



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

# **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ACTUALIDAD**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO  
MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTADO POR:

Daniel Tejedo Merino

TUTELADO POR:

José Luis Hernández Huerta

# Índice

## Tabla de contenido

<b>RESUMEN.....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>3</b>
<b>PALABRAS CLAVE.....</b>	<b>3</b>
<b>KEY WORDS.....</b>	<b>3</b>
<b>1. INTRODUCCION.....</b>	<b>4</b>
1.1. Justificación e interés del tema.....	4
1.2. Estructura.....	5
<b>2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO.....</b>	<b>5</b>
2.1. Objetivos generales.....	5
2.2. Objetivos específicos.....	5
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
3.1. Definición del juego.....	6
3.2. Teorías del juego.....	8
3.3. Características del juego.....	12
3.4. Tipos de juego.....	13
3.5. El juego como recurso didáctico para la educación primaria.....	15
3.6. La organización de los espacios educativos para el juego.....	18
3.7. El juego y la interculturalidad.....	20
<b>4. JUEGOS INTERCULTURALES.....</b>	<b>23</b>
4.1. Juegos de África.....	25
4.2. Juegos de América.....	27
4.3. Juegos de Europa.....	30
4.4. Juegos de Asia.....	33
4.5. Juegos de Oceanía.....	35
<b>5. CONCLUSIÓN.....</b>	<b>38</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>40</b>
<b>7. ANEXOS.....</b>	<b>43</b>

## **RESUMEN**

Con este trabajo de fin de grado busco comprender la importancia y la relación del juego con la cultura. A través del juego pueden interactuar diferentes culturas para aprender unos de otros y relacionarnos. Todas las culturas están influenciadas entre sí y el juego aporta grandes dosis de tradiciones, hábitos y costumbres de los lugares de donde es cada persona.

## **ABSTRACT**

With this end-of-degree project I intend to understand the relevant relationship between games and culture. Different cultures can interact with one another through games and thereby mutual learning can take place. All cultures are influenced among themselves and different games provide lots of knowledge about traditions, habits and customs of the places the people come from.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, experimentación, multiculturalidad, interculturalidad, Educación primaria

## **KEY WORDS**

Game, experimentation, multiculturalism, interculturality, Primary education

# **1. INTRODUCCIÓN**

## **1.1. Justificación e interés del tema**

Con este TFG quiero dar a conocer el juego intercultural, hablando previamente de lo que es el juego y de sus características. El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida, con el fin de fomentar el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. Es la estrategia didáctica más completa, ya que a través de él se pueden abordar todas las áreas y contribuir a un desarrollo integral del niño. El juego se trabaja más a fondo en la educación infantil, y a medida que los niños van siendo mayores, se deja de jugar. Para conseguir un desarrollo más significativo del niño el juego ha de estar presente en todas sus etapas, cambiando su tipología. Hay centros donde el niño pasa la mayor parte del tiempo sentado en una silla un niño en primaria ha de moverse, ha de interactuar con los objetos, ha de observar todo lo que le rodea, y esto lo hace a través del juego. En diferentes aspectos y formas.

Los docentes han de tener en cuenta que el juego en la escuela es la actividad fundamental del niño y que gracias a ella logran desarrollarse psíquica, física y emocionalmente. Nosotros como docentes debemos animar a jugar e incluso participar en el propio juego de los alumnos. Dejar a los niños libre elección (siempre respetando las normas previamente establecidas para el correcto funcionamiento del juego), que interactúen y se relacionen creando un juego espontáneo y libre. El docente nunca debe establecer unas normas demasiado estrictas que agobien al niño a la hora de jugar porque estaría privando su libertad y puede afectar a su desarrollo negativamente.

Actualmente vivimos en una sociedad multicultural que sufre continuas transformaciones en un mundo globalizado donde convivimos con personas de diferentes culturas y creencias. Donde una parte de la población actúa de forma discriminatoria e ignora el enriquecimiento que nos aportan todas estas culturas. A través del juego intercultural los niños podrán conocer y respetar otras culturas, metiéndose en el papel de sus compañeros y jugando a juegos tradicionales de otros lugares, lo que se busca con estos juegos es que los niños se comprendan entre si unos a otros y socialicen sin importar que diferente sea la cultura y las tradiciones de cada persona.

A lo que quiero llegar es que el juego es imprescindible para que los niños crezcan, se desarrollen y se formen como personas coherentes y lógicas, capaces de resolver cualquier problema que les puedan surgir en su periodo enseñanza y en el futuro.

## **1.2. Estructura**

El TFG se divide en dos partes: el desarrollo teórico del tema y la propuesta educativa relacionada con el dicho tema.

El marco teórico a su vez está dividido en 7 puntos, en el primero hablaremos de dar una posible definición al concepto de juego por parte de diferentes autores y a la historia que tiene este a lo largo de la humanidad, de las teorías que van surgiendo en la historia (las clásicas como las modernas). Las características que debe tener un juego para que sea reconocido como tal y una organización con los posibles tipos de juego que nos podemos encontrar. Seguidamente comentaremos la función del juego en la educación y como deben estar dotados algunos espacios para su correcto desarrollo, y para finalizar con este marco, comentaremos el juego intercultural y porque es tan importante basarnos en él para que haya una socialización correcta en las aulas.

En la propuesta educativa se ofrecen una serie de juegos interculturales con una pequeña observación sobre el juego en particular y sobre su funcionamiento.

## **2. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO**

### **2.1. Objetivos generales**

- a) Analizar el juego como herramienta educativa intercultural.

### **2.2. Objetivos específicos**

- a) Comparar cómo ha evolucionado el juego hasta convertirse en una herramienta didáctica en la actualidad.
- b) Conocer la importancia otorgada al juego y a la motricidad para el desarrollo integral de los niños en la educación.
- c) Analizar el aspecto de interculturalidad y de juego intercultural.

### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1 Definición de juego.**

La definición del juego no es una tarea fácil. Hay muchos autores que hablan del juego y piensan que es un elemento indispensable en la vida del ser humano, especialmente en la vida del niño.

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, y Masnou, (2007, p.128) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. Nos aclaran que en el juego es más importante el desarrollo y la evolución que el propio resultado. Es el niño quien juega por diversión marcando sus metas y sus reglas para superarlo.

Huizinga, 1938, citado por (García y Llull. 2009, p.10), ha dado una idea muy clara sobre el concepto:

“El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada y sentida, situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”

Como ya he mencionado anteriormente, definir el concepto de juego nunca ha sido una tarea fácil. Paredes (2002) presenta las siguientes definiciones como muestra de las múltiples concepciones que se tiene de dicha palabra, enunciadas por diferentes autores (pp. 21-26):

Bülher (1935), Rüssell (1980) y Avedon- Sutton-Smith (1971) consideran que el juego es una forma eficaz de dar placer al jugador. Por otro lado, estos autores Sully (1902) y Millar (1968) afirman que el juego permite establecer las condiciones para realizar la acción de jugar. Para estos autores el juego es libre, es decir, sin una presencia que imponga órdenes y que afecte negativamente al desarrollo del mismo. Continuando por la misma rama, Puigmire-Stoy (1996, p.25) comprende el juego como “la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional”. Por último, para Piaget (1946), el sujeto ha de relacionarse con el entorno que lo rodea, permitiéndole a este asimilar la realidad.

Acercándonos un poco más a la actualidad comentaremos la definición de López Rodríguez quién, a través del libro de Bañeres y otros (2008, p.9), donde entiende el juego como: “Una actividad propia de todos los animales evolucionados que posibilita y facilita su crecimiento como individuos singulares y sociales.”. Declara que los niños desarrollan todas sus habilidades y capacidades, tanto individuales como sociales a través del juego. Aprenden a socializarse a la vez que juegan.

Por último, comentare la definición de Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013, p.2) en la que afirma que:

“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”.

Una vez tratada y entendida la posible definición de juego, pasamos a su historia y sus comienzos.

El juego forma parte del comportamiento humano y ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad. Desde que el ser humano apareció, los niños han jugado de forma espontánea y no solo en el ser humano, en el reino animal también. Existen muchos juguetes que se utilizaban en los comienzos del ser humano como el sonajero, fabricado con distintos materiales que, en la actualidad, pero con la misma función. El juego siempre ha estado presente en la naturaleza humana y está relacionado directamente con la cultura. El juego siempre está en continuo desarrollo y siempre ha cumplido una misma función de aprendizaje social de suma importancia, presente en todas las civilizaciones. Los conocidos juegos de mesa se remontan a la época mesopotámica y a Egipto, encontrando en excavaciones canicas, dados y juegos similares al domino. Además, en la época egipcia se jugaba al “Senté” un juego parecido al actual ajedrez. El famoso juego de la oca tiene su origen en Grecia A Egipto se une la Antigua China si hablamos de las primeras marionetas. En la antigua gracia se referían al juego como una expresión espontánea a la que denominaban “Padeia” y utilizaban la palabra “agòn” para referirse al reto que plantean los juegos de competición. Además, los juegos olímpicos estaban directamente relacionados con las ceremonias religiosas y solían tener un régimen igualitario al circo romano. A diferencia que en la edad media se jugaba principalmente

al aire libre sin ningún fin aparente y se utilizaban muy pocos juguetes. Los juegos eran muy simples y solo tenían juguetes las altas clases de la sociedad. (Delgado, 2012).

Con la llegada del renacimiento se produce un gran cambio en el pensamiento de la sociedad, ya que se centran más en el hombre y no en dios. Esto produce que los juegos ganen importancia y se utilicen para fomentar habilidades del ser humano como pueden ser la lectura o el cálculo. A partir del siglo XVII, surge un nuevo pensamiento pedagógico en el que se piensa que el juego puede servir como recurso educativo que facilita el aprendizaje, pero no será hasta el siglo XVIII cuando se impone como instrumento pedagógico. Ya en el siglo XIX aparecen las primeras teorías sobre el juego. (Delgado, 2012).

### **3.2 Teorías del juego**

En el siglo XIX empezaron a interesarse por los estudios sobre el juego, pero con el paso de los años se fue perdiendo interés en dichas investigaciones. No fue hasta la década de 1960 cuando gracias a la psicología el juego volvió a cobrar interés. De aquí podemos diferenciar dos grandes conjuntos de teorías: Las **teorías clásicas**, pertenecientes al siglo XIX y principios del XX y las **teorías modernas**, a partir de la época de 1960. (García y Llull, 2009).

#### **I. Teorías clásicas**

##### **I.a. La teoría fisiológica**

Teoría también denominada del exceso de energía, según Spencer, 1855, citado por García y Llull (2009), el hombre como especie superior no necesita utilizar toda su energía para complacer sus necesidades básicas, la energía sobrante es utilizada en actividades innecesarias para la supervivencia como el juego.

En la infancia y en la edad adulta se entregan de igual modo a actividades que aparentemente no tienen una utilidad, pero desarrollan otros aspectos como el físico, un claro ejemplo sería el deporte. El placer que produce jugar permite a ambos descansar tanto el cuerpo como la mente produciendo indudables beneficios terapéuticos (Pecci et al., 2010).

