



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

MASTER EN FORMACIÓN E INTERVENCIÓN  
SOCIOCOMUNITARIA

# **Propuesta de educación intercultural en el recreo de secundaria a través del juego**



**AUTORA:** Sara Alejos Valdivieso

**TUTORA:** M<sup>a</sup> Cruz Tejedor Mardomingo

## ÍNDICE

RESUMEN.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	5
OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE MASTER .....	6
1. MARCO TEÓRICO .....	7
1.1. INTERCULTURALIDAD. CONCEPTO Y EDUCACIÓN CULTURAL.....	7
1.1.2Concepto.....	7
1.1.3.Modelos y programas para llevar a cabo una educación intercultural.....	9
1.2. EI JUEGO EN LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL.....	11
1.2.1. Relación entre juego y educación intercultural.....	11
1.2.2. El juego y su importancia.....	12
1.2.3. Las teorías del desarrollo del juego.....	14
1.2.4. El juego en el recreo.....	15
1.2.5. Las teorías patio del recreo.....	16
1.2.6. Tipos de recreo.....	18
1.2.7 La escuela inclusiva.....	19
1.3MARCO NORMATIVO .....	20
2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	21
3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	24
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	34
4.1. Descripción del proyecto (justificación).....	34
4.2. Contexto.....	35

4.3. Personas destinatarias .....	37
4.4. Personas implicadas .....	37
4.5. Planteamiento de la intervención .....	37
4.6. Objetivos del proyecto.....	38
4.7. Actividades.....	38
4.8 Metodología .....	44
4.9. Proceso de ejecución del proyecto .....	45
4.9.1. Organización .....	45
4.9.2. Equipo Humano que ejecutará el Proyecto.....	45
4.9.3. Relación con otras Entidades .....	45
4.10. Plazos – calendario .....	46
4.11. Temporalización .....	46
4.12. Cronograma.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.13. Evaluación .....	47
4.14.1.Momentos de la Evaluación.....	47
4.15.2. Responsables de la Evaluación.....	48
4.16. Criterios indicadores .....	48
4.17. Fuentes para la recogida de información .....	49
BIBLIOGRAFÍA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CONCLUSIONES.....	49

## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Máster se ha realizado tras la recopilación teórica sobre el juego en los patios del recreo y sobre la educación intercultural. Presentándose diferentes definiciones de conceptos como interculturalidad o cultura, así como las distintas teorías del juego o los tipos de recreo, además de conceptos como escuela inclusiva o pedagogía de rincones. La primera parte de este proyecto se ha basado en el marco normativo vigente, centrándose en la importancia del juego y su relación en el aprendizaje de valores como la convivencia o el respeto. En la segunda parte, se presenta una investigación para contextualizar una propuesta de intervención para el alumnado de 1º y 2º. Se pretenden mejorar la convivencia escolar y comunitaria a través del juego en el tiempo de recreo.

### **Palabras clave**

Juego, recreo, convivencia, educación intercultural.

## **ABSTRACT**

This Master's Thesis has been carried out after the theoretical compilation on play in playgrounds and on intercultural education. Presenting different definitions of concepts such as interculturality or culture, as well as different theories of play or types of recreation, in addition to concepts such as inclusive school or corner pedagogy. The first part of this project has been based on the current regulatory framework, focusing on the importance of play and its relationship to learning values such as coexistence or respect. In the second part, an investigation is presented to contextualize an intervention proposal for 1st and 2nd year students. The aim is to improve school and community coexistence through play during recess time.

### **Key words**

Play, recreation, coexistence, intercultural education.

## JUSTIFICACIÓN

Desde la lectura de diferentes textos y desde mi propia observación he detectado que, en los recreos de los institutos y colegios de Educación Infantil y Educación Primaria, hay mucho alumnado que permanece solo, en un banco, en una esquina o se esconde incluso en los baños hasta la hora en la que vuelven a clase.

La etapa en la que se pretende abordar este TFM es la adolescencia y se caracteriza por ser una etapa complicada ya que se generan cambios físicos y eso afecta también a la parte psíquica y emocional, debido a que todas las situaciones mencionadas anteriormente citadas pueden influir y aceptar en el alumnado que se queda solo en el recreo.

Desde los centros educativos se debería reaccionar ante esta situación que genera en muchos adolescentes un malestar emocional, haciéndose sentir menos despreciados y solos.

Con lo cual desde este Trabajo de Fin de Máster se va a plasmar una propuesta de intervención basándose en la idea de "Trabajo por rincones" de educación infantil, como explica Rodríguez Torres (2011). Pero en este caso llevada al patio del recreo y al instituto en este caso y centrándonos en las diversas nacionalidades que existen en los centros educativos.

Se pretende trabajar la educación intercultural desde un proceso que puede ser abordado desde diversas perspectivas de intervención. Por lo tanto en este Trabajo de Fin de Máster se abordará el fomento de la educación intercultural desde el juego en el recreo del patio del instituto, como forma de inclusión social y fomento de la toma de decisiones de las personas contribuyendo así a la mejora eficaz de sus procesos vitales. Favoreciendo a la convivencia del alumnado de 1º y 2º de ESO, analizando experiencias de patio, que se hayan llevado a cabo donde el juego y la convivencia son las principales metas a la hora de intervenir con el alumnado en un patio de recreo.

En este TFM se presenta un proyecto para realizar en un IES, fomentando así la convivencia en una comunidad con diferentes culturas. El alumnado de una misma nacionalidad suele hacer grupo de iguales con las personas de su misma cultura, y a veces es complicado que interactúen con diferentes

compañeros de otras nacionalidades y si existe una motivación por medio, que en este caso es el juego, puede haber la posibilidad de que el alumnado independientemente de su lugar de nacimiento, pueda interactuar con otros compañeros.

El patio del recreo es un espacio muy ambivalente por la cantidad de alumnado que puede haber y la cantidad de cosas que el alumnado puede experimentar en él. Además, muchas personas están solas y necesitan quizás ese medio para poder socializar con sus iguales, ese medio es el juego. El juego puede ser la herramienta que motive al alumnado a no aburrirse y aprovechar ese tiempo de descanso. Por lo tanto, si se les ofrece una diversidad de juegos donde elegir, hay más posibilidades de que los adolescentes estén tentados a esos juegos. Además, dándoles la oportunidad a través de una encuesta de poder elegir ellos mismos diferentes actividades según sus necesidades.

## **OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE MASTER**

- ♦ **Objetivo general:** Diseñar un proyecto de Educación Intercultural a partir de la realidad de un centro educativo para mejorar las relaciones interculturales en el recreo.
- ♦ **Objetivos específicos:**
  - Profundizar en el concepto de la educación intercultural y en sus conocimientos relacionados aplicando al ámbito escolar.
  - Planificar una propuesta de intervención, en la que se utilice el juego como recurso didáctico para fomentar respeto hacia diferentes culturas.
  - Conocer el valor del juego como recurso de convivencia.
  - Compartir señas de identidad y costumbres en relación a algunas culturas diferentes a la propia.

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1. INTERCULTURALIDAD. CONCEPTO Y EDUCACIÓN CULTURAL**

#### **1.2 Concepto**

El concepto de interculturalidad, para Rubio (2006) se trata de “una serie de procesos de transformación social que buscan mejorar las condiciones de vida de las personas que habitan en un determinado territorio (barrio, distrito o municipio) a través del empoderamiento de las mismas.

De esta forma, las personas pertenecientes a un territorio, a una comunidad, son actores partícipes de su propio proceso de desarrollo de una manera activa, así como las decisiones que han de tomar para poder decidir de alguna manera su futuro o qué hacer en cada momento. Se puede hablar de un modelo de organización social, donde se pretende de la colaboración de diferentes agentes.

Por lo tanto, para que surja un proceso de educación intercultural, se debe tratar de mejorar la convivencia de las personas que comparten un territorio, una comunidad y representan distintas culturas. Tratando de respetar las diferentes culturas y a las personas y siempre que sea posible preocuparse por esa cultura y aprender de ella.

Haciendo referencia al concepto de cultura, para poder comprender de esta manera los apartados de este proyecto, me basaré en la definición de 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.*

Tanto Malgesini y Giménez (1997) trabajan sobre algunos aspectos de cultura como que esta se experimenta mediante la socialización, se alcanza mediante la relación de cada persona con su medio social y natural en el que

se mueve. Así como que los cambios y transformaciones del medio, desde la cultura se constituyen un elemento de acomodado a los mismos.

Marqués Balsa, visto en (Juliano, 1993) A su vez, las personas que pertenecen a los grupos culturales minoritarios, pueden comprender distintas posibilidades como:

- Rechazo: “de desorientación con relegamiento defensivo a la identidad cultural previa”.

- Adhesión instrumental “o pactada cuando se incorporan sólo los elementos de la cultura receptora que revisen utilidad de subsistencia”.

- Adhesión cultural “ambivalente en que se oscila entre ambos referentes culturales”.

Es necesario y fundamental realizar ciertos cambios sobre circunstancias actuales que envuelven al multiculturalismo en esta sociedad, y con ello a la mala concepción existente sobre las personas extranjeras.

Desde este punto existe un espacio dispuesto en el que poder llevar a cabo esta tarea, es decir, desde los centros educativos. Aparicio y Delgado (2011) defienden que es la educación el medio idóneo en el cualse debe y puede contribuir a la realidad intercultural.

De esta manera, los niños extranjeros pueden optar a la educación intercultural y estar incluidos en esta. En cierto modo supone un doble beneficio ya que no son solo las personas extranjeras, los inmigrantes, los que tienen un gran interés en que esta realidad se lleve a cabo, con el objetivo de que sus hijos reciban una educación de calidad en la que tengan las oportunidades hacia una mejor integración.

Siguiendo por el concepto, interculturalidad, Camilleri(1985) afirma que existe una gran cantidad de definiciones visiones y propuestas en las que sus inicios se remontan a los años sesenta y setenta. De tal forma se habla de la existente confusión terminológica desde conceptos como multiculturalismo e interculturalismo. El primero se refiere a “La coexistencia de personas de diferentes culturas en un mismo lugar sin interacción; a la vez que cuando se



produce esa interacción así como intercambio de información, costumbres o valores entre sujetos de diferentes culturas, nos estaríamos refiriendo al segundo término” (Medina, 2002, p.16).

Por lo tanto la educación Intercultural en estos momentos, aunque existan ciertos términos para describirlo como diferentes propuestas interculturales así puede ser tanto en la escuela como en otros entornos, no se podría expresar como una base de perfil teórico.

Adentrándonos en la realidad multicultural en los centros educativos, no ha de tratarse como una dificultad a resolver, puesto que ésta puede inducir a la construcción de un ambiente más propicio en el que el alumnado pueda desarrollarse, las posibilidades de este análisis racional.

Por lo que la educación intercultural tal y como expresan Medina, Rodríguez e Ibáñez, (2005)“ es un principio orientador de las prácticas educativas en marcos plurales y se concibe como un proyecto de integración que supera los elementos y valores más representativos de las culturas concurrentes en el centro educativo”.

