

Juegos tradicionales entre abuelos y nietos en la era digital

Luis Corral Fernández

CPC San José Maristas (Logroño, La Rioja)

Escenario de innovación

Universidad: Universidad de La Rioja
Grado/Postgrado: Doctorado
Asignatura: Doctorado en Educación y Psicología
Curso: 1º
Centro Educativo: San José Maristas Logroño
Localidad: Logroño
Etapas: 2º Nivel
Curso: 4º Primaria
Otros escenarios (especificar cuál y localidad):
Responsable(s): Luis Corral Fernández
Fecha de realización: 01/01/2022 - 31/03/2022
Duración: 3 meses

Necesidad social a la que da respuesta

"Juegos tradicionales entre abuelos y nietos en la era digital"

La idea de este proyecto es descubrir a los niños los juegos que sus abuelos practicaban cuando eran jóvenes, de una forma digital, utilizando las TIC.

Normalmente los juegos tradicionales de nuestros abuelos nos enseñaban a respetar normas, a organizarnos al margen de la autoridad del adulto, a respetar turnos, aprendíamos a tener amigos y, en definitiva, a vivir.

Generación de espacios de aprendizaje

La relación de interdisciplinaridad con otras ciencias es un aspecto clave en la Educación Física.

En este caso en concreto podemos hablar de los siguientes aspectos:

- Lengua Castellana y Literatura: mensajes que utilizan sistemas de comunicación no verbal. Sistemas y elementos de comunicación no verbal.
- Matemáticas: descripción de la situación y posición en el espacio con relación a uno mismo y a otros puntos de referencia.
- Educación artística: elementos básicos del juego dramático. Observación y análisis de acciones corporales. Interpretación de signos y símbolos convencionales sencillos.
- TICs: Utilización de las nuevas tecnologías.
- Ciencias sociales: actividades de tiempo libre. Recogida e interpretación de informaciones de diversas fuentes. Sensibilidad y respeto a las costumbres, así como a la conservación del medio.

Concreción de aprendizajes del alumnado

- Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo deportivo.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para localizar y extraer la información que se le solicita.
- Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espaciotemporales y manteniendo el equilibrio postural.
- Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados
- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices
- Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.
- Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.

En este proyecto se desarrollan todas las competencias clave:

- a. Comunicación lingüística: En todas las tareas, juegos o deportes que se llevan a cabo en EF los niños realizan intercambios comunicativos, se da mucha importancia a la verbalización de los sentimientos y las impresiones de los niños en las tareas concretas. Además, los niños aprenden vocabulario específico del área.
- b. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: la competencia matemática en las clases de Educación Física se trabaja en muchos momentos, por ejemplo, a la hora de hacer recuento o división de los grupos, sumar los puntos que se hacen en un partido, contar el número de errores en lanzamientos, cronometrar tiempos, medir distancias, etc.
- c. Competencia digital: Esta competencia la desarrollan con la búsqueda de información sobre temas concretos (vídeos, ejercicios, imágenes...)

- d. Aprender a aprender: El área de EF intenta que los niños sean cada vez más autónomos en el aprendizaje, proporcionándoles múltiples recursos para que puedan trabajar con la menor ayuda posible. Y de esta manera consigan realizar tareas motrices más complejas y alcanzar las metas que se les propone.
- e. Competencias sociales y cívicas: El estar en continuo contacto con los compañeros de clase durante las actividades ayuda a mejorar las habilidades sociales de los alumnos/as. Además, a la hora de trabajar en grupo comprenden mejor las normas que abarcan los juegos, esto ayuda a que los alumnos aprendan a aceptar determinados códigos de relación, cooperación y respeto que les servirán para aceptar las diferencias y limitaciones propias y ajenas
- f. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: En todas las unidades de esta programación se desarrolla esta competencia, es imprescindible que en algún momento del trabajo el niño/a actúe de manera autónoma y propia dándose cuenta de lo que hace mejor o peor y siendo consciente de su progresión en las actividades.
- g. Conciencia y expresiones culturales: Desde el área de EF se trata de enseñar a los alumnos a que sean capaces de expresar e identificar sus sentimientos a través del cuerpo y del movimiento. La realización de actividades, juegos o deportes tradicionales o procedentes de diversas culturas hacen que el niño tenga una visión más amplia de las distintas manifestaciones culturales de la motricidad humana.

Implicación del alumnado

El proyecto necesita una implicación total del alumnado, porque son ellos los que tienen que entrevistar a sus abuelos y preguntarles, cuáles eran los juegos a los que ellos jugaban cuando eran pequeños, además deben hacerlo de una forma digital para inculcar a los abuelos el uso de las TIC.