La principal diferencia entre la vida adulta y la de un niño son las obligaciones y el trabajo. En un niño jugar y trabajar supone lo mismo en cambio durante la vida adulta trabajar supone un comportamiento distinto a jugar. El niño gasta toda su energía en jugar, ya que no tiene estas obligaciones que hemos mencionado antes por lo que esta teoría considera el juego un sustantivo del trabajo (Delgado, 2012).

### **1.b. La teoría psicológica**

Denominada también como teoría de la relajación, es totalmente opuesta a la anterior. Según Lazarus, 1883, citado por García y Llull (2009), el juego es la fuente principal de energía, y es utilizado para recuperarla cuando la necesitamos. Nos permite descansar y distraernos a diferencia del trabajo, es, por tanto, una compensación del cansancio producido por otras actividades menos atractivas.

Moritz afirma que jugar es recuperar esa energía que gastamos cuando realizamos tareas más serias y fatigosas. Según este autor el juego libera al jugador del cansancio, el estrés y los problemas. Como se puede observar en la vida de un adulto, cuando después de trabajar realizan algún tipo de deporte. (Pecci et al., 2010).

Esta teoría refleja perfectamente la vida cotidiana de un adulto, separando el trabajo del ocio, además, marca como los niños cuando salen a jugar al patio se liberan y descansan toda esa tensión acumulada por las tareas escolares (Delgado 2012).

### **1.c. La teoría recapitulación**

Según Hall, 1904, citado por García y Llull (2009) que, basándose en las ideas de Darwin sobre la evolución, argumenta el orden de aparición de los distintos tipos del juego a lo largo de la vida de un niño, explicando que el niño imita las actividades que realizaban sus antepasados en las diferentes etapas de la evolución de la especie.

Según esto el juego es una manera de evocar las actividades de las primeras sociedades, como resultado de un proceso evolutivo con un objetivo socializador (Delgado, 2012).

### **1.d. La teoría pragmática**

Karl Gross es el máximo exponente de esta teoría. Sostiene que a través del juego ejercitamos una serie de destrezas, conductas e instintos que nos servirán para la vida adulta. Esto quiere decir que cuando el niño llegue a la vida adulta ya tendrá aprendidas

ciertas conductas que tiene un adulto. Durante el juego el niño toma diversos papeles activos que lo fuerzan a adaptarse al medio (Delgado, 2012).

## **II. Teorías modernas**

### **II.a. Teoría general del juego de Buytendijk**

Según Buytendijk, 1935, citado por Gallardo (2018) el juego es una actividad derivada de una actitud o una dinámica infantil. Este autor señala que el juego depende de dicha mecánica y que el niño juega porque le gusta y es de su naturaleza, siempre piensa en jugar.

Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos (Paredes, 2003, p. 89):

Jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad).

El juego es una forma de expresar la capacidad que tiene el niño para obrar según su criterio y está determinado por tres grandes impulsos: en primer lugar, el impulso de libertad, en la cual se busca eliminar todos los impedimentos del medio y los elementos que acorten su autonomía; en segundo lugar, el deseo de integración con todo lo que nos rodea y de parecernos a los demás; y en tercer lugar, la tendencia a la repetición, representa la rutina de jugar siempre a lo mismo (García & Llull, 2009).

### **II.b. Teoría de la ficción de Claparède**

Según Claparède, 1932, citado por Gallardo (2018), el juego persigue fines ficticios para poder realizar actividades a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede acceder por no ser apto para ello. Esta teoría denominada también “teoría de la derivación por ficción”, sostiene que el juego es el elemento más importante en la vida de un niño, y considera que la actividad lúdica es una capacidad en la que están presentes las necesidades que, más adelante, estarán en juego en la vida de la persona adulta (Parra, 2000).

## **II.b. Teoría psicoevolutiva de Piaget**

Como recogen García y Llull (2009), para Piaget el juego desarrolla nuevas estructuras mentales, en las primeras etapas del niño su cuerpo evoluciona al igual que sus capacidades mentales. Piaget consideraba que los modelos de pensamiento y comportamiento de los niños son distintos con respecto a los de los adultos.

Piaget propuso para cada estadio evolutivo un tipo de juego y que Gallardo (2018) y Delgado (2012) resumen de la siguiente manera:

Estadio sensoriomotor: Es la primera fase en el desarrollo cognitivo y tiene lugar entre el momento del nacimiento y la aparición del lenguaje articulado. Lo que caracteriza este estadio es el desarrollo del conocimiento por medio del contacto físico con el entorno.

Estadio preoperacional: Esta etapa aparece entre los dos y los siete años de edad, y en su desarrollo los niños van adquiriendo la capacidad de ponerse en el lugar de otras personas, de actuar y seguir un rol. La única limitación a gran escala es el egocentrismo tan presente en estas edades, que dificulta que los niños tengan pensamientos y reflexiones abstractas.

Estadio de operaciones concretas: Entre los siete y los doce años de edad. Una etapa de desarrollo cognitivo en la que el niño empieza a usar la lógica para resolver sus problemas en situaciones concretas, además, va desapareciendo poco a poco ese pensamiento egocéntrico.

## **II.b. Teoría Vygotski**

Para Vygotski el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica es el instrumento para llegar a ello, y crea continuamente lo que Vygotski denominó «zonas de desarrollo próximo». Estas zonas marcan la diferencia del desarrollo a la hora de que el niño resuelva un problema solo o con ayuda. A través del juego el niño puede llegar a dominar sus capacidades y aprender las normas sociales, además mientras juegan aprenden de los demás y mejoran personalmente (Monroy y Sáez, 2011).

## **II.b. Teorías culturalistas**

Autores como Huizinga (1954) y Caillois (1967) citado por Gallardo (2018) remarcan que el juego es un transmisor de patrones culturales tradiciones y costumbres. Los juegos

expresan los valores más importantes de las diferentes culturas de las civilizaciones, y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas.

### 3.3 Características del juego

Recogiendo investigaciones que muchos autores han realizado podemos establecer unas características que nos pueden ayudar a dar una definición de juego más clara y precisa.

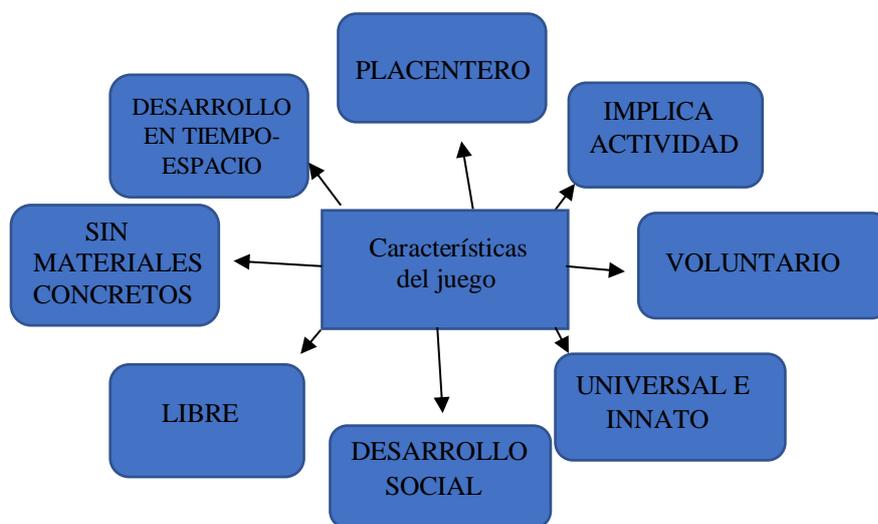


Figura 1. Características del juego

En la figura superior se muestran unas características fruto de una selección en común, entre otras características, de los autores García y Llull (2009), Delgado (2012) y Carreras y Navarro (2016).

**Placentero:** El juego te complace al ser una actividad placentera y agradable. El carácter del juego lo convierte en un deseo para las personas, una necesidad. Tiene una función equivalente a los sueños, satisfacer deseos cercanos.

**Implica actividad:** El jugador siempre está interesado y atento. Aunque haya juegos que no conlleven ejercicio físico el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de estas capacidades son pensar, relacionar o explorar.

**Voluntario:** El niño es quien decide participar en él, puede sentirse que no está dispuesto a jugar con sus compañeros por motivos externos.

**Universal e innato:** La mayoría de juegos no necesitan explicación para su desarrollo, se hacen de forma innata. Un bebé juega se inventa historias y juguetes para jugar, esto sucede a lo largo de toda la vida. Los niños viven y aprenden jugando.

**Favorece la socialización:** Cuando jugamos respetamos unas normas, nos entendemos y nos relacionamos con los demás. Cuando jugamos desarrollamos habilidades que nos facilitan la inserción social como puede ser la comunicación o la cooperación. También el juego puede asumir a veces una función terapéutica gracias a los posibles conflictos que surgen jugando.

**Libre:** Es una actividad espontánea y autónoma que está condicionada por el interior y no por el exterior, un juego se caracteriza por su carácter gratuito y no obligatorio.

Según Huizinga, 1987, citado por (García & Llull. 2009, p.12):

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente

**Materiales no indispensables:** Los juguetes son herramientas para el juego que se pueden eliminar o modificar. Se puede jugar con cualquier elemento natural al que se le otorga un significado metafórico como, por ejemplo, un simple palo se puede convertir en la jeringuilla de un médico.

**Desarrollo en el espacio-tiempo:** El juego se desarrolla en espacios adaptados al mismo. Estos espacios se pueden encontrar en cualquier lugar y se pueden modificar según nuestras necesidades, en cambio el juego siempre tiene una duración determinada y se pone en práctica en un espacio acotado.

### 3.4 Tipos de juegos

Como recogen Ortiz, López, Mozos y Pecci (2010) y Delgado (2012) el niño ira probando distintos tipos de juegos que a su vez le irán aportando diferentes puntos de vista personal y social. Lo que ayudara a su maduración.

Según su punto de vista el juego se puede clasificar de la siguiente manera:

*Tabla 1*

*Tipos de juego*

<b>Intervención adulta</b>	
Juego libre	El niño es quien juega libremente sin ese papel directo controlador por parte del adulto.
Juego dirigido	El adulto es quien estimula, dirige y propone el juego que se va a desarrollar.
Juego presenciado	El juego se desarrolla tranquilamente con la excepción de que el adulto interviene en momentos puntuales para mejorar la calidad y el funcionamiento del juego.
<b>El número de participantes</b>	
Juego individual	El niño juego sin interactuar con nadie más, aunque comparta el mismo espacio físico.
Juego en pareja	El juego está limitado a dos participantes por grupo, y estos pueden jugar entre sí o con otras parejas.
Juego en grupo	Se realizan con grupos de más de dos niños en los cuales la participación de todos es necesaria para el desarrollo del juego.
<b>El espacio físico</b>	
Juego de interior	Se realiza en espacios cerrados, como puede ser una habitación, un aula, el gimnasio, etc.