## **1.2. Modelos y programas para llevar a cabo una educación intercultural.**

Cuando se pretende llevar a cabo un proyecto de educación intercultural, se pueden trabajar desde diferentes modelos y programas, es este caso, los que nos muestra, Besalú, (2002):

- Modelo racista o segregado: Trabaja separando al alumnado según su origen racial o cultural. Con este modelo, se imparte una educación que se trabaja a través de la lengua materna de cada alumno, por lo que la instrucción del lenguaje oficial del país en el que reside es sumamente insuficiente.

- Modelo asimilacionista o compensatorio: Es un modelo educativo en el que cuya función es la interiorización a la cultura mayoritaria de las minoritarias culturales, de tal modo que desistan de su cultura de origen.

- Modelo integracionista o aditivo: Consta de la enseñanza y aprendizaje de la lengua del país residente, también se intenta conservar la lengua materna y algunos de los aspectos de la cultura de origen. El objetivo de este modelo es

llegar a alcanzar la integración sin ser traumática en la sociedad receptora, apoyándose en las capacidades individuales.

- Modelo multicultural o de pluralismo cultural: Desde este modelo se genera el derecho a una diferencia cultural, aunque se asuma la importancia del conocimiento de los grupos culturales minoritarios para después estimular la comprensión mutua del alumnado. En los primeros años de escolarización se imparten las clases en la lengua materna del alumnado extranjero prolongándose los programas del mantenimiento de la misma a lo largo de todo el periodo educativo.

- Modelo de relaciones humanas o de comprensión mutua: Destaca la apreciación y valoración de las diferencias culturales dentro del alumnado y lo hace fomentando la comunicación y el diálogo entre los diferentes grupos culturales, llevando a cabo técnicas de trabajo interesadas en la cooperativo y el carácter socioafectivo, además de buscarla solidaridad mutua.

- Modelo de transformación social: Su meta es una toma de conciencia por parte del alumnado que proceden de minorías culturales, entendiendo una realidad que pone las bases del racismo, sexismo o clasismo y así lograr que luchen por el cambio social.

- Modelo holístico o global: Trabaja para una formación para la ciudadanía dentro de una sociedad multicultural.

## **1.2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

El juego es una actividad primordial para el desarrollo integral de las personas. Por lo que su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Las personas aprenden a relacionarse con ámbito familiar, material, social y cultural desde el juego. Etimológicamente, la palabra juego nace de dos vocablos en latín: "iocum y ludusludere" haciendo referencia a broma, diversión o chiste. (Paredes, 2002, p. 21).

### **1.2.4. Relación entre juego y educación intercultural.**

El juego es una estrategia metodológica por excelencia de la educación y aunque en un instituto el juego a veces no es la opción por la que el profesorado se decanta es la forma que tienen los niños desde pequeños para aproximarse a la realidad. Esto puede ser beneficioso para el alumnado de secundaria ya que además no todos los adolescentes maduran de la misma forma ni tienen el mismo ritmo. Es a través de la exploración, investigación cuando el alumnado más interioriza los aprendizajes, desde una perspectiva lúdica. Siendo una actividad libre y satisfactoria que requiere de su participación y entusiasta.

Los niños van aprendiendo mediante los juegos aspectos del contexto cultural en que viven, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han construido los adultos. En ese proceso, las actividades lúdicas se irán haciendo menos autónomas y egoístas, de forma que se participa cada vez más del juego adulto de la vida, es decir, que se entienda la vida como un juego. (García y Llull, 2009, p. 21).

El juego tiene un valor social, o lo que es lo mismo, ayuda al niño a socializarse con el resto de sus iguales, elemento esencial en los primeros años de vida. El juego también lleva a que los/as niños/as se sumerjan en el mundo de la cultura y de las vivencias propias, por lo que hablamos de un valor cultural.

Viciana y Conde (2002, p. 83) definen el juego haciendo referencia a "un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia". Por lo que el juego esde vital

importancia en el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensoriomotrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño. Por otro lado, Carmona y Villanueva (2006, p. 11) defienden el juego como “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”.

#### **4.2. El juego y su importancia**

El juego tiene una gran importancia como actividad antropológica y de creación cultural, siendo una necesidad vital para que los niños/as desarrollen un crecimiento saludable, además de ser el juego un derecho fundamental de la niñez. El juego favorece la potencialidad lúdica que estimulan y desarrollan las inteligencias múltiples en la educación, posibilitando una autoestima saludable.

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006, p. 18), el juego es “una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano”, contribuyendo de forma relevante al desarrollo integral del niño durante su infancia. El juego es una necesidad vital, ya que el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse con otros niños, y esto se consigue mediante el juego. Para estos autores, el juego infantil nace en los programas de juego cooperativo y se define desde siete parámetros o características, en las que destacan: placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo.

Ante la definición de juego nos planteamos el que ofrece “el juego es una actividad gratuita, ficticia y fútil, pero que encierra algo primordial desde el punto de vista antropológico”(María Borja i solé (2012).

El juego estimula y nos introduce en competencias, virtudes y pasiones humanas desde un marco de reglas. Además todos los juegos tienen una característica en común y es que siguen unas reglas, las cuales son entendidas como límites y a la vez estímulo para la acción y la libertad.

Para Platón se diferencian cuatro actividades principales en la vida de los seres humanos: dormir, trabajar, combatir y jugar. Teniendo en cuenta las diferentes clases de juegos, algunos tienen su origen en un intento en el

desarrollo educativo de la juventud o bien el mantenimiento de habilidades adquiridas.

En el juego se destellan las características culturales de los pueblos y la forma de introducirnos en la cultura de las sociedades es jugando. Según la UNESCO, el juego, la vertiente lúdica y alegre de cada comunidad son manifestaciones diversas del hecho cultural y forman parte de la diversidad del desarrollo sociocultural y del patrimonio de la humanidad.

Actualmente, el juego es un instrumento eficaz incluido en los diferentes proyectos educativos integrales y transdisciplinarios. Siendo muy importante la obtención de criterios para mejorar la importancia del juego en base a unos valores éticos y democráticos.

El juego se utiliza para que el niño pueda desarrollarse en distintos ámbitos, aportando a ello, un aprendizaje así mismo.

Podemos observar que dentro del juego hay diferentes funciones, como señala Rael (2009). La primera de ellas es que mediante el juego el niño es capaz de aprender poniendo interés, permitiendo el dominio de habilidades y aptitudes básicas. También tiene un valor en el aspecto físico y psicomotor, ya que se desarrollan cualidades físicas, habilidades y destrezas motrices con el objetivo de que el niño sea capaz de controlar todos los movimientos que hace. Hay juegos que contribuyen a la abstracción, a la elaboración de nociones e imágenes mentales, por lo que podemos decir que también posee un valor intelectual. Esto nos indica, que el/la niño/a tiene que dominar la capacidad de seguir unas reglas, así como de saber orientarse en el tiempo y espacio.

A través del juego, el niño puede llegar a manifestar aquello que siente, sus deseos, impulsos, necesidades, etc., por lo que también hay valor afectivo y emocional.

### 4.3. Las teorías del desarrollo del juego/ Revisión histórica de las teorías del juego

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. A continuación, se exponen siete de las más conocidas.

*Tabla 1. teorías del desarrollo del juego*

<b>Teoría del excedente energético Spencer (1855)</b>	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
<b>Teoría de la relajación Lazarus (1883)</b>	El juego es una actividad compensadora del esfuerzo, y del agotamiento que crean en el niño otras actividades más serias o útiles suponiendo un gasto que el juego comporta recuperación de energía.
<b>Teoría del preejercicio Groos (1898)</b>	El juego contribuye al desarrollo en las funciones en las que su madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.
<b>Teoría de la recapitulación Granville Stanley Hall (1904)</b>	El juego del niño reproduce y sintetiza una transformación filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.
<b>Teoría del juego de Freud (1898, 1906, 1920)</b>	El juego trata de una expresión de los instintos del ser humano. Desde el juego individuo encuentra placer dando salida a diferentes elementos

---

	inconscientes. Teniendo un importante valor terapéutico, de salida de conflictos y preocupaciones personales
<b>Teoría de la derivación por ficción Claparède (1932)</b>	El juego hace, vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y en las que el niño no puede tener acceso al no tener cierta maduración para ello.
<b>Teoría de la dinámica infantil Buytendijk (1935)</b>	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

---

#### 4.4. El juego en el recreo

Comenzando por el concepto de recreo, desde la RAE, lo definen de las siguientes maneras:

1. Acción de recrearse (divertirse).
2. En los colegios, suspensión de la clase para descansar o jugar.
3. Sitio o lugar apto o dispuesto para diversión.

La Real Academia de la lengua española define el recreo, cómo un espacio exclusivamente dedicado al ocio. Sin darle importancia al valor educativo. Siendo el espacio donde el alumnado pasa a la semana un gran número de horas, incluso supera algunas materias del currículo.

Pensamos en el patio y por ende del recreo como un tiempo de libertad para el alumnado, dándose como concepto de recreo un lugar de descanso.

Bien es cierto que los juegos del recreo de los niños suelen tender a ser organizaciones sociales con normas y reglas establecidas donde intervienen también la competencia entre grupos.

El juego en el recreo es una herencia cultural y antropológica, transmitiéndose de generación en generación. Es necesario que en los recreos que vayan mezclando unos alumnos con otros, de diferentes culturas o edades.

Debido a la estratificación de las relaciones sociales y de las pocas oportunidades que el alumnado tiene de jugar con otro alumnado diferente a ellos, así como en edad por ejemplo se está reduciendo por lo que pone en peligro aquellos juegos que más carga cultural tienen, es decir los juegos de patio.

Ocupa una décima parte del horario anual del centro, por lo que incidir en este espacio y tiempo es dar una oportunidad para incrementar o mejorar, algunos aspectos relacionados con la salud, el bienestar, las relaciones, la prevención de conflictos o simplemente aspectos que se dejan pasar por no ocupar el lugar que se merece como espacio educativo (Salas, 2020).

Es cierto que la cultura del juego en el patio del instituto se va perdiendo a medida que el alumnado crece, por la idea que se puede tener sobre que el instituto es para mayores y eso hace descartar el juego, aunque el juego en la adolescencia también tiene gran cabida pero quizá eso se dé más en las chicas ya que en cualquier patio de recreo de instituto hay un grupo de alumnado masculino jugando al fútbol y en ese juego participan alumnado de diferentes clases, culturas y edades. No se trata de realizar una distinción entre hombres y mujeres, pero simplemente es lo que se observa y por ello desde otros juegos podamos implicar a todo el alumnado sin distinguir su género, cultura o edad.

Según el Informe Delors (1994) por la UNESCO desde los cuatro los pilares del aprendizaje: aprender a hacer, aprender a ser, aprender a aprender y aprender a convivir. La existencia de innovación en un centro escolar, debe estar atenta a lo que ocurre en los minutos de patio, y siendo este el tiempo y el espacio donde favorece el mayor número de oportunidades de relación e interacciones personales entre el alumnado.