Coherencia global del proyecto

Objetivos

- Descubrir los juegos que practicaban sus abuelos cuando tenían la edad de sus nietos.
- Utilizar las TIC y compartir con sus abuelos la experiencia en el marco del Aprendizaje Servicio (ApS).
- Participar activamente en situaciones de juego explicadas por sus abuelos.
- Fomentar la vinculación entre abuelos y nietos, y beneficiarse mutuamente.

Propuesta metodológica

Teniendo en cuenta el enfoque globalizador que caracteriza a esta etapa educativa, el juego es una actividad imprescindible para el adecuado desarrollo físico, psíquico y social de los alumnos, además del conocimiento del juego con la aplicación de las TIC en este proyecto.

Durante las sesiones, el alumno no ha de ser un mero realizador y conocedor de los juegos propuestos por sus abuelos, sino que debemos incidir en que el alumno sea el protagonista,

concretando los juegos de los que jugaban sus abuelos y luego en la práctica de su propia acción motriz. Los métodos de enseñanza-aprendizaje por descubrimiento guiado, resolución de problemas y asignación de tareas, adquieren un gran significado para que el alumno explore y descubra todas sus posibilidades.

En el aprendizaje servicio (ApS) el alumnado adentrará a sus abuelos en la era digital y el uso de las TIC.

Actividades

Las seis sesiones que componen esta unidad didáctica pueden ser desarrolladas con el orden que el profesor estime necesario, en función de las características de los alumnos y de los juegos populares que se hayan propuesto por parte de los abuelos, a la hora de llevarlos en la práctica del aula.

Contenidos

- Los juegos tradicionales y las TIC.
- Los juegos tradicionales del entorno cercano que practican sus abuelos.
- Los juegos tradicionales: nomenclatura y tipos.
- Los factores del juego: espacio y movimiento.

Evaluación

El aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos al final de la unidad didáctica es eminentemente práctico, deben de conocer nuevos juegos tradicionales, utilizar las TIC y aplicación y práctica en el aula. Por ello, la mejor forma de evaluar al alumnado será la observación directa y la conversación en clase con el grupo de alumnos. Algunos de los aspectos que el profesorado habrá de tener en cuenta en la evaluación serán:

- ¿Se ha implicado a la hora de hablar con su abuelo?
- ¿Ha hecho uso de las TIC?
- ¿Ha llevado a cabo los juegos en clase?
- ¿Ayuda y colabora con sus compañeros en los juegos?
- ¿Utiliza estrategias en los juegos?

Implicación y coordinación de colaboradores/as y destinatarios/as

En este caso lo que planteamos es que los abuelos de los alumnos se impliquen en la actividad, para que mediante el uso de las TIC nos expliquen los juegos a los que ellos jugaban cuando eran pequeños, más o menos a las edades que ahora tienen sus nietos.

Para que salga la planificación del proyecto hacia delante debemos contar con la implicación de los abuelos para podernos hacer una idea de si ellos se han adaptado a la utilización de

las TIC y cómo lo han hecho, además de pasar tiempo con sus nietos y enseñarles nuevas actividades.

Servicio

Se realizará una evaluación de la participación de todos los implicados en el proyecto por parte del alumnado y de sus abuelos y su implicación en el proyecto.

Originalidad y creatividad

Los alumnos deben realizar una entrevista a sus abuelos, mediante la utilización de las nuevas tecnologías:

- Pueden grabar la entrevista en vídeo.
- Pueden grabar la entrevista sólo con audio.
- Pueden utilizar las redes sociales (con ayuda de sus padres).
- Todo tipo de recursos de nuevas tecnologías...

Transferencia e impacto

La idea es implicar al alumnado y a sus abuelos y luego exponer y compartir todas las grabaciones en clase para que vean los alumnos los diferentes juegos de cada uno de sus abuelos.

Una vez compartidos los juegos se llevarán a cabo en el aula.

Evaluación y viabilidad

- Se tendrá en cuenta si el alumnado se ha implicado a la hora de realizar las actividades propuestas.
- Si los abuelos se han implicado a la hora de querer ayudar a sus nietos con la tarea propuesta.
- Si nos ha servido para que abuelos y nietos interactuarán entre ellos.
- Si han aprendido a utilizar tanto los abuelos como los nietos un poco más el uso de las nuevas tecnologías.
- Si han conocido los diferentes juegos a los que jugaban sus abuelos.
- Si han sabido poner en marcha los juegos en las clases.
- Si han aprendido a jugar y divertirse entre los alumnos.
- El aprendizaje que se espera que alcancen los alumnos es eminentemente práctico, deben de conocer nuevos juegos tradicionales, utilizar las TIC y aplicación y práctica en el aula. Por ello, la mejor forma de evaluar al alumnado será la observación directa y la conversación en clase con el grupo de alumnos. El profesor también tendrá una rúbrica de valoración del alumnado con la que les podrá evaluar.

