



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

**Fomento del juego tradicional en la era digital:
Una propuesta didáctica para Educación Infantil**

Autor/es

Lucía Civitani Pérez

Director/es

Manuel Alcaraz Iborra

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

2024

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1 El juego en la infancia	5
2.2 La evolución del juego en niños de entre 3 y 6 años	13
2.3 Principales diferencias entre los juegos actuales y los tradicionales.....	16
2.4. Beneficios del juego tradicional en el alumnado de 3 a 6 años	18
2.5 Beneficios y perjuicios de las TICs en la infancia.....	20
3. OBJETIVOS	21
3.1 Objetivo general	22
3.2 Objetivos específicos	22
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	22
4.1 Contextualización	22
4.2 Temporalización	23
4.3 Actividades	24
4.4 Evaluación	45
5. CONCLUSIONES	46
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47

Fomento del juego tradicional en la era digital: Una propuesta didáctica para Educación Infantil

Promotion of the traditional gambling in the digital era: A didactic proposal of Infant Education

- Elaborado por Lucía Civitani Pérez
- Dirigido por Manuel Alcaraz Iborra
- Presentado para su defensa en la convocatoria de junio del año 2024
- Número de palabras (sin incluir anexos): 10.394

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado se basa en la importancia que tiene el juego en la infancia, en un contexto donde las nuevas tecnologías predominan en el ocio infantil y están muy presentes en sus vidas. Por ello, es esencial equilibrar el tiempo libre del alumnado de 3 a 6 años, principalmente dedicado a las pantallas, con un juego al aire libre que fomente el movimiento y las relaciones interpersonales entre sus iguales.

Teniendo en cuenta las diferencias entre juegos actuales y tradicionales, los beneficios que aportan estos últimos para el desarrollo integral del alumnado, y tras consultar a diversos autores, se ha realizado una propuesta de intervención didáctica en la que se pretende acercar al alumnado de Educación Infantil a este tipo de juegos y que los incluyan en su día a día.

Palabras clave

Educación infantil, juego, juego tradicional, nuevas tecnologías, propuesta didáctica.

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado expone la importancia que presenta el juego en la infancia y la manera tan significativa en la que influye en el desarrollo integral de niños y niñas.

El juego se considera una de las mejores herramientas para la educación en la infancia, un medio para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social del alumnado. Siguiendo este enfoque, el juego tradicional ha existido siempre en cualquier cultura y sociedad, por lo que ha desempeñado un papel fundamental a lo largo de los años, transmitiendo valores, tradiciones y competencias de generación en generación (Andrade, 2020).

Sin embargo, en la actualidad, la presencia de las tecnologías ha cambiado la forma en la que la infancia interactúa y se divierte. A pesar de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías, surge una gran preocupación por el impacto negativo que está generando en la infancia debido al excesivo tiempo de pantalla que influye directamente en el desarrollo infantil. Por ello, se cree conveniente promover y valorar la importancia del juego tradicional como una alternativa enriquecedora y saludable para la infancia actual y los beneficios que pueden aportar a esta, dentro de la era digital (Area, Rodríguez y Peirats, 2022).

Con respecto a la estructura de este trabajo, en primer lugar, se aborda el estudio bajo una fundamentación teórica a través de numerosos investigadores, de la importancia del juego y los beneficios e importancia que aporta este en la infancia, así como las principales diferencias entre los juegos tradicionales y los juegos actuales. Además, también se analiza la evolución del juego en los niños y niñas de 3 a 6 años, haciendo especial hincapié en los beneficios que aportan los juegos tradicionales en esta etapa del desarrollo infantil. A raíz de este marco teórico, se establecen unos objetivos, tanto general como específicos, que pretenden conseguir una relación de acercamiento a los juegos tradicionales y una propuesta de mejora del desarrollo integral del alumnado de 3 a 6 años.

Finalmente, estos objetivos propuestos nos ayudan a guiar y desarrollar el diseño de la propuesta de intervención didáctica en la que pretendemos acercar al alumnado actual a los juegos tradicionales, a la interacción directa entre iguales y al movimiento, entre otros beneficios. Dentro de la propuesta se incluyen la descripción de la unidad didáctica, las

actividades propuestas, incluyendo su finalidad didáctica, los contenidos, la metodología, los recursos, etc. Todo ello con el fin de promover la participación activa y el aprendizaje significativo del alumnado de 3 a 6 años a través del juego tradicional.

Se espera que este trabajo proporcione una visión completa de la importancia del juego tradicional en la infancia, destacando su importancia en la aportación de un aprendizaje activo, participativo y lúdico en la infancia actual, frente a las tecnologías que tienen tan presentes los infantes de 3-6 años en su día a día. Además de ofrecer una propuesta de integrar el juego tradicional en nuestro alumnado, de una manera efectiva dentro del contexto educativo actual, que contribuya al desarrollo integral de todos ellos en esta etapa tan importante de sus vidas.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 El juego en la infancia

En la etapa infantil, el juego es una actividad esencial que se manifiesta de forma natural en el alumnado, acompañándolos a lo largo de su desarrollo. Más allá de tener un carácter lúdico, el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad, en el aprendizaje de habilidades sociales, motoras e incluso desarrollan su parte cognitiva a través de este (Anderson-McNamee y Bailey, 2017).

Según comenta Castro en la entrevista del Reportaje Imagine Elephants, muchas actividades se pueden considerar juego dependiendo de las condiciones, si surge de una necesidad o de una imposición. El juego es la pasión por la vida, y va implícito en el ser humano, no solo es una cuestión relacionada con la infancia. Se puede decir, por tanto, que es una actividad vital que crece con cada persona, es una necesidad antropológica, el juego es cultura (Canal Samthing Visual, 2015). Este componente lúdico del juego lo convierte en un recurso muy motivador para la infancia, por lo que, este se convierte en una poderosa herramienta para transmitir conocimientos y valores, y nos permite que, a través de estas experiencias lúdicas, se interioricen de manera más efectiva, ya que el juego crea un ambiente propicio para el aprendizaje. Por lo tanto, el ambiente y el entorno es crucial a la hora de fomentar el juego en todas sus formas, debe ser amplio, alegre y sano para garantizar el desarrollo integral de la infancia (Calvo y Gómez, 2018).

Son numerosos los investigadores que han estudiado, analizado y teorizado a cerca del desarrollo y importancia del juego en la infancia. Por ejemplo, la doctora María Montessori fundamenta sus ideas en el respeto hacia el alumnado y en su innata capacidad de aprendizaje, colocando al juego como principal vehículo para el aprendizaje. Montessori (1968) les daba la oportunidad de utilizar la libertad en los primeros años de desarrollo para que llegaran a ser adultos con capacidad para afrontar los problemas de la vida. Daba mucha importancia a la autonomía y la iniciativa personal de cada niño o niña, a la autodisciplina y la seguridad de actuar por sí mismo.

El maestro debe guiar al alumnado hacia el conocimiento, tratar a cada alumno/a con respeto y atendiendo a sus necesidades ya que cada niño o niña es diferente en su capacidad cognitiva, sus intereses y su manera de trabajar y aprender (Montessori, 1968).

Montessori (1968) se centra en la importancia tanto a los materiales que se utilizaban, como a su ubicación y colocación como se entiende en esta cita “En el ambiente del niño todo debe estar medido además de ordenado, y que la eliminación de confusiones y superficialidades engendra precisamente el interés y la concentración” (p.191).

En la escuela se debe respetar su propio ritmo y dar una atención individualizada en un ambiente de cooperación y respeto. Es importante tener en cuenta que los centros escolares son generadores de cultura que basan sus principios en un sistema o ambiente inclusivo y enriquecedor para sus alumnos y es por ello, que los juegos tradicionales pueden considerarse nexo entre las escuelas y el desarrollo infantil (Sarmiento, 2008).

