



TRABAJO FIN DE GRADO

Proyecto de innovación en Aprendizaje y Servicio

*Grado de Educación Infantil con Mención en lengua
extrajera: inglés*

Alumna: Micheline Kahite NYembo

Director: Juan Tomás Asenjo Gómez

Curso: 4º Educación Infantil

Fecha: 4 de abril de 2022



**EL JUEGO TRADICIONAL POPULAR COMO
HERRAMIENTA DE CONVIVENCIA Y DE APRENDIZAJE
EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Manual para maestros de la escuela Infantil y Primaria
Mikuba (Kanzenze, Lualaba, RDC)

Es a través de la educación que la hija de un campesino puede llegar a ser médico, que el hijo de un minero puede llegar a ser cabeza de la mina, que el descendiente de unos labriegos puede llegar a ser el presidente de una gran nación.

Nelson Mandela, antiguo presidente de Sudáfrica

A mis padres que me miran desde el cielo.

*A Juan Tomás, que ha sido de gran apoyo en la realización de
este proyecto.*

*A todas las personas que me animan a seguir buscando el bien
para los demás.*

*A mi congregación, Pureza de María, que me sostiene y acompaña
en este camino.*

ÍNDICE

0. Resumen y palabras claves.....	7
Abstract and Key words.....	7
1. Introducción.....	8
1.1. Planteamiento del trabajo	9
1.2. Motivación y justificación de la propuesta de Aprendizaje y Servicio	10
1.3. Población destinataria	11
1.4. Objetivos pedagógicos y servicio.	12
2. Marco teórico.	15
2.1. Contacto con las instituciones sociales y educativas presente en la zona.	15
2.2. Descripción y análisis del contexto sociocultural.....	16
2.2.1. Análisis del Contexto del profesional docente y de necesidades educativas.....	16
2.2.2. La responsabilidad Social Universitaria y Aprendizaje Y Servicio.	18
2.2.3. El juego tradicional popular en la cultura africana: características y sentido cultural del juego popular tradicional	19
3. Diseño del proyecto.....	23
3.1. Punto de partida.....	23
3.2. Ejes de planificación: pedagógicos, organización y gestión.....	25
3.3. Fases del proyecto	26
3.4. Cronograma de actividad	30
4. El juego popular como herramienta de convivencia y de aprendizaje en Educación Infantil. Manual para maestros de la escuela Mikuba.....	39
4.1. El juego popular tradicional y la convivencia en Infantil.....	40
4.1.1. ¿Qué se considera como juego popular tradicional?.....	40
4.1.2. Principios para hacer de la escuela infantil un lugar atractivo y de convivencia según la <i>Convención Internacional de los Derechos de la Niñez</i>	41
4.2. El juego popular tradicional y el aprendizaje en Educación Infantil.....	44
4.2.1. El rol del educador para la mejora del aprendizaje.....	44
4.2.2. Principios de intervención para hacer del juego popular una herramienta de aprendizaje escolar.	45
4.2.3. El valor didáctico del juego tradicional popular más allá del contexto aula.	46
4.3. Propuesta de actuación	47
4.3.1. Unidad didáctica I	47
4.3.2. Unidad didáctica II	59
4.3.3. Unidad didáctica III	68

4.3.4. Unidad didáctica IV.....	74
4.3.5. Unidad didáctica V.....	81
4.3.6. Unidad didáctica VI.....	88
5. Evaluación	93
5.1. Evaluación del proyecto	93
5.1.1. Objetivos	93
5.1.2. Resultados	94
5.1.3. Sostenibilidad del proyecto	95
5.1.4. Seguimiento del Proyecto.....	96
5.1.5. Autoevaluación de la maestra.	96
6. Conclusiones del proyecto y prospectiva.....	97
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	98
8. ANEXOS.....	100
Anexo I. Entorno escolar	100
Anexo II: El Pueblo	102
Anexo III. Materiales didácticos.....	103

0. Resumen y palabras claves

El Trabajo de Fin de Grado que presentamos aquí es un proyecto educativo innovador de Aprendizaje y Servicio para la escuela de Infantil y Primaria Mikuba de Kanzenze en la provincia de Lualaba en el sur de la República Democrática del Congo. Tiene como objetivo primero ofrecer a las maestras un manual de referencia para la organización de su actividad docente. Ofrece una oportunidad para cambiar el estilo de enseñanza y aprendizaje y para mejorar el clima de convivencia en este centro educativo.

Partimos de las necesidades observadas como la protección de los niños, el desarrollo de las habilidades que mejoran los procesos de aprendizaje y el desarrollo de actitudes de convivencia. El manual está basado sobre los juegos tradicionales populares como herramienta para potenciar el aprendizaje y la convivencia de los niños.

El manual de profesor se divide en 3 partes: una primera que explica la teoría sobre los juegos tradicionales populares en el desarrollo de la convivencia y el aprendizaje en educación infantil. Una segunda parte que comenta los principios que hacen del juego tradicional popular una herramienta de convivencia y de aprendizaje. Y una tercera parte que presenta la propuesta de actuación. Cada actuación de la propuesta está basada en un juego tradicional popular del pueblo de Kanzenze. De esta manera, buscamos poder ofrecer a los alumnos la oportunidad de aprender desde las experiencias más significativas.

Este proyecto puede ser aplicado en cualquier contexto, ya que los juegos tradicionales populares son un elemento común a todas las culturas; favorecen el aprendizaje significativo tan valorado por todos los sistemas educativos del mundo actual y tan necesario en el desarrollo de los menores.

Palabras clave: Juego tradicional popular, aprendizaje, convivencia.

Abstract and Key words

The final degree project presented here is an innovative Service-Learning educational project for Mikuba's Infant and Primary School, in Kanzenze in Lualaba's province in the south of the Democratic Republic of the Congo. Its first objective is to offer to teachers a reference manual for the organization of their

teaching activity. It offers an opportunity to change the teachings and learning's style and to improve the coexistence's climate. We start from the observed needs such as the children's protection, the skill's development that improve learning processes and the development of coexistence attitudes. This guide is based on popular traditional games such as tools to increase children's learning and coexistence.

The teacher's manual is divided into 3 parts: a first that explains the popular traditional game's theory in the coexistence and learning's development in early childhood education. A second part mentions the principles that make a popular traditional game a tool for coexistence and learning. And a third part that presents the action proposal. Each action proposal is based on a popular traditional game from Kanzenze's village. In this way we seek out to offer students the opportunity of learning from the most significant experiences.

This project can be applied in any context since popular traditional games are a common element in all cultures. They support significant learning so valued by all educational systems in the world today and so necessary in the development of minors.

Key words: Popular traditional game, learning, coexistence.

1. Introducción

Cuando empecé mi carrera en Educación Infantil y Primaria hace 5 años no estaba del todo segura de lo que haría después con toda la formación que estaba empezando a recibir. Sentía que estaba formándome muy lejos de la realidad de la educación en mi país, la República Democrática del Congo. Y, a lo largo de toda la carrera, he ido reflexionando mucho sobre la necesidad de tener tan buena formación, si al final no seré capaz de llevarla a la práctica en mi tierra, desde dónde he venido y a dónde he de regresar. Mi mayor preocupación era que aquí encuentro todo el apoyo necesario, todos los materiales y dispongo de varias metodologías que me ayudan a hacer de mis clases unos verdaderos momentos de aprendizaje y de desarrollo de la persona. Sin embargo, esas facilidades no podré contar con ellas una vez de vuelta en África. El sistema educativo de mi país no está muy abierto a los cambios, las condiciones de trabajo en las escuelas tanto públicas como las escuelas con convenio con el

Estado son muy pobres. Son pobres no solamente económicamente, sino también en la formación del personal docente y en el acompañamiento de los alumnos, sobre todo de los más pequeños.

Aunque oficialmente se ve que el país intenta dar la impresión de que hay un avance en la toma de conciencia de la importancia de la educación de los niños en edad temprana, la situación de la infancia sigue estando marcada por la falta de compromiso hacia la aplicación de sus derechos tanto a la salud como a la educación. Y es una situación que se agudiza aún más en la población rural y en los barrios más pobres. Por tanto, me resultaba cada vez más difícil plantearme como aprovechar todos los conocimientos adquiridos aquí para la mejora de la educación de los niños de mi tierra.

Es por esta preocupación, que me ha acompañado durante toda mi carrera de magisterio, que aproveché la propuesta de hacer las prácticas intensivas de cuarto en Kanzenze, un poblado en el sur de la República Democrática del Congo. Vi en ellas la oportunidad de comprobar si mis preocupaciones tenían su razón de ser y cuáles serían las vías posibles para poder ser útil en la mejora de realidad de la situación educativa de mi país. Esas prácticas fueron para mí momentos muy enriquecedores y de aprendizaje personal. Me permitieron aclarar mis dudas y reorientar mis expectativas como maestra porque entendí que no es la abundancia de medios que uno tiene los que crean verdaderas experiencias de aprendizaje, sino más bien la utilidad que se le da a lo que uno tiene para crear oportunidades de aprendizaje.

1.1. Planteamiento del trabajo

Mi trabajo de fin de grado es una propuesta de innovación en la escuela Infantil y Primaria Mikuba, en Kanzenze, un poblado de la República Democrática del Congo. Este proyecto se diseña como una propuesta de Aprendizaje y Servicio cuya finalidad es promover el aprendizaje y la convivencia a través del juego popular tradicional. Para ello, ofrecemos un manual que sirve de guía al maestro de dicho centro educativo con el objetivo de poder llevarse a cabo con la pretensión de conseguir una verdadera utilidad para el centro educativo.

Queremos mejorar y ofrecer a los niños de la escuela Mikuba la oportunidad de ser feliz, de aprender a través de las experiencias que forman parte de su vida cotidiana para así asegurar el deseo de la escolarización. Pero, para ello, es necesario la implicación del personal docente porque no será eficaz el

proyecto si éste no lo entiende ni se siente capaz de llevarlo a cabo. Creemos que ofrecer a este maestro un manual de apoyo, no solamente le servirá para llevar a cabo un proyecto innovador específico, sino que también servirá para su propia formación dado que los maestros de la escuela infantil de medios rurales en este país no tienen formación propia para esta etapa, siendo los más olvidados. Tienen muy pocas oportunidades de formarse y actualizar su formación; en muchos casos se trata simplemente de buenas personas que saben cuidar de los niños, pero que tienen como máximo título académico el de tercero de la ESO. Son solamente personas benévolas apasionadas por la educación. Por lo tanto, este recurso será una herramienta valiosa con la que se puede mejorar la calidad de la labor de los docentes, la escolarización, el aprendizaje y la convivencia de los alumnos.

1.2. Motivación y justificación de la propuesta de Aprendizaje y Servicio

Este trabajo es una posible solución a las inquietudes que han acompañado los cuatros años de mi carrera en Educación Infantil y Primaria. Es un proyecto que nace de la necesidad de apoyar el sistema de educación de los niños pequeños en los medios rurales de mi país, la República Democrática del Congo. En este país, hasta hace cuatro años, esta etapa educativa no estaba regulada por el Estado, no tenía programa nacional de la educación infantil, aunque se reconocía la existencia de escuelas que impartían la educación para esta etapa. Esta falta de regulación de la educación infantil por el Estado ha supuesto la falta de formación apropiada para educadores y una confusión en la manera de tratar a los niños dentro de las aulas infantiles. Cada centro se organizaba según sus propios intereses. Por lo cual en los medios rurales donde carecen del acceso fácil a los medios de información, las escuelas infantiles se reducen a lugares de cuidado de los niños mientras sus padres no los pueden llevar al campo. Además de estas dos necesidades, otro factor, no menos importante, es la escasez de recursos materiales para llevar a cabo la formación de los niños en edad temprana en los medios rurales.

La oportunidad que me ofreció la universidad de hacer las prácticas intensivas en África, especialmente en un medio rural, me dio la posibilidad de observar, preguntar, experimentar, conocer y vivir la realidad y las necesidades de esa zona en cuanto a la educación de los niños en edad temprana. Sobre todo, de la situación peculiar de los niños de Kanzenze. Están siempre solos y de ellos

mismos depende el llegar al colegio. Con tan solo 3 años van al colegio solos o con los hermanos mayores o con los niños vecinos de primaria. En el camino encuentran muchas otras cosas que llaman su atención, que les desvían de su primer objetivo al salir de casa y se quedan en la calle con todo el peligro que eso comporta. Uno de ellos se concentra en que Kanzenze es un poblado muy pequeño, pero por él pasa una carretera nacional, está a tan solo 50 km de la ciudad, una carretera que nadie controla, llena de motoristas y camioneros que transportan los minerales de las minas cercanas; esto es un verdadero peligro que en ocasiones termina en tragedia. La imagen de una niña de 4 años atropellada por una moto cuando iba sola, distraída en su camino hacia nuestra escuela me hizo tomar la decisión de desarrollar un proyecto que permita a las maestras de la escuela Infantil hacer de la escuela, un lugar atractivo, de aprendizaje y de convivencia en el que el niño se sienta a gusto y al que desee llegar con precaución y con motivación. Esa niña no pudo regresar al colegio hasta el final del curso por las fracturas múltiples en sus dos piernas; nuestro objetivo es que no ocurra más, que vengan al colegio pues es un entorno que les aporta seguridad.

Por todo ello, pensando en la escasez de material, de formación profesional, en el abandono en el que viven los niños por parte de sus progenitores y, al mismo tiempo, en las ganas de los niños de ser felices y de aprender, etc. vimos que otro medio sería bueno para dibujar un colegio atractivo, y valoramos cómo el juego y el juego popular tradicional debían ser los objetivos de este proyecto innovador.

Pero, además la posibilidad de marcar el proyecto desde el ámbito universitario le daba un peso específico al trabajo, un valor académico reforzado por los criterios de valoración de un Trabajo de Fin de Grado. Y, además, la metodología de Aprendizaje y Servicio que acompaña todo el proceso permite que el trabajo aúna el aspecto investigador y académico con la utilidad que sin duda se busca con la realización del mismo.

1.3. Población destinataria

Este proyecto está destinado a la misión Kanzenze, ubicada en la República Democrática del Congo, teniendo como referentes a las maestras de la

Educación Infantil del colegio Mikuba. Es una escuela católica con convenio con el Estado en su etapa de Primaria, creada en 1936 bajo la dirección de las religiosas de Maria de Pittem de Francia; y privado en la etapa Infantil, etapa que fue creada en 1992 bajo la dirección de las religiosas misioneras de la Pureza de María de España.

Desde el curso 2012-2013 ambas escuelas se unieron bajo la dirección de la congregación religiosa de la Pureza de María. Estas escuelas tienen como propósito contribuir especialmente a la formación de la niña y de la mujer, que en esta parte del mundo tiene todavía un papel importante en la vida familiar. Al mismo tiempo, estos centros quieren participar en el desarrollo de la vida en el pueblo. Quieren contribuir en la formación integral de toda la población con la que viven. Gracias a la presencia de las religiosas de la Pureza de María que dirigen casi todas las obras misionaras de Kanzenze (Hospital, internados para cuidar a niños cuyos padres no pueden hacerse cargo de sus hijos durante el año escolar, escuelas, instituto y centro de promoción de la mujer en medio rural), el pueblo se beneficia de ayudas de varias organizaciones internacionales tales como Manos Unidas, Unicef, Medicus Mundi Extremadura, Canal Isabel II, Visión Mundial, OMS etc. Esas ayudas permiten auxiliar las necesidades socioeconómicas presentes en ese entorno principalmente y en toda la provincia en general.

Por tanto, este proyecto interviene como una aportación más a las ayudas que ya se ofrece para el desarrollo de esa población rural. Su particularidad reside en querer enfocarse en el desarrollo y el aprendizaje de los niños pequeños a través de la dotación, al profesorado, de una herramienta que le capacite a conseguir un desarrollo integral y un aprendizaje significativo de los niños.

1.4. Objetivos pedagógicos y servicio.

Uno de los retos de la educación en los medios rurales de la República Democrática del Congo es la permanencia de los alumnos en el centro escolar después de que se hayan matriculado. Después de observar y analizar el entorno de aprendizaje del pueblo beneficiario de este proyecto, nos dimos cuenta de que el colegio Mikuba se enfrenta también a esa realidad y a ella se añade la escasez de la formación del personal docente para que este pueda hacer de la Educación Infantil un lugar atractivo, de convivencia y de aprendizaje.

De esta forma, los objetivos que planteamos aquí parten de dos necesidades: por un lado, proteger a los niños ofreciéndoles un entorno cálido de aprendizaje, al que acuden porque lo desean y un lugar en el que pueda ampliar el horizonte de sus conocimientos, descubrir y desarrollar sus capacidades y aprender a convivir en su cultura. Por otro lado, ofrecer al profesor una herramienta base para que su intervención pedagógica lleve al logro de nuestro proyecto y asegure su sostenibilidad a largo plazo.

Para resumen, este TFG se centra en la persona de la maestra o el maestro de tercero (5 años) de Educación Infantil de Kanzenze (provincia de Lualaba en la República Democrática del Congo). Queremos trabajar con ella o él para que sea capaz de aprovechar las oportunidades que ofrecen los elementos sociales y culturales de su entorno tal como el juego popular tradicional, y así poder transmitir los conocimientos curriculares y crear un ambiente sano de desarrollo y de aprendizaje significativo para su alumnado. Así, la Educación Infantil del colegio Mikuba dejará de ser, tanto para el niño como para el docente, un lugar extraño donde hay que estar mientras se espera la salida de los hermanos mayores del colegio para regresar a casa. Se convertirá en un lugar de desarrollo lúdico donde se empieza a comprender e integrar la sociedad a la que pertenecen.

De esta manera, los objetivos pedagógicos que planteamos a continuación se relacionan con las necesidades observadas en la escuela y a las que queremos dar respuesta.

ÁREAS	NECESIDADES DE APRENDIZAJE	OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DE TERCERO DE EDUCACIÓN INFANTIL
	Motivar el descubrimiento y la	Realizar, de manera cada vez autónoma las actividades propuestas.
		Ampliar la curiosidad para conocer el mundo que rodea al niño.

APRENDIZAJE	experimentación a través del juego.	Desarrollar estrategias propias para realizar un juego.
		Tomar iniciativa para realizar las actividades.
	Adquirir conocimientos curriculares por medio de los juegos populares tradicionales	Aproximarse al lenguaje escrito discriminando los símbolos que se utilizan para la comunicación escrita.
		Iniciarse en las habilidades matemáticas, identificando y clasificando los elementos, atributos y cualidades a través el juego tradicional
		Conocer, nombrar e identificar los cuerpos geométricos básicos.
	Utilizar las nociones espaciales básicas.	
CONVIVENCIA	Socializar con los compañeros.	Desarrollar hábitos de respeto, de ayuda y de apreciación de los compañeros.
		Adquirir habilidades para la resolución de conflictos.
		Conocer los roles más significativos de sus grupos sociales de referencia.
		Progresar en la gestión de la frustración.
	Promover el desarrollo de las habilidades sociales.	Escuchar y aceptar las orientaciones dadas por la maestra.
Proponer juegos en los que puedan participar los compañeros.		

		Participar con entusiasmo en las actividades propuestas por los demás.
--	--	--

2. Marco teórico.

2.1. Contacto con las instituciones sociales y educativas presente en la zona.

La República Democrática del Congo es un territorio de 2,34 millones de kilómetros cuadrados con una población que se calcula alrededor de 51 – 52 millones. Es el tercer país más grande de África. Su población es en gran parte rural, solo un 30 por ciento vive en las grandes ciudades. Haciendo referencia a la población, el Estado pone mucho interés en la educación de los niños pequeños, aunque en la práctica la situación de los niños y la de las mujeres es donde más detectan la falta de efectividad de los planes propuestos. Sobre todo, en el respecto de sus derechos. Se puede constatar que desde el acceso del país a la independencia en el año 1960, en la constitución de la República Democrática del Congo, a pesar de haber sufrido muchos cambios a lo largo del tiempo, los artículos que tratan de la obligación y la responsabilidad del gobierno a ofrecer protección y educación gratuita a cada niño hasta la edad previsto por la ley, no se han visto afectados negativamente. Al contrario, se percibe una mejora en la formulación de los deberes de todos los que están a cargo de la formación o cuidado de los más pequeños, que han de cumplir.

Sin embargo, esa buena voluntad del Estado reflejada en documentos oficiales o expresado en los discursos delante de la opinión internacional no se refleja en la realidad. Como se puede ver en la ratificación de la Convención de Derechos de la Infancia en 1992, la República Democrática del Congo se comprometió a la protección tanto de la madre como del niño, pero es la pareja madre-hijo pequeño que sigue siendo el colectivo más vulnerable.

El esfuerzo del Estado a cumplir con sus deberes de protección de los niños pequeños es todavía insuficiente y escaso sobre todo en los medios rurales, como es el caso de la zona donde se encuentra la escuela beneficiaria de este proyecto. Prueba de ello es que para remediar esta situación el gobierno

acepta las ayudas de algunas organizaciones internacionales que operan en el país.