Póster

Jornada de divulgación y transferencia EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES DE APS

31 de mayo de 2022

JUEGOS TRADICIONALES ENTRE ABUELOS Y NIETOS EN LA ERA DIGITAL



Introducción

La integración de la alfabetización digital orientada a los abuelos y nietos es entendida como “La capacidad efectiva de adquirir habilidades para interactuar mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desenvolverse en actividades cotidianas del ser humano, tales como: aprender, trabajar, socializar, divertirse, etc” (Tally y Tsikalas, citados por Acuña, 2017). Es fundamental brindar oportunidades de aprendizaje, sin presiones, siempre cultivando el interés y el disfrute de la tecnología para poder generar un vínculo desde la motivación intrínseca del adulto mayor. El valor de la andragogía y las competencias para formar al otro, son esenciales para el desarrollo de un uso apropiado de las tecnologías, precedido de la apropiación inicial de aplicaciones sencillas que generen la confianza necesaria en el adulto mayor, para labrar el camino hacia el disfrute de las interacciones con los nietos a través del ocio digital y la bidireccionalidad de sus beneficios.

Objetivos

- Descubrir los juegos que practicaban los abuelos cuando tenían la edad de sus nietos.
- Utilizar las tecnologías y compartir con los abuelos la experiencia en el marco del Aprendizaje Servicio (ApS).
- Participar activamente en situaciones de juego explicadas por los abuelos.
- Fomentar la vinculación entre abuelos y nietos, y beneficiarse mutuamente.

Metodología

Durante las sesiones, el alumno no tiene que ser un mero realizador y conocedor de los juegos propuestos por sus abuelos, sino que debemos incidir en que el alumno sea el protagonista, concretando los juegos de los que jugaban sus abuelos y luego en la práctica de su propia acción motriz. Los métodos de enseñanza-aprendizaje por descubrimiento guiado, resolución de problemas y asignación de tareas, adquieren un gran significado para que el alumno explore y descubra todas sus posibilidades. Desde la metodología del ApS el alumno adentrará a sus abuelos en la era digital y el uso de las nuevas tecnologías. Las seis sesiones que componen esta unidad didáctica pueden ser desarrolladas con el orden que el profesor estime necesario, en función de las características de los alumnos y de los juegos populares que se hayan propuesto por parte de los abuelos, a la hora de llevarlos en la práctica del aula.

Resultados

1. ¿Has recibido información sobre los Juegos Tradicionales de tus abuelos? (0 punto)



2. ¿Has usado las nuevas tecnologías con tus abuelos? (0 punto)



3. ¿Qué juegos tradicionales son los que más te han gustado? (De los que hemos visto en clase) (0 punto)



4. ¿Has participado en las clases de juegos tradicionales activamente? (0 punto)



5. Los juegos tradicionales ¿son juegos de colaboración con los compañeros? (0 punto)



El 48% de los alumnos han realizado la actividad de los juegos tradicionales, haciendo partícipes a sus abuelos del uso de las tecnologías y conociendo los juegos tradicionales a la que ellos jugaban cuando tenían sus edades. Los alumnos se han mostrado activos durante las clases y con un gran compromiso de aprendizaje.



Los juegos más populares y representativos en la infancia de los abuelos han sido: cromos (45%) y canicas (36%), mientras 19% restante han seleccionado otros juegos.

Conclusiones

- Se ha fomentado la vinculación entre abuelos y nietos, dado que los pequeños les han enseñado la forma de utilizar las tecnologías y los mayores les han enseñado los juegos tradicionales a los que jugaban de pequeños.
- Gracias a la metodología del ApS el alumnado se ha nutrido de aprendizajes curriculares y, a su vez, han ofrecido un servicio al colectivo de mayores.
- El alumnado ha descubierto los juegos tradicionales de un modo diferente y han podido practicarlos en el aula.
- Los juegos más populares y representativos en la infancia de los abuelos han sido los cromos y las canicas.
- Prospectiva: diseñar proyectos asociados a los contenidos curriculares que beneficien las relaciones intergeneracionales.

Referencias

Acuña, M. (27 junio, 2017). *Alfabetización Digital para el adulto mayor*. <https://www.evirtualplus.com/alfabetizacion-digital-adulto-mayor/>

Autores: Luis Corral Fernández
Contacto: luis.corral@alum.unirioja.es
Institución: Universidad de La Rioja

COLABORA

- Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado
- Facultad de Letras y de la Educación
- Departamento de Letras y de la Educación

DESXÍO
Grupo de Investigación
Desarrollo, Educación Social,
Actividad Física y Ocio