Según Montessori (1968) hay que evitar establecer gran cantidad de restricciones a los niños y niñas con el fin de no obstaculizar sus instintos naturales y su necesidad de aprendizaje. Además de ayudarles al desarrollo de la propia imagen y crear una autoestima positiva para tener la confianza necesaria para enfrentar retos y cambios y crear una persona positiva y segura de sí misma, capaz de forjar un futuro de éxito.

Por otro lado, dentro del desarrollo cognitivo, Piaget establece unos estadios evolutivos explicados a través de las siguientes tablas realizadas.

Tabla 1

Estadio sensoriomotor

Juego funcional	Entre los 0 y los 2 años
Desde el nacimiento hasta los 4 meses	<p>El bebé tiene unos reflejos involuntarios y automáticos ante cualquier estímulo</p> <p>Los reflejos poco a poco pasan a ser más útiles</p> <p>Empiezan a prestar atención a los objetos de su entorno</p> <p>Entre los 2 y los 4 meses el bebé comenzaron la conducta reacción circular primaria (conducta al azar produce un resultado tan placentero que lo motiva para repetirla hasta conseguir el mismo efecto)</p>
Desde los 4 hasta los 8 meses	<p>Aparece la reacción circular secundaria (el bebé vuelve a descubrir otra conducta que le interesa, pero esta vez sobre el entorno físico y social, manipulando los juguetes u objetos)</p> <p>El bebé empieza un juego en que actúa sobre los juguetes u objetos.</p> <p>El adulto comienza a hacer juegos de interacción social comienza la conducta denominada procedimiento para prolongar un espectáculo interesante.</p>
Desde los 8 hasta los 12 meses	<p>La atención está más acentuada.</p> <p>Realiza las acciones para conseguir un fin.</p> <p>Hay una mayor comprensión de la realidad.</p> <p>Las posibilidades de locomoción del bebé aumentan.</p> <p>El bebé tiene mayor protagonismo en los juegos tradicionales de falda que le hace el adulto.</p>

Desde los 12 hasta los 18 meses	El niño o niña experimenta nuevas coordinaciones de acciones con el uso de objetos. Pasa de una interacción sensorial a una más instrumental. Comienza a imitar gestos o movimientos que no pueden ver en sí mismos. Lo cual es buena opción para comenzar con el esquema corporal a través de canciones.
Desde los 18 hasta los 24 meses	Las acciones pasan de ser realizadas automáticamente a ser representadas mentalmente antes de actuar. Imita todo tipo de acciones sin tener al modelo delante Comienzan a hacer como si... lo que abre las puertas al juego simbólico.

Fuente: Elaboración propia a partir de Papalia (2019).

Tabla 2

Estadio preoperacional

Juego simbólico	Entre 2 y los 6 años
Juego presimbólico (De los 12 a los 19 meses)	El niño o niña comienza a identificar los objetos cotidianos. Usa adecuadamente los objetos y juguetes grandes, realizando las acciones simbólicas de manera muy exagerada.

Juego simbólico (De los 18/19 meses hasta los 4 años)	Comienza de forma muy simple con escenas cotidianas para el niño o la niña. Poco a poco van incluyendo más personas y escenas en los juegos. A partir de los 2 años comienza a representar un rol, con 2 o 3 secuencias a menudo ilógicas. Empiezan a tener un papel más activo los muñecos, atribuyéndoles sentimientos. A partir de los 3 años aproximadamente se comienza a incluir de nuevos personajes de ficción y comienzan a disminuir los juegos de ficción referidos a acciones de casa. Van mejorando los argumentos. Mejoran las habilidades de comunicación con sus iguales, lo que hace que consigan hacer más explícito lo ficticio de la situación. Desde los 4 años hay un aumento progresivo con la relación con sus iguales y la complejidad de los temas. Finalmente, los niños y niñas son capaces de planificar el juego, adoptando diferentes roles y realizando guiones en los que improvisan soluciones. Los escenarios son mucho más complejos, definidos mediante el lenguaje. Pasan de un juego paralelo a un juego cooperativo con sus iguales, integrando acciones y roles.
--	---

Fuente: Elaboración propia a partir de Papalia (2019).

Tabla 3

Estadio de operaciones concretas

Juego de reglas	Entre 6 y los 12 años
------------------------	------------------------------

Entre los 2 y los 5 años	Los niños y niñas reciben la regla o reglas del juego por otra persona.
A partir de los 6 -7 años	<p>A partir de las primeras reglas decididas en el juego simbólico comienzan a jugar a juegos reglados.</p> <p>A partir de los 6 años las reglas son la verdad absoluta, y no se contempla la posibilidad de acordarlas entre los jugadores. Por ello, piensan que solo hay una manera de jugar a cada juego.</p> <p>Comienzan a jugar unos con otros buscando el ganar o perder respetando la regla que han aprendido del juego al que están jugando.</p> <p>Los niños y niñas más pequeños juegan por su cuenta sin considerar las acciones de los demás.</p> <p>Los jugadores saben las reglas del juego antes de iniciarlos.</p> <p>Los jugadores más mayores se organizan entre ellos para alcanzar la meta, teniendo en cuenta las acciones de los otros.</p> <p>Con este tipo de juegos, aprenden a ganar y perder, a repetir turnos y normas y favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la reflexión y la atención.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de Papalia (2019).

Como se puede ver reflejado en las diferentes tablas de los estadios, cada vez que aparece un nuevo tipo de juego no desaparecen los anteriores, sino que, van avanzando y se van perfeccionando y se compenetra con el juego posterior. Además, según Piaget a partir del primer año va apareciendo el juego de construcción, simultáneamente a los demás tipos de juego y va evolucionando a lo largo de los años (Papalia, 2019).

En cambio, para Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con las demás personas. Para él, el juego constituye una zona de desarrollo próximo para la infancia. Además, para este mismo autor el juego determina el desarrollo de la infancia y es su mayor recurso para progresar.

Para analizar con más claridad a cada uno de ellos vamos a utilizar esta tabla comparativa de Piaget y Vigotsky, que ha sido elaborada gracias a las aportaciones de Cabrera y Mazzarella (2001) y Piaget (1986, 1991 y 1998)

Tabla 4

Comparación de las principales ideas de Piaget y Vigotsky

PIAGET	VIGOTSKY
En el conocimiento, el sujeto se relaciona con el objeto para llegar al conocimiento.	En el conocimiento, el sujeto se relaciona con otros sujetos para llegar al conocimiento.
Los niños y niñas le dan sentido a las cosas, especialmente por medio de la información recibida por los objetos y el entorno.	Resalta la importancia de lo cultural y lo social.
Los humanos consiguen su equilibrio físico, biológico y cognitivo de una manera simultánea a su desarrollo.	Los humanos cuando nacen están provistos de una capacidad, que la ponen en movimiento en el trato con los otros.
Tratamiento principalmente biológico.	Tratamiento principalmente socio-cultural.
El humano se crea como elemento responsable en el entendimiento y aprendizaje de lo que tiene alrededor. Habrá un desarrollo u otro dependiendo la maduración.	El adulto impulsa el aprendizaje y la evolución de los pequeños de forma voluntaria y metódica. Sociedad y culturas fundamentales para el fomento del desarrollo del conocimiento.
LOGROS	
Los alumnos son estimados partes activas en el conocimiento de lo que les rodea.	Se lleva a cabo una maduración gradual por medio de los procesos interiorizados por los niños y niñas hasta ser autónomos.
La relación con el medio físico y social se adelanta al desarrollo del conocimiento.	Las dificultades y la provocación impulsan el mayor desarrollo del conocimiento.

Es una teoría de progreso intelectual completo, ya que considera que temas como: lenguaje, juicio, desarrollo del conocimiento, moral, lógica, tiempo, etc.

