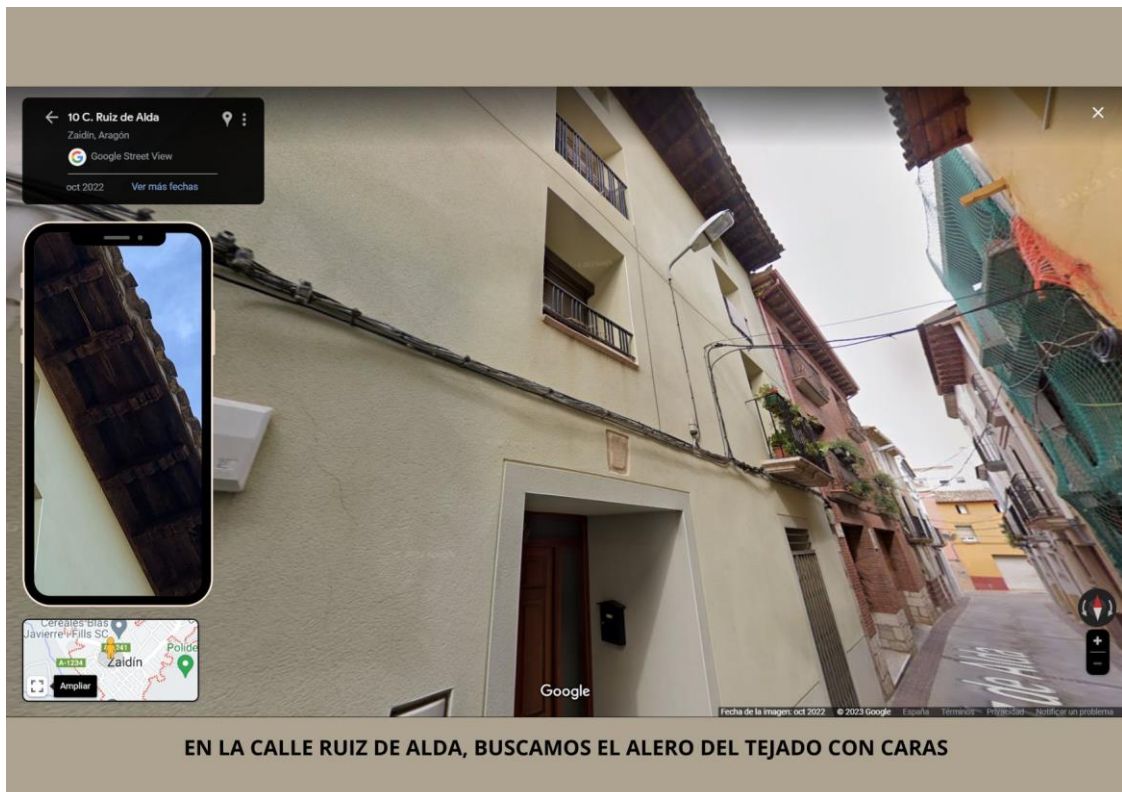
Pista 7. Código QR



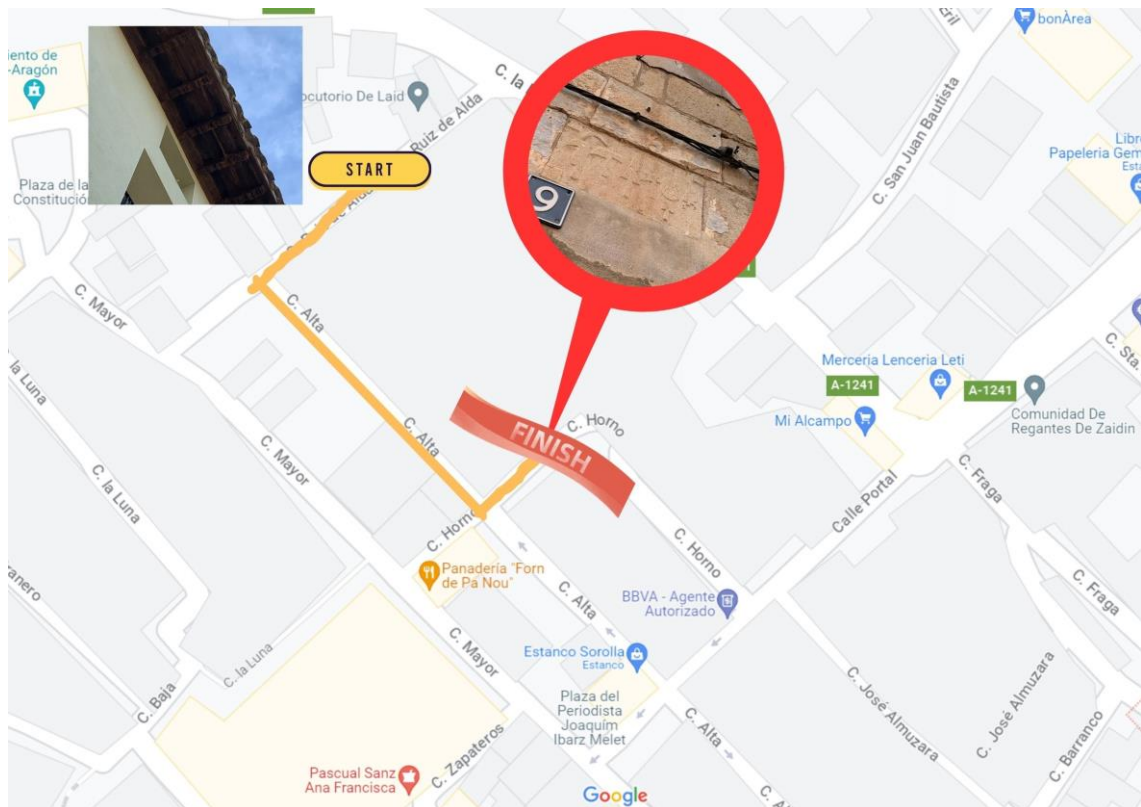