El colegio Mikuba, al que va dirigido este proyecto, es un ejemplo concreto de esta situación. Es un colegio religioso con convenio con el Estado pero que funciona gracias a la ayuda de algunas organizaciones internacionales como Manos Unidas, UNICEF, La Fundación Pondera... y las ayudas de la congregación Pureza de María establecida en España. Las religiosas de la Pureza de María que trabajan en colaboración con todas esas ONGs quieren ofrecer a todos los niños de ese pueblo una educación básica de calidad empezando por los más pequeños. Ofrecen la educación desde infantil hasta sexto de secundaria que corresponde a segundo de bachillerato.

Aunque en el pueblo haya otros colegios tanto de primaria como de secundaria, la labor que realizan las religiosas para la misión Kanzenze es fundamental porque no solamente son una referencia para todos los colegios de alrededor, sino que también luchan para la promoción de la población rural. Por eso, ofrecen también por las tardes en sus edificios curso de alfabetización para todas las personas mayores que no tuvieron la oportunidad de escolarizarse.

Mi primer contacto con esta misión fue en 2009. Trabajé ahí como profesora de francés en la escuela secundaria ya que pertenezco a la congregación Pureza de María. Acogiéndome a la iniciativa de la Universidad para hacer las prácticas internacionales en lugares especiales, quise conocer la realidad de la educación infantil de nuestros colegios de la República Democrática del Congo, teniendo en cuenta que todos están en medios rurales. Por tanto, conozco la institución Pureza de María porque soy miembro y además tuve la suerte de participar en algunos proyectos de los ONG que financian tanto las becas de estudios de los niños de este colegio y la formación del personal docente.

2.2. Descripción y análisis del contexto sociocultural

2.2.1. Análisis del Contexto del profesional docente y de necesidades educativas.

Ante todo, sería importante resaltar que en la República Democrática del Congo la Educación Infantil es totalmente privada, aunque se necesita de la aprobación del Estado para crear una escuela infantil. Estas escuelas se entendían hasta el año 2008, tanto por el gobierno como por la población, como espacios que

contribuyen a asegurar la seguridad de los niños pequeños cuyos padres trabajan y ofrecen la oportunidad de hacer de manera placentera la transición de estos niños del régimen familiar al de la escuela primaria. Así mismo, hasta ese año, la etapa de educación infantil no tenía un currículo oficial. Cada centro funcionaba como podía; muchos cogían los currículos de los países extranjeros, en especial siguiendo los modelos de Bélgica, Francia o Estados Unidos.

Esta visión de la escuela infantil ha cambiado en los últimos años, en especial en las ciudades grandes, dando paso a la consideración de esta etapa como una etapa de formación necesaria para el niño, entendiendo que le prepara a acceder a los aprendizajes más complejos. Por lo tanto, la educación infantil ha adquirido un carácter tanto de formación social como académico.

El personal docente en la educación Infantil es exclusivamente femenino. Son maestras que no suelen tener estudios universitarios; la titulación que poseen es un diploma de finales de secundaria (D6) que da acceso a la Universidad o un diploma de formación profesional de cuatro años (D4) en cualquier ámbito. Además, tener estudios universitarios no es un requisito para ser educador en esta etapa de formación en la República Democrática del Congo. Los centros procuran, por su cuenta, ofrecer a sus maestros una formación para la enseñanza en educación infantil. Esos cursos los reciben en algunos centros especiales de formación de educadores y de las escuelas infantiles que son o bien propiedad del Ministerio de educación primaria secundaria y profesional del país o pertenecen a algunos funcionarios de este mismo Ministerio. Tanto los centros de formación del Ministerio de Educación como los privados están ubicados casi todos en la capital del país o en las grandes ciudades y tienen unas tasas muy caras, por lo que al final solo los colegios muy ricos pueden mandar sus profesores a la formación en estos centros. De esta forma, gran parte del profesional docente de la educación infantil carece de una formación específica para esta etapa pues no se lo pueden permitir.

Las escuelas infantiles en el medio rural son un privilegio para los niños de trabajadores (hospitales, maestros, trabajadores de las minas, agricultores...), cuyo objetivo sigue siendo el cuidado de los niños cuando los padres no pueden estar en casa. El hecho de que no tenga una función expresamente académica favorece que las escuelas infantiles de los pueblos no

tengan en cuenta el nivel de formación académico de los maestros. De hecho, de las dos maestras del colegio Mikuba, una tiene un diploma Secundaria (D6 en la pedagogía general, que le habilita a ser maestra de Primaria) y la otra dejó sus estudios en segundo de la ESO, por tanto, tiene como certificado oficial el de sexto de Primaria.

Como en los centros educativos de infantil en medios rurales el rol de la maestra se reduce en *cuidar y distraer* a esos niños hasta que vuelvan sus padres o que salgan sus hermanos mayores de Primaria o Secundaria para regresar a sus casas, lo que se requiere de una maestra es ser buena persona y que tenga habilidad para cuidar a los niños pequeños. Como a veces las maestras, al no tener formación para trabajar con niños pequeños, se ven superadas por la situación y la dificultad de trabajar con los niños, recurren a la fuerza verbal o físico para mantener el orden y la disciplina. Esos tratos son una de las causas del abandono o el absentismo de los niños, pues no ven el colegio como un lugar atractivo y seguro, si no como un lugar serio y distante.

2.2.2. La responsabilidad Social Universitaria y Aprendizaje Y Servicio.

En el momento de desarrollar este trabajo me decanté por la metodología del Aprendizaje y Servicio pues se enmarcaba con mi experiencia de las prácticas internacionales. Durante estas prácticas, realizadas en la República Democrática del Congo, pude experimentar cómo mi formación como maestra se podía poner al servicio de una comunidad tan vulnerable como es la de los niños congoleños; y cómo podía transmitir mis aprendizajes a las maestras que allí desarrollaban su trabajo. Es el Aprendizaje y Servicio una metodología que va más allá del voluntariado (Uruñuela, 2018) pues implica una evaluación de lo realizado, y se ve acompañado por la estructura académica universitaria.

El Aprendizaje y Servicio me ha obligado, además a realizar una labor de investigación que se ha visto reflejada en este trabajo, siendo la investigación (Montserrat, Escofety y Rubio, 2019), un eje fundamental de la metodología desarrollada. Pero, sobre todo, me ha permitido conectar dos mundos claramente diferenciados, el universitario y el escolar, un país occidental con un país africano.

2.2.3. El juego tradicional popular en la cultura africana: características y sentido cultural del juego popular tradicional

Aunque Ana Pelegrín se refería solo a la cultura europea y a la latinoamericana, diciendo que los juegos tradicionales son un signo de la identidad y el patrimonio cultural de una sociedad específica (Pelegrín, 1996) esta teoría se puede aplicar también a los juegos tradicionales populares de la cultura africana. Viendo sus características, los juegos tradicionales africanos son un reflejo de la cultura africana, una cultura que se apoya en la transmisión de sus valores y costumbres de generación en generación de forma oral dentro de una comunidad. Esto se ve reforzado por el hecho de que tanto el niño como el adulto africano es un ser comunitario.

El gran desconocimiento de la cultura de África subsahariana se debe a la escasez de la documentación y de su modo propio de la transmisión cultural de una generación a otra. Es una cultura de transmisión más bien oral que escrita. La cultura se transmite viviéndola. En la que las noches de luna llena se convierten en momentos propicios para los abuelos para enseñar a sus nietos los bailes y cantos tradicionales. Y en las noches oscuras sin luna se encienden las fogatas de leñas y todos se sientan alrededor para escuchar al mayor de la familia contar historias y cuentos que relatan los acontecimientos importantes de sus pueblos con la intención de que no se olviden y sirven a veces de advertencias.

Por tanto, este apartado de mi trabajo se escribe en gran parte a partir de las experiencias propias como africana y congoleña en especial y el análisis de las experiencias contadas por las personas que viven todavía en medios rurales donde la escolarización de los niños a edad temprana es poco valorada.

Los niños africanos en general aprenden por observación: escuchan los cuentos, retahílas, enigmas, ven los mayores ejecutar danzas con movimientos específicos, aprenden a interpretar el mensaje que se transmite en un dicho o canción.

El tipo de juegos al que juegan es típico de una infancia que carece de juguetes. De este modo, el juego no es solo un medio que proporciona placer, sino una herramienta de comunicación lingüística, de resolución de conflictos, de expresión de sus sentimientos. Joseph Ki-Zerbo (1980), un escritor africano afirma que a través del juego tradicional la población africana expresa su gran

entusiasmo por la vida a pesar de las condiciones dramáticas que la rodea. Si realizamos una breve revisión de los juegos tradicionales africanos podemos entender que estos juegos son:

- Son populares: el público participa al juego haciendo comentarios, aunque no juega.
- Son muy ruidosos, todos los espectadores gritan aplauden, animan y sobre todo cantan...
- Son sencillos: carecen de materiales o normas complejas. Muchas veces están dibujados en el suelo (la tierra), se utilizan elementos naturales como arena, piedras, árboles, semillas...
- Carecen de espíritu de superioridad: se juega entre amigos y no con un adversario por lo cual el hecho de reflexionar en las estrategias para ganar al adversario o mostrar intención de ser superior a él puede tomarse como una ofensa hacia el espíritu lúdico del juego.
- Hacen referencia a la naturaleza, especialmente a los animales de la selva.

- ***El entorno lúdico del niño congoleño***

La carencia de la documentación acerca del ambiente lúdico en el que se desarrolla el niño congoleño puede dar a interpretar que el entorno lúdico de este es pobre. Sin embargo, la experiencia y la vivencia en esta cultura puede testimoniar del rico entorno lúdico en el que crece el niño africano y en especial el niño congoleño cuándo no esté en las zonas de guerra. Aun estando en las zonas de guerra, los niños siempre juegan a pesar de la situación catastrófica que están viviendo. Siempre presenta una imagen de felicidad cuando se encuentran en los ámbitos de juegos, cuando están con los otros niños y pueden relacionarse y disfrutar de la convivencia y el juego.

Como bien se sabe, jugar es una de las actividades fundamentales en la vida de cualquier niño. Juegan en la calle, en el patio del colegio, en un campo de fútbol, en casa, en la tierra, en el adobe, trepan a los árboles. Juegan bajo la lluvia, a la luz de la luna, bailan al sonido del río, juegan con el barro, convierte tronco de árboles en sus escondites, y también pelean... todo para ellos, les trae motivo para jugar. En general los niños del Congo juegan fuera de casa en grandes grupos.

Desde muy pequeños, los niños se separan de sus padres. El apego infantil con los padres no dura mucho, sobre todo cuando tienen hermanos mayores. Incluso, si no los tuvieran, los niños mayores vecinos juegan el papel de hermanos mayores. Se encargan de llevarlos al lugar donde hay un grupo jugando. Los grupos hermanos o hermanas mayores constituyen para esos pequeños un modelo y un sueño que quieren perseguir y vivir al mismo tiempo. Por eso se puede ver los niños en edad temprana jugar a los juegos de los mayores transformando a sus medidas las normas y los materiales de dichos juegos. Ese deseo y esa capacidad de adaptar los juegos de adultos al mundo infantil es una característica del propia del ser humano. En sus escritos Bruner (1997) decía que la especie humana es la única especie que presenta una predisposición a integrar la cultura donde viven. Y la cultura se transmite más bien en las vivencias y las experiencias que en las enseñanzas formales. Bruner decía que los niños son sensibles a las formas populares que ven a su alrededor y están dispuestos a adoptarlas... Y sin ningún tipo de invitación intenta imitar lo que observan (Bruner,1997).

En estas últimas décadas, con la transformación de las zonas urbanas, muchos niños de las grandes ciudades han visto y ven su entorno lúdico desaparecer y sustituido por la vida moderna. Las calles se han vuelto un lugar peligroso para ellos, los juegos tradicionales no tienen mucho sentido para ellos porque no los conocen. Sus actividades en la mayor de tiempo se reducen a estudiar para tener mejor nota del colegio, ver la televisión, jugar a videojuegos, encerrarse en las parcelas y jugar con sus hermanos a juegos de mesa o con juguetes industrializados que solo las familias pudientes se pueden permitir comprar. Y todos eso porque la modernización de las ciudades implica la llegada de algunos elementos peligrosos para los niños tal como la presencia de muchos automóviles en las calles, la presencia de gente desconocida, la apropiación del Estado o de grandes empresas de los lugares que hasta ahora eran lugares de encuentros de los niños para los intereses económicos de los particulares.

La modernización de las ciudades tiene también como consecuencia la destrucción al nivel sociocultural de la organización comunitaria propio de la cultura africana. En África el niño está a cargo de la comunidad y no únicamente de su familia nuclear. De este modo el acompañamiento mutuo

entre los niños que pasaba por los juegos, la solidaridad característica del hombre subsahariano, la protección colectiva va desapareciendo a gran velocidad que no deja tiempo de transición de la vida colectiva o comunitaria a la vida individualista. La comunidad que más está afectada por este cambio es el del niño y su entorno de desarrollo.

- ***¿A qué juegan los niños en Kanzenze?***

Los juegos para los niños de Kanzenze son similares a los que juegan todos los niños del Congo, pero con un matiz particular, ellos son niños de medio rural que todavía se benefician de la existencia de la transmisión explícita de los valores culturales de su pueblo. Los niños de ámbito rural aprenden a través de la observación y la imitación de los mayores, pero también reciben directamente orientaciones de sus hermanos mayores y de los abuelos.

En los pueblos son los abuelos los encargados de contar cuentos a los a sus nietos, de enseñarles el idioma o el dialecto de su tribu, de enseñarles los juegos a los que ellos mismos jugaron en su infancia. Por tanto, sus juegos provienen del deseo de la conservación de sus valores culturales y del disfrute que ofrece el mismo hecho de jugar.

Estos niños juegan a contar cuentos, cuyos finales tienen una moraleja, bailan al son de instrumentos musicales propios de su cultura, representan los elementos naturales que los rodean en sus juegos, utilizan los medios naturales para expresarse y expresar la manera de cómo entienden el mundo. Sus juegos cambian en función de los fenómenos naturales. Por ejemplo, cuando es de noche juegan a bailar, cantar o a contar cuentos; durante el día juegan a imitación de la vida del adulto, bailan bajo la lluvia, fabrican sus juguetes con todo lo que encuentran: botellas de plásticos, latas, cajas de cartón, cables, barro, hierba, ramitas de árboles, chanclas o zapatos deshechos, etc. Y, como cualquier niño congoleño, pasan mucho tiempo fuera de casa, jugando en la calle con los amigos.

Desafortunadamente, la misión Kanzenze al estar a tan solo 50 km de la ciudad más cercana Kolwezi, y al tener cerca, a tan solo 10 km, las minas de oro y de cobre, hace que las calles dejen de ser un lugar seguro para los niños. La presencia de los mineros en el pueblo y la acumulación de camiones y motos que transportan el carbón y los minerales no permiten a

los más pequeños jugar libremente disfrutando de su entorno. Por esa razón, muchos padres mandan a sus hijos más pequeños al colegio para protegerlos durante el tiempo en el que están ausentes del pueblo. Hace falta destacar que la mayoría de los padres de este pueblo trabajan en las minas o en los campos por lo cual, casi no se ven durante la mañana. Y eso dificulta asimismo la relación escuela-padres.

Por tanto, el colegio se ha vuelto el único lugar seguro de los niños de este pueblo durante las mañanas y por eso queremos que este lugar sea el lugar donde el niño siga siendo feliz, protegido y que le posibilite acceder al aprendizaje complejo de la enseñanza primaria. Queremos aprovechar el interés que tienen estos niños para los juegos tradicionales para que adquieran la formación necesaria e integral que les permita integrarse en esta sociedad en la que viven.

3. Diseño del proyecto

3.1. Punto de partida

Este proyecto se llevará a cabo desde un modelo narrativo de las experiencias y la aportación de mi investigación. Tiene como punto de partida la necesidad de contribuir con mi formación profesional a la organización de la escuela infantil de los medios rurales de la República en la República democrática del Congo y la necesidad de ofrecer al niño del Colegio Mikuba un lugar cálido de aprendizaje donde el niño libremente quiera acudir. Por tanto, partiré de las necesidades observadas en dicho lugar y de las fortalezas de las se puede partir para ofrecer un documento de referencia para él la educadora de dicho colegio que le permita crear un ámbito significativo de aprendizaje y de desarrollo del niño.

Durante las prácticas internacionales en el colegio Mikuba, en la misión Kanzenze, fui anotando las necesidades que veía. Hay muchísimas necesidades que requieren de una atención especial como diseñar un proyecto que ayude a la mejora de la situación de este colegio. Fue difícil para mí decidir en qué ámbito mi formación profesional como maestra y mi aportación como estudiante de la Universidad Comillas podrían ser benéfica para este colegio. Cuando regresé de las prácticas con mi lista de necesidades tal como me había sugerido mi director de TFG, Juan Tomás, fui descartando las menos urgentes y me quedé con cuatro necesidades que para mí eran prioritarias: la ayuda al profesorado, la protección

del niño, la motivación para que este acude al colegio libremente y el aprendizaje de habilidades que le disponga a enfrentarse las enseñanzas de la etapa de la educación obligatoria.

Al final decidí hacer de estas cuatro necesidades los objetivos de mi proyecto de aprendizaje servicio y el medio por el que voy a demostrar los aprendizajes que he ido acumulando durante estos años de formación universitaria. Elegí trabajar con los juegos tradicionales porque me resulta un tema universal ya que puedo aplicar el currículo de educación infantil con el que he ido formándome para organizar el aprendizaje y la formación integral de los niños de otro contexto diferente al de España. Este proyecto está diseñado para el colegio Mikuba pero se puede aplicar en cualquier colegio del mundo puesto que los juegos tradicionales escogidos son juegos además populares a los que juegan todos niños aunque cada cultura le ponga un matiz específico propio.

- **¿Por qué los juegos tradicionales?**

La idea de hacer un proyecto que trabaje los valores culturales de los juegos tradicionales es una respuesta única y compleja a las varias necesidades que presenta el cole Mikuba en particular y los colegios en medios rurales en general de la República democrática del Congo.

Por una parte, está la falta de formación del profesorado docente de las escuelas infantiles. Ellos conocen esos juegos no será algo que les suponga un esfuerzo en aprehenderlos. Conocen los valores socioculturales que derivan de esos juegos. Lo único que tendrán que esforzarse es sacar partido de esta herramienta para que los alumnos consigan las habilidades requeridas para esta etapa de aprendizaje. Además, beneficiaran de un modelo de organización global globalizada de los contenidos esta etapa de formación.

Por otra parte, está la necesidad de la protección y el aprendizaje, el ausentismo y el abandono de la escolarización de los niños en edad temprana. En los medios rurales los niños van solos al colegio, aunque a veces están acompañados de sus hermanos mayores que también son niños. Siendo niños, les atrae más los lugares de juegos que el colegio, les resulta mucho más fácil quedarse en camino, con todo el riesgo que eso representa, jugar con los amigos que no acuden al colegio que llegar al colegio dónde la metodología es magistral. Introducir los juegos tradicionales para lograr los objetivos del currículum de

educación infantil será una motivación y un estímulo para esos niños pequeños para acudir cada mañana al cole y permanecer en la escolarización durante todo el curso.

- **Aportación de mi formación docente y el APS**

Elegí hacer mi trabajo de fin de grado de Educación Infantil de investigación con el modelo de Aprendizaje Servicio para poner en práctica mis los conocimientos adquiridos durante mi formación como maestra para la etapa de educación infantil y para ofrecer un manual de apoyo al profesorado de la escuela Mikuba. Al mismo tiempo hacer conocer la realidad de otro sistema educativo.

3.2. Ejes de planificación: pedagógicos, organización y gestión

Este Trabajo de Fin de Grado está diseñado como un Aprendizaje y Servicio. Hoy en día es una metodología innovadora que se ha implantado en la formación universitaria. En artículo “jugar en el Chad. Una tarea para sus manos, para la inclusión”, Asenjo y Torres (2019), haciendo referencia a Batlle (2010) consideran la metodología de Aprendizaje Servicio como una herramienta tanto educativo como social. La definen como una propuesta educativa que combina los aprendizajes adquiridos por el alumno con el servicio a la comunidad.

Presentar mi trabajo de fin de grado con esta metodología me permite a la vez venir en ayuda a una comunidad educativa vulnerable, necesitada y demostrar las competencias adquiridas como maestra de Educación infantil durante mis años de carrera.

Además, este proyecto es para mí, realización del objetivo principal de mi formación durante estos años: “ofrecer una herramienta de calidad que mejore la actividad de los docentes de nuestros colegios de educación Infantil en el Congo y en Camerún”. Creo que mi aprendizaje no tendrá sentido si no puede ser benéfico para mi sociedad, sí no sirve para mejorar la situación del ámbito de aprendizaje de los pequeños congoleños.