Su teoría orientada a saber de dónde viene nuestro conocimiento y cómo se desarrolla. El aprendizaje se fomenta de forma deliberada comprometiendo a los niños y niñas en actividades de interés y esto les hace dominarlas.

FLAQUEZAS

En la actualidad se ha visto que el pensamiento de los niños es más complejo de lo que Piaget presumía. Como son adultos los que promueven el desarrollo de los menores, estos corren el riesgo de ser fin de fácil sugerión.

Creer mayores las capacidades de los adolescentes y de los adultos, ya que algunos están más próximos a la etapa de las operaciones concretas que del pensamiento formal. La falta de retos evitaría el desarrollo cognitivo.

A veces los niños muestran cierto pensamiento lógico en una situación, pero no son capaces de lo mismo, las etapas del desarrollo; para utilizar este mismo mecanismo de razonamiento en otra realidad diferente. No trata el punto de vista psicológico, o lo que es lógico en una situación, pero no son capaces de lo mismo, las etapas del desarrollo; para utilizar este mismo mecanismo de razonamiento incrementar el estudio del desarrollo del niño.

Descubrimientos recientes ven que los niños entrenados adecuadamente podrían pensar de forma más avanzada de lo que es normal a su edad. La falta de retos evitaría el desarrollo cognitivo.

Centrado en lo psicológico, sin estudiar el tema didáctico. Deja de lado lo psicológico, para centrarse en el estudio del desarrollo del niño.

Nota. Adaptado de *Tabla 4 Comparativa Piaget y Vigotsky*, de M^a Francisca Castilla, 2014, La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria TFG.

Por otro lado, el psicopedagogo Francesco Tonucci, reivindica la importancia del juego

en la infancia, de los espacios seguros donde puedan vivir experiencias por ellos mismos, dándoles libertad y autonomía. Asegura que la infancia aprende más jugando que estudiando, el hecho de hacer, de explorar sobre todo por ellos mismos es lo más enriquecedor para la infancia en su aprendizaje y crecimiento. Para este autor el juego y la educación es un derecho y los aprendizajes más importantes se dan a través del juego (Tonucci, 2016).

Según Tonucci, “Los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando. El juego que hacen solos sin el control de los adultos es la forma cultural más alta que toca un niño”. (Canal Samthing Visual, 2015).

Después de conocer la importancia del juego desde la perspectiva de diferentes autores relevantes, el trabajo se focaliza en el periodo de edad de 3 a 6 años.

2.2 La evolución del juego en niños de entre 3 y 6 años

El juego ha existido a lo largo de toda nuestra historia y se practica a lo largo de la vida, ya que se da de forma natural. Siguiendo los estadios de Piaget, esta parte del trabajo se va a centrar en el estadio preoperacional que se dan en las edades de los 2 a los 6 años, y en el que predomina el juego simbólico.

Para clarificar la información obtenida de la unidad 2 “Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia” (2019), se realiza a continuación una tabla de las primeras etapas del juego simbólico.

Tabla 5

Primeras etapas del juego simbólico

<p>Nivel 1. Integración y descentración (Desde los 18 - 19 meses)</p>	<p>El juego simbólico comienza de forma simple y al principio son escenas muy conocidas, vividas por los infantes en su día a día. Utiliza estas acciones conocidas con un agente pasivo como puede ser un muñeco u otra persona. Por ejemplo, dar de comer a la muñeca.</p>
<p>Nivel 2. Combinación de actores y juguetes (Desde los 20 - 22 meses)</p>	<p>El niño o niña comienza a realizar las actividades simuladas sobre más de una persona u objeto y comienza a combinar los juguetes en un juego simulado. Por ejemplo, da de comer a su madre y a la muñeca, deja la cuchara en el plato y mete a la muñeca a la cama.</p>
<p>Nivel 3. Inicios de secuenciación de acciones o esquemas de acción (Desde los 22 - 24 meses)</p>	<p>En este nivel, ya comienza a representar un rol como tal, realizando unas 2 o 3 acciones, las cuales suelen ser ilógicas. Sigue utilizando objetos realistas, aunque comienza a usar objetos que sustituyen a otros, aunque tienen una forma parecida al objeto que representa. Y comienza a atribuir sentimientos a los muñecos y a darles un papel más activo.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de Papalia (2019)

Centrándonos en las edades que nos interesan para este trabajo, durante los 3 años se empiezan a incluir personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción relacionado a acciones cotidianas de casa, comienza a secuenciar las acciones que se van produciendo sin estar planificadas y los muñecos tienen un papel activo. A partir de los 3 años mejoran los argumentos y las secuencias, siendo más amplias y detalladas. Los objetos son sustituidos por otros que simulan serlo como en vez de una cuchara, un palo. Empieza a mejorar la negociación con iguales, aunque la colaboración es corta. Y gracias a la mejora de sus habilidades de comunicación los infantes pueden marcar, definir y

adoptar mejor los diferentes roles y entenderse mejor entre ellos dentro del juego de ficción.

Después, desde los 4 años va habiendo un aumento progresivo de los temas que se tratan en el juego, el juego de ficción es más complejo, se van añadiendo más personajes y la relación con los iguales también es más compleja. Al mejorar la interacción entre iguales permite un juego de ficción mucho más elaborado y largo en el que las niñas y niños comprenden que pueden representar más de un papel y que cada rol conlleva de un lenguaje y unas actitudes diferentes, teniendo en cuenta dentro del papel los pensamientos y emociones que puede tener cada personaje a lo largo de las distintas secuencias del juego. Además, poco a poco irán apareciendo escenarios más complejos que los niños y niñas irán definiendo a través del lenguaje y se pasa de un juego más individualizado a un juego cooperativo en el que se integran diferentes acciones y roles.

Dentro del argumento en el juego simbólico se pueden establecer 3 categorías; En primer lugar, argumentos basados en la realidad social de todos los niños y niñas, lo que observan y experimentan como por ejemplo jugar a tiendas; En segundo lugar, argumentos que no están basados en la realidad del niño o niña sino en la ficción compartida entre ellos, como podría ser jugar a superhéroes; Y por último, el tercer grupo sería los argumentos inventados por cada niño o niña, a base de repetirlo pasa a ser un juego diferenciado e identificado con una etiqueta propia como por ejemplo el juego de las princesas Disney.

Por otra parte, la relación en el juego simbólico, como hemos visto antes, también lleva un proceso. Al principio el niño o niña hace un juego individual, es decir juega solo sin tener en cuenta a los demás. Esto es frecuente antes de los 2 años.

Después, entre los 2 y los 4 años, los infantes hacen un juego paralelo que es un tipo de juego individual ya que parece que los mismos juegan juntos, pero no hay relación entre ellos simplemente observan a sus iguales y en ocasiones modifican su propio juego por imitación.

Finalmente, a partir de los 4 años el alumnado pasa a un juego compartido en el que juegan juntos, organizando entre todos y todas el juego. Sabiendo cómo evoluciona el juego en los niños y niñas de 3 a 6 años, estudiaremos las principales diferencias entre los juegos actuales y los juegos tradicionales.

2.3 Principales diferencias entre los juegos actuales y los tradicionales

En la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se encuentran integradas en nuestro día a día. Como explica Pérez Latorre (2011) en su artículo “Géneros de juegos y videojuegos. Aproximación desde diversas perspectivas teóricas”, la evolución que ha sufrido el videojuego desde su nacimiento en 1972 con la primera máquina de Pong en California, que consistía en un mueble de madera con una pantalla con dos palancas como mandos e incluía juegos sencillos. El videojuego se ha ido transformando y ha pasado de ser un simple objeto tecnológico a un medio de entretenimiento global, y actualmente a ser parte de la cultura y objeto de investigación en el medio educativo, llegando a ser utilizados como recurso dentro del aula.