Juego de exterior	Se desarrolla en espacios abiertos al aire libre. Requiere un lugar amplio como puede ser el patio de un colegio.
<b>La dimensión social</b>	
Espectador	El niño se limita a observar el juego de otros y no se implica o participa de forma activa.
Juego solitario	El niño juega solo.
Juego paralelo	Los niños juegan en el mismo espacio, pero sin relacionarse unos con otros. Cada uno está centrado en su juego.
Juego asociativo	Varios niños juegan juntos al mismo juego e interaccionan, pero el juego no depende de que los niños estén participando continuamente.
Juego cooperativo	Todos los niños juegan entre si produciéndose una verdadera interacción.
Juego socializado con adultos	El niño desarrolla el juego con una persona adulta.
<b>El material que se utiliza</b>	
Con soporte material	Los juegos requieren ningún tipo de recurso material para su desarrollo.
Sin soporte material	El juego necesita y precisa de recursos materiales para su desarrollo.

Esta tabla recoge todas las posibles variedades de un juego, como las características principales de cada una y su desarrollo.

### **3.5 El juego como recurso didáctico en la educación primaria.**

A lo largo de la evolución de la educación se han producido grandes cambios. En uno de estos cambios surgió uno de los pilares más grandes para el juego en la actualidad, denominado como la Escuela Nueva, esta surgió a finales del siglo XIX. Sus dos

principios más destacados son: la actuación individualiza, destacando que cada niño es un mundo diferente, y la acción socializadora, acentuando la conducta del niño en el mundo que lo rodea. La base principal del juego son estos principios, ya que respeta la actividad individual del niño y su perspectiva del entorno. La escuela nueva facilitó una nueva forma de entender el papel del profesor, siendo este un orientador y motivador en el desarrollo de las actividades y sobre todo supuso una renovación metodológica al tener en cuenta aspectos como la motivación, la socialización, la individualización, intuición, la colaboración de la familia con la escuela y, por supuesto, el juego (Pecci et al., 2010).

A continuación, veremos cómo Delgado (2012) y Gómez (2016) presentan dos autores que destacaron dentro de este movimiento de la educación.

**María Montessori:** Creo el método de la pedagogía científica basada en el orden, respeto al niño y a su actividad espontánea. Un elemento importante para ella es el espacio y el entorno, por lo que creo lo que se llama los rincones del juego, que son espacios concretos esparcidos por el aula en los cuales los alumnos pueden trabajar de manera individual o colectivamente. Montessori desarrolló una serie de materiales multisensoriales, secuenciales, autodidácticos que facilitan el desarrollo motor y la construcción del aprendizaje. El método se caracteriza por otorgarle cierta libertad a la hora de escoger el material con el cual quiere trabajar en un entorno agradable donde el niño puede descubrir sus propios sentidos y el entorno que le rodea. El maestro debe ser meticuloso, observador y altamente creativo, debe servir de guía y modelos para sus alumnos.

**Ovide Decroly:** La principal aportación de Decroly fueron los centros de interés, estos engloban el respeto a las aspiraciones propias del niño como a la formación intelectual, es decir, son unidades globalizadoras que establecen el aprendizaje de la observación, y la expresión de todo lo que rodea al niño. En estos centros el niño es el protagonista del aprendizaje, es el alumno quien establece contacto directo con los objetos y las situaciones, quien se relaciona con el espacio y con el tiempo y quien ejerce las distintas disciplinas como la lectura, el cálculo escritura, etc.

Actualmente se considera que el aprendizaje es el impulsor del desarrollo y para llevar a cabo este desarrollo es necesario un periodo de aprendizaje, es decir, sin aprendizaje no hay desarrollo y sin desarrollo no hay aprendizaje. Además, se piensa que el juego ya no es una mera actividad lúdica en la que se pierde el tiempo, sino que, ha sido incluido en actividades curriculares, siendo un recurso educativo fundamental para potenciar la

maduración del alumnado. El juego se ha desarrollado en distintos campos a lo largo de la historia y tanto las habilidades que se logran adquirir como a la edad a la que se adquieren están condicionadas por el entorno educativo, es decir, la familia y el ámbito escolar. (Ponce 2009).

Díaz Lucea (1996, p.106) explica que “Los recursos y materiales o medios didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente”

Para que un juego desarrolle una función integral debe estar compuesto por los siguientes elementos: emocionales y afectivos, creativos y elementos que fomenten la autonomía personal. El desarrollo de estos se basa en las experiencias de las expectativas tanto de los padres como de los educadores. También, el apoyo del adulto en el aprendizaje del alumnado tiene un rol significativo en todo este proceso (Gómez 2016).

La aparición de las nuevas tecnologías ha forzado a que la institución educativa se adapte a estos nuevos avances, pudiéndose utilizar las TIC como recurso en el aula. Según Rowntree (1991), los juegos informáticos ayudan al alumnado a:

- Atraer el interés del alumnado.
- Hacer que recuerde más fácil el aprendizaje.
- Estimular nuevos aprendizajes.
- Conseguir que el estudiante responda activamente.
- Dar específico y rápido feedback a sus respuestas.
- Alentar la práctica y la revisión.
- Ayudar al alumnado en su propio progreso.

A continuación, veremos las funciones más características de los recursos didácticos. (Marqués, 2011, p.1-2)



Figura 2. Funciones de los medios didácticos (Marqués, 2011, p.3)

### **3.6 La organización de los espacios educativos para el juego.**

Una de las destrezas más importantes de un docente, es la capacidad de crear y proporcionar contextos y experiencias de juego enriquecedoras a los niños. Podemos decir que el espacio educativo no es una simple sala donde se desarrollan actividades lúdicas, sino que es un conjunto de oportunidades espaciales, interiores y exteriores, del que se puede disponer. Un espacio educativo ha de ser un lugar de juegos agradable, imaginativo y práctico. A la hora de crear un espacio educativo un recurso muy importante es la decoración, además del mobiliario, el suelo, las propias barreras físicas, la rapidez de limpieza y la ordenación de cada sector. Por eso hay que separar las áreas en función del tipo de juego que se vaya a realizar (García 2018).

Según Otálora (2011, p.1) un espacio educativo es “es un ambiente de aprendizaje que promueve y fortalece el desarrollo de competencias sociales y cognitivas en los niños”

Según García y Llull (2009), podemos clasificar las características de un espacio educativo de la siguiente forma:

Tabla 2

Tipos de juego

<b>Que sea un espacio funcional</b>
Tiene que ser un espacio diferente de los demás, por ejemplo, jugar en la cocina confundiría a los niños.
Que sea fácil de entrar y salir de él.
Con Materiales y juguetes al alcance de los niños, a su vez fáciles de manejar.
<b>Que sea apropiado a la edad</b>
Un espacio saludable y seguro.
Que sea un espacio racional. Pensado para los niños
<b>Que tenga gusto ético</b>
Un lugar sencillo, de colores cálidos.
Un lugar que estimule e invite a los niños a jugar.
Con materiales adecuados de construcción adecuados al juego

Esta tabla nos proporciona los elementos que debe cumplir una zona de juego en el colegio.

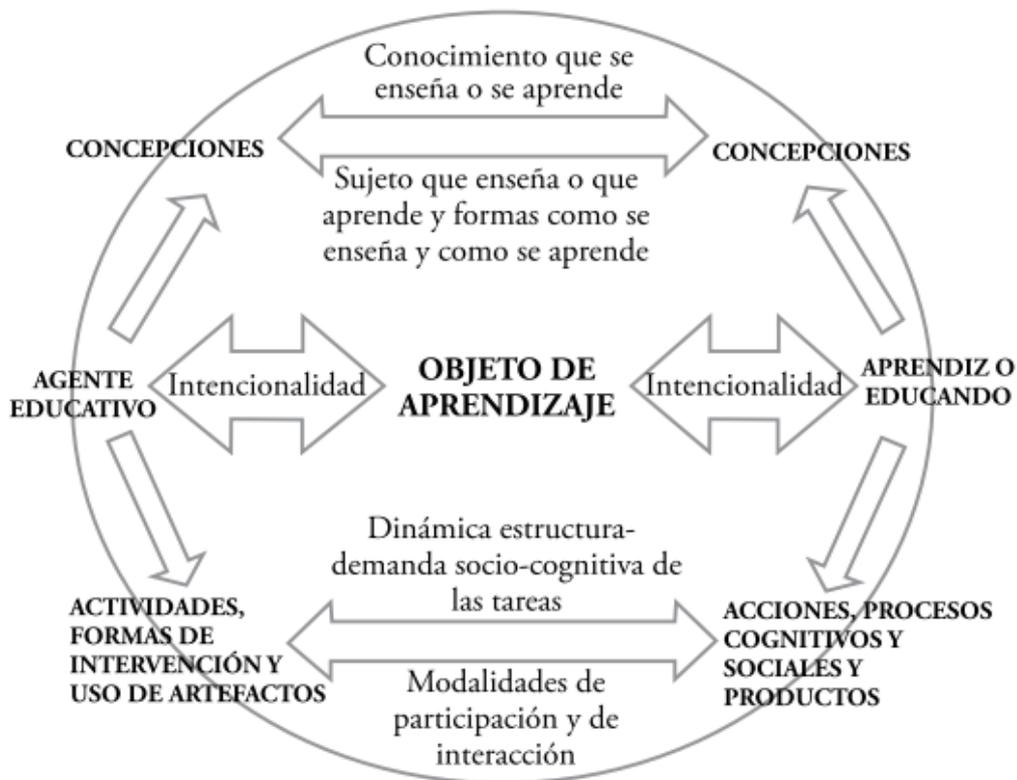


Figura 3. Criterios que definen un espacio educativo significativo (Otálora, 2011, p.4

### 3.7 El juego y la interculturalidad.

En la sociedad de hoy en día es indispensable, cada vez en mayor medida, saber cómo tratar las diferentes culturas en una misma aula de manera correcta, de modo que se atienda siempre a favor de un desarrollo común y significativo. (Aparicio y Delgado, 2011).

Antes seguir profundizando en el tema, debemos aclarar lo que es la cultura. Según Camilleri (1985, p. 13):

*La cultura es el conjunto más o menos ligado de significaciones adquiridas, las más persistentes y las más compartidas, que los miembros de un grupo, por su afiliación a este grupo, deben propagar de manera prevalente sobre los estímulos provenientes de su medio ambiente y de ellos mismos, induciendo, con respecto a estos estímulos, actitudes, representaciones y comportamientos comunes valorizados, para poder asegurar su reproducción por medios no genéticos.*

Una vez definido lo que atiende a la cultura, debemos distinguir la multiculturalidad de la interculturalidad. Según Aparicio y Delgado, (2011)

La **multiculturalidad** hace referencia a la existencia de varias culturas convivientes en un mismo espacio geográfico, pero sin implicar un intercambio o conexión entre ellas. No se asimilan costumbres ajenas a la propia cultura. Por ejemplo, un alumnado que procede de países o regiones diferentes, que solo se relaciona entre quienes comparten este elemento distintivo, tanto dentro como fuera de aula.