Para ello nos planteamos los objetivos siguientes que nos permitirá tanto llevar a cabo este proyecto como evaluar su impacto en esa sociedad:

- **Objetivo 1:** crear un recurso metodológico basado en los juegos populares para ayudar al profesor a mejorar el desarrollo de su actividad docente.
- **Objetivo 2:** organizar el espacio escolar proporciona un lugar que facilite la ejecución de la metodología propuesta.

- **Objetivo 3:** motivar y crear expectativas en los alumnos para que estos acuden al colegio es de la motivación y el gusto por aprender y convivir en un entorno de aprendizaje basado en el juego.
- **Objetivo 4:** diseñar un proyecto de Aprendizaje Servicio que visibilice la realidad educativa de la República Democrática del Congo y que impulse una mejora de las propuestas educativas actuales.

3.3. Fases del proyecto

a. Decisión del tipo de TFG

La primera fase consistió en tomar la decisión sobre qué tipo de trabajo de fin de grado hacer. No tenía claro hacia dónde orientar mi TFG. De lo que sí estaba segura es que tenía que ser una propuesta que me serviría para mi país. La propuesta del coordinador de las prácticas internacionales, Juan Carlos Torre, para hacerlas en otro país que no fuera del contexto educativo europeo me hizo decidir hacia una investigación centrada en el conocimiento y la mejora de contextos vulnerables, donde la realidad educativa parte de la no asistencia a los centros educativos. Pensé que era para mí la oportunidad de ver cómo podía adaptar los estilos de aprendizaje que he adquirido en el sistema educativo español a un contexto educativo totalmente diferente tanto al nivel de organización escolar como al nivel de desarrollo de los materiales necesarios.

b. Prácticas internacionales en el colegio Mikuba de Kanzenze

La segunda fase consistió en la preparación, el viaje, la estancia y las prácticas en sí en la República Democrática del Congo. Como me preocupaba mucho el tema que trabajaría para mi TFG, me reuní con mi director para comentarle mi preocupación. De esa reunión me sugirió Juan Tomás que era necesario, si quería hacer un TFG con la metodología de Servicio Aprendizaje, que fuera sin ningún tema en mente, que observara las necesidades reales del colegio. Un APS es efectivo cuando parte de algo concreto y real. Esa sugerencia me permitió estar más abierta y atenta a todo lo que ocurría en el colegio y en el entorno en el que iba a desarrollar mi propuesta. De lo contrario, me hubiera ido encerrando sobre una sola cuestión y me hubiera perdido muchos aspectos del colegio.

El viaje de España al Congo fue largo pero cómodo; sin embargo, el traslado de la ciudad hacia la misión Kanzenze, que no era muy largo en distancia, fue toda una aventura. Una aventura porque fueron 5 horas de viaje

(300 km) por carretera, en transporte público desde la ciudad de Lubumbashi en la provincia del Alto Katanga en el sur del país, donde llega el avión, hasta la ciudad de Kolwezi en la provincia de Lualaba. Ya en ese viaje pudimos observar la realidad de muchos niños puesto que la carretera atraviesa muchos pueblos y muchos de ellos son pueblos mineros. Vimos a niños, varios en edad muy pequeña aún, salir de las minas artesanales llevando sacos de tierra en sus cabezas. Esos niños trabajaban solos o con otros niños un poco mayores que tendrían entre 13 o 14 años. Era impactante la cantidad de niños que esperaban el pasaje de un coche particular o autobuses para vender agua, bebidas, galletas, o productos de campos como cacahuets tostas, maíz hervido, plátanos... y ganar así un poco de dinero. En Kolwezi nos recogieron las religiosas de la Pureza de María de Kanzenze con su coche todo terreno, porque a partir de ahí no habría asfalto, y nos llevaron a nuestro destino: la misión Kanzenze, que está a 50 km de la ciudad.

Nuestra estancia en la misión fue lo más bonito de todo. Al día siguiente de nuestra llegada, la directora del colegio, la hermana Clementine, nos invitó a visitar la escuela Mikuba. Tuvimos una acogida maravillosa. Nos recibieron con cantos y bailes propios de mi país. Nos hicieron visitar todas las clases e instalaciones del colegio. Durante ese recorrido nos dimos cuenta de dos realidades: el gran número de alumnos en las aulas del primer y segundo ciclo y la brusca reducción del alumnado en las aulas del ciclo terminal. Quisimos saber a qué se debía ese cambio tan notable, nos contestaron que muchos alumnos a medida que iban creciendo abandonaban el colegio, especialmente las niñas. Hay que subrayar que en la República Democrática del Congo la escolarización no está sujeta a la edad. Es decir, que en una misma aula puede convivir alumnado con mucha diferencia de edad. Sobre todo, las niñas, en medios rurales, empiezan la escolaridad muy tarde. Se puede encontrar en un aula de primero de primaria a unos niños que van de 6 a 11 años e incluso 12 años. Eso tiene como consecuencia que los que empieza la vida escolar tarde, al llegar a cuarto o quinto de primaria se sienten ya mayores y sus intereses no son los mismos que los que tiene un niño de cuarto o quinto de primaria. Muchos terminan por abandonar la escuela porque ésta ya no responde a sus intereses. En el caso de muchas chicas, el abandono no es voluntario, les hacen tomar el

cargo de cuidar de sus hermanos pequeños en casa o del pequeño comercio de la familia para poder ayudar en la economía.

Terminamos la visita con la reunión con la directora. Nos dio los horarios y algunos documentos muy importantes para saber el funcionamiento del sistema educativo con el que trabajaban. Luego nos dio el resto de día libre para que pudiéramos descansar y conocer un poco el poblado. Para mí fue muy emocionante volver a ese lugar tan querido, volver a ver algunos frutos de mi labor como misionera ahí 9 años después. Volver a ver la sonrisa, que nunca se borra de la cara de los niños; encontrarme con la gente con quienes compartía mi trabajo en el hospital, el internado y en nuestra escuela secundaria me hizo sentir que vale la pena invertir todo para mejorar la situación de los demás. Pasear por las calles de ese poblado me trajo muchos recuerdos.

Pasamos la primera semana de las prácticas observando cómo trabaja las dos maestras (madame Louise y madame Céline) que se ocupaban de la etapa infantil. Ese tiempo fue muy valioso porque pude ver el estilo de enseñanza aprendizaje que se ofrece en este colegio. Un estilo de aprendizaje copiado de primaria en el que durante todo el día los niños están sentados a escuchar la explicación de la maestra, repiten, memorizan canciones, recitales y contenidos del currículo. A partir de la semana siguiente empecé a dar clases entonces pude comprobar que cada circunstancia necesita de una metodología específica. Hacer las prácticas en esta escuela me ayudó a ver que no todas las metodologías valen para todos. Hay que saber adaptarse a la situación y trabajar desde los medios y las oportunidades que ofrece cada situación para que el alumno pueda aprender de una manera significativa.

Para empezar, a modo de ejemplo, el colegio no tenía luz eléctrica por tanto todos los materiales que preparamos para proyectar no los pudimos utilizar; todas las actividades que requerían del uso y dominio de la tecnología tampoco se podían poner en práctica. A eso se añade la escasez de materiales didácticos que permiten que las clases sean más atractivas y motivadoras y por consecuencia las clases se hacían más tradicionales. Pero la formación recibida durante estos años de carrera universitaria nos permitió poner en práctica ese espíritu de creatividad, y de resolución de problemas. Empezamos a recoger todo lo que nos podía servir de material o para reciclar y hacer materiales

didácticos. Empezamos a recoger tapones, botellas de plástico cajas de cartón... con ellos fabricamos muchos materiales que dejamos al colegio.

Al final las dos maestras de infantil terminaron pidiendo una formación para mejorar su actividad docente en esta etapa educativa, ya que no tenían formación para eso. Pero el hecho de querer mejorar en su actividad docente es ya todo un éxito.

c. Decisión de la necesidad a la que dar respuesta

De regreso a la Universidad, me reuní con mi director de TGF para presentarle las dificultades y necesidades que había anotado durante las prácticas. Fueron muchísimas. Algunas de ellas para mí eran muy importantes y necesitaban de una respuesta. La primera era la protección del niño, la segunda el cambio de estilo de enseñar en Infantil y el último, la ayuda al profesorado.

Al final vimos que la ayuda al profesorado incluirá directamente la protección y el estilo de aprendizaje que beneficiará a los niños. Por lo cual decidimos hacer un manual que sea a la vez una ayuda para el desarrollo de la actividad docente y así hacer de la escuela un lugar seguro y atractivo para el niño y que el niño pueda aprender de manera significativa.

El elemento que nos podría llevar a cumplir con esos objetivos se concretó en la enseñanza a través de juegos tradicionales populares, ya que son algo que comparten tanto las maestras como los niños y ninguno se sentirá extraño o necesitará de un esfuerzo específico para manejarse. Al contrario, proporcionan herramientas para trabajar todos los aspectos del desarrollo humano requeridos para los niños en educación Infantil y no necesitaría recursos materiales específicos que a veces suponen costes económicos que el colegio no se puede permitir.

d. Investigación y elaboración del TFG

Partiendo de las experiencias vividas en el colegio y de la investigación sobre la labor del docente en el medio rural, la elaboración de este proyecto tiene todas las posibilidades de llevar un cambio importante en la educación de los niños que viven en condiciones desfavorables.

Lo que hace de este proyecto un trabajo académico complicado es la parte de la documentación sobre la actividad docente en la República Democrática del Congo, los juegos tradicionales, la cultura en los medios rurales congoleños. Para ello, nos basamos en lo escritos sobre proyectos de algunas organizaciones

nacionales o internacionales interesados por el desarrollo y la protección de la infancia en ese país.

e. Posibilidad de aplicación del proyecto

Este proyecto está elaborado para un colegio específico, pero es perfectamente extrapolable para el resto de los colegios de la zona; de hecho, se llevará a cabo en otro colegio del mismo estilo, también ubicado en el Congo, a partir el año que viene. Lo más importante y bonito es que seré yo misma una de las dos personas que lo utilizará en la escuela a la que está destinado. De esta manera podré experimentar su eficacia y lo que hay que mejorar para que sea válido y que dure.

3.4. Cronograma de actividad

	Unidad didáctica	Título	Juegos	Contenidos	Valor/ aprendizaje social de convivencia
1º trimestre Del 05 de setiembre al 16 diciembre	Unidad I	¿Quién soy? y ellos... ¿Quiénes son?	El conejo espabilado y el conejo tono(cuento africano: “kalulu mpuzi na kalulu mpubafu”)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El esquema corporal. ▪ Conceptos espaciales: fuera/dentro, arriba/abajo, izquierda/derecha, delante/detrás... 	Gozo por el juego. Admiración de lo que nos rodea Empatía
			Policías y ladrones (<i>gendarmes et voleurs</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprensión de las normas del juego ▪ Lectura y escritura del vocabulario propio del juego. ▪ Los oficios del entorno. 	Respeto (de las normas y de los compañeros)
			El pañuelo (<i>jeu de foulard</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ percepción de atributos de objetos: color, forma y textura. ▪ Las medidas. ▪ Los números cardinales y ordinales hasta diez-decimo. 	Creatividad y disfrute por el juego. Respeto y valoración de las habilidades de los demos.

	Unidad II	<i>Mi pequeño mundo</i>	Goma (jeu à l'élastique "koka")	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fenómenos del medio natural (lluvia, nubes, día, noche, viento...) ▪ Las figuras geométricas básicas: identificación. ▪ Adaptación del tono y la postura a las características del juego. 	La cooperación Esfuerzo y superación de la dificultad.
			La rayuela (<i>la maralle</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Escritura del nombre del juego y los números hasta 10. ▪ La enumeración de números cardinales. ▪ La coordinación y control del equilibrio. 	Esfuerzo por aprender y superarse. Resolución de conflicto.
			A la flor del romero o pase misí (<i>laissez passer</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lateralidad: izquierda y derecha del cuerpo. ▪ Canto siguiendo un ritmo ▪ Las posibilidades motrices del cuerpo. 	Colaboración. Valoración de las habilidades de los demás.
2º trimestre	Unidad III	<i>¡Yo también puedo!</i>	Veo-veo (<i>Devinette</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comparación, clasificación y agrupación ▪ Las retahílas del juego ▪ El vocabulario propio del juego 	Confianza en sí misma y en los demás

Del 07 enero 2023 al 05 de abril					Control de sus sentimientos y emociones
			Pie quieto (<i>stop</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Control corporal: desplazamientos. ▪ Acción, expresión y relajación. ▪ Escritura de algunas normas del juego. 	Compromiso con las normas establecidas. Valoración de lo aprendido.
			La gallinita ciega (<i>Colin-Malliard</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Clasificación de los animales del entorno (modo de vida y desplazamiento) ▪ Expresión oral de sus ideas. ▪ Memorización de rimas de las palabras. 	Actitud positiva ante las limitaciones propias y las ajenas.
	Unidad IV	<i>¡Todos a bailar!</i>	Tres en rayas (<i>trois de suite o tic-tac toc o jeu morpion</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los colores básicos. ▪ Atributos de objetos: color, forma y tamaño... ▪ Conceptos de par e impar 	Dialogo. Solidaridad.
			Las sillas (<i>jeu des chaises musicales</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceptos espaciotemporales: rápido/lento, cerca/lejos, dentro/fuera... ▪ Cuantificadores básicos: todo/nada/ algo, poco, mucho ▪ Iniciación al cálculo: unir/separar. 	Igualdad y respeto de la diversidad.

				<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	
			Zapatilla por detrás (le jeux de la chandelle, “ <i>Bwambe Bwambe</i> ”)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nociones básicas de orientación espaciotemporales: dentro-fuera, rápido-lento ▪ Ritmo y canto ▪ Escucha y atención 	<p>La paciencia y tolerancia de la frustración</p> <p>Respeto y valoración de las normas del juego</p>
3º trimestre De 17 de abril al 29 de junio.	Unidad V	<i>Mi querido pueblo.</i>	La comba (<i>Beya beya</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinación y control postural: el cuerpo y el movimiento ▪ Utilización del conteo como estrategia de uso de los números. ▪ Funciones y ocupaciones. 	<p>Confianza en sí y en los demás.</p> <p>Disfrute en el juego.</p>
			Tijera papel con los pies (“ <i>kange</i> ”)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Las tradiciones y las costumbres. ▪ Valoración progresiva de la lengua oral para expresar y comunicar ideas ▪ Control de las posibilidades motrices gruesas 	<p>Honestidad.</p> <p>Autoconfianza.</p>
			Categorías (Categorie)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los oficios y trabajos del entorno. ▪ Desarrollo progresiva y correcta de léxico preciso y variado. 	<p>Respeto y valoración de los compañeros</p>

				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinación de movimientos de manos. 	Disfrute y gusto por demostrar lo que sabe.
Unidad VI	<i>Juntos somos más fuertes</i>	Tirar de la cuerda (la force de la famille "Batoto yangwe")	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colaboración con los compañeros en el juego ▪ Conceptos de comparación: más corto, más largo, más grande, más pequeño ▪ Medición: estimación y comparación utilizando las medidas naturales (manos, pies y pasos). 	Colaboración y trabajo en equipo. Disfrute y alegría.	
		El escondite ("cache cache")	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceptos de orientación espacial: debajo de, encima de, cerca de, detrás de... ▪ Participación creativa en la lectoescritura del nombre del juego. ▪ Aceptación de las reglas formulas en clase. 	Valoración de las habilidades de los demás. Autoconfianza.	
		El cocodrilo (<i>Le crocodile dans la rivière</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Experimentación de gestos y movimientos como recursos corporales para la comunicación 	Resolución positiva de conflicto.	

				<ul style="list-style-type: none">▪ Participación y disfrute en la interpretación de danzas sencillas.▪ Los animales de su entorno próximo: identificación y características.	
--	--	--	--	--	--

**EL JUEGO POPULAR COMO
HERRAMIENTA DE CONVIVENCIA Y
DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN
INFANTIL.**

**Manual para maestros de la escuela Infantil y
Primaria Mikuba
(Kanzenze, Lualaba, RDC)**



ÍNDICE

4. “El juego popular como herramienta de convivencia y de aprendizaje en Educación Infantil”. Manual para maestros de la escuela Mikuba. (kanzenze, Lualaba, República Democrática del Congo)

4.1. El juego popular tradicional y la convivencia en Infantil.

4.1.1. ¿Qué se considera como juego popular tradicional?

4.1.2. Principios para hacer de la escuela infantil un lugar atractivo y de convivencia según la *Convención Internacional de los Derechos de la Niñez*

4.2. El juego popular tradicional y el aprendizaje en Educación Infantil.

4.2.1. El rol del educador para la mejora del aprendizaje.

4.2.2. Principios para hacer del juego popular una herramienta de aprendizaje escolar.

4.2.3. El valor didáctico del juego popular más allá del contexto aula.

4.3. Propuesta de actuación

4.3.1. Unidad didáctica I: ¿Quién soy? y ellos... ¿Quiénes son?

4.3.2. Unidad didáctica II: Descubriendo mi pequeño mundo

4.3.3. Unidad didáctica III: ¡Yo también puedo!

4.3.4. Unidad didáctica IV: ¡Todos a bailar!

4.3.5. Unidad didáctica V: En mi querido pueblo.

4.3.6. Unidad didáctica VI: Juntos somos más fuertes

4. El juego popular como herramienta de convivencia y de aprendizaje en Educación Infantil. Manual para maestros de la escuela Mikuba.

Ruiz (2003), haciendo referencia a la consideración de Molina (1990) sobre el juego popular tradicional, consideran que estos juegos favorecen el desarrollo integral de los niños. De modo especial, los juegos tradicionales posibilitan el desarrollo de las habilidades sociales.

Los juegos tradicionales populares que observamos en los niños de edad entre 3 y 6 años tanto en el patio de la escuela como en las calles del pueblo o los que nos explicaron las maestras del colegio, son juegos que permiten el desarrollo intelectual, motor, social y el lenguaje de los niños. Pueden también servir para el desarrollo de la personalidad o pueden ser una herramienta eficaz para el descubrimiento, la identificación y la moderación de los sentimientos y emociones. Estos últimos componentes de la persona son muy importantes tanto para el aprendizaje como para la convivencia infantil.

Es necesario subrayar que el centro educativo Mikuba acoge un alumnado muy variado desde la etapa de infantil. Los niños que llenan las aulas son, en una parte, niños del mismo pueblo, y, por otra parte, son niños cuyos padres se han mudado a este pueblo por cuestión económica. La mayoría de estos últimos trabajan en las minas cercanas o en los distintos colegios del pueblo. Por tanto, no comparten todos las mismas raíces o costumbres e incluso mismo idioma. Esas diferencias crean en determinados momentos conflictos o frustraciones entre los niños. Por esta razón, los juegos tradicionales populares servirán no solamente como medio para conseguir los aprendizajes curriculares; también serán claves para promover la socialización entre estos niños, disminuyendo al mismo tiempo la tensión generada por esas diferencias.

Este proyecto de investigación e innovación bajo la estructura metodológica de Servicio Aprendizaje tiene como objetivo primero y principal ofrecer al profesional de Educación Infantil de la escuela Mikuba un recurso para llevar a cabo su actividad docente a través de los juegos tradicionales populares a los que tradicionalmente juegan los niños que acuden a sus aulas. Servirá de manual o recurso para fomentar el aprendizaje y la convivencia entre los niños y permitirá al profesorado orientar sus actividades hacia la adquisición y la fijación de las capacidades propio de esta etapa. Por ello consideramos que les servirá de guía para:

- aumentar el nivel de interés y la motivación de los niños
- generar entre los niños una ambiente cooperación de colaboración y de participación a las tareas
- crear el hábito de la escolarización en el pueblo que ayude a evitar el abandono escolar en etapa infantil,
- mantener la atención y el interés de los niños para los aprendizajes complejos y superiores
- aumentar el nivel de autonomía y autoestima de los niños
- iniciar actividades que permita la concretización de los valores socioculturales tales la sinceridad, el compromiso, la responsabilidad, el autocontrol...
- proporcionar hábitos que ayuden en el desarrollo cognitivo y del lenguaje de sus alumnos.

4.1. El juego popular tradicional y la convivencia en Infantil.

4.1.1. ¿Qué se considera como juego popular tradicional?

Varios autores definen lo que es el juego popular tradicional considerando cada concepto por separado porque aportan un matiz importante a la hora de distinguir un juego tradicional popular de otros juegos. Veamos lo que nos dicen algunos autores sobre el juego popular. Para Torres Guerrero (1993) los juegos populares *son aquellos practicados por las masas y no los considera necesariamente como juegos tradicionales, aunque con el tiempo pueden llegar a perpetuarse.*

Según Lavega (2000) el juego popular es aquel que se practica habitualmente en una zona geográfica determinada. Considera que el juego popular es aquel que pertenece al pueblo a las personas de un lugar quienes con sus características creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su vida cotidiana.