Pista 8. Tarjeta-adivinanza



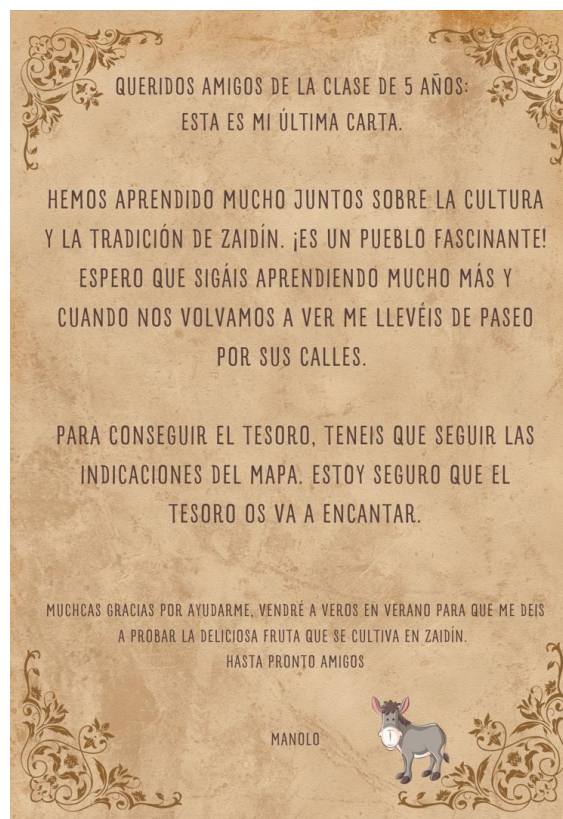
Pista 9. Tarjeta-captura Google Maps.