#### **4.5.Las teorías patio del recreo**

Evans y Pellegrini (1997) destacan la importancia del recreo mediante tres teorías principales sobre la importancia del recreo en la escuela: La Teoría de



Energía Sobrante, la Teoría de la Novedad y la Hipótesis de la Madurez Cognitiva. En las investigaciones más recientes no apoyan ninguna de estas teorías al 100%; pero todas incluyen la creencia de que los niños/as vuelven del recreo más atentos y dispuestos para centrarse en las lecciones. Ya que el juego, es una de los métodos de descanso para el alumnado. Dichas teorías las encontramos en Vila, F.J. (2010):

### **La Teoría de Energía Sobrante.**

Esta teoría afirma que cuando el alumnado llega a ser sedentario por espacios largos de tiempo que aumentan en él la energía sobrante. Es decir, la inquietud, la agitación y los comportamientos que no están enfocados en la tarea en general, por lo que tienen da ser indicios de que los/as niños/as necesitan un descanso. El recreo les ofrece una oportunidad de hacer ejercicio, satisfaciendo así su necesidad de descanso y desahogo.

Según esta teoría descrita por Evans y Pellegrini, tras soltar esta energía reprimida, el alumnado puede volver al aula más relajados para el trabajo del aula.

### **La Teoría de la Novedad.**

Esta teoría propone que cuando las tareas de clase son menos interesantes para el alumnado, estos llegan a estar menos atentos y por lo tanto necesita un tiempo para descansar o jugar, de esta manera se introduce la "Novedad". Es decir, los descansos del recreo dan la oportunidad de participar en actividades distintas a las lecciones académicas. Esto hace que los niños vuelven al aula vuelven a percibir las tareas como nuevas y originales. Vila, F.J. (2010).

### **La Hipótesis de la Madurez Cognitiva.**

Esta teoría insinúa que el alumnado aprenda más desde la participación en tareas que están separadas por plazos de tiempo, más que en las concentradas en un solo plazo. El recreo ofrece al alumnado estos descansos durante las clases para mejorar su atención en las actividades y su comportamiento.

#### 4.6. Tipos de recreo

Es el profesorado y el centro educativo quienes deciden el tipo de recreo que ofrecen al alumnado, el recreo libre es el más utilizado en los centros pero por otro lado, en países como el Reino Unido o países de Latinoamérica, están cobrando más presencia otros tipos de recreo, como el recreo dirigido como una estrategia pedagógica.

Alcántara, Cardoza y Limas 2013 desarrollaron una tesis de licenciatura en la que se diferencian los tipos de recreos que existen. Entre estos tipos de recreo el profesorado tiene la libre opción de elegir, recreo dirigido, orientado y libre o supervisado. Eligiéndose en función del centro y en este apartado definiremos los tres recreos.

**Recreo dirigido:** es uno de los primeros tipos de recreo que se deben desarrollar en los centros educativos. El profesorado establece y desarrolla actividades planificadas con el alumnado, buscando el fin lúdico y desarrollando un aprendizaje en el alumnado a través del recreo.

En este tipo de recreo lo que hay que potenciar no son solo las distintas habilidades del alumnado, sino también las distintas facetas de la personalidad, la integración y la convivencia, ofreciendo a cada niño y niña la oportunidad de expresar sus sentimientos en un momento determinado y potenciando la integración. Es el profesorado, quien establece las actividades concretas en las que el alumnado va a participar.

**Recreo orientado:** este tipo implica la oferta de diversas actividades a desarrollar por el alumnado, ofreciéndole así una mayor libertad de elección.

Este tipo de actividades deberán estar pensadas para favorecer la convivencia entre alumnado, y ocasionalmente se podría dar la intervención ocasional de los docentes, mejorando la relación profesor-alumno.

**Recreo libre o supervisado:** El profesorado se convierte en el vigilante del alumnado y toma la autoridad facilitando la convivencia entre el alumnado, resolviendo conflictos. Las actividades que se realizan en este tipo de recreo son libres, y son los propios alumnos y alumnas quienes deciden cómo y con

quién realizarlas, por lo que es muy posible que se dé la separación del alumnado desde los intereses, afinidad, o motivos socioculturales.

#### **4.8. Escuela inclusiva**

La inclusión es una de las bases para conocer cuáles son las barreras que impiden el aprendizaje y la participación de una parte del alumnado en el aula. (Melero,2011) Reflexiona sobre la Escuela Inclusiva haciendo referencia al compromiso ético del discurso de la cultura de la diversidad. Para poder construir esa escuela sin exclusiones se necesita de culturas inclusivas, políticas inclusivas y prácticas pedagógicas inclusivas. Se trata de trabajar desde un modelo educativo que se construye desde la base de la comprensión de que el alumnado son competentes para aprender respetando las peculiaridades de cada alumno evitando sí las desigualdades, una cultura de una escuela sin exclusiones. Sin cultura cooperativa y solidaria es imposible hablar de educación inclusiva. Por eso es aconsejable revisar las prácticas educativas e iniciar construir una nueva cultura escolar o al menos darle un nuevo significado a la actual. Una cultura educativa inclusiva. Pero para construir dicha cultura, primero hay que soñarla.

(Ainscow, y Miles, 2009), por otro lado, lo define como “el proceso que trata de garantizar el aprendizaje y participación de todo el alumnado en la vida del Centro Escolar”. Mel Ainscow continúa afirmando que debe ser tratada dentro de un contexto sobre la “Educación para Todos”, defendiendo que estas escuelas pueden ofrecer “educación efectiva para la mayoría de los menores y mejorar la eficacia y en último término el coeficiente coste - eficacia de la totalidad del sistema educativo”.

Una educación inclusiva es la conceptualización que adopte el profesorado de la noción de diferencia. Porque de la percepción que tenga aquél del alumnado y de los procesos de aprendizaje van a depender los modelos educativos que ponga en juego: el respeto a las diferencias del alumnado, en la búsqueda de la equidad no sólo como igualdad de oportunidades sino como igualdad de desarrollo de las competencias cognitivas y culturales.

#### 4.9. MARCO NORMATIVO

- ◆ Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- ◆ Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- ◆ Orden EDU/52/2005, de 26 de enero, relativa al fomento de la convivencia en los centros docentes de Castilla y León.
- ◆ Artículo 28 del Decreto/39/2022, se entiende por ACNEAE, aquel que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar.
- ◆ DECRETO 5/2018, de 8 de marzo, por el que se establece el modelo de orientación educativa, vocacional y profesional en la Comunidad de Castilla y León.

Así, en la Convención sobre los Derechos del Niño (1989), resaltan dos artículos en los que el juego, el descanso y el desarrollo integral se conciben como derechos de los niños y las niñas y, por lo tanto, a los cuales se puede responder propiciando espacios de recreo durante las jornadas escolares:

- ◆ Artículo 27: Los Estados Partes reconocen el derecho de todo niño a un nivel de vida adecuado para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social. (p. 31).
- ◆ Artículo 31: Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultura y en las artes. (p. 36).

## **2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

Este proyecto de intervención sobre la educación intercultural en el recreo, parte de la necesidad de convivencia intercultural en los recreos y desde mi observación en el patio del recreo en la cual predomina la poca convivencia entre el alumnado de diferentes culturas, sin existir un compañerismo homogéneo, por lo que el juego sería un buen método para fomentar la convivencia y el respeto en este espacio.

Para esta investigación se ha realizado un cuestionario al que han respondido el alumnado del 1º y 2º de ESO de IES sobre el que se va a realizar el proyecto. Se han realizado preguntas tanto abiertas como cerradas, entorno a qué actividades realizan ellos en el recreo, qué les gustaría hacer en el recreo y si ven a alumnado solo a la hora del recreo. De tal forma que se puedan conocer las demandas del alumnado de estos cursos y lo que ellos perciben sobre la convivencia en ese espacio, teniendo en cuenta la gran variedad de culturas que existen. Las preguntas de cuestionario se encuentran en el ANEXO I.

### **2.1.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

En esta parte del trabajo se presentará la metodología de investigación educativa desarrollada, la cual tiene como finalidad conocer las acciones e intereses del alumnado de 1º y 2º de ESO en el recreo respecto a la convivencia con sus compañeros y los diferentes juegos que podrían hacerse para incentivar las relaciones entre iguales en un contexto en el que participan diferentes culturas.

La investigación en temas de educación es observada por el sistema educativo, tanto por los equipos directivos de los centros y por el profesorado como una acción que se cree cada vez más necesaria desarrollar para poder identificar y diagnosticar las necesidades educativas, sociales, institucionales y personales (Martínez, 2007). Continúa diciendo la misma autora, que se trata de una acción desarrollada para llevar a cabo cambios eficaces en las prácticas educativas, en la enseñanza, en la estructuración y organización de los sistemas educativos, para fomentar los métodos de convivencia y resolución de

conflictos en las relaciones que tienen los agentes que pertenecen a la comunidad educativa.

La metodología de investigación es de carácter cuantitativo, aunque se han incorporado preguntas cualitativas también.

La técnica elegida ha sido un cuestionario, el cual es definido como un conjunto de preguntas, que buscan la reacción de la muestra a la que pertenece la población, respondiendo a las preguntas, tratando, además, de responder a las preguntas principales de la investigación. Teniendo en cuenta que la función de extracción de muestras ha sido imaginada como la habilidad de controlar y medir la fiabilidad sobre la información que se establece de forma útil, aplicando la teoría de las probabilidades. Podemos entender que la encuesta somete a examen a una parte de la población para la realización de proyectos sociales (Callejo Gallego et al., 2009).

Se ha optado por diseñar un cuestionario que tiene como fin, extraer cierta información de la población, para someterla a una observación científica en la cual se representa a dicha población. Como afirma Callejo Gallego et al(2009), sirven para dar una solución, un control, una explicación o descripción. El cuestionario es un instrumento útil en la recogida de datos, sobre todo a aquella población que es difícilmente accesible en cuanto a la distancia o por dispersión de los sujetos a los que interesa realizar la muestra, o por la dificultad para poder reunirlos, permitiendo además identificar y sugerir hipótesis. Da la posibilidad de que todos los sujetos que se sometan a él puedan ser preguntados con las palabras exactas, las preguntas tendrán un idéntico orden. La encuesta es destacada por proporcionar el contraste de su eficacia y su fiabilidad (Callejo Gallego et al., 2009).

En este caso, la encuesta realizada será mixta, recopilando información cualitativa y cuantitativa. El tipo de preguntas que aparecen en el cuestionario es diverso; preguntas cerradas, dando distintas opciones a marcar y, por otro lado, se dan preguntas abiertas que responderán desde su propia experiencia u opinión en cuanto a las situaciones que se viven en los recreos. El cuestionario se estructura en tres bloques (ANEXO I). El bloque 0 sobre datos generales, se pregunta sobre el sexo, la edad y el curso en el que se

encuentran.El bloque 1, sobre si se lo pasa bien en el recreo y tiene ganas de que llegue el recreo, tratándose de una pregunta cerrada en la cual su respuesta de sí o no.