En cuanto a Saco (2001) define el juego popular como aquel que tiene un carácter tradicional y donde las reglas son flexibles, variables y surgen del mutuo acuerdo de los participantes.

Podemos decir que el juego popular tiene un componente cultural, ya que procede de un pueblo determinado y está reglamentado de acuerdo con las normas establecidas en dicha zona. Este tipo de juegos puede permanecer en el tiempo o no.

Por tanto, el juego popular no es necesariamente tradicional, atiende a las características de una zona determinada.

El juego tradicional se define, por su parte, según Trigo (1994), como un juego que se ha ido transmitiendo de una generación a otra de forma oral. Para Lavega (2000) el juego tradicional es aquel conocido desde siempre y que se ha ido transmitiendo a las distintas generaciones. Y para Ibáñez y Miraflores (2015), haciendo referencia a Saco (2001), se considera juego tradicional aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación de forma oral, aunque actualmente recogido en manuales escritos.

Por tanto, el juego tradicional popular es el juego de carácter simbólico de un pueblo determinado y que se ha perpetuado a lo largo de los tiempos

4.1.2. Principios para hacer de la escuela infantil un lugar atractivo y de convivencia según la *Convención Internacional de los Derechos de la Niñez*

La República Democrática del Congo es uno de los países que ratificó el Tratado de la Convención Internacional de los Derechos de la Niñez del 20 de noviembre de 1989, reconociendo así que el niño es un ser humano con derecho a la protección y al desarrollo. Sin embargo, como comenta Dominique Cattray (2009), en la revista “Jeunesse et Droit” que muchos niños en la República Democrática del Congo siguen siendo discriminados y maltratados algunos acusados de ser “brujo” y por tanto abandonados en la calle y otros víctimas del VIH/SIDA. Muchos niños viven en una situación de pobreza extrema, el acceso a la educación de calidad no es igual para todos los niños y en la parte Este del país más de 30.000 niños viven las atrocidades de la guerra siendo ellos mismos niños soldados ya a edades muy tempranas.

Aunque el Gobierno haya decidido ofrecer la gratuidad de educación a todos los niños en nivel básico, es decir en la etapa de educación primaria y secundaria, se sigue viendo la diferencia entre los niños cuyos padres tienen un buen nivel económico y los más pobres, así como la diferencia entre los niños de medio urbanos y los del medio rurales, y también la diferencia entre la escolarización de los chicos y las chicas. Además, se añade a esta situación el abandono de los niños y con ello el fenómeno de los “niños de la calle”. En este país, el número de niños huérfanos es muy elevado. Por una parte, por la mala calidad de vida que sufren muchas familias, por otra parte, por las guerras que separan los niños de sus familias y también por el SIDA sobre todo en los medios rurales. Partiendo de la realidad de pobreza endémica

presente en este país, los niños huérfanos en muchos casos sufren la exclusión social, son víctimas de la explotación económica o sexual debido a que se vuelven una carga para los parientes que los acogen tal como bien explica Dominique Cattray (2009) en su artículo sobre la condición social de la niñez en la RDC.

Hay una cierta voluntad del Gobierno de proteger a los niños congoleños y como prueba de su determinación el país se dotó de su primera Ley de protección de la infancia el 10 de enero de 2009. Pero, hasta este momento parece que carece de medios suficientes para hacer el seguimiento para que éste se lleve a cabo y que logre sus objetivos. Necesita de la colaboración de todas las entidades que trabajan en el territorio nacional para la educación y el cuidado de los niños. Esas entidades son las ONGs, tanto nacionales como internacionales, la Iglesia, los cooperativos que trabajan junto al Estado para ofrecer al niño congoleño la oportunidad de vivir dignamente.

El trabajo que aquí se presenta se acoge a esta necesidad de la protección de la niñez congoleña, específicamente la niñez del medio rural. Los niños de la misión Kanzenze viven una situación similar a la de muchos niños de este país. Son niños que sufren el abandono de los padres durante todo el día, son niños cuyo entorno lúdico se ha vuelto un entorno peligroso, son niños cuyos padres no tienen un nivel básico de estudios y por tanto no dan mucha importancia a la escolarización, y son niños que viven a caballo entre la vida moderna y la tradicional. La escuela es en este momento un lugar que ofrece la protección de esa infancia abandonada.

Creemos que no será posible proteger a los niños sin dotarlos de habilidades sociales que les sirvan a ayudarse entre ellos y que los preparen para ser ciudadanos competentes y solidarios. En esa sociedad cada vez más multicultural y global, nuestros pequeños de la población rural se enfrentan a la pérdida o disminución de valores sociales tales como la justicia, la tolerancia, el respeto y la solidaridad, reemplazados por los antivalores que impiden o dificultan la convivencia. Se está observando como las diferencias entre los propios niños del mismo pueblo se hacen cada vez más notables, creando conflictos, a veces violencia en esa población infantil, intolerancia a la diversidad y deseo de protegerse frente al desconocido. Estos conflictos se podrían evitar si se generase una cultura de respeto, de aceptación y valoración de los demás a través de aquello que une a todos los niños: el juego tradicional popular.

Este tipo de juegos, por ser algo generalizado en todo el país y en casi todas las culturas, puede servir de punto de partida para el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano que posibilitan la convivencia en una sociedad y por consecuencia en una escuela. El juego tradicional popular facilita el desarrollo de la dimensión social porque permitirá al niño comprender, valorar e integrarse en su sociedad de manera cada vez más solidaria; el desarrollo de la dimensión interpersonal favorecerá la interacción, colaboración y la ayuda mutua entre los niños motivándolos a la tolerancia y a la gestión de sus sentimientos y con ello la comprensión y la aceptación de los sentimientos de los demás; y la dimensión personal, para los niños de Kanzenze, les llevará a aumentar su nivel de autonomía y la libertad en cuanto a la participación a las actividades con sus iguales. Podemos destacar que la dimensión personal nos interesa mucho porque como lo hemos repetido varias veces, los niños están en la mayor parte del día solos y, por tanto, aunque son muy pequeños, depende de ellos llegar al colegio. Los padres o los tutores no acompañan a sus hijos al colegio porque van a trabajar temprano, por lo que depende del interés y la motivación del propio menor que éste decida caminar hasta su colegio. Muchos son los que no encuentran motivaciones y tienden a quedarse por las calles o en el poblado sin llegar al colegio. Y es esta una de las causas destacables del absentismo educativo en la etapa de educación Infantil.

Los principios sociales que servirán de guía para hacer de esta escuela infantil un lugar atractivo y de convivencia a través del juego popular tradicional serán los siguientes:

- Principio de desarrollo motor, afectivo, ético, social y psicológico de los niños
- Principio de desarrollo de actitudes propicias para la convivencia: la aceptación de las diferencias, la participación voluntaria y entusiasta en las actividades, la cooperación y la colaboración con el adulto y con los iguales.
- Principio de desarrollo y el aumento de la capacidad de socialización como la sinceridad, el compromiso y el respeto.
- Principio de desarrollo del conocimiento personal, autocontrol y la autoestima en cada niño
- Principio de desarrollo y el aumento de la motivación e interés del niño hacia los aprendizajes junto con sus compañeros.
- Principio de aumento en el conocimiento y la integración de los valores culturales y sociales.

4.2. El juego popular tradicional y el aprendizaje en Educación Infantil.

4.2.1. El rol del educador para la mejora del aprendizaje.

Según Vygotsky (1996), el rol del educador en el proceso de aprendizaje de los niños es muy importante porque este es el que crea la zona de desarrollo próximo que permite llegar a los procesos de desarrollo superiores. Dice que “lo que un niño puede aprender hoy a hacer con ayuda, lo podrá hacer solo mañana” (Vygotsky, 1996). Así, podemos entender que el educador tiene una función social en los procesos de aprendizaje. Es el que crea la zona de desarrollo próximo y además actúa en ella ya que es el guía de este proceso.

La figura del maestro será clave para la obtención de los objetivos que nos hemos fijado. Su capacidad de adaptar un escenario lúdico como el de un simple juego popular tradicional es una oportunidad de aprendizaje pedagógico. Dependerá de él que los juegos populares tradicionales que ya se ejecutan en los pueblos puedan tener una función de aprendizaje significativo en el aula. Teniendo siempre en cuenta las oportunidades ambientales que ofrece el centro educativo, el maestro ha de crear un ambiente de aprendizaje afectivamente propicio, cercano y motivador. Sabemos que el niño está por naturaleza inclinado hacia el juego, sin embargo, si queremos que estos juegos produzcan un aprendizaje significativo es importante la implicación consiente del adulto. La maestra de educación infantil tiene que saber jugar con ellos y ser la figura que sirva de imitación para los niños. Su participación en las actividades propuestas creará en sí un ambiente de cercanía, una seguridad para los niños que les sirva de estímulo, de motivación para cumplir con su tarea y aprender de una manera más natural.

Partiendo de esta visión, podemos destacar algunas funciones que la maestra de educación infantil de la escuela Mikuba tendrá que desempeñar para que este proyecto pueda tener su efectividad en el proceso de desarrollo integral de sus alumnos:

- **La función motivadora:** las zonas, los momentos, los protagonistas, los materiales, las expresiones y los objetivos o desafíos del juego son muy importantes para que este despierte el interés de aprender en los niños. Por tanto, se espera de ella una organización e intencionalidad en la hora de elegir y preparar cada actividad.

- **La función observadora:** al mismo tiempo que participa en los juegos con los niños tendrá que darse cuenta de todo lo que ocurre antes, durante y después de jugar para captar todo aquello que lleva a la adquisición de los contenidos, de las habilidades y de los valores esperados e inesperado. De esta manera, podrá introducir o integrar cambios en función de las necesidades presentes y también sugerir propuestas para llegar a la meta.
- **La función de enseñar:** deberá ser flexible y dispuesta hacer el modelo para que los niños participen con entusiasmo y sin miedo. Propondrá nuevos juegos o variantes de los ya conocidos, las normas, reglas, siempre consensuadas con los alumnos. Avisará de los posibles riesgos y las dificultades que se puede encontrar en la ejecución de las actividades. Esta función exige a la maestra la capacidad de comunicación, de comprensión, de tolerancia y de respeto al ritmo de aprendizaje de cada alumno. También exige adoptar una actitud de escucha y de amistad con los niños para que ellos se sientan con confianza. Es necesario que enseñe a los niños a expresarse tanto oralmente, por escrito o con dibujos lo que han vivido, cómo se sienten, las dificultades que han encontrado y lo que han aprendido.
- **La función de evaluadora y orientadora:** elegir los juegos populares tradicionales como recurso para el aprendizaje en la educación infantil supone crear un ambiente lúdico de aprendizaje significativo. pero eso tendrá su efectividad cuando la maestra sea capaz de retroalimentar las actividades de los niños. Porque no se trata únicamente de jugar, se trata también de aprender. Por lo cual, el educador jugará el papel de recopilar, guiar y planificar los contenidos según nuevas las expectativas que surgen en la ejecución de un juego. Tendrá que ayudar a los niños a tomar conciencia de su actuación durante la tarea.

4.2.2. Principios de intervención para hacer del juego popular una herramienta de aprendizaje escolar.

Este proyecto está diseñado como una propuesta para un personal docente que no tiene suficiente formación para la educación de los niños de la etapa de educación infantil, es decir de niños de entre 3 a 6 años. Está pensado para servir de manual orientativo, proponiendo pautas de organización de los conocimientos requeridos por el currículum de esta etapa.

Nos hemos guiado tanto por el contexto concreto en el que se desarrolla la actividad docente, como en las oportunidades con las que se cuenta y en los principios de intervención psicopedagógica generales necesarias para que nuestro trabajo tenga un fundamento educativo y didáctico. Para ello, nos basamos en los principios de intervención educativa propuestos por Aurora Muñoz (2008) en su libro “Educar en valores y aprender jugando”. Ella se basa en los principios psicopedagógicos en los que se fundamentan el aprendizaje escolar y la intervención pedagógica. De todos ellos destacamos los siguientes principios que deben guiar el juego popular tradicional para hacer de ello una herramienta de aprendizaje escolar y de convivencia:

- Debe *partir del nivel de desarrollo del alumno*. En la elección de los juegos populares tradicionales hay que tener en cuenta el nivel madurativo de los niños y sus características. Para asegurar tanto la posibilidad de llegar a la meta y el disfrute que caracteriza los juegos infantiles.
- Debe tener en cuenta que el objetivo primero de la realización de las tareas es *adquirir autonomía en el proceso de aprendizaje*. Que el alumno sea capaz de utilizar sus propias estrategias cognitivas para realizar aprendizajes significativos. El alumno vaya haciendo conexiones entre los conocimientos previos de los juegos tradicionales y los contenidos propuestos por el educador. Para ello la resolución de algunos retos puede ayudar a la adquisición de esta autonomía.
- debe propiciar *la creación de la zona de desarrollo próximo* en el que haya interacción profesor-alumno y alumno con iguales para que la intervención sea apta para dar respuesta adecuada a las necesidades de los niños.

4.2.3. El valor didáctico del juego tradicional popular más allá del contexto aula.

El juego en general es considerado para los niños como el mejor recurso para llegar a los aprendizajes en el entorno escolar y en la sociedad. El juego tradicional popular ejecutado de manera organizado o espontáneamente abre la puerta en casa o en las calles a los conocimientos y los adquieren de manera permanente. Cuando el niño llega a encontrar un sentido al juego más allá del simple hecho de jugar, lo repite una y otra vez y llega a lograr con mayor potencia las competencias sociales, lúdicas e intelectuales deseadas.

No podemos perder de vista que, en África, especialmente en los medios rurales, los que enseñan los juegos tradicionales a los más pequeños son las

personas mayores del pueblo o de la familia. Ellos transmiten a sus nietos las formas de jugar y también la cultura que estos juegos encierran en sí. De esta forma transmiten y aseguran la conservación de las manifestaciones culturales expresadas a través de los juegos populares tradicionales. Muchos de los juegos que aprenden tienen una moraleja al final que tienden a garantizar la importancia de la convivencia.

Los niños que acuden al colegio donde utilizan los juegos aprendidos de sus abuelos como recurso de aprendizaje tienen la posibilidad de trabajar sobre las habilidades sociales que les permitan integrarse adecuadamente en su sociedad, porque:

- Mejorará su visión hacia su propia cultura y la valorará más aún.
- Mejorará su relación con las personas con las que compartirá sus juegos fuera del ámbito escolar porque habrá integrado de manera consciente las habilidades que le permite socializarse tal como el respeto, la autoestima, la empatía, la responsabilidad etc.
- Sabrá gestionar con mayor autocontrol los conflictos que se pueden generar durante el juego
- Crecerá en la capacidad de cooperación, de aceptación del otro, de creatividad y de conducta positiva.

4.3. Propuesta de actuación

4.3.1. Unidad didáctica I

1) Justificación

Esta primera unidad didáctica tiene como objetivo principal la integración de los niños en el ambiente escolar ya que para algunos de ellos es la primera vez que vienen al colegio porque han crecidos y sus mamás ya no los pueden llevar al campo. Además de ser la primera vez, se enfrentan también al idioma de la escolarización: el francés. Los primeros meses son difícil tanto para los niños nuevos como los antiguos.

Haremos que los niños se sientan a gusto en el colegio, que se sientan acogidos aceptados, queridos y protegidos de este modo querrán venir cada mañana. Por eso las actividades propuestas para esta unidad favorecerán conocimiento personal, aceptación de los compañeros, conocimiento del entorno y de las distintas personas que obran en el colegio a quienes pueden acudir cuando necesitan ayuda. En definitivo crear un ambiente de confianza.

Los juegos tradicionales elegidos servirán de recursos tanto para trabajar los contenidos previstos de manera lúdica y significativa como para crear un ambiente propicio de convivencia en el colegio. Es importante asegurarse que los niños sepan dónde están con quién están y que tenga confianza suficiente porque de ello dependerá el interés y la motivación para la adquisición de las habilidades que ayudan al desarrollo cognitivo.

Por eso para este primer trimestre se utilizará los dos idiomas, el swahili y el francés, para que el cambio los niños no se sientan demasiado perdidos. Y a veces se podrá traducir algunas palabras en el dialecto de aquel que no habla swahili para que todos entiendan lo que está ocurriendo y que puedan participar todos por igual.

Titulo	¿Quién soy? y ellos... ¿Quiénes son?
Curso	5 años (tercero de Educación Infantil). 46 alumnos en total.
Temporalización	Septiembre-octubre. Cada sesión cuenta 40 minutos.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer su propio cuerpo y el de los otros • Aprender a respetar las diferencias • Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente hábitos y normas de convivencia • Iniciarse experimentalmente en el conocimiento oral del francés. • Desarrollar habilidades comunicativas. • Aprender y respetar las normas del aula • disfrutar de los juegos • interactuar con iguales • Respetar y valorar los ritmos de todos. • Reconocer la belleza del entorno. • Respetar los materiales del aula. • Tomar conciencia de la organización de los elementos del entorno. • Iniciar el trabajo colaborativo.

2) Contenidos

- Conceptuales:

- El esquema corporal (las partes principales del cuerpo)

- Los oficios del entorno (principalmente los que hay en el colegio)
 - Los conceptos espaciales: fuera/dentro, arriba/abajo, izquierda/derecha
 - Los números cardinales y ordinales hasta 10
- Procedimentales:
- Comprensión de las normas de los juegos
 - Conocimiento mutuo.
 - Iniciación a las medidas: con las partes del propio cuerpo
 - Lectura y escritura de su propio nombre y del del juego
 - Adaptación del tono y la postura del cuerpo a las características del juego.
- Actitudinales:
- Adquisición de los hábitos para la convivencia: saludar- despedirse, disculparse, agradecer, etc.
 - Disfrute de los juegos
 - Respeto hacia los demás y hacia los materiales del aula.
 - Actitud positiva para aprender el francés y en francés.

3) Actividades

a. Sesión I

✚ Título del juego: El conejo listo y el conejo tonto (cuento africano: “*kalulu mpuzi na kalulu mpubafu*”)

✚ Objetivos: Favorecer la integración de los niños nuevos en el grupo. Aprender las normas de convivencias básicas: saludar, despedirse, decir gracias, responder y pedir permiso. Favorecer la comunicación verbal en francés.

✚ Recursos:

a) Material: Ninguno para el desarrollo de la actividad principal, unos instrumentos musicales africanos (tam-tam y maracas como mínimo), o una radio de batería recargable o con pilas ya que no contamos con la electricidad en el colegio.

b) Espacial: El aula, los niños sentados en el suelo o en sillas formando un semicírculo alrededor de la maestra, en el patio cuando no llueve o debajo del gran árbol (como lo hacen en el pueblo) que tienen en el

centro del patio del colegio y que ofrece sombra y aire fresco los días de mucho calor.

Una de las cosas que me llamó la atención era el estilo de enseñanza que llevaban las maestras de infantil. Los niños pasaban todo el tiempo sentado en las sillas pegados a sus mesas escuchando y repitiendo sin comprender lo que dice la maestra. Se movía solamente para educación física y el recreo. Por eso me gustaría que se pueda aprovechar los espacios que ofrece el colegio para que los niños exploren y experimenten lo que van aprendiendo.

c) Humano: La maestra (es la única que trabaja con ellos).

🌈 Agrupamiento: En esta sesión, y las 3 siguientes, trabajaremos en gran grupo o grupo aula (todos los niños juntos) para incrementar la posibilidad del conocimiento de todos los miembros del grupo. Teniendo en cuenta que es un aula heterogénea dónde los 46 alumnos de misma edad tienen diferentes niveles de desarrollo madurativo e intelectual y de dominio del francés, ya que algunos y un gran porcentaje de ellos se enfrenta por primera vez a la escolarización vimos que era necesario empezar por crear vínculos entre ellos y con la maestra disminuyendo la distancia física entre ellos.

Actividad inicial (5-10 minutos): BAILAMOS

Como recurso para romper hielo y vencer la timidez de los inicios, empezaremos poniendo una música tradicional popular en la radio o simplemente tocar algunos instrumentos musicales africanos para crear un ambiente festivo de bienvenido.

Para empezar, les diremos que podemos ocupar todo el espacio central del aula para bailar, que pueden bailar al ritmo de la música sin empujar a los amigos. Los niños africanos son muy sensibles a la música folclórica con mucho ritmo.

Actividad principal (15-20 minutos): Escuchamos y descubrimos

Después del baile, haremos sentar los niños en el suelo alrededor de la maestra y les preguntaremos si les han gustado el baile si les gustaría volver a bailar.

Después les contaremos el cuento en swahili y les preguntaremos sobre ello. Hay que subrayar que este cuento es muy conocido y seguro que muchos ya lo han oído contar y que ellos mismos lo saben contar. Por tanto, no nos fijaremos mucho

en las moralejas que se puede sacar de ello, aunque esas sean importantes, nos fijaremos más bien en las acciones y las consecuencias.