La **interculturalidad** se caracteriza por la convivencia de diferentes culturas en un mismo espacio y, además, apuesta por la interacción entre ellas sin la supremacía de ningún grupo cultural. La interculturalidad se basa en valores como el respeto a la diversidad, el crecimiento de cada grupo y la integración. Apostando por el diálogo para la resolución de posibles conflictos que puedan surgir.

El inicio de la interculturalidad como propuesta de actuación, tiene su origen en el campo de la pedagogía. Nació como instrumento para resaltar la necesidad de contacto e interacción entre diferentes culturas, buscando garantizar una diversidad cultural en la sociedad y denegando posibles pensamientos segregacionistas sobre otras culturas (Juliano, 1993).

Los principios de la interculturalidad, los cuales son (Besalú, 2002, págs. 71-72):

- “La educación intercultural es una actitud y un comportamiento relativo al tipo de relaciones que se dan entre las culturas que conviven en un ambiente determinado”.
- “Es una educación para y en la diversidad cultural y no una educación para los culturalmente diferentes”.
- “La educación intercultural tiene el objetivo de reconocer la relatividad y la desacralización de todas las culturas”.
- “La educación intercultural trata de conciliar el respeto entre las diferentes culturales tanto en la escuela como en la sociedad”
- “La educación intercultural evita la separación física de los grupos culturalmente diversos”
- “La mejor educación intercultural es el reconocimiento social pleno de las minorías culturales”.
- “La educación intercultural es una respuesta realista a las necesidades de las sociedades actuales”.

El juego es una herramienta didáctica para el desarrollo intercultural en la escuela, este nos da la posibilidad de fomentar las relaciones sociales entre los alumnos de diferentes culturas, etnias o nacionalidades, creando así un clima idóneo de trabajo en el aula (Camilleri, 1985).

Existe un estudio o análisis denominado rendimiento escolar, tras realizar dicho análisis se pudo observar que los alumnos procedentes de contextos migratorios o sectores minoritarios obtienen peores resultados en comparación con los alumnos “nativos”, dando lugar al llamado “problema pedagógico”

Después de una continuo y gran evolución, con muchas barreras que superar, y gracias a las características propias de los estudios interculturales y su posterior relación en la sociedad como en el ámbito escolar, en la actualidad estamos mucho más cerca de eliminar cualquier tipo de discriminación en cuanto a la diversidad cultural y a valorar en el enriquecimiento cultural que esa diversidad supone. Imaginario (2019).

Según Escarbajal (2010), para comprender lo que compone la interculturalidad se debe atender a todos los principios que la conforman. Existen muchos principios que componen la educación intercultural:

- **Reconocimiento de la ciudadanía:** Construcción de un modo de vida en una comunidad justa y democrática.
- **Reconocimiento del derecho a ejercer la identidad originaria de los pueblos:** El derecho de cada alumno a recibir una educación diferenciada
- **Rechazo a las formas de imposición de la cultura hegemónica y marginación de la cultura minoritaria:** Reconocimiento eficaz de las diversas culturas y lenguas.
- **Comprensión de las culturas como fenómenos dinámicos:** Consciencia de la necesidad de relación cultural de una sociedad.
- **Principio de la comunicación horizontal:** Siempre debe existir un dialogo continuo entre el docente y los alumnos, donde todos sean a la vez emisores y receptores además de tener como resultado un sistema de comunicaciones basado en el respeto.

La educación intercultural señala que la multiculturalidad como fenómeno social es conflictiva, debido a la coexistencia de tendencias culturales contradictorias, por ello se deben utilizar estos conflictos para establecer relaciones de independencia enriquecedora basada en la valoración y el enriquecimiento mutuo. La educación intercultural cuestiona los valores y las estrategias educativas utilizadas en numerosas escuelas, ya que, pretenden que las escuelas no sean un elemento que socialice desde el punto de vista de una única cultura, pero para ello la educación intercultural plantea una serie de medidas educativas esenciales para el establecimiento de una sociedad más justa y solidaria, con el principal objetivo, de superar el etnocentrismo.

En la actualidad encontramos un grave problema, la necesidad de interculturalizar el curriculum ya es una demanda para conseguir una inclusión educativa, existen muchos agentes educativos que no dan importancia a la diversidad cultural esta minimización supone que a los más jóvenes les nieguen la posibilidad de tomar conciencia crítica y ética sobre las problemáticas de toda índole que pueden vivir sus compañeros de origen inmigrante en la sociedad de acogida. (Leiva, 2012)

La comunicación intercultural se considera como una clave fundamental en las estrategias metodológicas y de acción educativa que se pueden desarrollar en la escuela intercultural, constituye un elemento crucial en la mejora y progreso de los niños procedentes de otras culturas. (Pérez, 1998)

Por otra parte, debemos destacar que es necesario reconocer las dificultades que pueden tener determinados grupos culturales minoritarios para poder construir de manera activa sus propias identidades culturales, puesto que la mayoría puede imponer sus valores culturales hegemónicos

En este sentido, Bartolomé (2002, p. 46) afirma que:

“crear una identidad cívica a partir de distintas identidades culturales, que pueden incluso encontrarse enfrentadas, supone un reto mayor para las personas, los colectivos y para las instituciones democráticas que deben promoverla, que su desarrollo en un contexto cultural más homogéneo”.

#### **4. JUEGOS INTERCULTURALES**

En este apartado hablaremos de algunos tipos de juegos que se utilizan en otras culturas y el porqué de su utilización, de como un juego situado en un lugar específico se desarrolla de una manera especial para atender las necesidades y diferencias de esos niños que estudian en un mismo lugar. Poder enriquecernos de juegos independientemente de la cultura a la que pertenezcan buscando garantizar la igualdad de oportunidades.

Para estructurar el apartado he seguido como criterio organizativo el hecho de agruparlos según la división territorial o geográfica a la cual han sido circunscritos. El primer nivel de agrupación está basado en el continente donde hayan sido localizados. Posteriormente se irán citando 3 juegos de cada uno, la forma en la que vendrán explicados sigue este patrón:

1. Nombre del juego
2. Edad de los participantes
3. Duración
4. Procedencia

5. Materiales del juego
6. Tipo de juego
7. Organización espacial
8. Descripción
9. Observaciones

La mayoría de los juegos seleccionados permiten un uso variado, es decir, los niños pueden modificarlos fácilmente a su disposición, acomodándose en la mayoría de ocasiones a la facilidad con la que los niños pueden disponer de ellos en su medio más cercano. Algunos juegos son más difíciles de llevar a cabo que otros, esto se debe a que, por regla general, cuanto más compleja es la forma de organización de una sociedad, mayor es el nivel de complejidad de las manifestaciones lúdicas, reflejándose claramente en el reglamento de los juegos. Todos estos juegos se pueden realizar durante alguna clase para potenciar los aprendizajes o en forma de cuña motriz.

Estos juegos tienen como objetivo fomentar las habilidades sociales, ya que, a través del desarrollo de muchos, los niños aprenderán a respetar turnos, normas del juego y conocerán a otras personas creando y fortaleciendo vínculos de amistad.

Además, sirven para desarrollar la imaginación, cuando se quiere jugar a un juego a veces las modificamos las normas para adaptarlas a nuestra situación, ya sea el espacio o los materiales. Dependiendo de donde jueguen disfrutan de diferentes entornos, como en la naturaleza, verán animales, el cambio de clima, como caen las hojas en otoño, etc.

Al practicar todos estos juegos se desarrollan diferentes habilidades motrices, según el tipo de juego deberán correr, tirar algún objeto y practicar la precisión, cantar, moverse al ritmo de una canción, etc. Trabajando la motricidad gruesa y la fina. Los niños experimentarán situaciones en las que se trabaja la coordinación óculo-manual, al tener que correr a por la pelota y cogerla sin que se escape, por ejemplo. Trabajando la concentración y la toma de decisiones, además de poder entender culturas diferentes a la propia suya y meterse en el papel de un niño de otro lugar diferente.

Normalmente los juegos interculturales no necesitan la presencia de un adulto para su desarrollo, ya que será en estos donde al adulto no aparezca en los que los niños resolverán las diferencias que se les presenten por ellos mismos practicando habilidades como la negociación o la capacidad de expresar sus preferencias ante el resto de participantes, a la hora de decidir el juego.

Todas las tablas son elaboración propia con información sacada de Bantulá (2013) y Torres (2014)

Todos estos juegos tienen la gran función de que los niños entiendan otras culturas y las respeten, entre otras muchísimas características, que no tengan miedo a conocer algo diferente y que puedan entender, meterse en el papel de otras personas y comprenderles.

#### 4.1 Juegos de África

*Tabla 3*

<b>DOSU</b>	
<b>Edades</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	Unos 10 minutos.
<b>Procedencia</b>	BENIN
<b>Materiales</b>	Cinco vasos de plástico o envases de yogurt y un anillo, moneda o piedrecilla.
<b>Tipo de juego</b>	De destreza y rapidez mental.
<b>Organización espacial</b>	Libre disposición.
<b>Descripción:</b>	En grupos de seis jugadores, uno de ellos, después de preparar cinco montoncitos de arena y sin que los otros lo vean, esconde un objeto (anillo, moneda, piedrecita, etc.) en uno de ellos (puede adaptarse el juego escondiéndolo en el interior de un vaso de plástico dispuesto boca abajo). Cada uno de los jugadores escoge un montoncito (vaso) y el que lo encuentra esconde en la próxima partida.
<b>Observaciones:</b>	Este juego en su lugar de origen se realiza sobre todo en zonas con desierto, donde los niños esconden algún tipo de prenda y los demás la buscan. Adaptado a un lugar en el que no hay desierto se puede realizar de la forma explicada anteriormente. Este juego ayudara a entender a los alumnos como se pueden adaptar en cualquier circunstancia a utilizar el medio que los rodea para jugar, como en este caso la arena que utilizan en BENIM.

*Tabla 4*

<b>GADIDÉ</b>	
<b>Edades</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	Unos 10 minutos.
<b>Procedencia</b>	BENIN
<b>Materiales</b>	No se necesita un material en específico.
<b>Tipo de juego</b>	Motor posicional de desarrollo de la fuerza y motor dinámico de carreras.
<b>Organización espacial</b>	Distribuiremos dos equipos de un máximo de 5-6 jugadores por equipo, Taneka y Somba. (Ejemplo nombres de equipo de tribus del país).
<b>Descripción:</b>	Los jugadores se distribuyen en dos grupos (A) y (B), los cuales se sitúan en hilera detrás de una línea marcada en el suelo en los extremos de un terreno de 10 m de longitud. En el centro del terreno se dibuja un círculo de 1,5-2 m de diámetro. Un jugador del equipo (A) ocupa el círculo. Entonces un jugador del equipo (B) sale a enfrentársele. El jugador de (A) tiene que intentar que el adversario entre dentro del círculo, mientras que éste debe lograr hacerlo salir. Los jugadores deben entrar por extremos opuestos en el círculo del suelo. Quien pierde es hecho prisionero en el campo contrario. Gana el equipo que consiga un mayor número de adversarios.
<b>Observaciones:</b>	Este juego es muy característico por su similitud al “juego del pañuelo”, con la excepción de que en vez de quitar el pañuelo han de intentar sacar al contrario del círculo, los alumnos podrán entender como un juego de África es tan parecido al sumo de Japón, siendo lugares totalmente diferentes, han mezclado el juego del pañuelo con el sumo (algunas de sus reglas). Además, podrán vivir el papel de las tribus al nombrarles como ellos.