En las preguntas 4 y 5 se les dan varias opciones sobre lo que hacen en el recreo y lo que les gustaría hacer.En la pregunta 6, se quiere saber si el alumnado tiene ganas de que llegue el recreo, con una respuesta cerrada de sí o no.

Al igual que en la pregunta 7 y 8 que se pregunta sobre si se relacionan con otros chicos o chicas y si han hecho nuevas amistades en el recreo, como lugar de convivencia, respondiendo con una pregunta cerrada, de sí o no. A la vez que en la pregunta 9 que se pregunta si ven niños solos en el recreo con una respuesta cerrada de sí, no o tal vez. La pregunta 10 trata sobre si creen que se discrimina en el recreo a otros niños, volviendo con una respuesta cerrada de sí o no.

En el bloque 3, la primera pregunta quiere hacer referencia al espacio que usan en el recreo, siendo una pregunta cerrada con varias opciones de los lugares que pueden utilizar.

En la pregunta 2 de este mismo bloque se les da la oportunidad de elegir una actividad para realizar en el recreo, dándoles de nuevo diferentes opciones en una respuesta cerrada.

En la pregunta número 3 se pregunta si prefieren una actividad libre o dirigida, dando esas opciones en una respuesta cerrada.

Ante la pregunta número 4, se quiere saber si el alumnado quisiera realizar una actividad sobre TICS, dándoles a elegir una respuesta cerrada de sí o no.

En la pregunta número 5, se les da la opción de que ellos expresen una actividad de su infancia que les gustaría volver a repetir en el patio del recreo. Siguiendo con la 6, se les pregunta, sobre Si se les diera la oportunidad de jugar a diferentes juegos y uno de ellos te gustase mucho pero tu amigo no quisiera jugar, te daría igual jugar con otros compañeros/as que no conocieras,

dando opción a una respuesta cerrada sobre sí o no. En la pregunta 7 se les pregunta si surgen muchos conflictos en el recreo, respondiendo sí o no.

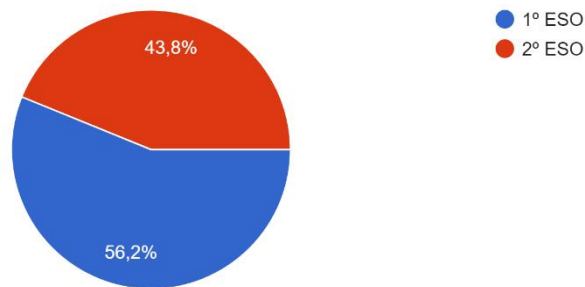
En la 8 se les ofrece la oportunidad de explicar cómo sería para ellos un recreo ideal, respondiendo con una pregunta abierta. Ante la pregunta número 9, se les pregunta cómo se lo pasan en el recreo, con una respuesta cerrada en la que se ofrecen varias opciones. En la pregunta 10 queriendo saber con quién pasa el recreo, siendo pregunta cerrada y dando varias opciones. Se realizó la descripción y análisis de la muestra desde una perspectiva general, destacando los datos relevantes de las respuestas. El análisis estadístico se realiza tras finalizar la información obtenida desde el cuestionario, con la finalidad de simplificar el análisis estadístico de los datos. Dentro de las funciones de la estadística se diferencian las fases de la estadística, como es la estadística descriptiva, que recoge, reduce y representa los datos y la descripción que es denominada la estadística exploratoria, encargada de recoger, resumir y presentar datos además de encargarse de buscar patrones y de la detección de anomalías de estos (Callejo Gallego et al., 2009).

### **3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Para comenzar, se consideraba necesario, mostrar los datos generales del alumnado participante. La encuesta la respondió un total de 130 alumnos, teniendo en cuenta que existen 4 clases en 1º de ESO y en 2º de ESO. En 1º de eso hay un total de 82 alumnos, de los cuales respondieron un 43.8% frente a un 43.8% de 2º de ESO, siendo un total de 86. Observando los datos, respondieron más alumnado de 2º ESO que de 1º ESO, siendo mayor número de alumnado en 2º.

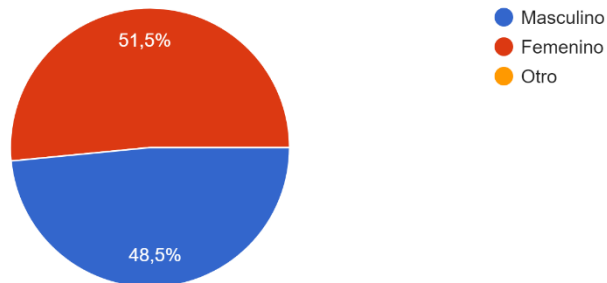


CURSO  
130 respuestas



En cuanto a la respuesta por sexo, han respondido un total de 51,5% de género femenino frente a un 48,5% de género masculino. Observando que no existe gran diferencia entre ambos géneros.

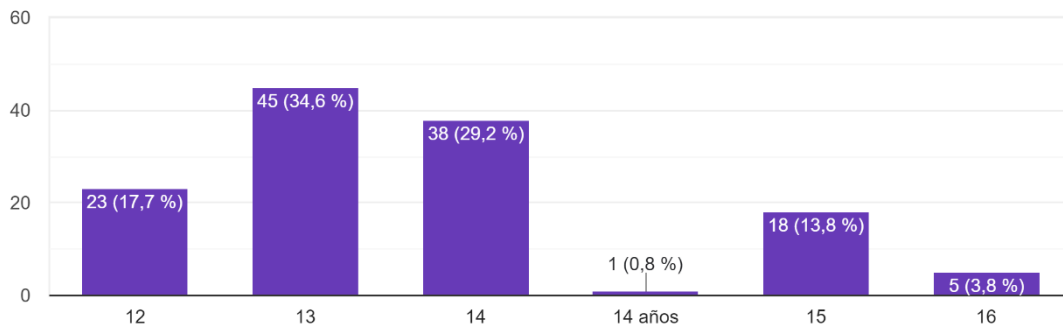
Género  
130 respuestas



En cuanto a la edad hay un rango entre alumnado de 12 años siendo un 17.7% hasta un 3.8% de 16 años. Entre esas edades destacan el alumnado de 13 años siendo la mayoría con un 34.6% y de 14 con un 29.2%, seguido el alumnado de 15 años con un 13.8%.

## Edad

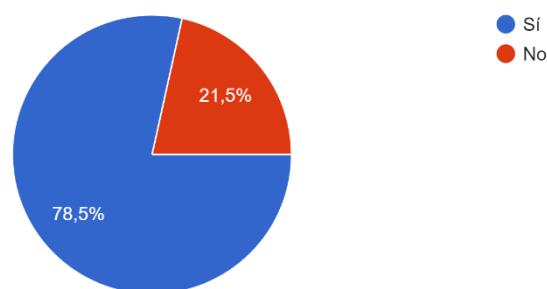
130 respuestas



En la pregunta ¿te gusta el recreo? Un 78.5% responde que sí frente a un 21.5% que responde negativamente. Observando que es mayor el porcentaje de alumnado que afirma que no se lo pase bien en el recreo con un 30% ante el alumnado que dice no gustarle frente aun 70% que dice que sí. Esto quiere decir, que aunque hay alumnado que le gusta el recreo a la vez no se lo pasa bien, analizando las preguntas son respuestas diferentes, ya que aunque puede gustar ese momento de desconexión puede ser aburrido a la vez.

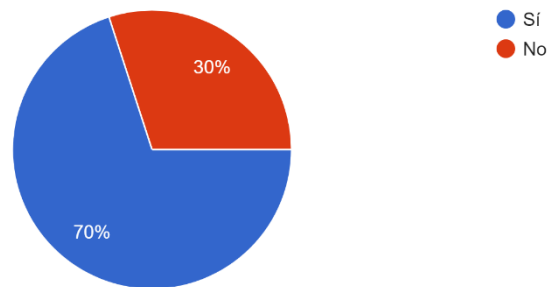
## ¿Te gusta el recreo?

130 respuestas



¿te lo pasas bien en el recreo?

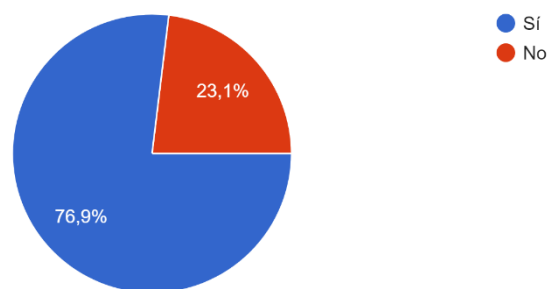
130 respuestas



A la pregunta si el recreo les sirve para desconectar un 23.1% afirma que no ante un 6.9% afirma que sí.

¿el recreo te sirve para desconectar?

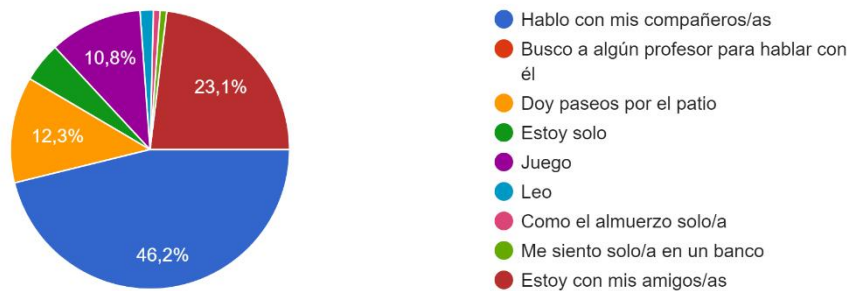
130 respuestas



Cuando se les pregunta qué hacen en el recreo, hay variedad de respuestas, siendo las más solicitadas hablar con mis compañeros con un 46.2% o estoy con mis compañeros con un 23.1%. Con un 12.3% responden con dar paseos por el patio.

### ¿Qué haces en el recreo?

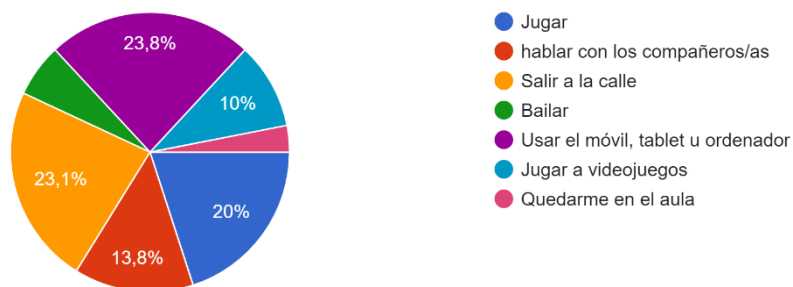
130 respuestas



A la pregunta que les gustaría hacer en el recreo, el 23.8% responde que les gustaría usar el móvil o la tablet, con muy poca diferencia, 23.1%, marcan salir a la calle,seguido, marcan jugar con un 20% y jugar a videojuegos con un 10%,con un 8% el alumnado prefiere bailar.