La infancia de hoy en día encuentran su principal fuente de entretenimiento en los videojuegos, los cuales están accesibles a través de los dispositivos móviles de sus padres, tablet, o cualquier dispositivo de electrónico. El Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (2008) advierte sobre los riesgos para la población infantil, especialmente en contenidos violentos, discriminatorios o que atentan a la integridad de las personas presentes en algunos de los videojuegos, los cuales pueden afectar negativamente en su proceso de formación de identidad en el que se encuentra el alumnado en este caso de 3 a 6 años.

Por otro lado, El Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (2008) destaca que el tiempo de los menores en los países más desarrollados, como España, está cada vez más ligado al uso de pantallas, ya sea a través de la televisión o los videojuegos. Esta tendencia ha dado lugar a una serie de problemas y hábitos poco saludables como el sedentarismo, lo cual contrasta con la importancia de llevar una vida activa y saludable. Por lo tanto, una de las principales diferencias entre los juegos tradicionales y los juegos actuales es el tipo de recurso que se utiliza en cada tipo de juego; Los juegos tradicionales suelen ser más simples, incluso el recurso utilizado también lo es y fomentan el movimiento físico. En cambio, los juegos actuales, impulsados por la revolución tecnológica, promueven el sedentarismo e incluso pueden generar adicción a los recursos digitales.

Otra gran diferencia es la interacción social, en los juegos tradicionales las interacciones se dan cara a cara, muchas veces se juega en grupos, y requiere de la presencia física de los jugadores para poder llevarlo a cabo, en cambio con los juegos actuales, muchos de los juegos son individuales y si no son jugadores en línea, que se

comunican a través de internet y no necesitan la presencia física de los jugadores. Por otra parte, los juegos actuales son más complejos a la hora de entenderlos, en cambio los tradicionales utilizan reglas básicas y simples que se comprenden e interioridad fácilmente (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, 2008).

Según el doctor Castro en (Canal Samthing Visual, 2015) los niños y niñas dejan cada vez más pronto el juego y los juegos tradicionales para sustituirlos por los juegos tecnológicos. Recalca que la academia médica de pediatría recomienda que infantes no estén expuestos a pantallas hasta los 3 años, ya sean, móviles, televisiones, etc... porque esto puede interferir en el desarrollo de su capacidad visual. Además, también les limita el desarrollo de la imaginación, ya que, viene todo dado y la imaginación es la base de todo tipo de pensamiento. El pediatra insiste en que los adultos deben proporcionar a los infantes las herramientas necesarias a la hora de jugar a videojuegos para que comprendan la importancia de desarrollar su imaginación alejados de las tecnologías y haciendo un buen uso de ellas.

Otro punto importante es que los juegos tradicionales son más accesibles para la infancia, van arraigados a las culturas y muchos de ellos no precisan de ningún material y si lo precisan suelen ser elementos comunes y de fácil acceso, como puede ser un pañuelo, una cuerda, etc. En cambio, los juegos actuales a menudo tienen un costo elevado, ya sea por la consola o el propio juego, al que no todos pueden acceder, lo que hace que limite la accesibilidad del alumnado.

Dentro de los beneficios que ofrecen los juegos tradicionales a la infancia, que ahora vamos a ver algunos de ellos en el siguiente punto, como muestra Belén Soria (2016) en su investigación realizada en su trabajo “Juego tradicional vs. Videojuegos” no encuentra ninguna desventaja del juego tradicional, solo factores externos como el control parental por miedo de los progenitores a dejarles jugar en la calle por las inseguridades de la sociedad y por otra parte, a través de las encuestas que les hizo a los cuidadores personales de los alumnos y alumnas de E.I, son conscientes de los beneficios que conlleva que sus hijos e hijas jueguen a juegos tradicionales y lo que les gusta a los niños y niñas pero no suelen jugar a menudo debido a un factor destacable, que es la falta de tiempo de los progenitores, a consecuencia del tiempo invertido en sus jornadas laborales. Por lo que no tienen el tiempo, por lo general, que les gustaría para poder enseñarles juegos tradicionales a sus hijos e hijas y a su vez de jugar con ellos y ellas. Por lo que, debido a

esta falta de tiempo los cuidadores personales de estos estudiantes utilizan los videojuegos como opción alternativa para el entretenimiento de estos, dedicándoles más tiempo de juego a los videojuegos que a los juegos tradicionales.

2.4. Beneficios del juego tradicional en el alumnado de 3 a 6 años

La escuela es el escenario idóneo para promover una forma de vida saludable, dando gran importancia a la actividad física y una alimentación completa y equilibrada ayudando a la desintoxicación de las TICs y que el alumnado aprenda a hacer un buen uso de ellas. Además, Sarmiento (2008) señala que la escuela se convierte en un vehículo para los valores culturales de los juegos tradicionales y la conservación de los mismos y mantenerlos vivos, conectando el ayer con el hoy.

Como comenta en la entrevista Canal Samthing Visual (2015) el doctor Castro si el niño o la niña conecta de manera emocional profunda, no se abandona el juego ni hay frustración. Le da mucha importancia al juego libre y nos dice que la infancia aprende libremente a través del juego. Aprenden valores, normas, descubren, ensayan, se equivocan, repiten. El tipo de juego y la manera de explorar de los niños y niñas van cambiando, y hay una progresión en el uso de materiales, cuanto más abierto sea un material, más me permite utilizarlo.

Los juegos tradicionales tienen mucho carácter cultural ya que han sido transmitidos de generación en generación, y por ello, dependiendo de la zona, las características culturales y locales influyen en los juegos y sus normas. Los juegos suelen implicar actividades que permiten fomentar relaciones entre los niños y niñas en este caso, crear vínculos socioafectivos promoviendo desde la infancia la cooperación y la socialización, y a su vez favoreciendo el desarrollo de la empatía, la resiliencia y el control, el conocimiento y la regulación de las emociones (Jiménez, 2009).

A continuación, se concretan algunas de las ventajas de los juegos tradicionales en la Educación Infantil:

- Ayudan al acercamiento y conocimiento de la cultura y su entorno más próximo.
- Favorecen el desarrollo de las relaciones sociales entre iguales, es decir, entre el alumnado. Esto enriquece la comunicación del aula.

- Se destaca el carácter motivador que poseen los juegos tradicionales, por lo que los alumnos se ven motivados en la participación de las actividades
- Mediante este tipo de juegos, los infantes mejoran la adquisición de conocimientos y capacidades
- Los juegos tradicionales estimulan la imaginación de la infancia, lo que se convierte en una herramienta a través de la cual el maestro enriquece el aprendizaje del alumnado.

(Jiménez, 2009).

Burn y Richards (2014) constataron que el alumnado de primaria que practica juegos populares de manera frecuente experimenta un importante desarrollo de la motivación, la autonomía y las relaciones interpersonales, además de ayudar en la salud y el estado físico de los alumnos. Dichos juegos enseñan y facilitan sus agilidades para resolver conflictos, ayudar en la convivencia entre iguales y eliminar los estereotipos de género que hay en la sociedad.

A través de la investigación realizada por Jesús López y colaboradores (2019), que trataba de una unidad didáctica de juegos populares denominada “Buscando en el baúl de los recuerdos” llevada a cabo en los cursos de 3º a 6º de primaria, se apreció que había un cambio notable en los niveles de motivación, satisfacción, participación, clima de trabajo y adicción tecnológica. Lo cual, es algo que nos interesa para la realización de este trabajo ya que, pretendemos que el alumnado se desintoxique de la tecnología, aprendan juegos tradicionales para que mejore su interacción con sus iguales y tengan la alternativa de pasar su tiempo libre de una manera diferente y más beneficios para la infancia, a lo que se acostumbra en la era digital.