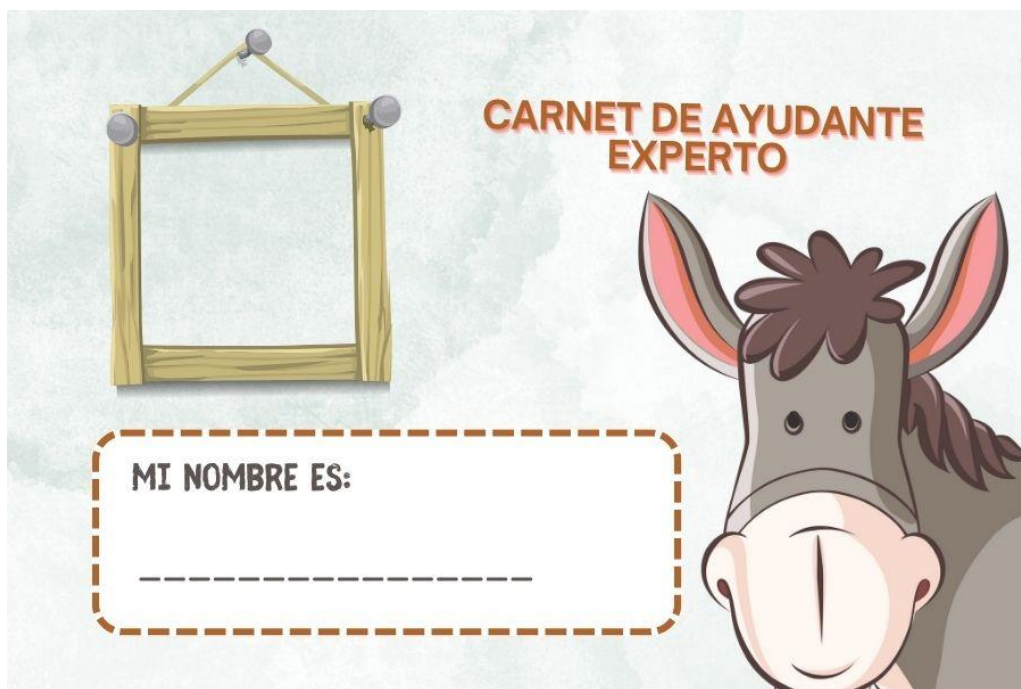
Pista 10. Mapa 4 recorrido desde parada 9 a parada 10.



Manuscrito 2. Despedida de Manolo.



Carnet para cada uno de los alumnos.



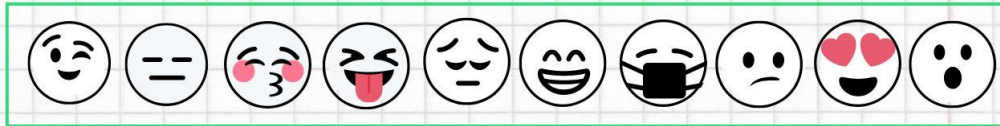
Anexo XIV. *Evaluación para el alumnado.* **Diario de aprendizaje.**

LLANTAIM	CAGALES
MARROS	REBALLADORA
PATACONS	CRIBA
CARRASÓ	ALMUD
COBEFEMATÉ	DOBLE
PESEBRE	CHARRETA

DIARIO DE APRENDIZAJE



PINTA LAS EMOCIONES QUE HAS SENTIDO:



DIBUJA LO QUE MÁS TE HA GUSTADO:

ESCRIBE UNA PALABRA QUE HAS APRENDIDO:

NOMBRE:

Anexo XV. Autoevaluación docente.



AUTOEVALUACIÓN docente



FECHA: _____

SESIÓN N°: _____

L
M
M
J
V

MAESTRA

	SI	NO
Mi forma de intervenir es adecuada		
Las explicaciones de la actividad han sido claras y entendidas por el alumnado		
Se realizó lo planteado		
Favorecí al logro de conocimientos		
Propicié situaciones de interacción social entre mis alumnos		
La actividad funcionó		
Algún alumno precisó atención específica		
Necesito modificar algo		
¿QUÉ MODIFICO?		

MANIFESTACIONES DE LOS ALUMNOS/AS

Se involucraron en la actividad	<input type="radio"/> Todos <input type="radio"/> Algunos <input type="radio"/> Poca motivación <input type="radio"/> Descontrol
Su actitud ante la actividad	<input type="radio"/> Participación activa <input type="radio"/> Buena <input type="radio"/> Mejorable <input type="radio"/> Indiferente
Aprendieron con la actividad	<input type="radio"/> Todos <input type="radio"/> Bastantes <input type="radio"/> Pocos <input type="radio"/> Ninguno
Entendieron las pautas de la actividad	<input type="radio"/> Todos <input type="radio"/> Bastantes <input type="radio"/> Pocos <input type="radio"/> Ninguno

EN RELACIÓN A LO PLANTEADO

	SI	NO
Desarrollo de las actividades en el tiempo establecido		
Se llevó a cabo lo planteado		
Material adecuado		
La organización del grupo fue adecuada:		
<input type="checkbox"/> Grupal		
<input type="checkbox"/> Individual		

LOGROS

DIFICULTADES

Anexo XVI. Imágenes extraídas de Fem Memoria Saidí.