### ¿Qué te gustaría hacer en el recreo?

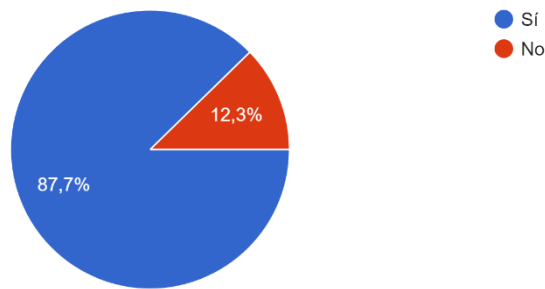
130 respuestas



Al alumnado también se le ha preguntado si tienen ganas de que llegue el recreo, siendo un 87.7% la mayoría que apuntan que sí tienen ganas frente a un 12.3% que apunta negativamente.

¿Cuándo estás en clase tienes ganas de que llegue el recreo?

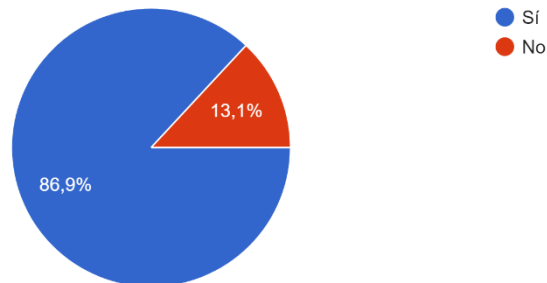
130 respuestas



Cuando se les pregunta si se relacionan con otros chicos o chicas en el recreo es un 13.% quien afirma no relacionarse con nadie ante una mayoría de 86.9% que sí lo hacen .

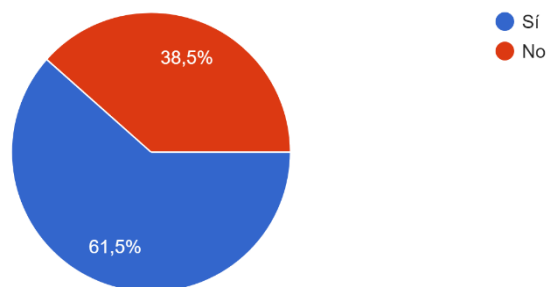
¿en el recreo te relacionas con otros chicos o chicas?

130 respuestas



¿en los recreos has hecho amigos nuevos?

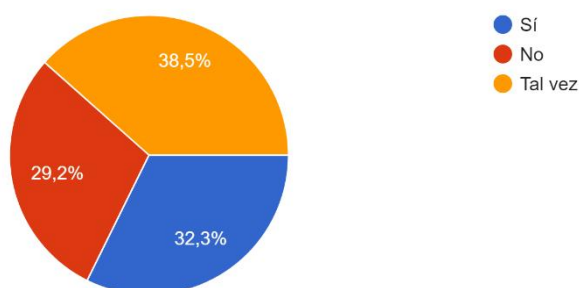
130 respuestas



También se les pregunta si han hecho amigos nuevos y un 38.5% responde negativamente ante un 61.5% que responde que sí ha hecho amigos nuevos, ya que aunque sí se relacionen con otras personas no tienen por qué haber hecho amigos nuevos en el patio, ya que muchas veces los grupos se forman dentro del aula o ya se han creado en cursos anteriores.

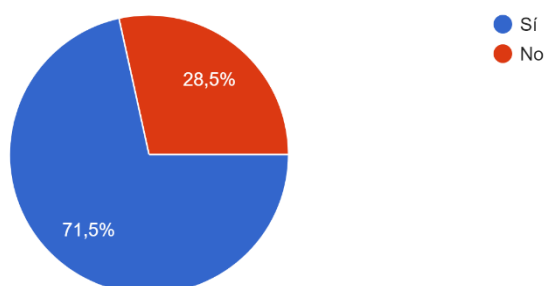
Ante la pregunta si ven niños solos en el recreo es curioso que la mayoría con un 38.5% diga que al vez, frente a quienes sí los ven que son un 32.3% que es un porcentaje bastante alto frente a un 29.2% que no los ven. En esta respuesta, puede que no sean muchos los niños a los que ven solos, pero sí a los mismos y quizá muchos de ellos pasan desapercibidos.

¿ves niños/as solos en el recreo?  
130 respuestas



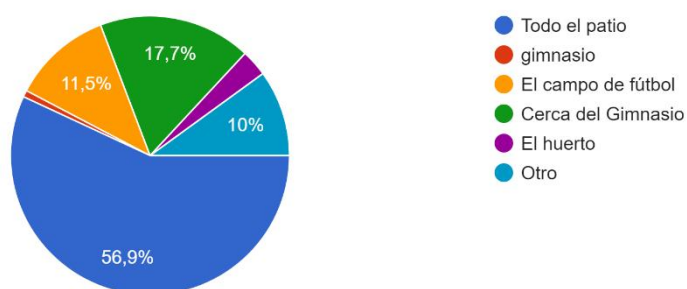
Cuando se pregunta si en el recreo discrimina a otros niños hay una mayoría de un 71.5% que dice que sí y un 28.5% que no. Quizá se piense no porque vean niños solos, sino porque entre los diferentes grupos se excluyen a miembros de estos por alguna razón.

¿crees que en los recreos se discrimina a otros niños/as?  
130 respuestas



Cuando se les pregunta que espacio del patio usan un 56.9% dice usar todo el patio, un 17.7% cerca del gimnasio, un 11.5% usa el campo de fútbol, siendo este seguramente el alumnado que juegue a fútbol en el recreo. Respondiendo con un 10% que utilizan otro lugar.

¿Qué espacio del patio usas en recreo?  
130 respuestas

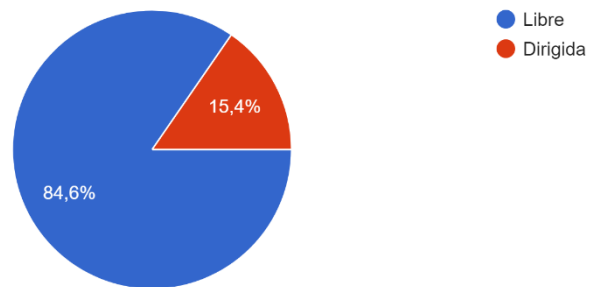


Se les da una variedad de actividades para que elijan, al realizar en el recreo y la mayoría responde que les gustaría salir a la calle, con un 33.3%, con un 27.9% prefieren jugar a juegos de mesa, con un 7.8% les gustaría escuchar música o bailar un 9.3%. Dada la variedad de alumnado con diferentes características hay por lo tanto una gran variedad en sus elecciones.

Se les pregunta también si preferirían una actividad libre o dirigida ya que a veces es más fácil que se les ofrezca una actividad a que un grupo de alumnado elija qué actividad realizar. Ya ante esto responden que libre un 84.6% frente a un 15.4% que decide libre.

¿Prefieres una actividad ...libre, dirigida?

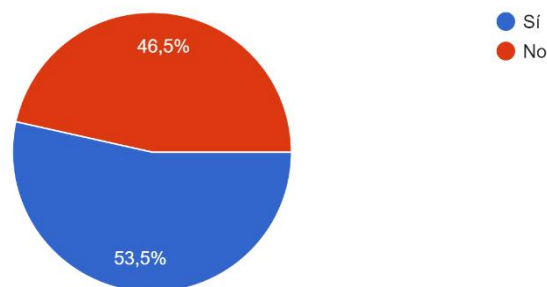
130 respuestas



Dada la importancia que tienen las TICS en la vida de la gente, se consideró importante preguntarles si querían hacer una actividad sobre ellas, y aunque muchos quieran usar el móvil en el recreo, un 53.5% elige que no, frente a un 46.5% que decide que sí.

¿Te gustaría hacer alguna actividad sobre tics?

129 respuestas



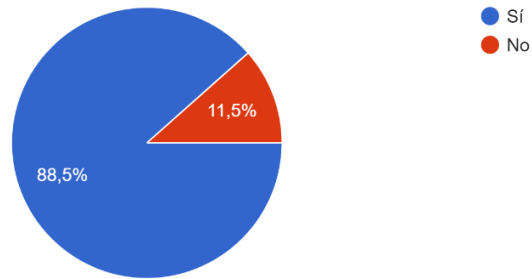
A la pregunta en la que deben responder sobre juegos de su infancia que les gustase jugar en el recreo hay una gran variedad, nombran bomba, las cartas, el escondite, canicas o bomba, muchos coinciden en estos tres últimos juegos.

Se les hace la pregunta sobre si ellos jugarían con personas que no conocen y un 88.5% responde que sí, ante un 11.5% que responde que no



Si se diera la oportunidad de jugar a diferentes juegos y uno de ellos te gustase mucho pero tu amigo no quisiera jugar, ¿te daría igual jugar con otros compañeros/as que no conocieras?

130 respuestas

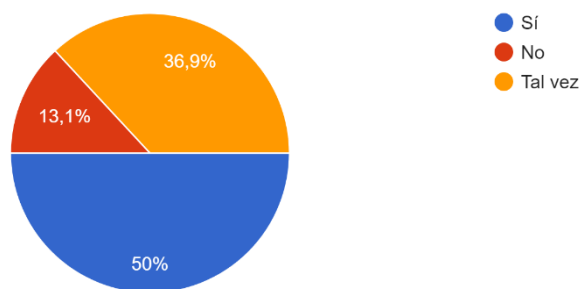


Se les pregunta si creen que surgen muchos conflictos en el recreo y un 50% responde que sí, frente a una seguida mayoría que cree que tal vez con un 36.9% y un 13.1 % que dice que no.

Se les pregunta ¿Cómo sería tu recreo ideal? Y muchos de los responden que usando el móvil siendo la respuesta más repetía, además de que piden más libertad, quizá se refieren a las guardias de patio que hace el profesorado o sin tener demasiadas restricciones, como no poder entrar a las aulas. Además mucho alumnado pide que no sea demasiado aburrido

¿crees que surgen muchos conflictos en el recreo?

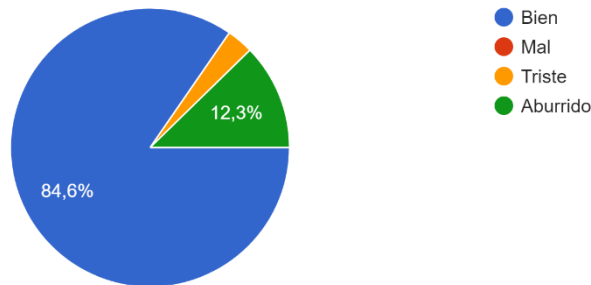
130 respuestas



Cuando se les pregunta sobre cómo se lo pasan durante el recreo responden un 84.6% que triste frente a un 12.3% que aburrido ante un 3.1% que dice estar triste.

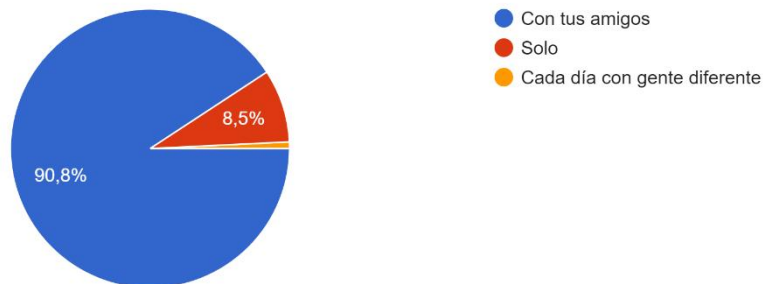
¿Cómo te lo pasas durante el recreo?