Por lo tanto, el juego tradicional o juegos tradicionales ayuda a crear grandes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo, incluyendo las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Según Jiménez (2009), hace que la infancia mejore sus relaciones interpersonales con sus iguales, aprendan de una manera práctica y adquieran los conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y personas. Además, los juegos tradicionales nos permiten utilizar reglas y materiales u objetos simples que al practicarlos y utilizarlos hacen que el alumnado pase

de lo más simple a entender os conceptos más abstractos. A través de estos juegos, aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Por ello vamos a hablar de los perjuicios y los beneficios que nos pueden aportar las TICs y videojuegos a la infancia en comparación con los beneficios que aportan los juegos tradicionales.

2.5 Beneficios y perjuicios de las TICs en la infancia

Como dice Castells (2002) se ha configurado una nueva sociedad, a raíz de la revolución tecnológica, llamada la “sociedad de la información” en la que la manera de comunicarse, de divertirse, de trabajar o incluso de organizarse ha cambiado. Hoy en día, los jóvenes cada vez entran antes en contacto con las tecnologías y pantallas (García, 2016). Este contacto con las tecnologías cada vez más temprano nos hace ver que, ha influido de manera directa en las generaciones actuales, creando una ruptura generacional entre los “inmigrantes digitales”, los cuales serían las generaciones previas a la revolución tecnológica, los que vivieron en una era analógica y pasaron al mundo digital, y los “nativos digitales”, que serían las nuevas generaciones nacidas en el boom tecnológico y están creciendo rodeados por las nuevas tecnologías (Prensky, 2010).

Todas estas tecnologías han traído beneficios para la infancia como, poder realizar tareas simultáneas, pudiendo acceder a la información necesaria de manera inmediata y recibiendo dicha información de diversas fuentes, permitiéndonos trabajar de manera grupal y de manera lúdica (Martínez, 2011). También, como dice Alonso (2022) ha ayudado a mejorar la comunicación entre el propio cuerpo educativo, cómo la comunicación entre las familias, pasando de un mensaje en la agenda a un mensaje en la plataforma digital, lo que ha fomentado también la participación de las familias en el ámbito escolar.

Además, la atracción que ejercen las pantallas en los más pequeños lo aprovechamos para ayudar a los niños y niñas a tener un aprendizaje más significativo y una atención más sostenida (Mora, 2017). Por último cabría destacar, la flexibilidad y posibilidades que nos aportan las nuevas tecnologías para trabajar dentro del aula, permitiendo adaptarnos a las necesidades del alumnado. (Alonso, 2022).

Pero, por otro lado, hay consecuencias negativas para la infancia, debido a que pasan un uso prolongado de las pantallas y medios digitales. El Instituto Tecnológico de producto Infantil y Ocio (2019) determina a través de un estudio, que los niños y niñas españoles de 3 a 6 años consumen 1 hora y 30 minutos de pantalla.

Según Carr (2010) hay una modificación en los patrones de lectura, ya no es posible realizar una lectura pausada y lenta, y además hay un deseo constante de recibir información y la inmediatez con la que queremos realizar cualquier acción. Otro efecto negativo por resaltar para la infancia es la sobreestimación que provoca al niño o niña el uso prolongado de las pantallas, sumado a los estímulos que actúan sobre la persona y también el ritmo frenético en la vida de cada niño o niña (Banderas, 2017). Siguiendo con lo anterior, nos encontramos con problemas de autocontrol en la infancia o la agresividad al tener menos capacidad de espera para una recompensa (Bender, 2018).

Por otra parte, como dice Alonso (2022), nos encontramos ante un problema de atención, la dependencia que tienen hoy en día los más pequeños a las tecnologías y pantallas hace que un niño o niña de 5 años, por ejemplo, pueda pasar más de una hora frente a una pantalla, como puede ser la televisión, pero no aguanta apenas leyendo o coloreando. Esto puede llevar a problemas incluso de adicción, creando una dependencia a las TICs y pantallas (Fuentes, 2015). Por último, teniendo en cuenta la propia necesidad que tienen los niños y niñas al movimiento, socialización y experimentación sensorial, todo este tiempo dedicado a las pantallas les quita mucho tiempo de juego en la calle, fomentando como dice Bawaked (2019), un sedentarismo en la infancia que puede derivar en problemas de salud como sobrepeso o problemas oculares debido a la luz azul de las pantallas e incluso problemas en el descanso nocturno según Chang (2015).

Todo esto nos hace plantearnos que la realidad más cercana de nuestro alumnado de Educación Infantil es el uso de las nuevas tecnologías, que son necesarias para mejorar su realidad más cercana, pero les alejan de sus generaciones y cultura anterior, incluso llegando a acarrear problemas de manera directa e indirecta para la infancia, por lo que, los juegos tradicionales les ayudan a aprender y compartir sus vivencias e ideas y que su aprendizaje sea más activo, experiencial y sensitivo.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

- Diseñar e implementar una propuesta de intervención didáctica que fomente el uso de los juegos tradicionales en niños y niñas de 3 a 6 años, con el fin de promover su desarrollo integral, fortalecer sus habilidades sociales, cognitivas y motoras, preservar y valorar el patrimonio cultural lúdico, y separarlos progresivamente de uso excesivo de pantallas presentes en los juegos actuales para que tengan una práctica equilibrada con las tecnologías.

3.2 Objetivos específicos

- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.

- Fomentar la participación de los infantes, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.

- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.

- Capacitar a los cuidadores principales del alumnado de 3 a 6 años sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil, proporcionándoles recursos, orientaciones y herramientas prácticas para facilitar la implementación y el seguimiento de las actividades propuestas en la intervención didáctica, y promover su integración efectiva en el entorno educativo y en el hogar.

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

4.1 Contextualización

En la actualidad, el uso excesivo de las tecnologías y el tiempo dedicado a las pantallas están cada vez más presentes en la vida cotidiana de los niños y niñas de infantil. Como nos indica el ministerio de trabajo y asuntos sociales (2008) en la gran mayoría de las grandes ciudades, el espacio urbano no invita a que la infancia juegue en la calle, lo que da lugar a gestionar el tiempo libre con los videojuegos o pantallas. También nombra la importancia del tiempo de ocio de la infancia, ya que, se desarrolla la personalidad de las niñas y niños y sus habilidades sociales, por lo que conviene que tengan tiempo de juegos

físicos en los que mantengan contacto directo y en persona con sus iguales.

Esto nos hace plantearnos el impacto negativo que puede tener en el desarrollo infantil, incluyendo problemas de salud física, como el sedentarismo, dificultades en el aprendizaje, y limitaciones en las habilidades sociales y motoras.

Ante esta situación, surge la necesidad de ofrecer alternativas lúdicas y educativas que promuevan el desarrollo integral de todo nuestro alumnado. Para ello, vamos a utilizar algunos de los juegos tradicionales para contrarrestar con el predominio de las pantallas y proporcionar experiencias de juego significativas y enriquecedoras.

Esta intervención didáctica se va a realizar en un contexto educativo que reconoce la importancia del juego y busca responder a las necesidades e intereses de los niños y niñas en educación infantil. Al introducir los juegos tradicionales en el entorno educativo, pretendemos ofrecer a nuestros alumnos experiencias de juego auténticas y culturalmente relevantes que estimulen su creatividad, promuevan la cooperación y el trabajo en equipo, y fortalezcan su desarrollo físico, cognitivo y socioemocional.

La propuesta está dirigida para cualquier colegio, escuela, etc; llevada a cabo en la etapa de educación infantil, en la que puede participar todo el alumnado de 3 a 6 años, siendo posible realizar las adaptaciones necesarias a las necesidades y capacidades del alumnado al que sea dirigido.