Para ello haremos un compara y contrasta de manera oral de las acciones de los dos conejos. Les pediremos que nos recordarán las acciones que llevaron al conejo llamado el Tonto a conseguir cacahuets y las acciones que llevaron al conejo llamado el Listo a estar encerrado en el palacio del rey. Les haremos ver cuál de los dos conejos era verdaderamente listo. Luego les preguntaremos a quién de los dos les gustaría imitar. A continuación, repasamos las palabras que utilizó el conejo tonto para conseguir cacahuets en swahili y los aprenderemos en el idioma del colegio: en francés (*bonjour, merci, s'il vous plait et aurevoir*)

El cuento: *Érase una vez, en medio de la selva, vivían en una cueva dos conejos. Uno llamado el Conejo Tonto y el otro el Conejo Listo. Un día el Conejo Listo dijo al conejo tonto: - Tengo hambre, podemos salir a buscar Cacahuets en el campo. El Conejo Tonto asintió y salieron juntos. Cuando llegaron al campo, encontraron al dueño del campo de pie frente a la entrada. ¡Era un León! El Conejo Tonto le dijo al Listo: -tengo miedo, está el rey de la selva. No podemos entrar al campo. El Conejo Listo dijo: - yo soy el más listo, entraré y sacaré cacahuets sin problema. Conozco al rey. Este se acercó del León y sin decir nada pasó debajo de sus patas y entró en el campo. El rey se enfureció y mando a todos los animales que estaban trabajando en su campo coger al Conejo Listo y sacarlo de ahí sin ni un grano de cacahuete. Entonces el*

Conejo Tonto que miraba desde lejos, se acercó del rey y le dijo: - buenos días majestad. Soy Conejo Tonto vivo en la cueva al otro lado del río. Hemos venido con mi amigo a buscar cacahuets porque teníamos mucha hambre. ¿Por favor, podríamos entrar en tu campo y coger algunos? El rey León, todo orgulloso le dejó entrar en su campo y Coger la cantidad que necesitaba. Al salir dijo al rey: - muchas gracias majestad. El rey le contestó muy feliz: - muy bien puedes volver otro día acoger más. Y el Conejo Listo se quedó encerrado en el Palacio del rey hasta muy tarde y sin comer. Cuando regresó a su cueva el Conejo Tonto ya había comido todos los cacahuets. El Conejo Listo no comió

porque se te creía muy listo que todos los animales de la selva¹.

Actividad final (10 minutos): ¿CÓMO SE DICE ESTO EN EL IDIOMA DEL COLEGIO?

Como actividad, jugaremos a saludar, pedir cosas, a despedirse y a agradecer en el aula utilizando las dos palabras en francés: *bonjour, merci, s'il vous plait, aurevoir*.

b. Sesión II

- ✚ Título del juego: El conejo listo y el conejo tonto (cuento africano: “*kalulu mpuzi na kalulu mpubafu*”)
- ✚ Objetivos: Favorecer la integración de los niños nuevos en el grupo. Aprender las normas de convivencias básicas: saludar, despedirse, decir gracias, responder y pedir permiso. Favorecer la comunicación verbal en francés.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: flashcards vacíos dónde escribiremos de las palabras para aprender las normas básicas del aula en francés: *bonjour, merci, s'il vous plait, aurevoir, pardon, présent o presente; pintura, rotulador o lápices de colores, dependiendo de lo que tenemos y celo transparente.*
 - b) Espacial: El aula o en el patio del colegio.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: En esta sesión trabajaremos primero en gran grupo o grupo aula y luego haremos dos equipos para que pueda ejercerse en el uso de estas palabras.

Actividad inicial (5 minutos): **RECORDAMOS ALGO.**

Como actividad inicial se sentarán a los niños en el suelo en semicírculo alrededor de la maestra y recordarán, a partir de preguntas, algunos hechos del cuento de la sesión pasada. Destacaran las acciones que llevaron a conseguir las cosas. Se hará un repaso de las palabras aprendidas en francés y su significado en swahili. Luego se pedirá a algunos alumnos que pregunten y que los demás contesten.

Actividad principal (20 minutos): **SOMOS AMIGOS**

¹ Cuento contado en varios idiomas de las tribus en sur de la República del Congo traducido por mí del “Swahili”

Colocaremos los flashcard en blanco en el suelo e iremos escribiendo las palabras según van saliendo. En este ejercicio nos centraremos en y llevar a la aplicación esas palabras en el aula, haciendo de ellas las normas a seguir más importantes.

Con preguntas similares a las siguientes, sí en las que deberíamos utilizar estas palabras y cómo contestar a ellas: ¿cuándo entró en clase por la mañana qué debo decir? y cuando me saluda la profesora ¿cómo contesto? Antes de levantarme de mi sitio, ¿qué debo hacer? ¿cómo puedo pedir ayuda o un lápiz a mi compañero?...

Después de cada pregunta les pediremos si quieren saber cómo se escribe estas palabras en el idioma del colegio. escribiremos cada palabra de un color diferente para que las vaya distinguiendo. Y finalmente con su colaboración pegaremos estas palabras Aula de manera que se puedan ver claramente desde todos los sitios del aula.

Actividad final (15 minutos): ¡YO SÉ PORTARME BIEN EN CLASE!

Para finalizar esta sesión, nos pondremos de pie y dividiremos el grupo en dos y jugaremos a crear situaciones para que los niños de un bando se saluden al otro, que pidan perdón, que pidan cosas a sus compañeros o la maestra, que digan gracias... En conclusión, que practiquen.

c. Sesión III

✚ Título del juego: Policías y ladrones (gendarmes et voleurs)

✚ Objetivos: Disfrutar del juego. Interactuar con iguales. Explorar el entorno y su belleza. Respetar los materiales del aula, iniciar el trabajo colaborativo.

✚ Recursos:

a) Material: palos, telas o cuerdas para delimitar el espacio donde se guardarán los ladrones.

b) Espacial: el espacio adecuado para esta actividad será el patio, asegurándose que no haya objetos o cosas en el suelo que pueda impedir a los niños correr libremente y ocasionar lesiones.

c) Humano: La maestra.

✚ Agrupamiento: primero trabajaremos en grupo aula, luego nos dividiremos en dos equipos y finalmente volveremos a trabajar en grupo aula.

Actividad inicial (15 minutos): HACEMOS NUESTRAS NORMAS.

Sentados todos en el suelo en el aula, haremos una lluvia de ideas sobre este juego tradicional popular. hablaremos de cómo se llama este juego en sus dialectos cómo

juegan quién son los protagonistas y cuáles son las reglas a las que se suelen atender.

Aprenderemos cómo se llama este juego en francés, y luego estableceremos algunas normas de seguridad para que no haya ni lesiones ni enfados:

- no podemos empujar a los compañeros
- correr únicamente dentro ver patio de infantil.
- para coger a un ladrón, Hola basta con tocarle en la espalda, en el brazo o en el pecho con la mano.
- el ladrón debe quedar quieto si le ha tocado u policía.
- la policía puede dejar algunos policías para guardar la comisaría

Actividad principal (15 minutos): YO HAGO DE POLICÍA.

Salimos al patio para jugar. señalamos con claridad la zona de la comisaría marcando en el suelo el perímetro con un palo, con una cuerda o con telas. Luego dividimos los niños en dos grupos iguales tomando en cuenta que haya igualdad en porcentajes entre chicos y chicas en ambos equipos. Un grupo haría de policía y el otro de ladrones.

Para distinguir ambos grupos los ladrones pondrán al revés la camisa del uniforme. y como el objetivo de este juego tradicional es que la policía capture a todos los ladrones les daremos unos minutos para que se organicen entre ellos. Me pareció muy importante iniciar a los niños a la toma de pequeñas decisiones porque esto les ayuda aumentar su autonomía y favorece la autoestima.

Cuando la maestra de la señal la policía saldrá corriendo detrás de los ladrones intentando cogerlos. el juego termina cuando consiguen atrapar a todos los ladrones. luego se puede cambiar los roles e iniciar de nuevo el juego.

- Variantes: se puede como variante la posibilidad de los ladrones a liberar un amigo tocándolo el hombro sin que le pille la policía.

Actividad final (10 minutos): ¿QUÉ HA PASADO?

Volver al aula y hablar de lo que ha sucedido en el juego: el nivel de participación, la colaboración la organización, la satisfacción de los niños después de jugar, valorar lo que han aprendido con este juego y cómo se han sentido.

d. Sesión IV

- ✚ Título del juego: Policías y ladrones (gendarmes et voleurs)
- ✚ Objetivos: ejercitar la comunicación oral a partir de los oficios de su entorno (maestro, enfermera, médico, cultivador, minero, comerciante, motorista...). Aumentar la posibilidad del conocimiento mutuo entre los niños.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: imágenes o fotos de algunos oficios del entorno. Pero, cómo no podemos olvidar que es difícil encontrar materiales como fotografías buscaremos instrumentos que presentan estos oficios. También se necesitará tarjetas con nombres de los oficios escritos en grande.
Pensando también en la escasez de material y evitando crear costes económicos suplementarios al colegio, aprovecharemos de las cajas de cartón que se puede coger del hospital. Recortarlas en forma de tarjetas y escribir en grande los nombres para que los niños los tengan siempre en sus en su aula y que lo vayan viendo continuamente.
 - b) Espacial: Trabajamos dentro del aula. previamente la maestra nevera acomodar la clase para la ocasión. Colocará en varios lugares de la clase las imágenes objetos que representa un oficio del entorno.
 - c) Humano: La maestra, la directora del colegio, el señor de mantenimiento, el centinela y una profesora.
- ✚ Agrupamiento: en la actividad en la inicial estaremos en grupo aula sentado en el suelo para poder visualizar las imágenes o objetos característicos de los oficios y a partir de sus conocimientos previos sobre este tema aprenderlos en francés. luego nos dividiremos en grupo de 4 a 5 miembros para hacer el ejercicio de buscar las imágenes escondidas. Si es la primera vez que los niños trabajan en pequeño grupo sera importante tranquilizarlos y recordar las normas de seguridad respeto mutuo. Y finalmente nos volveremos a juntar todo el grupo grande para hacer la visita a la directora del colegio, al señor de mantenimiento, al centinela y a una profesora del mismo colegio.

Actividad inicial (10 minutos): *MI MADRE ES ENFERMERA*

Dialogar con los niños en swahili sobre el trabajo de sus padres. aprender los nombres del trabajo de sus padres en francés para que Luego si los puedan enseñar en casa.

Actividad principal (20 minutos): LO QUE QUIERO SER DE MAYOR

Seguimos sentados en semicírculo alrededor de la maestra. se coloca en el centro algunas imágenes o fotos de personas en sus oficios o algunos instrumentos características de los oficios del entorno y les preguntamos si conocen algunos de estos oficios. qué hacen en esos oficios normalmente dónde se encuentran esas personas. Luego iremos paso a paso enseñando una imagen y diremos cómo se llama en francés enseñándoles la tarjeta con el nombre escrito y la colocamos debajo de esa imagen. y así con todas las imágenes.

A continuación, les preguntaremos sobre lo que quieren ser de mayor. pueden elegir una imagen que está colocada en el suelo cómo pueden decir lo que ellos quieren ser de mayor, aunque este oficio no sea de los que han aprendido. aprovecharemos para decírselo cómo se llama en francés.

Para terminar esta actividad principal dividiremos los niños en pequeños grupos de cuatro a 5 y le estaremos la misión de rescatar los oficios que están escondidos en la clase lo reconocieran a partir de las imágenes que puedes encontrar debajo de las mesas detrás de las cortinas fuera del aula dentro de un cubo... Cada grupo intentará descubrir el mayor número de imágenes posible.

Hay que anotar que las imágenes o instrumentos escondidos deben de ser parecidos a los que hemos enseñado en el gran grupo para que hagan el aprendizaje por asociación. Es una tarea que parece la más fácil pero que les cuesta mucho a esos niños.

Actividad final (10 minutos): ¿CUANTOS OFICIOS CONOCEMOS?

Para finalizar esta sesión, los niños se sentarán por grupo de mesa las imágenes conseguidas y que digan si pueden sus nombres en francés.

e. Sesión V

- ✚ Título del juego: El pañuelo
- ✚ Objetivos: Motivar la creatividad, percibir los atributos de objetos: color, forma, textura y tamaño. Utilizar partes del cuerpo para medir el espacio; iniciar a los números cardinales y ordinales para organizarse. Valorar el propio juego

tradicional popular como herramienta para aprender algo nuevo y ampliar el vocabulario utilizando los conceptos espaciales: fuera/dentro, delante/detrás.

✚ Recursos:

- a) Material: Pañuelos de distintos colores, tamaños formas y texturas; un palo para marcar las líneas que limitan el campo (teniendo en cuenta que el patio es de tierra) y un silbato.
- b) Espacial: El aula y el patio.
- c) Humano: La maestra

✚ Agrupamiento: primero trabajaremos en grupo aula para trabajar los atributos de los objetos y para recordar algunas normas imprescindibles para jugar tal como no empujar a los amigos y respetarse mutuamente. Luego dividiremos los niños en dos grupos iguales para la ejecución del juego. Y finalmente volveremos en grupo aula para recapitular la experiencia.

Actividad inicial (15 minutos): ¡QUÉ SUAVE ES!

Empezaremos con la exploración de los materiales y preparación del espacio:

- En primer lugar, haremos tocar los diferentes pañuelos para que perciban sus distintas texturas y colores. Luego compararemos el tamaño y la forma de cada uno. A continuación, los clasificaremos primero por tamaño, luego por colores y por textura. aprenderemos de forma rápida los colores de los pañuelos en francés. Y finalmente decidir cuál de todos los pañuelos escogeremos para nuestro juego. Esta parte es la novedad que aporta el colegio en la manera de vivir este mismo juego tradicional popular que se juega todos los días en el pueblo. Poder aprender conceptos nuevos partiendo de algo que ven todos los días cómo es un pañuelo. un pañuelo En la República Democrática del Congo es algo muy común De hecho todas las mujeres tanto del pueblo como de la ciudad poseen pañuelos para cubrir la cabeza. Tienen de distintos colores formas, texturas y tamaño. Animaremos a nuestros niños a que hagan investiguen en su casa: el número de pañuelos de sus madres, que se fijen en los colores, los tamaños y las texturas.
- En segundo lugar, saldremos para preparar el espacio. dividiremos los niños en dos grupos iguales numerando a cada miembro con igual número en ambos grupos. Se colocará un niño en medio sosteniendo el pañuelo y pediremos a otro niño que cuenten 15 pasos delante del niño con el pañuelo y que marque con el palo una línea y 15 pasos detrás de él marcando otra

línea. Y finalmente pediremos a otro niño que marque una línea cerrada alrededor del niño que está en el centro sosteniendo el pañuelo considerando así los campos de los jugadores.

Actividad principal (15 minutos): PASO A PASO

Llega el momento de jugar. Cada equipo se coloca en hilera de cara al otro equipo, detrás de la línea marcada. El niño en el círculo va llamando un número y el jugador de ambos equipos, a quien corresponde, sale corriendo e intenta coger el pañuelo sin hacerse tocar por el adversario. Gana jugador que consigue llevar el pañuelo a su equipo sin que el otro lo toque. El punto ganador es para todo el equipo. Y el equipo con más puntos gana el juego.

Actividad final (10 minutos)

De regreso en el aula compartir la experiencia lúdica después de jugar. Es importante que los niños se expresen para poder así detectar algunos conflictos que se ha podido crear y poner remedio. También hacer ver las cosas buenas que hemos visto y las que hay que mejorar.

4) Evaluación

Para evaluar esta primera en unidad utilizaremos la observación directa por parte de la maestra sobre la actuación de los niños. Nos fijaremos en el proceso de adquisición de las habilidades para interactuar entre ellos, comunicarse; en el nivel de desarrollo madurativo de cada uno; en el proceso de adquisición del vocabulario propio del juego tradicional popular; en la creatividad a la hora de resolver problemas y en la adquisición de habilidades para la colaborar y la cooperar en equipo.

No podemos olvidar también de evaluar los objetivos planteados para esta unidad didáctica.

Criterios de evaluación	No adquirido	Mejorable	Adquirido
Conoce su propio cuerpo y el de los otros			
Respeto las diferencias entre ellos			
Ha adquirido hábitos y normas de convivencia			
Puede comunicar oralmente en francés.			
Desarrolla habilidades comunicativas.			
Respeto las normas del aula			

Disfruta de los juegos			
interactúa con iguales			
Valorar los ritmos de todos.			
Reconoce la belleza del entorno y de los objetos			
Respetar los materiales del aula.			

4.3.2. Unidad didáctica II

1) Justificación

Esta unidad didáctica interviene en la segunda parte del primer cuatrimestre. Esto supone contar ya con niños que se ha acostumbrado a venir al colegio y probablemente que empiezan a considerarlo como un lugar agradable donde quiere estar. Por tanto, aprovecharemos de este deseo de estar en este lugar para desarrollar las habilidades que favorecen la exploración del entorno que le rodea. También considerando que, a este punto, habrán conseguido un cierto nivel de desarrollo en comunicación oral en francés empezaremos a utilizar cada vez más el francés y disminuyendo el uso del swahili en el aula.

Partiendo de los juegos tradicionales populares como “la goma”, “la rayuela” y “el pase misí” haremos que los niños aprendan de manera lúdica conceptos relacionados con los fenómenos del medio natural, las formas geométricas básicas; que experimentan las posibilidades de su propio cuerpo y que se tengan interés para la escritura de los números cardenales.

No faltaremos de hacer el repaso de los conocimientos adquiridos en la unidad didáctica anterior para asegurar así el un aprendizaje a largo plazo.

Titulo	Descubriendo mi pequeño mundo.
Curso	5 años (tercero de Educación Infantil)
Temporalización	Noviembre-diciembre
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • reconocer los fenómenos del medio natural: lluvia, día, noche, viento... • Identificar las figuras geométricas básicas • Adquirir habilidades para el control postural y el equilibrio

	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar su proceso de lateralización • Mejorar la coordinación y el control de movimientos • Disfrutar con los juegos tradicionales populares • Ampliar el vocabulario • Ejercer la memoria a través de los juegos y canciones • Enumerar y escribir los números cardinales de 1 a 10 • Valorar las posibilidades de movimiento de su propio cuerpo • Valorar los juegos tradicionales populares de su cultura como medio de aprendizaje. • Adquirir con actitud positiva las normas de convivencia. • Expresarse a través de un dibujo • Iniciarse a la lectura de los nombres de los juegos tradicionales en francés.
--	---

2) Contenidos

- Conceptuales:
 - Los fenómenos del medio natural: lluvia, nubes, día, noche, viento...
 - Las figuras geométricas básicas: identificación del cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo y trapecio.
 - Los conceptos de lateralidad: izquierda y derecha del cuerpo.
 - Vocabulario del propio juego tradicional popular.

- Procedimentales:
 - Escritura del nombre del juego y los números de 0 a 10
 - La enumeración de números cardinales.
 - La coordinación de movimientos y desarrollo del equilibrio.
 - Descubrimiento de las posibilidades motrices del cuerpo.
 - Práctica del equilibrio, salto a la pata coja.
 - Aprendizaje y memorización de la canción

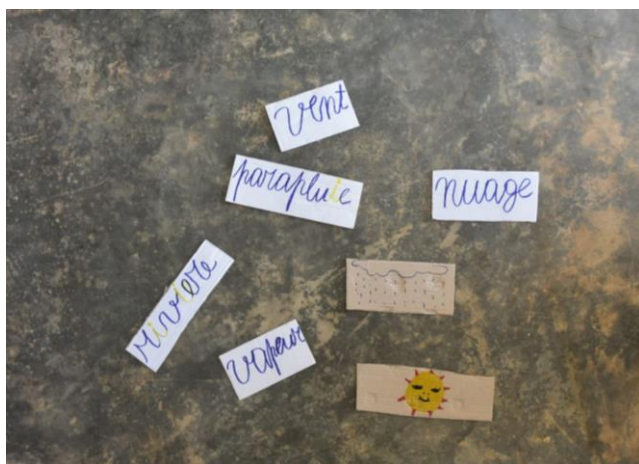
- Actitudinales:

- Cooperación con la maestra y con los iguales.
- Actitud de esfuerzo y superación ante la dificultad.
- Disposición para valorar las habilidades de los demás.
- Gusto por aprender.
- Apreciación positiva de la propia cultura.
- Respeto de las reglas del juego tradicional popular.
- Disfrute del juego y la canción.
- Actitud positiva de participación a las actividades.