130 respuestas



En los recreos sueles estar:

130 respuestas



## 4.PROPUUESTA DE INTERVENCIÓN

### 4.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (JUSTIFICACIÓN)

La idea de este proyecto parte desde los CEIP, se trata de una idea como la de “Trabajo por rincones” pero en este caso se presenta en la etapa de secundaria y el espacio en lugar del aula se desarrollaría en el recreo.

La metodología de rincones trata de una propuesta que consiste en organizar diferentes espacios para realizar varias actividades, individuales o en pequeños carácter cognitivo, manipulativo, vivencial y simbólico, como explica Rodríguez Torres (2011).

Se trata de distribuir dentro del aula diferentes propuestas para que los niños puedan acceder de forma libre y así fomentar, su creatividad. Se centra en la etapa educativa infantil de 3a a 6. Los rincones sirven a los niños para tener

autonomía e iniciativa personal, ya que, en ellos se desarrollan la autonomía para desenvolverse en distintas situaciones, tomar decisiones e iniciativas con respecto a su trabajo y resolver situaciones mediante la creatividad en definitiva la innovación personal; por otro lado, también trabajan la parte emocional, porque favorece el conocimiento y control de sus propias emociones y a vivencia la empatía en las relaciones interpersonales.

Basándonos en el patio como un espacio donde aprender y desarrollarse al igual que el juego, que desde él se aprende. Además, el patio y el juego son objetivos desde los que se puede observar muchas cualidades del alumnado, de su relación con los demás o de su forma de actuar. Como hay centros educativos en los que existe una gran cantidad de alumnado migrante, en este caso en un IES rural que alberga 16 tipos de procedencias. Sería un buen momento para que se ubicaran distintos puntos en el patio del instituto, incluso aulas derivadas para tal fin con diferentes juegos de diferentes culturas.

Además, hay mucho alumnado que a la hora del patio no tienen con quien jugar e incluso grupos que a veces no saben a qué jugar. Sería una forma de que a la vez que conocen diferentes culturas, pueden jugar todos juntos, además de fomentar valores, como el trabajo en equipo o el compañerismo entre otros.

La elección de los puntos de los juegos será libre, eso sí, todos tendrán normas, para que no todo el alumnado se acumule en el mismo juego. Los juegos irán cambiando para que no se cansen de lo mismo pero cada mes se cambiarán dos de los rincones. Es una forma de ofrecer juegos y diversión sin que se vean obligados a acceder a ellos, pero un primer paso es acercarse e investigar sobre lo que se les ofrece. Además es una forma de acercar al alumnado e incluso al profesorado a la cultura del juego de otros países.

## **4.2. CONTEXTO**

Se trata de un Instituto rural público de una provincia de Castilla y León de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, donde se escolariza alumnado de este pueblo y de otras localidades de su zona de influencia.

Los 673 estudiantes con que cuenta el instituto en el presente curso 2023-2024 provienen en su mayor parte de los colegios públicos adscritos de la zona. Los cambios en el tejido industrial de la zona y el traslado de empresas del sector secundario a otras áreas tienen reflejo en las características de nuestro alumnado, no sólo en las variaciones de las situaciones socioeconómicas de las familias, sino también en el porcentaje de alumnado inmigrante que recibimos, que ha descendido.

En el entorno, Cáritas y Cruz Roja, no solo dan respaldo y atención a las familias, sino que ofrecen ayuda y clases por las tardes a alumnos con dificultades, por lo que es conveniente ponernos de acuerdo con ellos para tratar de aprovechar este y otros recursos del entorno y que más estudiantes tengan el mayor número de posibilidades para poder superar sus dificultades.

La diversidad cultural del alumnado del centro se aprecia no solo en las enseñanzas que recibe, sino también por su lugar de procedencia y nivel socioeconómico de sus familias. Contamos con alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, intereses, motivaciones, niveles de competencia curricular y contextos sociales que hacen necesaria la atención a estas diferencias individuales. Por este motivo, es necesario dar respuesta a dicha diversidad garantizando la equidad educativa y la calidad de educación para todos.

Desde el punto de vista socioeconómico la mayor parte de las familias tienen un nivel medio, si bien desde la crisis económica de 2008 se aprecia un incremento de los casos de alumnos con problemas económicos.

En el presente curso el instituto cuenta con alumnado de dieciséis nacionalidades diferentes a la española. Esto supone en torno al 12% del total y por importancia numérica destacan los de procedencia portuguesa, rumana y marroquí. En este supuesto las familias presentan diferentes niveles económicos, culturas diversas y en algunos casos se acusa cierta dificultad para adaptarse a los niveles de estudios del sistema educativo español, situación que atenderemos tanto con nuestros recursos especializados como con el profesorado del centro, con coordinación y propuestas comunes de actuación.

En dicho plan de atención a la diversidad, debemos tener en cuenta al alumnado que presenta necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) para poder conocer y aplicar las medidas de atención a la diversidad que mejor se ajusten a sus necesidades y características.

#### **4.3. PERSONAS DESTINATARIAS**

El alumnado de 1º y 2º de la ESO ya que es el alumnado que no tiene previo permiso a salir en los recreos ya que desde 4º de la ESO hasta 2º bachillerato, tiene permiso para salir fuera de las instalaciones del centro educativo.

Sobre todo va dirigido a aquel alumnado que permanece solo en el horario de los recreos y en este caso, en este instituto existen dos recreos, uno que dura 15 minutos y otro que dura 25 minutos. El recreo más largo es el más complicado para aquel alumnado que aún no está integrado con los demás compañeros y compañeras.

#### **4.4. PERSONAS IMPLICADAS**

El profesorado encargado del desarrollo y preparación será el departamento de orientación. Por lo tanto, contamos con las orientadoras del centro y las profesoras de servicios a la comunidad (PSC) siempre apreciando las ideas que otros departamentos quieran incluir en las actividades programadas de los recreos.

Por otro lado, en los recreos contaremos con la presencia y participación del profesorado responsable de la guardia de recreo, además de profesorado voluntario para apoyar esta actividad.

Las familias serán de gran ayuda a la hora de ofrecer y describir los juegos de su país, incluso participar a la hora de explicarles cómo se juega y qué sentido tiene ese juego en su país.

#### **4.5. PLANTEAMIENTO DE LA INTERVENCIÓN**

Aunque este programa será desarrollado por el profesorado del IES seguirá un enfoque de tipo social-comunitario debido a que es la que mejor se adapta a la consecución de los objetivos o metas, y además tendrá como coordinadora

principal a una PSC. La coordinación con una profesión donde el enfoque de carácter social es primordial y donde también puede influir en procesos de tipo comunitario, ya que se trabajará con alumnado de la comunidad educativa.

La educación intercultural a través del juego trata de potenciar valores como la participación y el liderazgo, utilizando como principal herramienta de intervención el trabajo con grupos de la comunidad educativa de diferentes culturas se trata de capacitar al alumnado que forma la comunidad educativa, así como al profesorado, para establecer un consenso sobre la identificación de los intereses comunes, y el respeto de los unos a los otros. La profesional de Servicios a la Comunidad como principal coordinadora del programa, llevará a cabo una serie de funciones:

#### **4.6. OBJETIVOS DEL PROYECTO**

##### **4.6.1. El objetivo general:**

Fomentar la convivencia de los niños y niñas del IES para promover su desarrollo integral, fomentando las relaciones interculturales en el tiempo del recreo a través del juego.

##### **4.6.2. Objetivos específicos:**

1. Propiciar espacios y situaciones de respeto y la igualdad efectiva y la diversidad entre el alumnado en el recreo.
2. Fomentar el conocimiento de nuevas culturas a través de juegos en el tiempo del recreo.
3. Actuar progresivamente para que el alumnado realice un ocio saludable en el tiempo del recreo.
4. Creación de lazos entre el alumnado extranjero y de origen así como el alumnado que permanece solo en el tiempo del recreo.

#### **4.7. ACTIVIDADES**

Para la realización de las diferentes actividades, se han propuesto algunas, pero siempre teniendo en cuenta que se crearán de cara a las necesidades del

alumnado. Para comenzar este proyecto, el centro propone las siguientes actividades:

### 1º RINCÓN: SALTAR LA COMBA

Los niños cogen la cuerda, uno de cada extremo, y le dan vueltas, mientras otros saltan por encima o pasan por debajo de ella. Se pueden poner en línea y solo saltar la cuerda una vez y vuelven a la fila o ponerse en fila y se van metiendo uno detrás de otro y quedan varios saltando a la vez, también se puede meter una persona y saltar mientras canta una canción.

Canciones:

- El barquero. Al pasar la barca, me dijo el barquero, las niñas bonitas no pagan dinero. Yo no soy bonita, ni lo quiero ser, al pasar la barca de Santa Isabel. Arriba la barca, una, dos y tres.

- La reina de los mares. Soy la reina de los mares y ustedes lo van a ver. Tiro mi pañuelo al agua y lo vuelvo a recoger. Pañuelito, pañuelito, quién te pudiera tener guardadito en el bolsillo como un pliego de papel.

- El cochecito leré. El cochecito leré, me dijo anoche leré, que si quería leré, montar en coche leré. Y yo le dije leré, con gran salero leré, no quiero coche leré, que me leré.

### 2º rincón: MALHA

Se lanzan unos discos en dirección a un palo que se encuentra a unos metros de distancia para intentar derribarlo. Se puede jugar en equipo o en parejas.

Se colocan los palos separados unos de otros y cada equipo se coloca uno a cada lado de cada palo. Así cada equipo queda enfrente del equipo contrario. Se marca una línea delante de los palos y a un metro de diferencia se marca otra línea perpendicular delimitando la zona de lanzamiento de los discos.

Dos de los jugadores de cada equipo tendrán dos discos que lanzarán con la mano intentando derribar el palo del equipo contrario y así dejando el disco lo más cerca posible y así lo harán todos los jugadores.

El jugador que quede más cerca del palo sumará 2 puntos para su equipo, pudiendo sumar un total de 4 puntos el mismo equipo dos de sus discos son los más próximas al palo. Siempre que se derribe el palo se contabilizan 4 puntos para el equipo.

El juego termina cuando el equipo que se considera ganador consigue 30 puntos. En cada partida habrá cinco juegos como máximo, venciendo el equipo que antes consiga ganar tres de los juegos.

### 3º RINCÓN: AJEDREZ

Se trata de un juego con tablero cuadrulado de 8x8 casillas. Alternadas en blanco y negro, construyendo 64 posibles posiciones entre las que se mueven las piezas durante el juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones. Es un juego de estrategia en el que el objetivo es "encerrar" al rey del contrario. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza amenazadora, moviendo el rey a un escaque libre o también puede capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que lleva al resultado como de jaque mate, finalizando la partida.