*Tabla 5*

<b>ÉXODO</b>	
<b>Edades</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	Unos 5 minutos.
<b>Procedencia</b>	GUINEA ECUATORIAL

<b>Materiales</b>	Una un objeto o piedra pequeña.
<b>Tipo de juego</b>	Cooperativo-competitivo.
<b>Organización espacial</b>	Dibujar un círculo en el suelo con forma de diana en el que quepan los niños.
<b>Descripción:</b>	Una vez formados grupos de cuatro a seis jugadores, dibujan una diana gigante en el suelo. Uno de los jugadores inicia el juego con la piedra escondida en cualquiera de las dos manos. Pregunta al participante de su derecha si sabe en qué mano la tiene. Si el vecino no lo acierta, avanza una casilla y vuelve a preguntar. En caso de adivinarlo no puede avanzar y debe pasar la piedra a su compañero/a que realiza la misma operación. Gana el primer jugador que llegue al centro de la diana.
<b>Observaciones:</b>	Tipo de juego diferente a las demás modalidades, es un juego por turnos con el factor suerte, este factor es el más importante y el principal, ya que a no ser que durante el transcurso del juego se haga trampas es imposible saber a ciencia cierta donde está el objeto o la piedra. El sistema que sigue el juego es como una competición, a medida que ganas subes y a medida que pierdes bajas. Puede llegar a ser frustrante para algunos alumnos este sistema, pero al ser muy común les ayudara en el futuro.

#### 4.2 Juegos de América.

*Tabla 6*

<b>¿GOSTA DOS SEUS VIZINHOS? (TE GUSTAN TUS VECINOS)</b>	
<b>Edades</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	Entre 5 y 10 minutos.
<b>Procedencia</b>	BRASIL
<b>Materiales</b>	Una silla para cada participante.
<b>Tipo de juego</b>	Cooperativo-competitivo.
<b>Organización espacial</b>	Sentados en circulo y un participante en el medio este.

<b>Descripción:</b>	Los participantes están sentados en una silla formando un círculo. En su interior el que para pregunta a cualquiera de ellos: “¿te gustan tus vecinos?”. Si la respuesta es negativa, pregunta de nuevo: “¿entonces quiénes te gustan?”. En el supuesto que conteste: “¡Pablo y Lucía!”, los dos jugadores mencionados tienen que cambiar de lugar con los vecinos de aquel que acaba de responder. El jugador que está en el centro tiene que intentar apoderarse de uno de los dos lugares que momentáneamente “Pablo o Lucía” han dejado vacíos. Si la respuesta es afirmativa, el que para formula la pregunta a otro jugador. En el caso de que la respuesta sea: “¡me gustan todos!”, son la totalidad de jugadores los que deben cambiarse de silla.
<b>Observaciones:</b>	Este juego no solo puede servir para que los niños interactúen unos con otros de forma verbal, sino que también se pueden observar los comportamientos de unos con otros. Supongamos que hay dos alumnos en especial que observamos y que queremos investigar sobre su comportamiento con los demás, si estos alumnos siempre quieren librarse de los demás vecinos o la mayoría de las veces van a por un compañero suyo en concreto sabemos que se está produciendo algún caso de acoso.

*Tabla 7*

<b>FUSILADO</b>	
<b>Edades</b>	De 10 a 12 años.
<b>Duración</b>	Unos 10-15 minutos.
<b>Procedencia</b>	VENEZUELA
<b>Materiales</b>	Diez chapas, ocho balones blandos y unos cajones o cajas.
<b>Tipo de juego</b>	De precisión.
<b>Organización espacial</b>	En hilera detrás de una linera.

<b>Descripción:</b>	Entre seis y ocho jugadores se sitúan detrás de una línea trazada en el suelo cada uno con una pelota. A unos 4-5 m de la línea se colocan en paralelo los cajones, correspondiendo a cada jugador un cuadrado del cajón. A una señal determinada, todos los jugadores a la vez intentan acertar con su pelota uno de los cajones, pudiendo lanzarla a cualquiera de ellos. Los participantes en cuyo cajón haya entrado un balón deben rápidamente recoger éste de su interior y pronunciar la palabra “Fusilado”. En este momento, los compañeros que han huido deben permanecer quietos en el lugar donde se encuentren mientras que los jugadores que disponen de la pelota intentan tocar a uno de ellos. Si consiguen el objetivo, se deposita dentro del cajón del jugador tocado una chapa. En caso contrario, ésta se deposita en el cajón del lanzador. Cuando uno de los jugadores tiene acumuladas tres chapas debe “pasar por el tubo”. Esta acción consiste en colocarse todos los jugadores con su pelota en dos hileras, dejando pasillo entre ambas de 8 m por el que debe pasar lo más rápidamente posible el jugador perdedor mientras que sus compañeros le van lanzando los balones.
<b>Observaciones:</b>	Es un juego muy complejo y relacionado con la historia del país, no solo de Venezuela, sino que de España también. Representa acontecimientos históricos pasados que pueden de una forma recrear, todos interactúan entre si intentado anotar en los cajones de los demás o en el suyo propio. Se puede sustituir el “pasar por el tubo”, donde generalmente se dan situaciones desfavorables, por la resolución de una determinada habilidad motriz, como cruzar un banco en equilibrio botando un balón, cruzar las espalderas, realizar una vertical, etc.

*Tabla 8*

<b>GUATACO</b>	
<b>Edades</b>	De 6 a 12 años.
<b>Duración</b>	Unos 10 minutos.
<b>Procedencia</b>	VENEZUE LA
<b>Materiales</b>	Un cinturón.
<b>Tipo de juego</b>	De agilidad.
<b>Organización espacial</b>	En hilera.

<b>Descripción:</b>	El dinamizador del juego se coloca sentado, oprimiendo entre las rodillas el extremo de un cinturón. Frente a éste, otro de los participantes tira de la punta libre del cinturón y el resto de los jugadores, entre cinco y seis, intentan sujetar el espacio de la correa que queda libre. El dinamizador formula una pregunta o propone una adivinanza, por ejemplo: ¿Cuál es la capital de Venezuela? Los jugadores intentan responder correctamente. Si un jugador dice: “¡Caracas!”, y el animador da su aprobación, el jugador o jugadores que han acertado la respuesta intentan coger con rapidez el cinturón, persiguiendo a los demás que han errado la respuesta. Éstos sólo pueden salvarse de los “latigazos” de su compañero si consiguen llegar lo más rápido posible a una zona asignada. Si alguien es alcanzado por el perseguidor, en la próxima partida realiza el papel de animador
<b>Observaciones:</b>	El dinamizador debe adecuar sus preguntas a los demás participantes, este juego a diferencia de los demás es más salvaje ya que al dar con el cinturón un latigazo puede llegar a hacer mucho daño. A su vez es un juego muy interactivo en el que se pueden trabajar los contenidos de las asignaturas, como podrían ser las definiciones de la forma del paisaje en Sociales, para segundo de primaria. Es una dinámica que motivara a los alumnos a aprender más y a comprender que en otras culturas los juegos pueden llegar a ser fascinantes.

#### 4.3 Juegos de Europa.

*Tabla 9*

<b>ALLA FRUTA</b>	
<b>Edades</b>	De 8 a 16 años.
<b>Duración</b>	Unos 5 minutos.
<b>Procedencia</b>	ITALIA
<b>Materiales</b>	Ninguno.
<b>Tipo de juego</b>	De locomoción. Competitivo-cooperativo.
<b>Organización espacial</b>	Libre y amplio, exterior como interior.

<b>Descripción:</b>	<p>Un jugador se la lleva, el resto hacen un círculo, cogidos de las manos. Cada jugador del círculo piensa en una fruta, sin decirla.</p> <p>El jugador de fuera dice una fruta, y si coincide con la pensada por uno o varios jugadores, dice, o dicen, “soy yo”. Entonces el que se la lleva intenta pillar al que, o a los que, han dicho “soy yo”.</p> <p>El círculo se moverá intentando que el que se la queda no pille. Si pilla se la queda el pillado. Si el círculo se rompe, se la quedan los dos que han roto el círculo. Será el primero que pille a la siguiente el que se salve.</p>
<b>Observaciones:</b>	Un juego de todos contra uno, el que esta solo deberá enfrentarse a múltiples oponentes a la vez para ganar. En cambio, los demás trabajan en equipo con un mismo objetivo, defender al que intentan pillar.

*Tabla 10*

<b>CHENILLE-ASSIS (GUSANO SENTADO)</b>	
<b>Edades</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	Unos 5 minutos.
<b>Procedencia</b>	BÉLGICA
<b>Materiales</b>	Ninguno.
<b>Tipo de juego</b>	De locomoción. Cooperativo-competitivo.
<b>Organización espacial</b>	15x10m es suficiente, puede ser más. Espacio limpio para poder sentarse. Bueno para interior si hay espacio suficiente.
<b>Descripción:</b>	<p>Se forman equipos de gusanos sentados, el primero coge de los pies al siguiente y así sucesivamente.</p> <p>Se hace una carrera de distancia determinada, con una línea de llegada, y se ha de llegar a esa línea y superarla todos los miembros del equipo, sin separarse el gusano. Si el gusano se separa, se puede eliminar al equipo o hacerle volver a empezar.</p>

<b>Observaciones:</b>	Juego por equipos en el que los participantes de cada equipo deberán cooperar juntos para lograr la victoria. En este juego el trabajo cooperativo es esencial y clave para su desarrollo, si un miembro de la cadena decide no trabajar para avanzar la cadena no podrá. Los niños aprenden que en un equipo todos los participantes han de aportar su grano de arena para conseguir un resultado justo.
-----------------------	---

*Tabla 11*

<b>BAGUETTE</b>	
<b>Edades</b>	De 10 a 16 años.
<b>Duración</b>	Unos 15 minutos.
<b>Procedencia</b>	FRANCIA
<b>Materiales</b>	Una varita de madera. (palo)
<b>Tipo de juego</b>	De locomoción. Cooperativo-competitivo.
<b>Organización espacial</b>	Terreno amplio. Los participantes se deberán colocar en dos hileras en ambos extremos del terreno.
<b>Descripción:</b>	Se forman dos grupos de igual número de jugadores y a suerte se determina cuál de ellos inicia el juego defendiendo, equipo (A), o atacando, equipo (B). Cada uno de los equipos se coloca en uno de los extremos del terreno de una dimensión aproximada de 30 x 50 m. El grupo (B) tiene que conseguir transportar una pequeña varita de madera hasta el extremo opuesto que está defendido por el equipo contrario. Los jugadores de (B) tienen que establecer una estrategia ofensiva para conseguir con éxito su objetivo, teniendo en cuenta que únicamente un jugador puede ser el encargado de transportarla en cada partida. El equipo (A) elabora al mismo tiempo su táctica defensiva. Después de un par de minutos de preparación, el animador emite una señal para que empiece el juego.
<b>Observaciones:</b>	Este juego se basa en la estrategia, se puede ubicar en guerras pasadas de Francia o España, para dar un contexto histórico durante el desarrollo. Los niños deberán planificar que van a hacer trabajando cooperativamente contra otro equipo. Todos se relacionan con todos.