3) Actividades

a. Sesión I

- ✚ Título del juego: Goma (jeu à l'élastique "koka")
- ✚ Objetivos: despertar interés para conocer los fenómenos del medio natural del entorno (lluvia, viento, sol, nubes...); desarrollar actitudes positivas de participación, apoyo mutuo y observación; trabajar los números ordinales y cardinales observando el orden de sucesión de los fenómenos naturales y contando el número de vasos de agua de lluvia que meten en el cubo grande para rellenar el agua de la clase. Tenemos que recordar que en este colegio no hay grifos en las aulas sino cubos grandes que se rellenan cada mañana. En todo el colegio hay tan solo un grifo.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: cuerdas o lanas de distintas longitudes, vasos de plástico vacíos, un cubo de plástico de tamaño grande para que los niños lo rellenen y unas carteles o tarjetas con dibujos de los fenómenos naturales y sus nombres en francés.



b) Espacial: Primero en el aula y luego en el porche del edificio de Educación Infantil para ver caer la lluvia y tocarla.

c) Humano: La maestra

✚ Agrupamiento: Trabajamos primero en grupo aula y luego haremos un trabajo individual para la experimentación y finalmente haremos un trabajo de equipo para rellenar el cubo de agua.

✚ Observación: Esta sesión se debe dar aprovechando la situación natural que ofrece el tiempo climático del día para que los alumnos aprendan desde la experiencia directa. El clima tropical, en noviembre y diciembre, se caracteriza por abundantes lluvias que siguen un ciclo. Se puede observar varios fenómenos naturales en un tiempo limitado. Sopla el viento – se acumulan las nubes y cambian de color (pasan de un gris claro a un gris oscuro) – cae una fuerte lluvia acompañada muchas veces de rayos y relámpagos – para la lluvia, sale un sol radiante que permite la evaporación rápida de toda el agua y se vuelven a formar las nubes para la siguiente lluvia. Por lo cual, da tiempo, muchas veces, en media hora máximo para experimentar estos fenómenos de la naturaleza.

Actividad inicial (10 minutos): *¿QUÉ TIEMPO HACE HOY?*

Aprovechamos el día que se prevea la lluvia para trabajar los fenómenos naturales del entorno. Sentar a los niños en la asamblea para hablar de la actividad que vamos a hacer. Hacer la observación del tiempo que hace fuera del aula y preguntarles sobre lo que va a ocurrir en muy poco tiempo y nombrar cada fenómeno y enseñarlo en dibujo y como se escribe con las tarjetas preparadas. Repartirles el material: un trozo de lana a cada uno y un vaso de plástico. Recordar algunas normas de trabajo en equipo.

Actividad principal (20 minutos): *GOTA A GOTA SE EMPAPA LA TIERRA.*

Salir del aula y colocar a los niños en hilera en el porche del edificio de tal modo que puedan, extendiendo la mano, tocar la lluvia. Para empezar, los niños sosteniendo con dos dedos la lana procederán a observar la orientación (va hacia izquierda o derecha teniendo en cuenta la orientación de su cuerpo) y la velocidad del viento. Luego Hola tocar la lluvia con la mano, sentir si es fría o tibia, si cae gota a gota o en hilera. A continuación, coger el vaso de plástico para recoger el agua de la lluvia e

intentar rellenar el cubo de agua del aula contando cada uno el número de vasos que va poniendo.

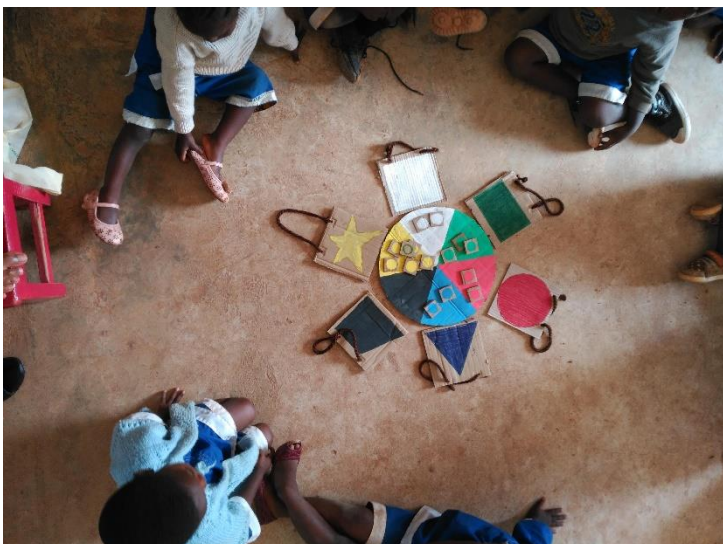
Actividad final (10 minutos)

Cuando pare la lluvia y sale el sol, o como considera la maestra, regresar en clase Y hacer un dibujo de lo que les ha gustado puede ser un sol radiante las gotas de lluvia el fuerte viento los relámpagos... Y exponerlo en clase.

b. Sesión II

- ✚ Título del juego: Goma (*jeu à l'élastique "koka"*)
- ✚ Objetivos: Identificar las formas geométricas básicas (cuadrado, triángulo, rectángulo círculo y trapecio); trabajar el tono muscular a partir de la adaptación del cuerpo a las características de este juego tradicional popular: saltando con dos pies juntos o a la pata coja a distintas alturas; ejercerse al esfuerzo y a la superación de pequeñas dificultades.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: gomas de saltar o un cuerda y carteles de figuras geométricas básicas pintadas sobre trozos de caja de cartón. De manera opcional que preparar fichitas de colores hechas también con trozos de cajas de cartón.
 - b) Espacial: Primero en el aula y luego en el patio.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: Trabajamos en grupo aula para aprender las distintas formas geométricas y al final jugar a la goma en el patio.

Actividad inicial (15 minutos): **MI BOLSO CUADRADO**



Presentar a los carteles de formas geométricas en forma de bolsos creando expectativa para conocer cómo se llaman y aprender sus nombres es preferible que cada forma tenga un color para que los niños los pueden recordar mejor. Identificar en el aula objetos que tengan las mismas formas en los carteles presentados. Podemos

utilizar esta actividad para repasar también los colores estudiado en la unidad anterior. Para eso necesitaríamos tener preparado unas fichitas de colores.

Actividad principal (15 minutos): *SORPRESA DE CUERDAS*.

Presentar la goma a los niños y para qué la podemos utilizar (para jugar a la goma, para delimitar un espacio, para atar la leña...). Si no sale, hacerle caer en cuenta que puede servir también para representar formas geométricas. Poner un ejemplo con la goma en el suelo y con algunos alumnos sosteniéndola y formando una figura. Luego dividir los alumnos en grupos de entre 6 a 7 alumnos, entregarles una goma por grupo para que representen primero en el suelo la forma que señalamos y luego que lo hagan con sus propios cuerpos sosteniendo la goma.

Actividad final (10 minutos): *JUGAMOS A LA GOMA*

Terminaremos con el juego popular tradicional mismo en el patio. Antes de empezar preguntar cómo lo hacen en el pueblo (saltando a alturas diferente, dos personas sostienen la goma, saltan a la pata coja, con dos pies, pasar debajo o saltar sin tocar la goma...). Como estamos estudiando las formas geométricas cambiaremos un poco las normas del juego para que sean más divertido. La maestra irá diciendo el número de alumnos que tienen que sostener la cuerda de tal forma que puedan formarse una figura geométrica: cuatro personas para formar el cuadrado, rectángulo o el trapecio; tres personas para formar el triángulo o varios alumnos para formar el círculo y el resto de los alumnos deberán saltar o pasar debajo de la goma con estas formas.

c. Sesión III

✚ Nombre del juego: La rayuela

✚ Objetivos: Mejorar la coordinación de acciones: saltando a la pata coja y con los pies junto; fortalecer el equilibrio, enumerar y escribir los números cardenales de 1-10 en la rayuela.

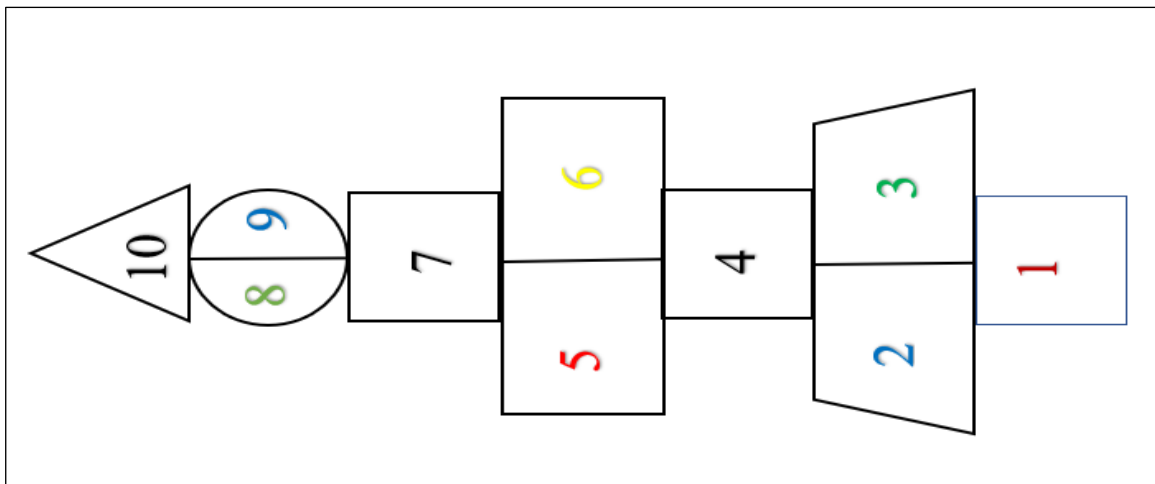
✚ Recursos:

- a) Material: palos de maderas para dibujar la rayuela en el suelo del patio o las tizas de colores para dibujarla en el suelo del aula; una piedra lisa y plana o una pieza de madera ligera y plana.
- b) Espacial: Primero en el aula y luego en el patio si hace buen tiempo sino la segunda parte se hará también en el aula.
- c) Humano: La maestra

- ✚ Agrupamiento: primero trabajaremos en grupo grande. Luego, cómo queremos que todos los alumnos participen, dividiremos los niños en 3 grupos. Y haremos un trabajo individual en el que cada niño tendrá que dibujar su propia rayuela.

Actividad inicial (15 minutos): *La rayuela*

Para empezar, trabajaremos la expresión oral a través del diálogo creado sobre el juego de la rayuela como un juego tradicional popular: nos fijaremos en cómo lo llaman en su idioma, las reglas que siguen, los tipos de rayuela que conocen y finalmente elegiremos entre todos el tipo de rayuela al que jugaremos todos. Entre todos llegaremos a acuerdos sobre las reglas a seguir para este juego y nos pondremos a prepararlo: cada equipo, con la ayuda de la maestra, dibujará su rayuelo, escribir a los números correspondientes en las Casillas empezando de abajo a arriba de 1 a 10. En este caso, cómo estamos trabajando las formas geométricas básicas, utilizaremos la rayuela de las formas geométricas. De esta manera convertiremos este juego tradicional popular en una herramienta de aprendizaje fuera del aula.



*Modelo de rayuela que utilizaríamos para esta sesión. Es un diseño propio.

Actividad principal (15 minutos): *DISFRUTANDO DE LA RAYUELA.*

Jugar a la rayuela. Para ello, teniendo en cuenta el número abundante de los niños en cada grupo, será mejor que los niños jueguen por pareja así aseguramos que todos tengan la oportunidad de experimentar.

Reglas del juego: estaremos atentos a a ver si los niños observan las reglas que nos hemos fijado tal como:

- Saltar con la pata coja dónde hay una sola figura y con 2 pies dónde haya dos.

- Tirar la piedra en las casillas empezando desde el número menor hasta número mayor según va subiendo el nivel.
- Recoger la piedra solo en la vuelta.
- Saltar a la ida y a la vuelta la casilla dónde está la piedra.
- Falla el niño que saltando pisa una raya.

Variante: también se puede jugar a la rayuela empujando la piedra en la rayuela sin que éste salga de ella o se quede sobre una raya. El objetivo en este caso será sacarla fuera de la rayuela a la vuelta por dónde se empieza a saltar es decir empujar hacia el número menor. Se empujará la piedra con el pie saltando a la pata coja.

Actividad final (10 minutos): DIBUJO MI RAYUELA

Terminaremos esta sesión en el aula donde cada niño dibujará su propia rayuela.

d. Sesión IV

- ✚ Nombre del juego: El “pase misí (*laisser passer*)”
- ✚ Objetivos: Trabajar la lateralidad con el propio cuerpo. Adquirir los conceptos espaciales abajo/ arriba. Aprender una canción en francés para acompañar el juego tradicional popular que utilizaremos para esta sesión. Ejercitar la memoria ejecutando la canción y desarrollar la solidaridad.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: ninguno
 - b) Espacial: esta sesión se hará necesariamente en el patio. Pero, en caso de que llueva, se puede hacer en el aula dividiendo los niños en dos grupos teniendo en cuenta que es una clase numerosa.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: empezaremos como en todas las actividades en grupo aula para dar las instrucciones y luego haremos parejas.

Actividad inicial (10 minutos): Nuestra nueva canción.

Para iniciar esta sesión haremos una lluvia de ideas sobre este juego tradicional popular: preguntaremos sobre el nombre en su idioma respectivo, las canciones que lo acompañan y las normas que suelen seguir cuando juegan en el pueblo. Luego, aprenderemos la canción en francés que utilizaremos cada vez que jugamos a este juego en el colegio.

Canción: “*Laissez passer les petits enfants*”

Laissez passer les petits enfants,

Qui s'en vont voir leur maman aux champs.

Laissez passer les petits enfants,

Qui s'en vont voir leur maman aux champs.

Actividad principal (20 minutos): PASAMOS DEBAJO DEL PUENTE.

colocaremos los niños en dos filas de igual número de alumnos en ambos equipos.

los dos grupos se pondrán en hilera cara a cara formando así una pareja con la que,

cogiéndose de la de las manos en alto, formarán el puente. Para jugar, empezando

por la primera pareja, cogiéndose de una mano y al ritmo de la canción, irán pasando

debajo del puente hasta llegar al final donde se convierten ellos también en puente.

Variante: los niños en lugar de cogerse las manos solamente para formar el puente,

podríamos hacer que los niños choquen las manos al ritmo de la canción.

Actividad final (10 minutos): ¿QUÉ HEMOS HECHO?

Para terminar, haremos un ejercicio de toma de conciencia de los aprendizajes

adquiridos: de los conceptos arriba, abajo, delante, detrás Utilizando las preguntas

cómo estás: ¿quién tenía las manos arriba? ¿Por dónde pasamos?, Cuando pasamos

debajo del puente ¿quién iba delante y quién iba detrás?

4) Observación

Es necesario tener siempre en cuenta que los grupos que se hacen para estas

actividades sean heterogéneos en cuanto al género. En África todavía existe la idea

de que los chicos no pueden jugar con las chicas y viceversa. Además, los chicos

aprenden en su casa que no pueden jugar a según qué juego por mucho que le

gusten. Por ejemplo, se considera el juego de la goma como un juego para chicas:

Por eso en el momento de presentarlo habrá que dejar bien claro los objetivos que

queremos lograr a través de cada uno de estos juegos tradicionales populares de esta

manera se quitará la importancia a la cuestión del género.

5) Evaluación

La maestra a través de la observación directa realizará la evaluación de los alumnos

teniendo en cuenta los objetivos propuestos tanto al nivel de adquisición de

habilidades intelectuales como de habilidades sociales.

Criterios de evaluación	Todavía no	En proceso	Conseguido
Nombra con facilidad los fenómenos del medio natural en francés.			

Identifica en su entorno las figuras geométricas básicas			
Ha adquirido algunas habilidades para el control postural y el equilibrio			
Mejora en su proceso de lateralización			
Mejora en la coordinación y el control de movimientos.			
Disfruta jugando a los juegos tradicionales populares			
Reconoce el vocabulario propio del juego tradicional popular.			
Aprende con facilidad canciones y reglas de los juegos			
Cuenta y escribe los números cardinales de 1 a 10			
Reconoce y valora las posibilidades de movimiento de su propio cuerpo			
Valora los juegos tradicionales populares de su cultura.			
Muestra actitud positiva hacia las normas de convivencia.			
Se expresa con mayor claridad a través de un dibujo			

4.3.3. Unidad didáctica III

1) **Justificación**

Esta unidad intervendrá después de las vacaciones de Navidad. Es importante tener este dato en cuenta porque nos enfrentaremos niños que llegan por primera vez a clase. Los antiguos, a esta altura, vendrán al colegio porque lo desean y se sienten ya a gusto en este lugar.

Por lo tanto, pondremos un énfasis en la adquisición y aumento de actitud de autonomía y responsabilidad. Haremos que los niños tengan confianza en sí mismos,

que sepan gestionar sus sentimientos y que entiendan la importancia de tener normas.

En cuanto a la adquisición de conocimientos curriculares, nos fijaremos en la adquisición de habilidades que permitan identificar, clasificar, distinguir objetos animales movimientos utilizando el francés como lengua de aprendizaje. Para ello, los juegos populares que nos guiarán serán el veo-veo, pie quieto y la gallina ciega.

❖ Nota: Aprovecharemos este nuevo comienzo para evaluar nuestro proyecto viendo el número de alumnos antiguos que vuelven y el número de los nuevos incorporados como señal del impacto que está teniendo en el pueblo.

Titulo	<i>¡Yo también puedo!</i>
Curso	5 años (tercero de Educación Infantil)
Temporalización	Enero-febrero
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentar la confianza. • Valorar los aprendizajes adquiridos • Crear actitudes positivas antes la frustración y las limitaciones propias o ajenas • Mejorar la coordinación de movimientos. • Identificar los juegos populares tradicionales del pueblo. • Aumentar el nivel de desarrollo de la expresión oral en francés. • Mejorar la percepción visual y auditiva. • Mejorar el equilibrio y desplazamiento. • empatizar con los niños con problemas visuales motoras y auditivas.

2) Contenidos

- Conceptuales:

- El esquema corporal: partes principales del cuerpo.
- Los sentidos: la vista, el oído y el tacto.
- Las retahílas en francés.
- El nombre del juego popular en francés.

- Modos de desplazamiento: saltando, corriendo, retando, caminando.
- Los animales del entorno: modo de vida y desplazamiento.
- Procedimentales:
 - Mejorar la orientación espacial.
 - Coordinación de movimientos: acción-relajación- equilibrio.
 - Práctica de la expresión oral en francés.
 - Lectoescritura del nombre del juego.
 - Clasificación de los animales del entorno según el modo de vida y de desplazamiento
 - Reconocimiento y práctica de algunos modos de desplazamiento.
- Actitudinales:
 - Confianza en sí mismo y en los demás.
 - Valoración de las posibilidades expresivas de su propio cuerpo.
 - Participación y entusiasmo en el juego.
 - Valoración de la diversidad funcional auditiva, motora y visual.

3) Actividades

a. Sesión I

- ✚ Nombre del juego: VEO-VEO
- ✚ Objetivos: Mejorar la expresión oral, la atención y la percepción visual y auditiva y el control de sus sentimientos y emociones.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: Tarjeta con nombre del juego tradicional popular y palitos.
 - b) Espacial: En el aula y en el patio.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: Primero estaremos en grupo aula. Luego, dividiremos los niños en grupos de mesas (4-5 por grupo) para dar la oportunidad a todos de participar. Para terminar, haremos un trabajo individual luego en grupo aula.

Actividad inicial (10 minutos): ¿HACER RECADOS?

Como actividad de inicio jugaremos de las partes principales del cuerpo identificándolas con su propio cuerpo y en el del compañero a su lado. Luego

jugaremos a pedir que los niños traigan cosas que está en clase utilizando el vocabulario francés.

Actividad principal (20 minutos): VEO-VEO

Empezaremos por explicar a los niños el juego. Que consiste en localizar un objeto dentro del aula. Hay que describirlo sin decir su nombre y dejar que los demás adivinen el objeto. Para ello indicaremos las categorías con las que se describe el objeto. Por ejemplo: la letra con la que empieza, el color del objeto o la forma del objeto...

Norma: el niño que consigue descubrir el objeto, inicia el juego.

Actividad final (10 minutos): ¿QUÉ ES?

Aprenderemos a leer el nombre del juego escrito en la pizarra en grande y en una tarjeta de cartón. Luego pediremos a los niños que dibujen un objeto de la clase que ven y que digan a sus compañeros que lo adivinen.

b. Sesión II

✚ Nombre del juego: PIE QUIETO

✚ Objetivos: mejorar el equilibrio, la percepción auditiva y el control postural. desarrollar la honestidad.

✚ Recursos:

a) Material: Ninguno

b) Espacial: dentro del aula cuando el tiempo climático no lo permite sino en el patio.

c) Humano: La maestra

✚ Agrupamiento: Todos juntos

Actividad inicial (5 Minutos): NIÑOS EN FORMA

Hacer lluvia de ideas sobre este juego tradicional popular; establecer las normas propias de la clase e indicar la necesidad de la honestidad en este juego.