### 4º RINCÓN: ELJUICIO

Se juega alrededor de una pequeña montaña de arena en cuyo centro hay clavado un palo.

Por turnos, cada jugador/a deberá retirar de la montaña un montón de arena. Si a un jugador se le cae el palo cumplirá una orden dada por el grupo, por ejemplo: dar una vuelta al patio, dar tres vueltas sobre sí mismo/a o lo que tu grupo decida. Cada jugador/a decide qué cantidad retira, a veces muy poquito, otras muchas cantidades. Se juega entre 3 y 10 jugadores/as. Una partida durará ente 5 y 15 minutos.

### 1º RINCÓN: SASSABÓS

El que se la queda se pondrá con la espalda doblada para que los demás puedan saltar por encima apoyando las manos en ella. Dentro de un círculo



que se ha marcado anteriormente en el suelo (de 3 o 4 pasos largos de diámetro) Los jugadores/as van saltando diciendo cada uno/a, en árabe, un día de la semana.

1. El primer jugador salta diciendo ALET-NAIN (lunes)
2. El segundo ALTULATÁ (martes)
3. El tercero ALRVEAA (miércoles)
4. El cuarto ALJAMIS (jueves.)

Justo antes de que salte el quinto jugador/a diciendo ALYOMOA (viernes), se colocará un zapato en la espalda del que se la queda. El quinto jugador/a saltará sin tirar el zapato, si lo tira se pondrá él/ella para que le salten “quedándose la”, y liberando “al que se la quedaba”.

El resto de los jugadores/as que todavía no han saltado, saltará con el zapato en la espalda del jugador que se la queda. Si alguien tira el zapato le cambia y “se la queda”. El último jugador/a, después de saltar, coge el zapato y todos los jugadores correrán lejos y este que tiene el zapato, cuenta hasta 10 y tira el zapato al aire, debe estar colocado dentro del círculo marcado en el suelo.

El jugador que tira el zapato, teniendo la ventaja de que sabe para donde tirará el zapato y puede correr para otro lado. Este corre a por el zapato y va a pillar a alguien. A quien le dé con el zapato. En esta carrera los jugadores/as se podrán salvar si llegan al círculo marcado en el suelo antes que el jugador que se la queda les pueda dar con el zapato.

## 2 °RINCÓN: 3 EN RAYA

En un papel, pizarra o tablero, hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios. Cada jugador elegirá un color para hacer su jugada. Uno puede hacer, cruces y otro, círculos. Gana el que consiga hacer línea ya sea vertical, horizontal o diagonal de 3 círculos o 3 cruces seguidas. Con este juego también se puede jugar con el tablero hecho que existe como juego de mesa.

## 3º RINCÓN: ZANCOS

Hay 2 o más jugadores, uno de ellas arroja una moneda al aire y pide cara o cruz, si gana, ella pondrá un castigo a quien quiera y si pierde los jugadores le pondrán un castigo a ella y si lo realiza bien podrá tener un zanco (un punto) pero si lo realiza mal perderá un zanco (un punto), ganará la persona que logre obtener 20 zancos primero o los zancos que las personas que jugarán decidan.

#### 4º RINCÓN: NA LIMKI

Tienes unas canicas al igual que tus adversarios. Tienes que poner las canicas en el suelo, dentro de un triángulo dibujado en el suelo y apuntar y darle a las canicas de los contrincantes y sacarlas de dentro del triángulo. Si el adversario pierde, tiene que regalarte su mejor canica. En este caso ganará quien más canicas tenga pero al cavar el juego se volverán a dejar en su sitio para que puedan jugar en ese rincón más personas.

#### 1º RINCÓN: PAÑUELITO

Se harán dos equipos y cada persona de cada equipo tendrá un número, deberán ser los mismos jugadores en los dos equipos que se situarán paralelamente a unos metros de distancia unos de otros. Habrá una persona en el medio que sostenga el pañuelito que será quien diga los números y cuando diga el número de los jugadores de ambos equipos estos tendrán que ir corriendo a coger el pañuelito y volver a la meta que es donde están sus compañeros sin que el contrario le pille.

#### 2 ºRINCÓN: TOPKA NAD VASE

Este juego se juega con muchos niños, por ejemplo con diez niños. Cinco a un lado y los otros cinco al otro. Hay que tener una cuerda que separa un grupo de otro. La cuerda tiene que estar alta para poder jugar. Un equipo tira el balón al equipo contrario, si cae al suelo del equipo contrario el punto es para el equipo que ha tirado el balón y luego tira el otro equipo y si cae el balón al suelo del otro equipo ganan un punto.

#### 3º RINCÓN: AZÚD ADTÁFEZ

Hay dos equipos sin límites de jugadores. Los miembros de uno de ellos mantienen los ojos cerrados mientras los miembros del otro equipo pintan las

cruces. El equipo tiene 3 minutos para encontrar las cruces (cada uno la suya) y cada una vale un punto.

#### 4º RINCÓN: 9 PIEDRAS

Se usan 9 piedras, una encima de la otra, formando un castillo de piedra y los jugadores se dividen en dos equipos. Unos defienden y otros atacan el castillo. Quienes atacan se colocan unos 9 pasos de distancia. Desde donde intentarán derrumbar el castillo ayudándose de una pelota. Cuando todos los miembros del equipo hayan tirado. Y si el castillo sigue en pie se cambia de roles. Los que atacaban defendían y viceversa. Se puede derrumbar el castillo tanto con la mano como con el pie. Si se derrumba el castillo, el equipo que defiende deberá intentar recuperar la pelota y cazar al otro equipo para sacarles del juego y volverá a construir el castillo si logran coger la pelota.

#### 1º RINCÓN: LA RANA

Se trata introducir 6 argollas desde una distancia determinada por la boca abierta de una rana de metal que, colocada sobre una mesa rodeada de 4 a 6 agujeros, dará una serie de puntos que se irán sumando a medida que avanza y gana quien al cabo de 100 lanzamientos obtenga mayor puntuación.

#### 2 ºRINCÓN: P´YANISTA

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores. En general, se usan sólo 36 cartas para este juego, incluyendo las que tienen figuras y las que van del 6 al 10. Los jugadores deben juntar todas las cartas o no juntar ninguna. Se repartirán las cartas boca abajo en cantidades iguales para todos los jugadores. Luego, cada uno revela una carta, y el jugador que tenga la más alta se lleva las de los demás y las agrega a su pila. Las cartas se valorarán con los números de sus figuras, excepto cuando un as y un seis aparecen al mismo tiempo; en este caso, el seis siempre gana. Cuando ocurre un empate, los jugadores deben revelar otra carta para determinar quién es el ganador.

### 3º RINCÓN: PADNALÍ BUTILKI

Este juego se juega con los niños que se quiera. Se trata de ir dando volteretas por encima de unas colchonetas. Al final de las colchonetas se ponen botellas. Quien más botellas tire gana.

### 4º RINCÓN: BOLOS

Hay 10 turnos por cada jugador. Lanzará dos bolas en cada uno de los primeros turnos, a menos que haya tirado todos los bolos. Cada turno ha de completarse por cada jugador siguiendo un orden regular de lanzamiento.

Se anota un punto por cada bolo que se derriba. Como se jugará en el recreo, para que la partida no se alargue, se pueden poner menos bolos para derribar.

## **4.8 METODOLOGÍA**

Se trabajará desde una perspectiva globalizadora, creyendo ser la más adecuada para que los aprendizajes del alumnado sean los más precisos. Contaremos con la colaboración de las familias extranjeras y locales para que nos puedan contar qué juegos son típicos en su país y así implementarlo. Por tanto es importante como metodología la colaboración y participación de las familias. Se pretende que tenga un carácter educativo y compensado de las desigualdades, por lo que se habla de la importancia de la atención a diversidad, como forma metodológica también, tratando de adaptarse a los distintos ritmos, intereses, aptitudes y capacidades, siendo flexibles al introducir cambios necesarios y oportunas mejoras.

En esta metodología es importante destacar el juego como eje metodológico, ya que esta actividad produce placer, relación, experiencia y adquisición de estrategias adecuadas para superar los objetivos educativos.

Se trabaja desde una metodología en la que es importante proporcionar al alumnado un ambiente seguro, cálido y acogedor.

## **4.9. PROCESO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

### **4.9.1. Organización**

En cuanto a la organización de los rincones, el patio del IES quedaría estructurado de la siguiente forma. Se tratará de cuatro rincones teniendo en cuenta que parte del alumnado Por lo tanto se considera que 4 rincones para dos cursos que son los que salen juntos al recreo, 1º y 2º de ESO es un número adecuado, teniendo en cuenta que pueden jugar varias personas en cada rincón. No solo se usará el patio, sino que también algunas aulas o el gimnasio, además hay que destacar, que en cada rincón vendrá un cartel con la explicación del juego.

Por supuesto que si se observara que son pocos rincones a lo largo del curso se añadiría alguno más.

### **4.9.2. Equipo Humano que ejecutará el Proyecto**

El profesorado será el encargado del desarrollo y preparación será el departamento de orientación. Por lo tanto contamos con el orientador del centro y la PSC.

Por otro lado en los recreos contaremos con la presencia y participación del profesorado responsable de la guardia de recreo, además de profesorado voluntario para apoyar esta actividad.

Las familias serán de gran ayuda a la hora de ofrecer y describir los juegos de su país, incluso participar a la hora de explicarles cómo se juega y qué sentido tiene ese juego en su país.

El AMPA en el caso de necesitar apoyo en los recreos para poder controlar todos los rincones.

### **4.9.3. Relación con otras Entidades**

A veces es necesaria la ayuda y colaboración de más personas. Por lo tanto en este proyecto, vamos a contar también con la colaboración de entidades que puedan colaborar con el centro a la hora de prestar recursos materiales.

Entidades como Cruz Roja, ya que es una entidad de gran cantidad de personas de origen no Español y pueden tener más experiencia en la forma de trabajar la interculturalidad así como la colaboración con la prestación de recursos materiales.

Asociación de vecinos del municipio se diese el caso que se necesitase proporcionar material.

También contaremos con el Centro Juvenil del municipio que colaborará prestando material.

#### **4.10. PLAZOS – CALENDARIO**

En este proyecto vamos a identificar varias etapas que nos permitan una mejor organización para el desarrollo de las actividades.

##### *Segundo trimestre*

Se comenzará a realizar los rincones del recreo con 4 rincones diferentes que cambiarán algunos juegos cada mes para que no se aburran siempre del mismo juego, tendiendo a sus necesidades.

##### *Tercer trimestre*

En el tercer trimestre se comenzará con juegos nuevos y tendrá la misma metodología que el trimestre anterior, cada mes se modificarán algunos juegos.

##### Fase de evaluación

Una vez que se ha terminado el curso y por lo tanto actividad lectiva y con ello los recreos, se iniciará la fase de evaluación, para poder examina y analizar si los objetivos propuestos se han logrado según las expectativas que se esperaban y se cree que se puede llevar a cabo el próximo curso.

#### **4.11. Temporalización**

Este proyecto se desarrollará en los recreos, a lo largo de la 2º y 3º evaluación.