#### 4.4 Juegos de Asia.

Tabla 12

<b>ONIGOKKO</b>	
<b>Edades</b>	De 6 a 14 años.
<b>Duración</b>	Unos 10 minutos.
<b>Procedencia</b>	JAPÓN
<b>Materiales</b>	Pañuelos de tela o similares.
<b>Tipo de juego</b>	De persecución.
<b>Organización espacial</b>	Terreno amplio y al aire libre.
<b>Descripción:</b>	<p>El juego consiste en evitar que el demonio (Oni) te pille, Oni es como llamamos a la persona que pilla, el Oni se escoge al azar, los jugadores escapan hasta que se acaba el tiempo o el Oni se rinde. Variantes:</p> <p>-Koorioni: Se asemeja mucho al anterior, pero en este, cuando el Oni te alcanza te quedas quieto en el sitio, y si alguno que no ha sido alcanzado, toca a uno que ha sido alcanzado, este es liberado, en este juego, le es muy complicado al Oni ganar, así que, por lo general, se termina rindiendo.</p> <p>-Shippo-tori: Es un juego de modalidad supervivencia, todos contra todos, cada jugador tiene atado a la espalda un pañuelo, el objetivo es conseguir el pañuelo de los otros jugadores, si te quedas sin tu pañuelo has perdido. Gana aquel que conserve su pañuelo en la espalda.</p>
<b>Observaciones:</b>	<p>Este juego se basa en la historia y en la cultura japonesa, el Oni es un demonio propio de la cultura tradicional, el desarrollo es muy similar al pilla-pilla pero incorporando elementos culturales propios de Japón. Las dos variantes que hay son muy parecidas, la primera para los que los niños puedan entender que no siempre puedes ganar en un juego y que a veces en la vida es mejor rendirse, y la segunda es una variante muy típica en España, solo que a diferencia de ganar el que conserve el pañuelo gana quien ha robado más pañuelos.</p>

Tabla 13

<b>EL DIABLO Y LA RANA</b>	
<b>Edades</b>	De 3 a 8 años.
<b>Duración</b>	Unos 5 minutos.
<b>Procedencia</b>	JAPÓN
<b>Materiales</b>	Sin material.
<b>Tipo de juego</b>	De persecución.
<b>Organización espacial</b>	Terreno amplio, en el interior de una figura irregular.
<b>Descripción:</b>	Entre todos los jugadores se dibujan en el suelo los límites de un lago irregular con sus pequeños islotes y penínsulas, acto seguido, se escoge el que representa el diablo. Los demás participantes se convierten en las ranas que habitan en el lago. El diablo permanece en la tierra merodeando alrededor del lago esperando a que una rana distraída salga del agua o bien se acerque tanto a la orilla que pueda ser tocada por el diablo. Cuando ello sucede, la rana queda eliminada. El juego finaliza cuando el lago se ha quedado sin ranas.
<b>Observaciones:</b>	Este juego está relacionado directamente con la cultura de Japón, el kappa es un diablo que habita en los ríos con forma de ogro, en España también existen juegos relacionados directamente con nuestra cultura, como pueden ser las chapas.

Tabla 14

<b>SEBA TIZRA</b>	
<b>Edades</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	Unos 15 minutos.
<b>Procedencia</b>	LÍBANO
<b>Materiales</b>	Algún tipo de pelota pequeña y 5 latas
<b>Tipo de juego</b>	De precisión.

<b>Organización espacial</b>	Terreno amplio, en hilera detrás de una fila.
<b>Descripción:</b>	Se apilan 5 latas a 7 pasos de distancia de una línea. Los jugadores se dividen en dos equipos, uno será el atacante y el otro el defensor. El primer jugador del equipo atacante lanza la pelota desde la línea tratando de derribar, al menos, una de las latas de la torre. Si no lo consigue lanza otro jugador de su equipo y así sucesivamente hasta que todos hayan fallado o derrumbado las latas. Si la pelota toca algún jugador de ese equipo pasará a la zona muerta, sino se intentará que no derrumben las latas. Después se pueden intercambiar los papeles del equipo atacante y el defensor.
<b>Observaciones:</b>	El objetivo de este juego es mejorar el lanzamiento sobre un punto fijo, así como la cooperación entre los integrantes del equipo y la mejora de atención. Este juego es muy parecido a “fusilado” que comentamos anteriormente, un juego de precisión histórico.

#### 4.5 Juegos Oceanía.

*Tabla 15*

<b>HIPITOI</b>	
<b>Edades</b>	De 8 a 12 años.
<b>Duración</b>	Unos 5 minutos.
<b>Procedencia</b>	NUEVA ZELANDA
<b>Materiales</b>	No se necesita material.
<b>Tipo de juego</b>	De lógica e imitación.
<b>Organización espacial</b>	Libre disposición, participantes frente a frente.

<b>Descripción:</b>	<p>Es un juego de imitación en el que utilizan las manos poniendo cuatro posturas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Los dos puños cerrados.</li> <li>2.- Los dos pulgares levantados hacia arriba.</li> <li>3.- Un único pulgar levantado no importa cuál.</li> <li>4.- Los dos pulgares hacia abajo.</li> </ol> <p>Un jugador empieza a utilizar estas posturas y cuando grita ¡Hipitoi! el compañero, como si fuera un espejo copia el último gesto utilizado. No puede repetir dos veces seguidas la misma señal. Después le toca el turno al otro. Cuando un jugador se equivoca al copiar o el otro repite dos gestos iguales, se grita ¡ra! Y el jugador vencedor se anota un punto.</p>
<b>Observaciones:</b>	<p>Este juego utiliza el lenguaje propio de la cultura de Nueva Zelanda, utilizando palabras clave del lugar para representar los fallos y los aciertos, los niños podrán interactuar entre si intentado copiarse los unos a los otros. Es un juego de reflejos por turnos.</p>

*Tabla 16*

<b>PUNI PUNI</b>	
<b>Edades</b>	De 6 a 10 años.
<b>Duración</b>	Unos 5 minutos.
<b>Procedencia</b>	NUEVA ZELANDA
<b>Materiales</b>	No se necesita material.
<b>Tipo de juego</b>	De visión espacial.
<b>Organización espacial</b>	Libre disposición, participantes frente a frente.

<b>Descripción:</b>	Los jugadores se reparten en parejas. Un miembro de una pareja permanece de pie y levanta un brazo perpendicularmente al suelo, extendiendo los dedos de su mano. El otro jugador se coloca a 3-5 metros de distancia y, con los ojos cerrados, extiende su brazo hacia delante, abriendo los dedos de su mano con el pulgar hacia arriba. El jugador debe avanzar intentado entrelazar los dedos de su mano con el pulgar hacia arriba. El jugador debe avanzar intentado entrelazar los dedos con los de su compañero. Después de varios intentos se intercambian las posiciones.
<b>Observaciones:</b>	Este juego está basado en la confianza, ya que los niños al interactuar entre si están con los ojos cerrados, se deben fiar de lo que el compañero ve y hace. Es por turnos con lo cual los participantes deben saber esperar y apreciar cuando no les toca.

*Tabla 17*

<b>TUKAPOHOWAT</b>	
<b>Edades</b>	De 12 a 16 años.
<b>Duración</b>	Unos 10 minutos.
<b>Procedencia</b>	NUEVA GUINEA.
<b>Materiales</b>	No se necesita material.
<b>Tipo de juego</b>	De acción locomotora.
<b>Organización espacial</b>	Libre disposición, en fila.
<b>Descripción:</b>	<p>Nos disponemos en fila y doblamos nuestro cuerpo por la cintura en ángulo recto al suelo sujetándonos de las caderas del de delante como si fuéramos una gran oruga, aunque realmente lo que simboliza es una ballena gigante.</p> <p>El que está el último sube a la espalda de su predecesor e intenta reptar hacia la cabeza de la ballena. Cuando llegue se pone el primero y así continúan los miembros del grupo haciendo que el animal avance.</p>

<b>Observaciones:</b>	Es un juego un poco difícil porque la envergadura del grupo debe ser homogénea. Se pueden hacer subgrupos para ello. La fila que se realiza en su desarrollo representa la forma de una ballena, el ultimo miembro de esta es la cola y tiene que llegar hasta la cabeza. Cuando la cola llega a la cabeza este se convierte en la nueva cabeza y aparece una nueva cola. Es un juego cooperativo y se pueden realizar competiciones por grupos.
-----------------------	--

## 5. CONCLUSIÓN.

Como se puede observar en el marco teórico, podemos decir que el juego es una actividad imprescindible a lo largo de nuestras vidas y especialmente, en las edades más tempranas. Es por ello que la mayoría de autores coinciden en destacar el juego como un medio adecuado para el desarrollo integral del niño y su continuo aprendizaje.

Desde el punto de vista de diferentes autores, nos hemos intentado aproximar al concepto de juego, debido a la gran variedad de visiones que existen sobre el mismo. Algunos autores resaltan el juego como una actividad de aprendizaje social y cultural, para otros, es una actividad relajante y liberadora de energías; otros lo consideran un medio básico para expresar los diferentes instintos y emociones de la persona, entre otras muchas concepciones. Sin embargo, la gran mayoría coincide en que el juego es una actividad fundamentalmente placentera, que promueve las diferentes capacidades del niño y que favorece el descubrimiento y la adaptación a una sociedad y su cultura. El juego tiene que tener una función lúdica, que los niños se diviertan e indaguen por sí solos, lógicamente a veces necesitaran ayuda para seguir avanzando y aprendiendo, para ese momento la presencia adulta será necesaria.

Además de trabajar el concepto de juego, hemos visto su desarrollo en la historia y las diferentes teorías que lo caracterizan en el tiempo, el juego ha estado presente siempre en la vida humana, desde nuestros comienzos hasta ahora incluso jugando a lo mismo como puede ser el yoyo. Existe una gran amplitud respecto a las características y tipos de juego, dentro de las cuales he destacado las que me parecían más importantes y las que diferentes

autores repetían más. Como deben ser los espacios para el desarrollo de los juegos sobre todo en las edades más tempranas, bien dotados de todo posible material.