4.2 Temporalización

Antes de comenzar la unidad didáctica, tendremos una reunión con los padres y tutores del alumnado para explicarles por qué vamos a trabajar esta unidad, como la vamos a realizar, los beneficios que va a aportar a nuestros alumnos y la importancia de la implicación por parte de las familias y la continuación en el hogar. Para ello pediremos a las familias que aporten los materiales que puedan y si quieren que vengan a explicar el juego al aula.

La duración prevista de esta unidad didáctica es de aproximadamente un mes y medio, realizando 2 sesiones por semana, y con posibilidad de ampliar más el plazo de tiempo, ya que, con actividades como “Familiar o tutor en el aula” podría variar el número de sesiones dependiendo de la participación de la familia. Las sesiones rondan entre los 40 y 60 minutos, pudiendo variar y existiendo flexibilidad en el horario y actividades,

dependiendo de la predisposición del alumnado y los gustos de los mismos.

4.3 Actividades

Tabla 5

ACTIVIDAD 1: DEBATE INTRODUCTOR

Temporalización	40 min
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none">- Conocer el juego actual del alumnado- Introducir la secuencia didáctica- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales- Introducir a las familias en la unidad didáctica- Conocer los juegos de la infancia de los padres

Contenidos

Área 3

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Participa en el debate
- Respeta el turno de palabra
- Hay una escucha activa
- Respeta la opinión de sus compañeros
- Se expresa con claridad
- Propone algún juego que no involucre pantallas

Recursos y materiales

- Aula

Descripción del proceso	Primero haremos un dibujo de nuestro juego favorito, después, realizaremos un debate acerca de que juegos son los favoritos de los alumnos, como se llevan a cabo, que se necesita para jugar, etc. Además, aprovecharemos para introducir algunos de los juegos tradicionales, si los conocen, si saben cómo se juega y lo que se necesita para llevarlos a cabo. Finalmente se llevarán a casa su dibujo y los padres o tutores tendrán que realizar un dibujo o escribir su juego favorito de su infancia. Y el/la que quiera podrá venir a exponerlo directamente en el aula.
--------------------------------	---

Tabla 6

ACTIVIDAD 2: EXPLORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

Temporalización	50 - 60 min
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.

Objetivos didácticos

- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales
- Introducir a las familias en la unidad didáctica
- Explorar algunos materiales de los juegos tradicionales

Contenidos

Área 1

Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Manipula los materiales
- Respeta el turno
- Cuida los materiales
- Se interesa por el funcionamiento o la utilización de los materiales
- Propulsa el juego con sus compañeros
- Comparte el juego y los materiales

Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none">- Recreo- Soga- Goma- Balones y pelotas- Canicas- Zancos- Patines- Triciclos/ bicis- Pañuelos- Sillas- Tizas (suelo)
Descripción del proceso	En primer lugar, les mostraremos los distintos materiales que estarán colocados en la zona del recreo, después les dejaremos un juego libre exploratorio con los distintos materiales para que se vayan familiarizando con algunos de ellos, con los que posteriormente trabajaremos y jugaremos.

Tabla 7

ACTIVIDAD 3: FAMILIAR O TUTOR EN EL AULA

Temporalización	50-60 min
------------------------	-----------

Objetivos específicos

- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.
- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.
- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.
- Capacitar a los cuidadores principales del alumnado de 3 a 6 años sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil, proporcionándoles recursos, orientaciones y herramientas prácticas para facilitar la implementación y el seguimiento de las actividades propuestas en la intervención didáctica, y promover su integración efectiva en el entorno educativo y en el hogar.

Objetivos didácticos

- Conocer un juego tradicional
- Adquirir un nuevo juego a su repertorio
- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales
- Fomentar la participación de las familias en el aula y en la unidad

Contenidos**Área 1**

Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

Área 3

Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Presta atención a la explicación del juego
- Realiza una escucha activa del familiar
- Participa en el juego
- Respeta el turno de sus compañeros
- Respeta al parente/madre/tutor

Recursos y materiales

- Aula

- Material que requiera el juego que presente el familiar o tutor

Descripción del proceso	Para fomentar la participación de las familias, el familiar que venga voluntariamente al aula explicará en forma de asamblea el juego que nos va a exponer. Hablará de como jugaba a eso el de niño o niña, y las reglas y materiales que se necesitan para jugar. Una vez explicado y mostrado con ayuda de su hijo o hija, lo pondremos en práctica dentro del aula o en la zona del recreo. En el caso de que algún familiar no quiera o pueda acudir al aula, pero sí aportar un juego o material, la maestra ayudará al alumno/a a explicarlo y lo pondremos en práctica de la misma manera
--------------------------------	--

Tabla 8*ACTIVIDAD 4: JUEGO DEL PAÑUELO*

Temporalización	30 - 40 min
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años. - Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego. - Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer un juego tradicional - Adquirir un nuevo juego a su repertorio - Acercar al alumnado a los juegos

tradicionales

Contenidos

Área 1

Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Presta atención a la explicación del juego
- Recuerda su animal o color
- Participa en el juego
- Respeta el turno de sus compañeros
- Gestiona la frustración

Recursos y materiales

- Recreio o polideportivo
- Pañuelos de colores
- Cinta adhesiva para suelo.

Descripción del proceso

Jugaremos al juego del pañuelo, si es posible dividiendo al alumnado en 2 grupos, que jueguen simultáneamente, para evitar que estén tantos alumnos o alumnas en los grupos y se compliquen a la hora de salir a por el pañuelo. Dentro de esos grupos, dividiremos el grupo en dos, se colocará uno en frente del otro detrás de la cinta, que marca desde donde tiene que salir. Les diremos a cada alumno al oído el color o animal que es y el profesor se colocará en el medio de los dos grupos y sacará el pañuelo del color que tengan que salir o dirá el animal que tenga que salir, dependiendo la variante que se haya escogido. El niño o niña que coja primero el pañuelo tendrá que regresar donde su grupo y el otro tendrá que intentar pillarlo para quitarle el pañuelo.

Tabla 9

*ACTIVIDAD 5:
CANICAS*

Temporalización

30 - 40 min

Objetivos específicos

- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.
- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.
- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.

Objetivos didácticos

- Conocer un juego tradicional
- Adquirir un nuevo juego a su repertorio
- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales

Contenidos

Área 1

Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Presta atención a la explicación del juego
- Recuerda las normas del juego
- Participa en el juego
- Respeta el turno de sus compañeros
- Gestiona la frustración

Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none">- Recreo (arenero)- Canicas- Si no disponemos de arenero, bandejas con arena
Descripción del proceso	Realizaremos una breve explicación del juego de las canicas, una vez entendido por todos los alumnos y alumnas, realizaremos grupos de 5 alumnos y haremos en el arenero un “campo de juego” y en cada uno pondremos un hoyo, al que se tienen que aproximar o meter con la canica y una raya a cierta distancia desde la que cada alumno o alumna tendrá que tirar su canica y el que más se aproxime al hoyo será el ganador. En el caso de que meta la canica más de uno, volverán a tirar entre ellos hasta que haya un ganador. Si nos sobra tiempo y los niños y niñas quieren seguir jugando se puede hacer una pequeña final con cada ganador de cada grupo.

Tabla 10

ACTIVIDAD 6: SILLAS MUSICALES

Temporalización	30 - 40 min
------------------------	-------------

Objetivos específicos

- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.
- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.
- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.