Actividad principal (25 minutos): ESTATUAS EN MOVIMIENTO

Salir al patio si el tiempo lo permite, delimitar el espacio en el que los niños se pueden mover y empezar a jugar: todos los niños se mueven dentro del espacio delimitado siguiendo el ritmo de palmadas de la profesora. Cuando estas se paran, ellos deberán quedarse quietos en la posición en la que estaban.

- Falla el que se mueve después del silencio; este deberá sentarse en medio y vigilar a sus compañeros.
- Gana el último que queda.

Actividad final (10 minutos): MENSAJES

Para terminar, regresaremos al aula y hacemos que los niños dialoguen en forma de mensajes orales que mandan al resto del grupo para la próxima vez que vuelvan a jugar a este juego.

c. Sesión III

- ✚ Nombre del juego: PIE QUIETO
- ✚ Objetivos: Mejorar la coordinación de movimientos: acción relajación y equilibrio. Explorar distintas formas de desplazarse. Empatizar con las personas con diversidad motora.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: Ninguno
 - b) Espacial: dentro del aula.
 - c) Humano: La maestra

Agrupamiento: primero trabajaremos juntos luego por parejas y al fin individualmente

Actividad inicial (10 minutos): AL RITMO DE LA CANCIÓN

Para iniciar esta sesión recordaremos el nombre en francés del juego tradicional popular de la sesión anterior. aprenderemos a leerlo y cómo se escribe deletreándolo.

Actividad principal (20 minutos): CON EL PIE ATADO

Antes de salir al patio para volver a jugar al mismo juego tradicional daremos las instrucciones que tendrán que seguir esta vez: desplazarse en pareja cogiéndose de la mano: saltando a la pata coja uno y el otro con los dos pies juntos; uno caminando lentamente y el otro corriendo. Luego se cambian de rol.

Actividad final (10 minutos): YO SOY TU BASTÓN

En clase, hablar individualmente de cómo se hace sentido durante este tiempo y pensar en una persona que conocen que se siente como ellos se hayan sentido. Qué pueden hacer ellos para ayudarla.

d. Sesión IV

- ✚ Nombre del juego: La gallina ciega.

🚦 **Objetivos:** Desarrollar la sensibilidad auditiva y táctil. Promover la empatía hacia las personas con déficit de visión. Mejorar la capacidad de identificación y clasificación de los objetos de los animales de las personas...

🚦 **Recursos:**

- a) Material: un pañuelo o un trozo de tela.
- b) Espacial: El aula o el patio del colegio.
- c) Humano: La maestra

Agrupamiento: Para esta sesión trabajaremos todo el tiempo juntos.

Actividad inicial (5 minutos): SOMOS UN EQUIPO.

Antes de empezar a jugar es necesario hablar de las medidas de seguridad y de la importancia que hay en colaborar todos para que puedan disfrutar. Se recordarán los nombres de todos los compañeros para que el niño que lleva los ojos vendados pueda identificar al niño que coge por su nombre.

Actividad principal (25 minutos): SÍGUEME

El niño al que le ha tocado ser la gallina se le vendarán los ojos con el pañuelo y se quedará quieto en el centro; los otros niños a la señal de la profesora empezarán a correr por el espacio y a la señal siguiente deberán pararse. Luego empezarán a llamar al niño en el centro indicándole, utilizando los conceptos de orientación espacial tal como girar a la derecha, a la izquierda, dar pasos delante o detrás y los nombres de pasos que tienen que hacer. Cuando coge a un niño deberá de identificarlo tocándole la cara y la cabeza. Si acierta, el niño que ha cogido pasa a ser la gallina ciega.

Actividad final (10 minutos): EN LA OSCURIDAD

Para acabar esta sesión se les preguntará a los niños que han llevado el pañuelo cómo se han sentido y qué les hubiera gustado que los demás hicieran para ayudarlos; desde esta experiencia hablaremos de las personas con ceguera.

4) Evaluación

La evaluación se realizará a través de la observación directa de la actuación de cada niño y del grupo basándose en los criterios de logro de los objetivos perseguidos.

Criterios de evaluación	Poco	suficientemente	Mucho
Aumenta la confianza en sí mismo.			
Valora los aprendizajes va adquiriendo			
Presenta actitudes positivas antes la frustración y las limitaciones propias o ajenas.			
Mejora en su capacidad de coordinación de movimientos.			
Identifica con seguridad los juegos populares tradicionales del pueblo.			
Aumenta su nivel de desarrollo de la expresión oral en francés.			
Mejora su capacidad de percepción visual y auditiva.			
Mejora en el equilibrio y desplazamiento.			
empatiza con las personas con problemas visuales motoras y auditivas.			

4.3.4. Unidad didáctica IV

1) **Justificación**

Esta cuarta unidad didáctica que ocupa los meses de marzo y abril, meses en los que los padres que cultivan están más tiempo en casa a la espera de la época de la cosecha. Los niños pequeños en esta época del año tienen tendencia a faltar a clase porque hay alguien en casa. Y sobre todo, porque esta persona que está en casa es para el niño la persona más importante. El colegio en este momento deberá de ser aún más motivador y atractivo para el niño para que este venga al centro.

Partiendo de esta realidad, propondremos actividades de aprendizaje en las los alumnos en los que el aspecto lúdico sea más elevado. Para ello, proponemos juegos populares tradicionales que invitan a aprender en movimiento: bailando, corriendo, saltando, cantando etc. Los juegos de *la gallina ciega*, *tres en rayas* y *zapatilla* detrás nos ayudar a trabajar de manera lúdica el control espacial, los movimientos corporales, la identificación y la clasificación de los objetos y animales etc.

Titulo	<i>¡Todos a bailar!</i>
Curso	5 años (tercero de Educación Infantil)
Temporalización	marzo-abril
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el propio cuerpo y el de los demás. • Valorar el juego tradicional popular como recurso de aprendizaje. • Conocer los nombres de sus compañeros. • Ampliar el vocabulario. • Desarrollar la coordinación de movimiento y el control postural. • Adquirir algunos conceptos espaciotemporales: rápido/lento, dentro/fuera. • Afianzar la lateralidad. • Pensar antes de actuar • Afianzar el conteo. • Aprender el canto. • Identificar y clasificar los objetos según sus atributos: color forma y tamaño. • Desarrollar la expresión oral y escrito en francés. • Aumentar el control de movimientos y equilibrio. • Adquirir algunos conceptos de cantidad: todo/nada mucho/poco. • Iniciar a las operaciones: unir/separar.

2) Contenidos

- Conceptuales:

- Los conceptos espaciotemporales: rápido/lento, dentro/fuera
- Los cuantificadores básicos: todo/nada, poco/mucho
- Los colores básicos: blanco, azul, verde, amarillo y rojo.
- Los atributos de objetos: color, forma y tamaño
- Vestidos y calzados

- Procedimentales:

- La orientación espaciotemporal
 - El desplazamiento por el espacio
 - Memorización del vocabulario y el canto
 - Lectura del nombre del juego.
 - La observación, atención y escucha.
 - La expresión a través del dibujo o pintura.
 - El trazo del juego.
- Actitudinales:
- Confianza en sí mismo y en los demás.
 - Respeto del ritmo de los demás.
 - Valoración del juego tradicional popular como manifestación de su cultura.
 - Aceptación y respeto de las normas.
 - Espíritu de superación.

3) Actividades

a. Sesión I

- ✚ Nombre del juego: TRES EN RAYAS.
- ✚ Objetivos: Desarrollar la expresión oral y escrita en francés a través de la descripción de los atributos de los objetos. Adquirir los conceptos de cantidad. Favorecer la atención en la ejecución del movimiento.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: tarjetas de cartón de distintos colores tamaños y formas, tarjetas de tres en rallas, un aparato de música, o un instrumento musical local.
 - b) Espacial: en el aula.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: En grupo aula y por grupos de mesas

Actividad inicial (10 minutos): EL MUNDO DE COLORIDO

A partir de la observación de los objetos dentro del aula, agruparemos aquellos que tienen mismos colores y de ahí aprenderemos los nombres de los colores básicos en francés.



Actividad principal: (20 minutos): ¡1,2,3, LÍNEA!

Dar a los niños unas fichas ya dibujadas de este juego y otras fichitas en cartón de distintos colores. recordar con los niños cómo se juega en el pueblo (dibujado en grande en el suelo y de un numero el vado de cuadrículas y con las personas por equipos) y cómo lo vamos a adaptar en el aula (en una ficha con tarjetitas de colores; cada equipo de un color diferente).

Gana el equipo que logra colocar primero sus fichas en línea o en diagonal.



Actividad final (10 minutos): ¿CÓMO ES?

Jugaremos a la descripción de los objetos del aula: hablando del color, de la forma y del tamaño.

b. Sesión II

✚ Nombre del juego: Las sillas

✚ Objetivos: adquirir los conceptos espaciotemporales rápido/lento, fuera/dentro; mejorar las posibilidades de desplazamiento en el espacio; crecer en la aceptación y el respeto de las normas.

✚ Recursos:

a) Material: sillas de plástico, un aparato de música, o un instrumento musical local.

b) Espacial: El aula o el patio del colegio.

c) Humano: La maestra

✚ Agrupamiento: En grupo-aula.

Actividad inicial (10 minutos): BAILE DIVERTIDO

Como actividad de inicio prepararemos con los niños el espacio dónde jugar; hablaremos de las normas de seguridad y la necesidad de cuidarse uno a otro para evitar cualquier accidente. Ensayar la canción y los movimientos que van a acompañar este juego tradicional popular.

Canción Suajili: “Simama kaa”

Letra: *Simama kaa, simama kaa*

Ruka, ruka, ruka, Simama kaa

Tembea, kimbia, tembea kimbia

Ruka, ruka simama kaa.

Palabras correspondientes en español.

- Simama: de pie
- Kaa: siéntate
- Ruka : salta
- Tembea: camina
- Kimbia: corre

Actividad principal (25 minutos): ARRIBA Y ABAJO

Para jugar, contar el número de los niños y colocar el número igual de las sillas quitando una. Los niños se colocarán alrededor de las sillas y al ritmo de la canción irán dando la vuelta y ejecutando los distintos movimientos indicados en la canción. Cuando pare la música cada uno tendrá que sentarse en una silla.

Norma: Retirar una silla cada vez que falla uno para que el número de sillas siga siendo uno menos que el número de los niños. Falla el niño que se queda sin silla. Éste se sienta fuera del círculo y así cada vez que van fallando se van sentando fuera del círculo formando otro círculo. Gana el niño que logra sentarse en la última silla que queda dentro.

Actividad final (10 minutos): COLLAGE CON HOJAS DE RECICLAJE.

Para terminar esta sesión haremos un collage recicladas de distintos colores recortadas en distintas formas y tamaños.

c. Sesión III

✚ Nombre del juego: Sillas.

✚ Objetivos: iniciarse en los conceptos de Cantidad básicos: todo/nada, mucho/poco y en el cálculo: unir/separar

✚ Recursos:

a) Material: sillas de plástico de distintos colores, tamaño y modelo.

b) Espacial: Dentro del aula.

c) Humano: La maestra

✚ Agrupamiento: Para empezar en un grupo grande, luego por un grupo de mesas y al final individualmente.

Actividad inicial (10 minutos): BAILA QUE BAILA.

Par iniciar esta sesión jugaremos directamente al juego de las sillas como se juegan en el pueblo.

Actividad principal (20 minutos): ALREDEDOR DE LAS SILLAS.

Luego, nos sentaremos alrededor de las sillas puestas en círculos en medio de la clase y hablaremos sobre ellas:

- Primero Observaremos cómo son las sillas (tamaño, forma o modelo, color)
- Luego las claras clasificaremos según el color, tamaño, o forma
- Haremos un rincón en el aula de cada color donde colocarán las sillas según el color.
- Trabajaremos la cantidad comparando según la forma o el tamaño o los colores cuáles son muchas y cuáles son pocas.
- y al final jugaremos a unir o separar las sillas de mismas formas, colores, tamaños o modelos.

Actividad final (10 minutos):

Dejaremos que los niños ordenen la clase con las sillas y las mesas según los atributos que ellos vean convenientes.

d. Sesión IV

- ✚ Nombre del juego: ZAPATILLA POR DETRÁS.
- ✚ Objetivos: Mejorar la velocidad de reacción, la escucha y la atención. Ampliar el vocabulario. Desarrollar la paciencia y la tolerancia frente a la frustración.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: una pelota o un zapato.
 - b) Espacial: En el patio.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: En grupo-aula.

Actividad inicial: CANTOS RAROS

Con los niños sentados en coro investigaremos sobre los cantos que se utilizan para este juego tradicional popular. y elegiremos uno de ellos para nuestro momento lúdico. Escogeremos la canción que lleva al niño a identificarse: “¿Coco laye laye, comment tu t’appeles²”?

Actividad principal: ¿Dónde está la zapatilla?

Los niños se sientan en coro y empiezan a cantar. EL que tiene la pelota o la zapatilla empieza a correr alrededor del coro de niños contestando primero a la pregunta de cómo se llama y luego lo de debe dejar sin que lo vea detrás de un niño. Este si se da cuenta se levanta y corre detrás del él intentando pillarlo. Si consigue pillarlo antes de que se siente en su sitio, habrá ganado. Si no habrá perdido y se sentará dentro del círculo y el otro volverá a empezar el juego hasta que le pille alguien.

Actividad final

Para finalizar, hablar de cómo se han sentido, lo que han aprendido y si les gustaría volver a jugar a este juego tradicional popular en clase.

² Canción infantil para jugar a la zapatilla por detrás: <https://www.youtube.com/watch?v=Bp7GBNYKhS0>

4) Evaluación

Para evaluar, la maestra observará el nivel de desempeño de cada alumno en la adquisición de los conocimientos y objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales previstos para esta unidad didáctica; se servirá de estos criterios de evaluación para ver el nivel de logro de sus alumnos.

Criterios de evaluación	Todavía no	En proceso	Conseguido
Identifica con claridad las partes principales de su cuerpo y el de los demás.			
Valora el juego tradicional popular como recurso de aprendizaje.			
Conoce los nombres de sus compañeros.			
Amplia su vocabulario utilizando los conceptos aprendidos.			
Mejora en la coordinación de movimiento y el control postural.			
Utiliza algunos conceptos espaciotemporales: rápido/lento, dentro/fuera.			
Afianza en la lateralidad.			
Piensa antes de actuar			
Mejora el conteo.			
Aprender con entusiasmo el canto.			
Identifica y clasifica los objetos según sus atributos: color forma y tamaño.			
Desarrolla la expresión oral y escrito en francés.			

4.3.5. Unidad didáctica V

1) Justificación

El tercer cuatrimestre es el momento adecuado para llevar los niños a tomar conciencia de su entorno porque ya han adquirido un cierto nivel de conocimientos conceptuales, procedimentales o actitudinales para poder observar, identificarlo y expresarse con mayor autonomía. Por eso, en esta unidad didáctica, a través de los juegos populares: categorías, la comba, tijera papel (en África se juega con los pies

en vez de las manos), los niños llegarán a darse cuenta de su relación con su entorno y a valorar esta relación.

En sus distintas sesiones intentaremos que los alumnos adquieran autoconfianza en la ejecución de los movimientos corporales, que valoren el esfuerzo de los que trabaja para que su vida sea mejor y que aumenten su creatividad.

❖ Nota: al inicio de esta unidad haremos la segunda evaluación intermediara de nuestro proyecto.

Titulo	Mi querido pueblo
Curso	5 años (tercero de Educación Infantil)
Temporalización	abril-mayo
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar el desarrollo de motricidad gruesa: saltos • Mejorar en la capacidad de orientación espacial • Potenciar la rapidez de reacción • Afianzar la autonomía y la confianza en sí mismo • Identificar los animales salvajes de su entorno. • Valorar el juego tradicional popular como propio de su cultura • Reconocer e identificar los oficios de su entorno. • Ampliar su vocabulario incorporando los conceptos propios de cada juego tradicional popular. • Mejora la fluidez en la expresión oral en francés • Mejorar en su capacidad de expresar sus ideas • Comprender la relación de los números. • Valorar las tradiciones y costumbres de su pueblo

2) Contenidos

- Conceptuales:

- El cuerpo y el movimiento
- números cardinales
- los oficios del entorno.
- Las tradiciones y costumbres del pueblo.

- Vocabulario del juego tradicional popular
- Procedimentales:
 - Coordinación y control de movimiento corporal.
 - Práctica del conteo.
 - Coordinación de acciones con los demás.
 - Atención y rapidez.
 - Clasificación de los oficios.
 - Memorización de la retahíla.
 - Coordinación de movimientos de manos.
- Actitudinales:
 - Vivencia de las normas de convivencia.
 - Esfuerzo para superar las dificultades de aprendizaje.
 - Valoración de su propia cultura.
 - Reconocimiento de las capacidades y habilidades de los demás.

3) **Actividades**

a. Sesión I

🚦 Nombre del juego: LA COMBA.

🚦 Objetivos: desarrollar y mejorar la estrategia del conteo; conocer las funciones de las personas que trabajan en el colegio y valorarlos; mostrar entusiasmo para jugar a este juego tradicional popular.

🚦 Recursos:

a) Material: una cuerda para la comba.

b) Espacial: primero dentro del aula luego en el patio del colegio.

c) Humano: La maestra, la directora, el jardinero y los otros profesores.

🚦 Agrupamiento: Para empezar en un grupo grande, luego por un grupo de mesas y al final individualmente o en grupos de mesas otra vez.

Actividad inicial (10 minutos): CADENA DE NÚMEROS



Contar enseñando cada cifra y luego hacer una cadena de números de 0 a 9.

Actividad principal (20 minutos): UN TOUR POR EL COLEGIO

Repasar los nombres en francés de las distintas funciones de personas y contarlas. A continuación, salir del aula y hacer una visita por el colegio para saludar y preguntar la función de cada una.

Actividad final (10 minutos): SALTANDO CON NÚMEROS

Repartir las cuerdas a los niños para que salten a la comba utilizando el conteo y los nombres de las personas que obran en el colegio como motivo para saltar y que sirva de repaso de lo que han aprendido hoy.

b. Sesión II

✚ Nombre del juego: Tijeras papel.

Nota: Este juego tradicional popular en África y especialmente en el Congo se juega con los pies.



✚ **Objetivos:** mejorar en la adquisición de capacidades motrices gruesas; aumentar el uso del francés para comunicar las ideas; mejorar la valoración de su propia cultura.

✚ **Recursos:**

- a) Material: ninguno.
- b) Espacial: primero en el patio y luego en el aula.
- c) Humano: la maestra

✚ **Agrupamiento:** en gran grupo y 4 grupos distintos de igual número de alumnos y para terminar en grupo-aula.

Actividad inicial (5 minutos): UN JUEGO PARA TODOS

Como actividad inicial hablaremos de los problemas de género que puede salir al proponer este juego tradicional popular para todos los niños. Se considera en el pueblo como un juego para chicas, aunque algunos chicos disfrutan jugando a ello.

Actividad principal (25 minutos): LA MISMA OPORTUNIDAD PARA CADA UNO.

Se divide cuatro grupos de igual número de alumnos en cada equipo y se enfrenta de dos en dos los cuatro grupos; el juego consiste en trazar una línea en el suelo y los dos equipos que se enfrentan se pone cada a un lado de la línea. Un primer jugador de ambos grupos empieza a saltar e intentar con rapidez muestra un pie o los dos pies de manera diferente antes que su competidor.

Gana el equipo que más rápido termina de jugar.

Actividad final (10 minutos): CULPABLE O NO CULPABLE.

Dialogar sobre las experiencias y dificultades encontradas durante esta actividad lúdica.

d) **Sesión III**

✚ Nombre del juego: Tijeras papel.

✚ Objetivos: Identificar algunas tradiciones y costumbres del pueblo; valorar las manifestaciones culturales de entorno; apreciar el esfuerzo de los compañeros.

✚ Recursos:

a) Material: Algunas máscaras y vestidos típicos de las tribus que conviven en este pueblo y un aparato musical para escuchar las canciones propias de su cultura o algún instrumento musical tradicional.

b) Espacial: Dentro del aula o en el patio.

c) Humano: La maestra

✚ Agrupamiento: Por equipo de mesas.

Actividad inicial (10 minutos): De mi clase a mi casa.

Jugar a tijeras papel y motivar a los niños para que pregunte en su casa como sus papás jugaban a este juego tradicional popular, cuáles eran las reglas y quiénes podían jugar a este juego.

Actividad principal (20 minutos): HABLAMOS DIFERENTE.

Presentar las máscaras y vestidos típicos de algunas tribus de ese lugar. Ver en qué se parecen y en qué se diferencian, ayudar a los niños hablar de las cosas típicas de su tribu: comida, baile, canciones, reyes y otros personajes reales...

Actividad final (5 minutos): ESTO TAMBIÉN ES NUESTRO.