Al reflexionar sobre la importancia del juego, se entiende la necesidad de introducir el juego en los diferentes sistemas educativos, y sobre todo en las aulas de infantil, dado que para un niño de edades tan tempranas el juego es su vida prácticamente. Los ayuda a relacionarse con los demás explorando y descubriendo el mundo en el que vivimos.

El juego ya no se considera una actividad aislada con el objetivo de conseguir una habilidad o algún tipo de contenido concreto, sino que es una actividad global e integradora tanto de contenidos como aprendizajes y habilidades. Cuando un niño juega emplea algún tipo de comunicación, se mueve en el espacio, expresa unos sentimientos, para que todo esto ocurra el juego no debe limitarse a conseguir una habilidad como he explicado antes, durante el desarrollo el niño aprende de manera integrada a modo que va consiguiendo un desarrollo global de sí mismo

De este modo, haciendo referencia al aspecto social del juego, hemos podido comprobar que la gran mayoría de autores señalan los juegos simbólicos, de reglas y cooperativos, como imprescindibles para el continuo proceso de socialización en los niños y niñas. Son juegos en los que existe una mayor interacción social que en otro tipo de actividades, ya que, es en estos juegos en los que los niños y niñas establecen normas y reglas, intentan resolver problemas, se comunican de una forma más directa con los demás, experimentan diferentes vivencias de la vida cotidiana, etc.

El niño se socializa a través del juego, en una clase suelen existir diferentes culturas y tradiciones, que a veces, pueden llegar a chocar entre los niños. Es por ello que hablamos de juegos interculturales, juegos de diferentes lugares y zonas, con diferentes culturas para que los niños tengan una vista más amplia del mundo en el que viven. Estos juegos tienen el objetivo principal de unir culturas, fomentar una base de respeto entre ellos, facilitar el poder ver la perspectiva de otras personas, etc. El proceso de socialización no se realiza de igual manera en todos los niños, ya que, por ejemplo, un niño que vive en una zona urbana con parques y muchos más niños, va a tener más facilidad a la hora de socializarse que un niño que vive en una zona rural sin más niños a su alrededor, esto queda claramente reflejado en otras culturas, por ejemplo, existen muchas culturas en las que están mal visto algunos aspectos que en otras no, los niños han de saber respetarse entre sí y comprender a los demás.

El juego tiene una importancia fundamental dentro del ámbito educativo, es la forma que un niño de edades tempranas tiene que trabajar, a través del juego el niño se va a ir desarrollando durante toda su infancia, además de su desarrollo motor, el niño va a aprender una serie de valores esenciales que le van a hacer integrarse en la sociedad y poder convivir en ella en un futuro.

El juego es un recurso que permite a los más pequeños ir accediendo a las reglas que se establecen en integración grupal, además ellos mismos pueden establecer sus propias reglas.

En definitiva, se puede considerar que, a través del juego, los niños y las niñas aprenden, experimentan, solucionan problemas, interactúan y se desarrollan con los demás, fomentando así un adecuado desarrollo social. Además, la actividad lúdica es la manera más adecuada, dentro del aula de infantil, para conseguir un ambiente agradable basado en la integración y socialización de todos los/as niños/as, ya que, a través del juego, se puede potenciar la atención a la diversidad mediante la participación de todos los niños y niñas, para evitar de esta forma la exclusión o marginación entre ellos.

## **6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.**

De Pol, C. T., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje. *Planificar la etapa 0-6: Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*, 21, 127.

García, A., & Llull, J. (2009). El modelo lúdico en la intervención educativa. En A. García, & J. Llull, *El juego infantil y su metodología* (págs. 8-39). Madrid: Editex.

Paredes Ortiz, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. Moreno Murcia, *Aprendizaje a través del juego* (pág. 11). Málaga: Aljibe.

Bartolomé, R., & Del Pozo, M. (2013). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: McGrawHill.

Paredes Ortiz, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*.

- Del Toro Alonso, V. (2014). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad.
- Delgado, I. (2012). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado Linares, *El juego infantil y su metodología* (págs. 2-33). Madrid: Paraninfo.
- Pecci Garrido, M. C., Herrero Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGrawHill.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
- Spencer, H. (1861): *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)* (Madrid, Akal, 1983).
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Madrid: Espasa-Calpe
- Monroy Antón, A., & Sáez Rodríguez, G. (febrero de 2011). Teorías sobre el origen del juego. *efdeportes*, 15(153). Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd153/teoriassobre-el-origen-del-juego.htm>
- Platas Vázquez, R. (2017). La importancia del juego en el desarrollo social del niño.
- Carreras, M.R., Navarro, J.I.Martín Bravo, (2016). El juego en infantil y primaria. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4910.pdf>
- Herrero, T., López, M., & Pecci, M. (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil. *El juego infantil y su metodología*.
- Gómez Alvarez, M. (2016). ¿Aprender jugando?: el juego como recurso educativo.
- Ponce Huertas, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*. Recuperado de

- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil.
- Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural.
- Gómez Alvarez, M. (2016). ¿Aprender jugando?: el juego como recurso educativo.
- Marquès, P. (2011). Los medios didácticos, (2000).
- Sevilla, Y. O. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, 71-96.
- Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Revista Digital de Innovación y Experiencias Educativas*, 19, 1-9.
- Díaz Lucea, J. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas.
- La Rosa Feijoo, O. C. (2018). Organización de los espacios educativos en los estilos de aprendizajes de los niños del nivel inicial.
- Aparicio Gervás, J. y Delgado Burgos, A. (2011). *La Educación Intercultural en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Valladolid: Editorial Itamut-Fified.
- Camilleri, C. (1985). *Antropología cultural y educación*. París: Unesco. FraseCélebre.
- Besalú, X. (2002). *Diversidad cultural y educación*. Madrid: Síntesis.
- Juliano, D. (1993). *Educación intercultural. Escuela y minorías étnicas*. Madrid: Eudema.
- Janot, J. B., & Arribas, T. L. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribo.
- Imaginario, A. (2019). Significado de interculturalidad. El significado. Recuperado de: <https://www.significados.com/interculturalidad/> el 25 de marzo de 2020
- Escarbajal, A. (2010). *Interculturalidad, mediación y trabajo cooperativo*. Madrid: Narcea S.A.
- Leiva, J. (2012). *Educación intercultural y convivencia en la escuela inclusiva*. Archidona (Málaga): Aljibe.
- Pérez, A. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.

## 7. ANEXOS

En este apartado de anexos se incluyen los juegos analizados en el apartado de juegos interculturales.