Objetivos didácticos

- Conocer un juego tradicional
- Adquirir un nuevo juego a su repertorio
- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales

Contenidos

Área 1

Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

Evaluación	A través de la observación directa con ítems como: <ul style="list-style-type: none">- Presta atención a la explicación del juego- Recuerda las normas del juego- Participa en el juego- Reacciona en el momento que se para la música- Reacciona en el momento que comienza la música- Gestiona la frustración
Recursos y materiales	<ul style="list-style-type: none">- Recreo o aula- Altavoz- Sillas del aula
Descripción del proceso	Realizaremos una breve explicación del juego de las sillas musicales. Una vez entiendan las normas comenzaremos con el juego. Para ello, colocaremos las sillas una menos del número de alumnos que haya en clase, formando un círculo y mirando hacia fuera. Pondremos la música y los alumnos irán bailando y girando alrededor de las sillas, en el momento que se pare la música se tendrán que sentar y el niño o niña que se quede sin silla, se quedará bailando a parte y observando a sus compañeros, se quitará otra silla y así hasta que haya un ganador.

Tabla 11

ACTIVIDAD 7: RAYUELA

Temporalización	30 - 40 min
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.
Objetivos didácticos	<ul style="list-style-type: none">- Conocer un juego tradicional- Adquirir un nuevo juego a su repertorio- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales
Contenidos	<p>Área 1</p> <p>Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.</p>

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Presta atención a la explicación del juego
- Recuerda las normas del juego
- Participa en el juego
- Es capaz de saltar a la pata coja
- Es capaz de saltar con los pies juntos
- Sabe cuándo tiene que saltar con los pies separados
- Da la vuelta de un salto
- Gestiona la frustración

Recursos y materiales

- Recreio
- Tizas (suelo)

Descripción del proceso

Realizaremos una breve explicación del juego de la rayuela. En primer lugar, la dibujaremos 4 rayuelas en el suelo con la tiza para cada grupo. Dividiremos el aula en 4 grupos lo más equilibrados posible, para que se ayuden entre ellos y fomentar el compañerismo. Primero empezaremos todos a saltar a la pata coja con una pierna y con otra, después a saltar con los pies juntos y finalmente con los pies separados. Una vez realizado estos ejercicios, haremos una demostración en la rayuela de cómo se salta, y los niños y niñas irán pasando por ella, si son capaces de saltar a la pata coja y sino con los pies juntos. Si es necesario los propios compañeros y compañeras le darán la mano para pasar la rayuela al alumno/a que lo necesite.

Tabla 12

ACTIVIDAD 8: PILLA PILLA

Temporalización	30 - 40 min
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">- Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años.- Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego.- Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego.

Objetivos didácticos

- Conocer un juego tradicional
- Adquirir un nuevo juego a su repertorio
- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales
- Fomentar la actividad física y el movimiento

Contenidos**Área 1**

Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Presta atención a la explicación del juego
- Recuerda las normas del juego
- Participa en el juego
- Corre a por sus compañeros (si la paga)
- Huye de los compañeros (si no la paga)
- Gestiona la frustración

Recursos y materiales

- Recreos

Descripción del proceso	Realizaremos una breve explicación del juego “pilla pilla”, preguntaremos si alguno sabe jugar y comenzaremos con el juego. Preguntaremos si alguno de los niños o niñas quiere pagarla y si no hay voluntarios se hará a sorteo y se dará comienzo a la persecución. En el momento que pille a otro compañero o compañera comenzará a pagarla el pillado y así sucesivamente.
--------------------------------	--

Tabla 13

ACTIVIDAD 9: ACTIVIDAD FINAL

Temporalización	60 min
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar sesiones de juegos tradicionales en el entorno educativo de niños y niñas de 3 a 6 años. - Fomentar la participación activa de los niños y niñas, su interacción social y su desarrollo físico y cognitivo, como alternativa al uso de dispositivos electrónicos a través del juego. - Promover el desarrollo integral del niño o niña a través del juego. - Capacitar a los cuidadores principales del alumnado de 3 a 6 años sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil, proporcionándoles recursos, orientaciones y herramientas prácticas para facilitar la implementación y el seguimiento de las actividades propuestas en la

intervención didáctica, y promover su integración efectiva en el entorno educativo y en el hogar.

Objetivos didácticos

- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales
- Fomentar la participación de las familias en la unidad didáctica y el vínculo con su hijo/a
- Explorar algunos materiales de los juegos tradicionales

Contenidos**Área 1**

Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.

Evaluación

A través de la observación directa con ítems como:

- Manipula los materiales
- Respeta el turno
- Cuida los materiales
- Recuerda el uso de los materiales
- Propulsa el juego con sus compañeros y familiares
- Comparte el juego y los materiales

Recursos y materiales

- Recreo / aula
- Soga
- Goma
- Balones y pelotas
- Canicas
- Zancos
- Patines
- Triciclos/ bicis
- Pañuelos
- Sillas
- Tizas (suelo)
- Folios
- Pinturas
- Rotuladores

Descripción del proceso

Usaremos los mismos materiales que usamos en la actividad de “exploración de juegos tradicionales”, en esta actividad final invitaremos a que participen las familias, ya que muchos materiales habrán sido traídos por ellos, y de esta manera fomentaremos su participación en la unidad y el vínculo con sus hijos e hijas. Será una sesión de juego libre, podrán jugar a los juegos tradicionales que hemos trabajado durante la unidad didáctica o usar los materiales de otros juegos como por ejemplo la soga,etc.

Para finalizar en el aula podrían hacer un dibujo de su juego tradicional favorito, para cerrar la unidad de la misma manera que la empezamos.

4.4 Evaluación

La evaluación de esta unidad didáctica se va a realizar a través de la observación directa y sistemática, para ello vamos a utilizar los ítems a observar que hemos propuesto en cada actividad, teniendo en cuenta cualquier observación que consideremos importante puntualizar u observar en un futuro, tanto como grupo, como cada alumno/a de manera individualizada. Todo esto, teniendo en cuenta los conocimientos previos del alumnado.

De esta manera la evaluación nos va a permitir obtener información del momento evolutivo que se encuentra cada alumno en cada área y como está siendo el proceso educativo del alumnado para poder dar una respuesta adecuada. Además, si se están cumpliendo los objetivos de esta propuesta educativa.

A parte de la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, también tendremos en cuenta la evaluación del proceso de enseñanza, tanto la planificación del profesorado y la coordinación entre ellos como la propia práctica de la unidad didáctica para poder mejorarlos, que podremos observar también con ítems como: Se ha fomentado

el movimiento físico del alumnado; Los objetivos han sido adecuados; Las actividades han sido adecuadas y adaptadas al nivel y edad del alumnado; La unidad ha motivado al alumnado a participar en ella; Se ha conseguido la participación e involucración de las familias; etc.

Al ponerla en práctica también podremos observar si la temporalización de las actividades y la de la unidad en general es la adecuada, si los materiales y las actividades son apropiadas y cumplen con los objetivos que queremos conseguir, si los espacios son los apropiados y si las estrategias de enseñanza son eficaces.

La evaluación será continuada para permitirnos hacer un seguimiento de los aprendizajes y dificultades que se presentan a lo largo de todo el proceso que dure la unidad.

5. CONCLUSIONES

Tras el trabajo de fin de grado realizado y analizar en profundidad la importancia del juego en general, y en este caso, el juego tradicional en particular y los beneficios y perjuicios que aportan las TICs a la infancia, he llegado a tener varias conclusiones.

En primer lugar, es evidente que necesitamos promover un equilibrio entre ambas perspectivas para el desarrollo de los niños y niñas. Por un lado, las nuevas tecnologías ofrecen beneficios y oportunidades educativas, como hemos podido observar, pero es necesario tener en cuenta los perjuicios que conlleva el uso excesivo de las mismas, especialmente en la etapa de formación y desarrollo en la que se encuentra nuestro alumnado de Educación Infantil.

Por lo que, considero fundamental el juego tradicional como una herramienta indispensable para el aprendizaje, desarrollo físico cognitivo y socioemocional, en resumen, para el desarrollo integral de los niños y niñas, en este caso, de 3 a 6 años. Además, de conocer y acercarles a la cultura y la tradición de su entorno, inclusive a su familia; Promueven la creatividad, la socialización, el movimiento físico, el aprendizaje de reglas, el aprendizaje significativo e incluso, la gestión de emociones como la frustración de una manera única, sensitiva y muy enriquecedora para la infancia.