Dibujar una máscara de su tribu o de la tribu que conoce.

d) **Sesión IV**

✚ Nombre del juego: CATEGORÍAS.

✚ Objetivos: identificar los oficios y trabajos del entorno; aumentar la capacidad de uso de un léxico preciso y variado; valorar el esfuerzo de los compañeros.

✚ Recursos:

a) Material: Carteles con los nombres de algunos oficios del entorno.

b) Espacial: Dentro del aula.

c) Humano: La maestra

✚ Agrupamiento: Para empezar en un grupo grande, luego por un grupo de mesas y al final individualmente.

Actividad inicial (10 minutos): ¡CANTAMOS DE BIEN!

aprender el estribillo en francés que acompaña este juego tradicional popular: .

*Categorie... citez... citez les noms... les noms/
categoría... citad, citad el nombre...*

(el nombre de oficios, zapatos, árboles, perros, calles, animales, aves, etc)

Repasad la coordinación de las manos con retahíla.

Actividad principal (20 minutos): MI PADRE CULTIVADOR.

Para empezar a hablar de los distintos oficios del entorno, luego sentarse en círculo para jugar a las categorías. primero las categorías que vamos a sacar serán los oficios de nuestro entorno, los animales que ya hemos estudiado y luego ellos observando la naturaleza que les rodea elegir una categoría.

Se juega de esta manera: los niños se sientan en el coro dejando entre sí una distancia que permita que puedan chocarse las manos alargando los brazos por los laterales y tocarse las rodillas. según van diciendo las categorías van chocando las manos con los dos compañeros de al lado (izquierdo y derecho) luego dar palmadas y tocar sus propias rodillas. Falla el que no sepa decir una palabra de la categoría que sea elegido.

Actividad final (5 minutos): QUIERO SER DE MAYOR.

Que los niños dibujen lo que quieren ser de mayor.

4) Evaluación

Como en las unidades didácticas anteriores, se realizará a través de la observación directa de los niños para darse cuenta de las adquisiciones que van consiguiendo cada vez.

Se puede evaluar a partir del dialogo generado después del juego tradicional popular evocando así la experiencia y las dificultades encontradas. También nos podemos fijar la expresión artística de los niños. Nos fijaremos en los criterios de evaluación siguientes:

Criterios de evaluación	Nada	Mejorable	Mucho
Mejora en la motricidad gruesa: saltos			
Mejora en la capacidad de orientación espacial			
Aumenta su rapidez de reacción			

Consigue más autonomía y confianza en sí mismo			
Identifica con claridad los animales salvajes de su entorno.			
Valora el juego tradicional popular como propio de su cultura			
Reconoce e identifica los oficios de su entorno.			
Amplia su vocabulario incorporando los conceptos propios de cada juego tradicional popular.			
Mejora la fluidez en la expresión oral en francés			
Mejora en su capacidad de expresar sus ideas			
Comprende la relación de los números.			
Valora las tradiciones y costumbres de su pueblo			

4.3.6. Unidad didáctica VI

1) Justificación

Esta última unidad didáctica se realiza próxima a las vacaciones y, además, teniendo en cuenta el contexto familiar, interviene en el periodo de las cosechas para los padres campesinos; es probable que observamos cansancio en los niños y aumenten las faltas a clase, porque acompañan a sus padres al campo.

Como nuestro objetivo es que el alumno permanezca en el colegio hasta el final, pondremos más énfasis en crear un ambiente altamente motivador. En este caso, vamos a crear hábitos de trabajo grupal o en equipo para que, ayudándose entre ellos, los alumnos lleguen a los aprendizajes sin que eso les suponga demasiado esfuerzo.

Trabajando en equipo a través de los juegos de “*Tirar a la cuerda, el escondite y el cocodrilo*”, los alumnos llegarán a la adquisición de algunos conceptos de comparación y de medición y su aplicabilidad en la vida cotidiana; a la adquisición de habilidades que les permitan resolver los conflictos de manera positiva y a valorar su cuerpo como recurso para la comunicación.

Esta unidad servirá también para el repaso de todos los contenidos trabajado desde el principio del curso.

Titulo	Juntos somos fuertes
Curso	5 años (tercero de Educación Infantil)
Temporalización	Mayo-junio
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la capacidad de observación • Valorar el esfuerzo de los demás • Apreciar el trabajo cooperativo • Aceptar las reglas formuladas en clase • Reconocer los gestos y movimientos corporales como medio de comunicación • Desarrollar la capacidad de atención y de escucha • Mejorar la expresión oral en francés • Adquirir los conceptos básicos de comparación y de medición. • Desarrollar la flexibilidad de movimientos. • Desarrollar los hábitos de cooperación y compañerismo. • Identificar los animales salvajes de su entorno. • Participar con entusiasmo en las danzas y bailes de la clase.

2) Contenidos

- Conceptuales:
 - El vocabulario del juego
 - Algunos conceptos de comparación: corto largo grande pequeño
 - Recursos naturales para medir: mano pies y pasos
 - Conceptos de orientación espacial: debajo de, encima delante de, detrás de
 - Los animales salvajes de su entorno: identificación y características.
 - Las retahílas.
- Procedimentales:
 - Participación en la lectura y escritura del del juego y de su nombre.

- Exploración de los gestos y movimientos corporales para con un comunicarse.
 - Participación en la preparación de la danza.
 - Memorización de la canción del juego.
 - Diálogo sobre la experiencia
 - Desplazamiento guiado.
- Actitudinales:
- El respeto de las reglas y normas
 - Valoración de la escucha
 - Valorar la colaboración y el trabajo en equipo
 - El crecimiento en habilidades de resolución de conflictos.

3) Actividades

a. Sesión I

🚦 Nombre del juego: TIRAR DE LA CUERDA.

🚦 Objetivos: mejorar la confianza y la colaboración con los compañeros, iniciar en los conceptos de comparación: más corto/más largo, más grande/más pequeño las medidas naturales para medir y comparar.

🚦 Recursos:

a) Material: Cuerda gruesa o una tela larga.

b) Espacial: Fuera y dentro del aula.

c) Humano: La maestra

🚦 Agrupamiento: Por equipos de mesas.

Actividad inicial (15 minutos): SOMOS AMIGOS

Hacer una lluvia de ideas sobre este juego tradicional popular y tener en cuenta las medidas de seguridad que se tiene que observar durante el juego.

Actividad principal (20 minutos): JUNTOS SOMOS MÁS FUERTES.

A cada grupo de mesa entregarle una cuerda o un trozo de tela. Cada grupo se dividirá a su vez dos. Los dos grupos tienen que ponerse de frente y dibujar una recta que les separa. Coger la cuerda o la tela cada grupo por un lado e intentar tirar al otro equipo hacia su orilla o quitarle cuerda. Gana el equipo que consigue quitar al otro grupo la cuerda o tirar a todo el grupo haciéndoles cruzar la recta que les separan.

Actividad final (5 minutos): MENUDA EXPERIENCIA

Hablar con los alumnos de la experiencia de este juego tradicional popular.

b. Sesión II

- ✚ Nombre del juego: EL ESCONDITE.
- ✚ Objetivos: adquirir los conceptos de orientación espacial: debajo de/encima de, cerca de/ lejos de; mejorar su capacidad en lectoescritura las habilidades de los demás.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: ninguno.
 - b) Espacial: Dentro del aula o fuera delimitando el espacio.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: En grupo grande

Actividad inicial (15 minutos): LO PRIMERO ES LO PRIMERO

Antes de empezar a jugar, las normas de seguridad del aula y trabajar los conceptos de orientación espacial es francés

Actividad principal (20 minutos): EL LABERINTO

Cuando empiecen los niños a jugar a este juego tradicional se insistirá en que describan el lugar donde lo han encontrado, utilizando los conceptos: *debajo de, encima de, dentro, de cerca de.*

Actividad final (5 minutos): ESCONDITE FAVORITO.

Pedir a los niños que represente con un dibujo su escondite favorito y que se lo explique a sus compañeros en francés.

c. Sesión III

- ✚ Nombre del juego: EL COCODRILO.
- ✚ Objetivos: Comunicarse a través movimientos y gestos del cuerpo; comprender el mensaje oral; desarrollar la honestidad.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: ninguno.
 - b) Espacial: fuera del aula.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: primero en grupo grande dentro del aula y luego con el mismo grupo fuera.

Actividad inicial (15 minutos): CANTA CONMIGO

Aprender la retahíla que acompaña este juego tradicional popular, analizarla y decidir sobre los gestos posibles que se les puede pedir hacer.

Actividad principal (20 minutos): CRUZAR EL RÍO

Un niño o la maestra misma hace de cocodrilo; los otros, serán las personas que quieren cruzar el río. Los que están al otro lado de la orilla dicen: “Cocodrilo, Cocodrilo”. El cocodrilo responde. ¡sí! Le preguntan: ¿podemos cruzar el río? Esta contesta, ¡no!, Luego le preguntan ¿cuál es la condición para cruzar el río?, Responde con un gesto que representa el desplazamiento de un animal. Los niños deberán imitar el movimiento, si no el cocodrilo se lo come. Éste se queda debajo del agua con el cocodrilo.

Actividad final (5 minutos): EL PÁJARO

Hacer el dibujo de un animal.

d. Sesión IV

- ✚ Nombre del juego: EL COCODRILO.
- ✚ Objetivos: Identificar algunos animales salvajes que se encuentran en la selva más cercana, imitar sus formas de desplazamiento y trabajar la resolución de conflictos.
- ✚ Recursos:
 - a) Material: imágenes de algunos animales salvajes.
 - b) Espacial: Dentro del aula.
 - c) Humano: La maestra
- ✚ Agrupamiento: Para empezar en un grupo grande, luego por un grupo de mesas y al final individualmente.

Actividad inicial (10 minutos): EL COCODRILO

Analizar la retahíla que permite jugar al cocodrilo: qué tipo de animal es, dónde vive, qué come...

Actividad principal (20 minutos): OTROS COMO ÉL

presentar las imágenes de otros animales salvajes, identificarlos y describir sus características: desplazamiento, alimentación, modo de vida.

Actividad final (10 minutos): TEN CUIDADO

Hablar de los mitos sobre los animales de la selva cercana y los verdaderos peligros con los que se pueden encontrar en la selva.

4) Evaluación

La evaluación de esta unidad didáctica se realizará a través de la observación directa de las actividades y las conversaciones generadas a partir del juego. utilizaremos criterios de evaluación siguiente:

Criterios de evaluación	Poco	Suficiente	Mucho
Mejora la capacidad de observación			
Valora el esfuerzo de los demás			
Aprecia el trabajo cooperativo			
Acepta con facilidad las reglas formuladas en clase			
Reconoce y utiliza los gestos y movimientos corporales como medio de comunicación			
Desarrolla la capacidad de atención y de escucha			
Mejora la expresión oral en francés			
Adquiere los conceptos básicos de comparación y de medición.			
Desarrolla la flexibilidad de movimientos.			
Desarrolla los hábitos de cooperación y compañerismo.			
Identifica con autonomía los animales salvajes de su entorno.			
Participa con entusiasmo en las danzas y bailes de la clase.			

5. Evaluación

5.1. Evaluación del proyecto

5.1.1. Objetivos

- a. Objetivo general: Promover el aprendizaje y la convivencia a través del juego popular tradicional.
- b. Objetivos específicos:
 - Motivar el descubrimiento y la experimentación a través del juego.

- Adquirir conocimientos curriculares por medio de los juegos populares tradicionales
- Socializar con los compañeros.
- Promover el desarrollo de las habilidades sociales.
-

❖ **Indicadores de evaluación de los objetivos específicos de este proyecto**

Indicadores	Valores reales	Valor esperado	Conclusiones
N.º de antiguos alumnos			
N.º de alumnos incorporados este curso.			
N.º de abandono escolar.			
Nivel de motivación del profesorado			

❖ Nota: estos criterios podrán ser aplicados para la escuela primaria también.

5.1.2. Resultados

Los resultados que esperamos alcanzar poniendo en marcha este proyecto se podrán registrar tanto en el aumento de número de niños pequeños escolarizados, como en el número de alumnos que permanece hasta el final del curso. Se valorará la satisfacción mostrado por los niños que acudan al colegio cada día, teniendo muy presente tanto que carecen de acompañamiento por parte de los padres para acudir al colegio, recorriendo grandes distancias, solos, a pesar de su corta edad, así como que no tienen a ningún adulto en casa que les motive para ir al centro educativo.

Nos fijaremos en los indicadores, cada fin de trimestre y al final del curso, para valorar los resultados alcanzados teniendo como punto de partida lo datos del inicio del curso:

Indicadores	Datos de partida	Resultados alcanzados	Interpretación de resultados	
			positivo	negativo

N.º de alumnos matriculados al inicio de curso.				
N.º de alumnos matriculados durante el curso.				
N.º de abandonos				
Porcentaje de abandonos entre chicas y chicos.				
Porcentaje de ausencias.				

Además de la disminución del absentismo y el abandono escolar en educación infantil, con este proyecto perseguimos otros objetivos que podremos observar:

- En la población infantil: el nivel alcanzado en la adquisición de habilidades sociales (el respeto, la colaboración, la empatía, la autoestima etc.); el logro de las competencias para el aprendizaje de los saberes académicos y el logro en el aprendizaje de la lengua de la enseñanza en este país: el francés.
- En la tarea del docente: la confianza en la aplicación de un nuevo método de trabajo, la disminución del uso de las repeticiones como método de enseñanza, la desaparición del autoritarismo para controlar su alumnado, etc.

5.1.3. Sostenibilidad del proyecto

- ✓ Este proyecto ha sido diseñado a partir de necesidades reales de una comunidad real: La protección de la infancia del pueblo Kanzenze, en la República Democrática del Congo. Por tanto, se adapta adecuadamente a las necesidades socioeducativas y propone soluciones efectivas a dichas necesidades. Este proyecto proporciona un ecosistema de cuidado, de aprendizaje y de convivencia para esta población rural en general y para la población infantil en particular.
- ✓ Una vez finalizado el proyecto, la dirección del colegio será la responsable de garantizar su aplicabilidad en el centro, ofreciendo apoyo moral, infraestructuras, recursos y la posibilidad de reciclaje al profesorado. Todo ello será posible porque el colegio cuenta con el apoyo de los otros colegios de las religiosas de la Pureza de María de España en cuanto a la financiación de

todos los proyectos educativos innovadores que se emprenden en los colegios Pureza de María de África.

- ✓ Este proyecto puede ser aplicado a la Educación Primaria, adaptándolo al currículo de esta etapa. La Educación Primaria presenta también necesidades sociales y de formación similares a las de Educación Infantil. Por lo que sería una oportunidad para formar también al profesorado de primaria a este nuevo método, una forma de abordar los contenidos o conocimientos previstos para esta etapa de educación.

5.1.4. Seguimiento del Proyecto

Cada fin de trimestre la dirección del colegio se reunirá con la maestra para evaluar su eficacia, y las dificultades encontradas. Al final del curso harán un informe que compartirá con el resto del personal del centro para ver la posibilidad de ampliarlo a otros cursos o a los otros centros de educación infantil que pertenecen a las religiosas de la Pureza de María en África.

5.1.5. Autoevaluación de la maestra.

Rubrica de autoevaluación de actuación del docente en la realización del proyecto.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Observación
De cara al proyecto											
Estoy motivado con el proyecto											
Me siento preparada para llevarlo el proyecto											
Conozco sus objetivos y finalidades											
Me implico para que este proyecto tenga éxito											
Participo en las experiencias de mis alumnos.											
Cambio mi mirada sobre los juegos tradicionales populares											
Tengo en cuenta las sugerencias para llevar a cabo las actividades											

De cara a los alumnos.											
Tengo en cuenta sus conocimientos previos.											
Les motivo para que participen en las actividades											
Creo expectativas alcanzables											
Me doy cuenta de sus logros											
Animo a los que se frustran antes sus limitaciones											

6. Conclusiones del proyecto y prospectiva

El proceso de realización de este proyecto ha sido largo y ha estado acompañado de algunos imprevistos que han añadido dificultad a todo el proceso. Empezó en 2020, tras la finalización de las prácticas internacionales realizadas en la República Democrática del Congo, donde entré en contacto por primera vez como maestra de prácticas con el colegio Mikuba. La tarea se vio interrumpida en dos ocasiones: la primera, por la pandemia de COVID-19 ya que sufrí yo misma esta enfermedad, quedando bastante afectada; y luego, al inicio del curso 2020-2021 porque tuve que dejar la Universidad durante un curso para ir a sustituir a una compañera religiosa en un colegio de educación Infantil y primaria de la República Democrática del Congo.

Al acabar el Trabajo Fin de Grado en este curso, me siento feliz de poder ofrecer un proyecto que espero tenga la posibilidad de innovar la metodología de enseñanza de nuestros centros de educativos infantiles de la República Democrática del Congo y de Camerún. Mi ilusión es mayor por el hecho de que seré yo personalmente quien llevará a cabo esta transformación en el propio colegio para el que ha sido diseñado todo este documento. Me emociona la idea de empezar ya su traducción al francés para que los beneficiarios puedan conocerlo y empaparse de ello.

Este proyecto basado en la metodología de Aprendizaje y Servicio me ha llevado a perfeccionar en mi formación docente y en mi formación personal. Me ha permitido poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante mi carrera como futura maestra de Educación Infantil y Primaria y también sentirme útil en la

construcción y desarrollo de una sociedad tan vulnerable como es la realidad a la que pertenezco.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asenjo, J. T. & Torre, J. C. (junio 2019). Jugar en el Chad. Una tarea para sus manos, para la inclusión. *Scholas Chairs' Journal online*, 1, 102-109.
- Bruner, J. S. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Visor.
- Cattry, D. (Juin 2009). *La condition sociale de l'enfant en RDC*. Un testament oublié -Un héritage retrouvé. *Journal du Droit des Jeunes*, 276, 3- 4.
- Ibañez, N. & Miraflores, E. (2015). *juegos populares y tradicionales para la Educación Infantil*. CCS.
- Département du Développement humain. Région Afrique (2005). Le système éducatif de la République Démocratique du Congo : Priorités et alternatives. *Série Documents de travail*, 68, 22-54.
- Gutiérrez, F., Marqués, J.L., Román, R., Samper, M. & Ruiz, F. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Inde.
- Kola, É. (2017). Idéologie des droits de l'enfant et réalité en Afrique subsaharienne, quels paradigmes mobilisateurs ? *Éthique en éducation et en formation*, 3, 69–83.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Inde.
- Montserrat, P. Escofety, A. y Rubio, L. (2019). El desarrollo de la competencia investigadora a través de los proyectos de aprendizaje-servicio. Codiseño y validación de una herramienta formativa para los futuros profesionales de la educación. *Bordón* 71(3), 79-95. doi: 10.13042/Bordon.2019.68259
- Mukeni-Beya, Marie-Rose. (2002). *Plan d'action de l'éducation pour tous, Volet : Education préscolaire ; protection et éveil de la petite enfance*. Kinshasa.
- Muños Sandoval, A. (2008). *Educación en valores jugando: Propuesta didáctica globalizadora para educación infantil*. MAD, S. L.
- Pelegrín, A. (1996). Gestión, juego y cultura. *Revista de Educación*, 311, 77-99.
- Saco, M (Coord.). (2001). *Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Junta de Extremadura.
- Torres Guerrero, J. (1993). *Las actividades físicas organizadas en la Educación Primaria*. Rosillo's.

- Trigo Aza, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de la educación física*. Paidotribo.
- Uruñuela, P.M. (2018). *La metodología del aprendizaje-servicio. Aprender mejorando el mundo*. Narcea.
- Vygotsky, L. S. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Youdi, R. V. (2006). Protection et Education de la Petite Enfance (PEPE) en République Démocratique du Congo RDC. *Paper commissioned for the EFA Global Monitoring Report 2007, Strong foundations: early childhood care and education*. 2007/ED/EFA/MRT/PI/34.

WEBGRAFÍA

- Parada, V. (2020) Les jeux préférés des enfants congolais. Recuperada de https://helpcode.ch/fr_ch/les-jeux-preferes-des-enfants-congolais el 24/09/2021
- Ki-Zerbo J (1980). *L'univers ludique de l'enfant africain*. In : *Enfance*, tome 33, n°4-5, Congrès international de psychologie de l'enfant. pp. 179-182. Recuperado de https://www.persee.fr/docAsPDF/enfan_0013-7545_1980_num_33_4_3333.pdf el 27/09/2021
- Youdi, R. (2006) Protection et education de la petite enfance (PEPE) en République Démocratique du Congo. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147506> el 28/09/2021
- Lacroix, Joanie. (2017) 6 jeux dansants sous la tematique africaine. <https://bjetlag.com/equiper/jeux-pour-enfants/6-jeux-dansants-sous-la-thematique-africaine/> el 28/09/2021

8. ANEXOS.

Anexo I. Entorno escolar





Anexo II: El Pueblo



Anexo III. Materiales didácticos