### DOSU



Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 39

### GADIDÉ

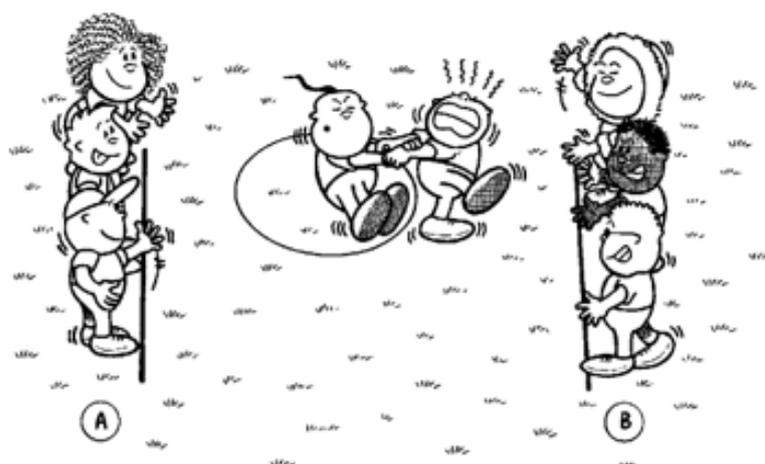


Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 4

## ÉXODO

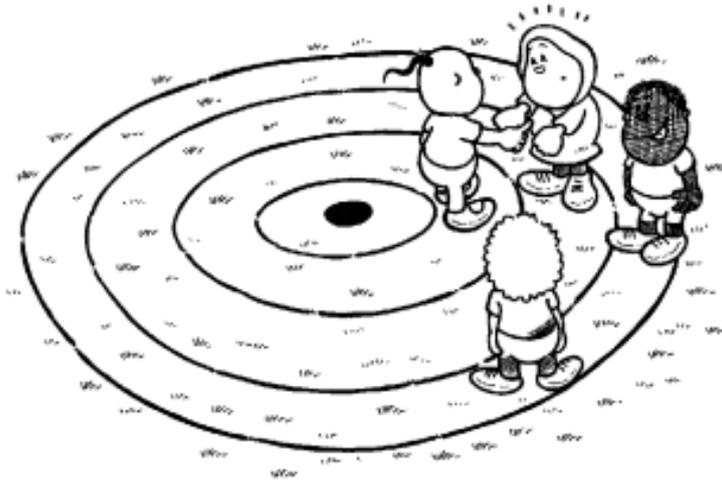


Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 52

## ¿GOSTA DOS SEUS VIZINHOS?



Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 112

## FUSILADO

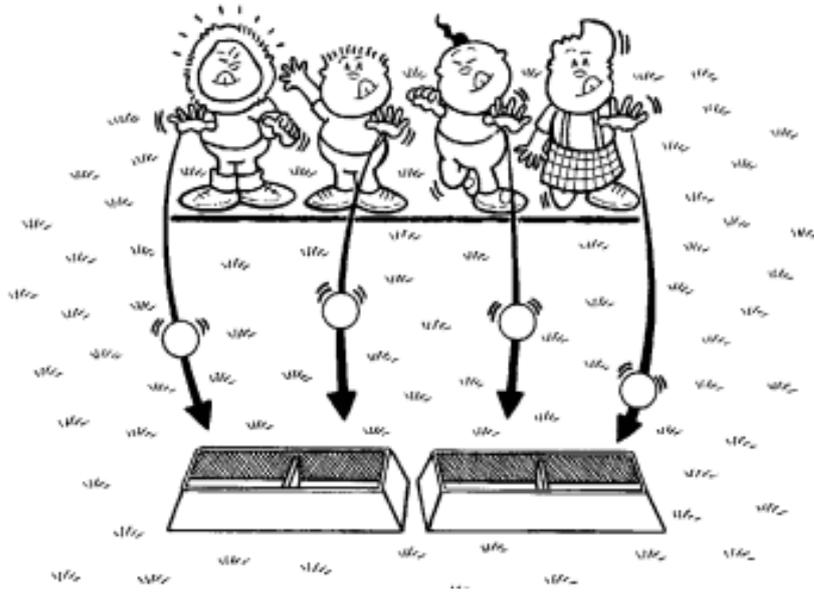


Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 167

## GUATACO



Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 169

## ALLA FRUTA

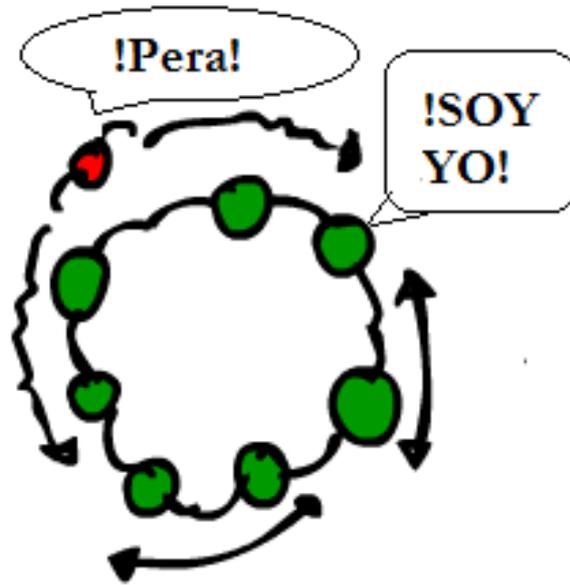


Imagen sacada de <http://chuegos.webnode.es/alla-fruta/>

## GUSANO SENTADO

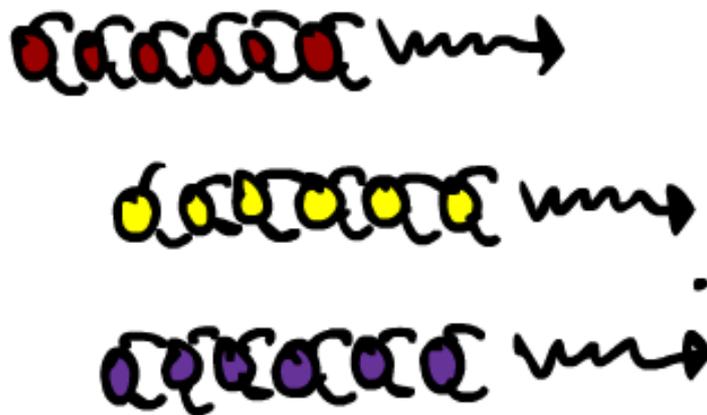


Imagen sacada de <http://chuegos.webnode.es/europa/chenille-assis/>

## BAGUETTE

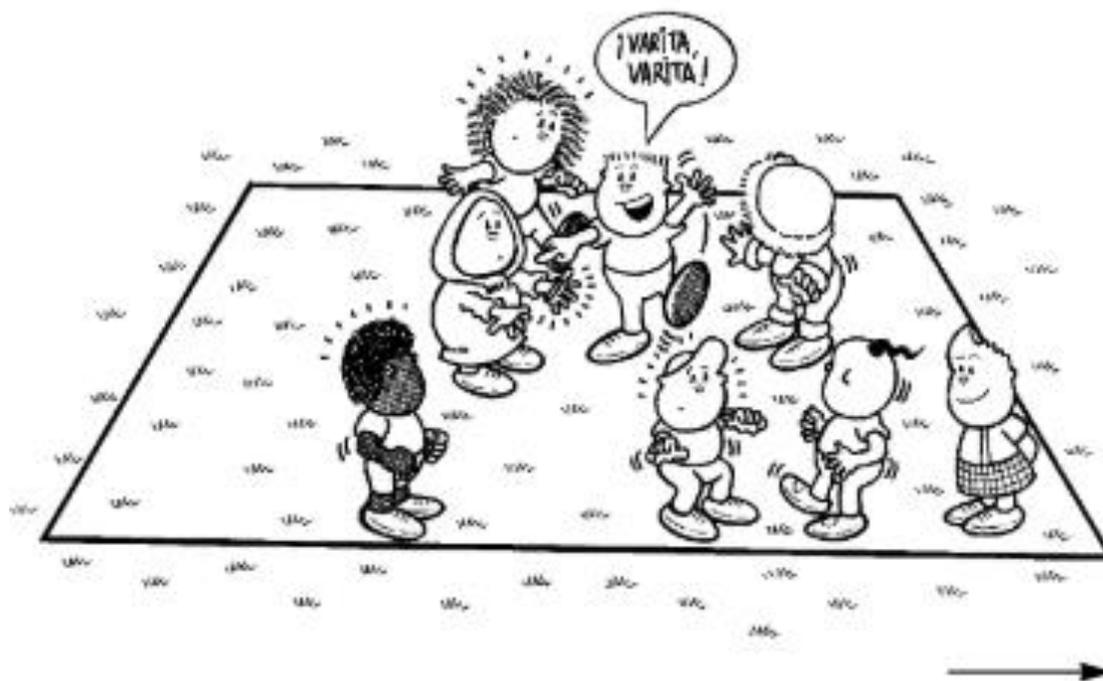


Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 253

## ONIGOKKO



Imagen sacada de <https://bebechito.com/juegos/juegos-de-presecucion/>

## SEBA TIZRA

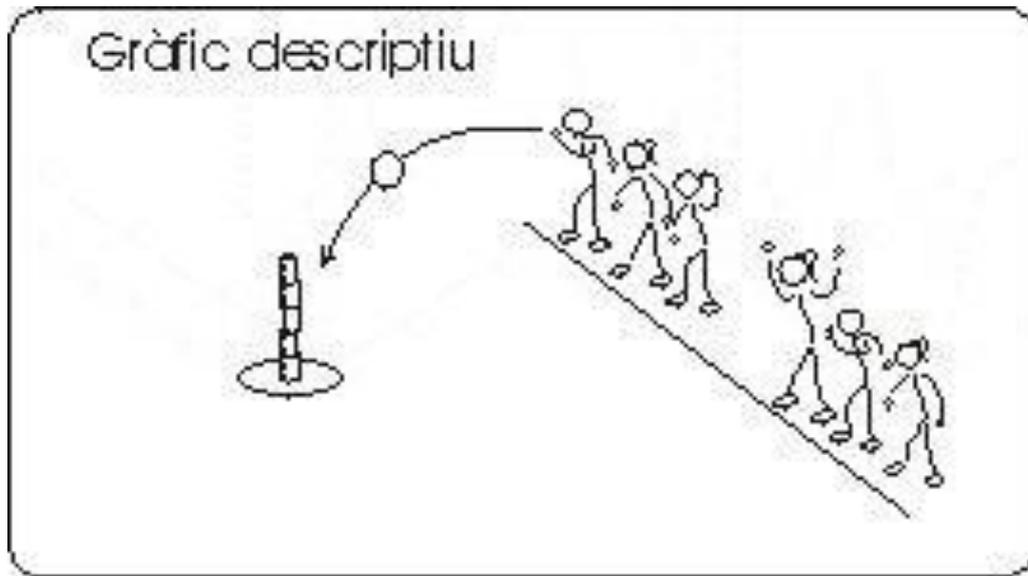


Imagen sacada de <http://www.xtec.cat/~fmarti58/reciclajoc/jocsasia.htm>

## HIPITOI

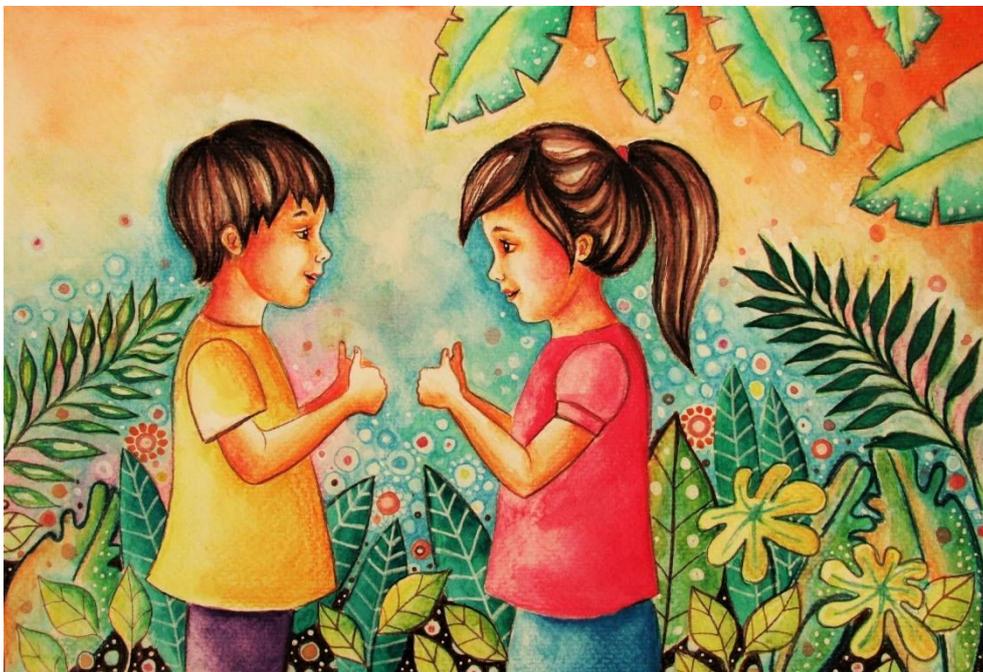


Imagen sacada de <https://valeriasfasciglione.blogspot.com/2019/05/historia-misionera-para-el-3-trimestre.html>

## PUNI PUNI

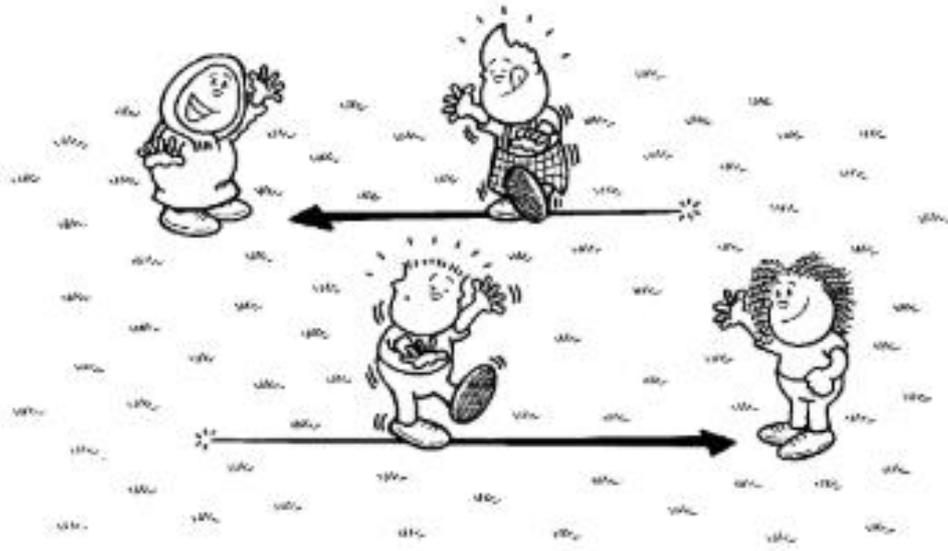


Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 297

## TUKAPOHOWAT



Imagen sacada de Bantulá, 2013, pág. 302