Asimismo, considero imprescindible formar a los docentes en la aplicación de las nuevas tecnologías útiles en las aulas de Educación Infantil, al igual que, el manejo de

elementos que se encuentran hoy en día en las aulas, como pueden ser las pizarras digitales, programas interactivos, etc. Siguiendo con lo mismo, vería importante la formación de los maestros y maestras, para tener un criterio crítico y selectivo para elegir cuidadosamente los programas educativos, vídeos o juegos interactivos que podemos utilizar en el aula con nuestro alumnado, para aprovechar estas herramientas de la manera más constructiva y pedagógica posible. Así como, unas pautas para repartir el tiempo lectivo de nuestro alumnado, entre las actividades utilizando las nuevas tecnologías, como sin ellas y fomentar el aprendizaje del alumnado de disfrutar de un tiempo libre de calidad jugando con sus compañeros y compañeras, a poder ser al aire libre y con juegos que fomenten sus habilidades sociales, el movimiento, la imaginación, la comunicación y la gestión de sus emociones, como lo hacen los juegos tradicionales. De esta manera y con la formación continua de los docentes en este ámbito, hará que puedan utilizar estas herramientas tecnológicas de la manera más eficaz y expresar sus posibilidades de manera moderada, promoviendo de esta manera un entorno educativo moderno, dinámico y adaptado a las necesidades del alumnado.

En definitiva, abogo por la importancia de ser conscientes y hacer un uso moderado de las pantallas, como de fomentar los juegos tradicionales y el movimiento como una necesidad para los niños y niñas de Educación Infantil y que garantiza el desarrollo integral del niño o niña de una manera saludable en la sociedad actual en la que nos encontramos.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anderson-McNamee, J. y Bailey, S. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. Recuperado de: <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

Area, M; Rodríguez, J y Peirats, J. (2022). Infancia y tecnologías en la escuela y el hogar. *Digital Education Review*, 41, 1-4. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8526059>

Banderas, A. (2017). *Niños sobreestimulados: Cómo educarlos con calma y protegerlos de los peligros que esconden las tecnologías*. Libros Cúpula.

Bawaked, R. A., Fernández-Barrés, S., Navarrete-Muñoz, E. M., González-Palacios, S., Guxens, M., Irizar, A., Lertxundi, A., Sunyer, J., Vioque, J., Schröder, H., Vrijheid, M., y Romaguera, D. (2019). *Impact of lifestyle behaviors in early childhood on obesity and cardiometabolic risk in children: Results from the Spanish INMA birth cohort study*. *Pediatric Obesity*, 15(3), 1–15. <https://doi.org/10.1111/ijpo.12590>

Bender, P. K., Plante, C., y Gentile, D. A. (2018). *The effects of violent media content on aggression*. *Current Opinion in Psychology*, 19. <https://doi.org/10.1111/ijpo.12590>

Bodrova, E. & Leong D. (2005), The importance of play, why children need to play. *Early Childhood Today*, 20 (3), 6-7

Burn, A., & Richards, C. (2014). *Children's games in the new media age: Childlore, media and the playground*, Surrey, England, Ashgate Publishing Limited.

Calvo, P., & Gómez, M. D. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 40, 23-31.

Canal Samthing Visual. (20 de julio de 2015). *Reportaje lineal “Imagine Elephants”* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=-Y_IQNJP6s

Carr, N. (2010). *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Debolsillo.

Castells, M. (2003). La dimensión cultural de Internet (p. 7). Andalucía. Recuperado de <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>

Castilla, M.F. (2014) La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid

Celia. (2012). Francesco Tonucci, la importancia del juego durante la infancia. Estación Bambalina. <https://estacionbambalina.com/la-importancia-del-juego-durante-la-infancia/>

Celine. (s. f.). El rol de la maestra. <http://montessorihoy.blogspot.com/2009/05/el-rol-de-la-maestra.html>

Chang, A. M., Aeschbach, D., Duffy, J. F., y Czeisler, C. A. (2015). *Evening use of light-emitting eReaders negatively affects sleep, circadian timing, and next-morning alertness*. Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, 112(4), 1232–1237. <https://doi.org/10.1073/pnas.1418490112>

Clemente, F. (2007). Piaget–Vygotski: El juego infantil a debate. XIV Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur, 51-68. <https://www.aacademica.org/000-073/205.pdf>

Dattari, C., Bonnefont, J., Falcone, C., Giangrandi, B., Mingo, G., Naretto, D., & Souper, C. (2017). El Método Montessori. *Teoría de la educación*.

Escandell, D. (2011). Los videojuegos potencian la creatividad infantil. Vandal. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/noticia/62178/los-videojuegos-potencian-la-creatividad-infantil/>

Etxeberria, F. (2008). Videojuegos y Educación. Recuperado de https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). The LEGO foundation en apoyo de UNICEF Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación de la primera infancia. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Fuentes, J. L., Esteban, F., y Caro, C. (2015). *Vivir en internet: Retos y reflexiones para la educación*. Síntesis.

García, A. (2016). ¿El primer móvil a los 10 años? [online] La Vanguardia. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20160523/401986500346/estudio-primer-movil-internet-ninos.html>

Instituto JFKennedy. (2019). Diferencias entre el juego actual y el tradicional.

Recuperado de <https://institutojkennedy.edu.mx/juegos-tradicionales-vs-juegos-actuales/>

Instituto Tecnológico de producto Infantil y Ocio (2019). *Guía AIJU 3.0*. <http://guiaaiju.com/guias/Guia-AIJU-2019-20.pdf>

Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. Innovación y experiencias educativas, 23, 1-17. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf

López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Fuentes Cabrera, A., & Vicente Bujez, M. R. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital (Popular games as a teaching resource for the improvement of healthy living habits in the digital time). *Retos*, 36, 266–272. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.67812>

Martínez Rodrigo, E., & Marta Lazo, C. (2011). *Jóvenes interactivos y nuevas formas de comunicarse*. Netbiblo. <https://revistas.unav.edu/index.php/communication-and-society/article/view/36648/30812>

Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. (2008). Videojuegos y la protección a la infancia.

<https://observatoriodelainfancia.mdsociales2030.gob.es/documentos/Videojuegos.pdf>

Montessori, M. (1968). El niño el secreto de la infancia. (2^a ed). ARALUCE. <https://www.tuguiamontessori.com/wp-content/uploads/2021/03/ElnioElsecretodelainfancia.pdf>

Mora, F. (2017). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.

Papalia, D.E. (2019). Unidad 2. El juego en el desarrollo infantil en (S. W. Olds & R. D. Feldman. (11^a ed.), *Psicología del desarrollo: de la infancia a la adolescencia*. McGraw-Hill.

Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas

perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca*, 28 (1), 127-146.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3654719>

Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. Adaptación al castellano. (pp. 6-9). Recuperado de: [https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 4, de 4 de enero de 2007. Recuperado de: <https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf>

Sarmiento, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?. *Educación Física Y Deporte*, 27(1), 115–122.
<https://doi.org/10.17533/udea.efyd.305>

Soria Carrión, B. (2016) *Juego tradicional vs. Videojuego* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Jaén.
https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/4827/1/Soria_Carrion_Belen_TFG_Educacion_Infantil.pdf

Tonucci, F. (2016). *La ciudad de los niños. Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Losada. <https://urbanitasite.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/02/tonucci-la-ciudad-de-los-nic3b1os.pdf>

Vygotsky, L.S. (1932). *Thought and Language*. Cambridge. Mass:MIT Press.
(Trad. Cast: *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires, La Plèyade, 1979).