Tendrá una duración de 30 minutos, en el curso 2023-2024.

Cada rincón de juego no debe tener un límite de tiempo de juego, es libre, pero si se observa que el alumnado siempre está en el mismo rincón, de profesorado deberá de poner un límite establecido de juego para que todos puedan realizar esa actividad sin problema y así conocer y desarrollar ese juego.

Además de 4 rincones, cada día podrán probar en dos, para que así no se cansen siempre del mismo juego.

#### **4.13. EVALUACIÓN**

A la hora de realizar la evaluación, en el supuesto caso que esta se llevase a cabo, se pretenderá evaluar, principalmente los efectos del proyecto sobre las personas participantes. De forma que se podrán conocer cuestiones como:

- Si el alumnado ha quedado satisfecho con la actividad.
- Si se ha observado convivencia entre alumnado de diferentes culturas.
- Si el alumnado que permanecía solo en ese tiempo ha participado en las diferentes actividades
- Si los participantes han respetado las normas de los juegos de otras culturas.
- Si los participantes han conocido a nuevos compañeros.
- Si el alumnado ha mejorado su perspectiva del recreo al realizar actividades que sean motivadoras para ellos.
- El impacto causado en el alumnado este proyecto

Para realizar esta evaluación se pasaría un cuestionario al alumnado (ANEXO II)

##### **4.14.1.Momentos de la Evaluación**

Se realizará una evaluación inicial, al principio de trimestre sobre los juegos que más podría gustar jugar al alumnado. Así como al inicio de jugar a cada a juego.

La evaluación seguirá mediante el desarrollo de las mismas y en el desarrollo del curso por lo que se tratará de hacer una evaluación continua que nos permita una retroalimentación con el alumnado y un feedback.

Por último se hará una evaluación final, al finalizar el 2º y 3º trimestre.

Además de la observación directa contamos también como técnica de evaluación, el cuestionario, a final de cada trimestre se les preguntará qué juegos les han gustado más y cuales menos, además de sugerencias.

#### **4.15.2. Responsables de la Evaluación**

La evaluación será mixta y participante. Ya que evaluará el propio alumnado participante mediante la acción de si juegan o no en qué rincones sí y en cuáles no. El profesorado lo evaluará desde la observación de en qué juegos el alumnado está más tiempo además de en cuales son en los que más a menudo suele jugar el alumnado.

#### **4.16. CRITERIOS INDICADORES**

Para poder evaluar el proyecto correctamente y de manera precisa, vamos a utilizar una serie de criterios, que medirán diferentes aspectos de nuestro proyecto y nos servirán para obtener la información necesaria.

Estos criterios se basan en:

Impacto: El cual evaluará la medida en la que este proyecto ha motivado a un aumento de relaciones interculturales entre el alumnado.

El impacto se puede medir a través de la observación, si hay menos alumnado solo en la hora del recreo o si se ve que se relacionan todos entre todos independientemente de la cultura de la que provengan.

Eficacia: Esta, se encargará de medir si los objetivos propuestos de han cumplido y en qué medida lo han hecho.

Se podrá medir también desde la observación y a través de las encuestas ofertas al final del curso.



- Satisfacción: La del propio alumnado y la de la comunidad educativa así como la de las familias.
- La encuesta y la observación vuelven a ser las técnicas claves para su análisis y comprobación.
- Eficiencia: La cual medirá si las actividades eran correctas, así como el material, adecuándose a las necesidades del alumnado.

#### **4.17. Fuentes para la recogida de información**

Para poder realizar una evaluación completa sobre el desarrollo del proyecto hay que señalar que en este proyecto se han utilizado métodos para la recogida de información. En este caso será mediante la observación directa e incluso observación participante, ya que la participación en los juegos con el alumnado puede ser una manera óptima de observar la actitud y colaboración en el juego con sus compañeros.

### **CONCLUSIONES**

Es el momento de cerrar este trabajo y lo que más valoro es que el análisis de los datos, junto a la parte teórica, me ha ayudado a reflexionar sobre acciones y estrategias educativas en el patio del recreo siendo consciente de muchas ausencias que existen en ese espacio.

Desde el cuestionario que se ha realizado, se ha podido comprobar algunas de las necesidades del alumnado. Es cierto que muchos piden más libertad como salir a la calle en ese tiempo o poder usar el móvil, pero a la vez en cuanto a posibilidades reales, muchos elegirían jugar y jugar a juegos de mesa, siendo esa una necesidad que es factible de desarrollar.

Hay mucha cantidad de alumnado que puede tener diferentes necesidades y también dependiendo de las diferentes edades que presentan pueden ser diferentes, por lo tanto desde la posibilidad de que puedan elegir diferentes rincones de actividades puede ser óptima, adaptándose lo máximo posible al alumnado.

Un aspecto importante ha sido que hay un gran porcentaje de alumnado que no tendría problema de realizar actividades aunque no conozca a los demás participantes eso, es un resultado aceptable a la hora de hablar de convivencia.

Aunque que el juego puede crear vínculos de convivencia y relación entre iguales, al igual puede crear conflictos con quienes participan en el juego por lo que existe una ambivalencia en la que quizá haya que tener muy claras las normas del juego e incluso incluir normas de convivencia para desarrollar ese juego.

Por lo general este trabajo me ha hecho ver la necesidad de incorporar herramientas de convivencia para el alumnado de secundaria, desde mi postura, pensando en el alumnado, sus necesidades y lo que conlleva en ocasiones no sentirse aceptado y sus consecuencias, siendo esa herramienta un juego que sea dirigido y respaldado por el profesorado además de ser una fuente de desconexión y descanso para el adolescente.

Para terminar se podría hablar de las dificultades que se podría tener a la hora de llevar a cabo este proyecto y es que están elevado el número de alumnado participante que quizá sea complicado realizar una observación óptima hacia todas las actividades, pudiendo así evitar realizar así una análisis exhaustivo del comportamiento del alumnado o del desarrollo del juego. Por otro lado no podemos olvidar que hay alumnado que es más mayor que el curso que está desarrollando y quizá la relación con alumnado más pequeño sea complicado para su convivencia.

Sin olvidar que en esta investigación se ha profundizado en la parte de convivencia con compañeros, en la opinión sobre el recreo y sus diferentes actividades y no en otros aspectos sobre la cultura por ejemplo debido a que interesa la opinión del alumnado en general para después realizará grupos heterogéneos donde ahí se trabajará la interculturalidad desde la convivencia una vez se empieza a desarrollar el proyecto.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ainscow, M Y Miles, S. (2009): "Desarrollando sistemas de educación inclusiva. ¿Cómo podemos hacer progresar las políticas?" En C. Giné (coord), La educación inclusiva. De la exclusión a la plena participación de todo el alumnado, (pp. 161-170). Barcelona: Horsor.
- Aparicio Gervás, J. y Delgado Burgos, A. (2011). La Educación Intercultural en el Espacio Europeo de Educación Superior. Valladolid: Editorial Itamut-Fified.
- Besalú, X. (2002). Diversidad cultural y educación. Madrid: Síntesis.
- Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada: Universidad de Granada.
- Camilleri, C. (1985). Antropología cultural y educación. París: Unesco.
- Callejo Gallego, J, Viedma Rojas. A, Gutierrez Brito. J, del Val Cid, C. (2009). Introducción a las técnicas de investigación. Editorial Universitaria Ramón Acres.
- Delors, J. (1994). La educación encierra un tesoro. Informe de la UNESCO. Recuperado de: [http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF).
- Evans, J., y Pellegrini, A. D. (1997) Surplus Energy theory: An endearing but inadequate justification for break time. Londres. Revista de educación.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.
- Icántara, G. E., Cardoza, S. P. y Lima, M. B. (2013). *Estudio comparativo del recreo dirigido y el recreo no dirigido y su influencia en la conducta de los y las estudiantes del turno matutino del segundo ciclo de educación básica del centro escolar Jorge Larde del municipio de San Martín y el centro escolar San Luis Talpa del municipio de San Luis Talpa* (Tesis doctoral). Universidad de El Salvador, San Salvador.

Isabel Salas Sánchez, Josep Vidal-Contonti Orientaciones para crear patios activos en los centros escolares Orientationstocreate active playgrounds in schools UNIVERSIDAD ISLAS BALEARES

Juliano, D. (1993). Educación intercultural. Escuela y minorías étnicas. Madrid: Eudema.

López, M (2011). La escuela inclusiva: una oportunidad para humanizarnos. Revista universitaria. Universidad de Málaga. ISSN 0213-8646.

Malgesini, G. y Giménez, C. (1997). Guía de conceptos sobre migraciones, racismo e interculturalidad. Madrid: La Cueva Del Oso.

María Borja i solé (2012). Las ludotecas como instituciones educativas enfoque sincrónico y diacrónico. Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales.

Melero Aguilar, Noelia 2011El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad: un análisis desde las ciencias sociales. Universidad de Sevilla. Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social.

Rivilla, A., Rodríguez Marcos, A. e Ibáñez de Aldecoa, A. (2005). Interculturalidad, formación del profesorado y educación. Madrid: Pearson Educación.

Osorio M (2006) Convivencia y mediación intercultural.

Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. A. Moreno (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 11-31). Málaga: Aljibe.

Rael, M<sup>a</sup> Isabel (2009) Importancia de la educación en la construcción de una sociedad. Educación y Sociedad-CSIF. N°17.

Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

Vila Díaz, F.J., (1 de noviembre 2010). El recreo: ¿sólo descanso? Pedagogía magna.

## **ANEXOS**

### **ANEXO I**

#### **BLOQUE 0**

1. Género
2. Curso
3. Edad

#### **BLOQUE I**

1. ¿Te gusta el recreo? Si- no
2. ¿te lo pasas bien en el recreo? Si- no
3. ¿el recreo te sirve para desconectar? Si- no
4. ¿Qué haces en el recreo?
5. ¿qué te gustaría hacer en el recreo?
6. ¿Cuándo estás en clase tienes ganas de que llegue el recreo? Si- no
7. ¿en el recreo te relacionas?

8. en los recreos has hecho amigos nuevos? Si- no
9. ¿ves niños/as solas en el recreo? Si- no
10. ¿crees que en los recreos se discrimina a otros niños/as?

#### 11. BLOQUE II

1. ¿Qué espacio del patio usas en recreo? Todo el patio, el campo de fútbol, cerca del gimnasio, el huerto, otro.
2. Si tuvieras la oportunidad de elegir alguna actividad para realizar en el recreo, ¿cual elegirías?
3. Prefieres una actividad libre o dirigida.
4. ¿Te gustaría hacer alguna actividad sobre tics?
5. Nombra algún juego de la infancia, al que te gustaría volver a tener la oportunidad de jugar en el recreo.
6. ¿Qué tipos de actividades te gustaría realizar en el patio del recreo; juegos de mesa(ajedrez, parchís, juegos de movimientos, juegos con balón...otros: di cual
7. Si se diera la oportunidad de jugar a diferentes juegos y uno de ellos te gustase mucho pero tu amigo no quisiera jugar, te daría igual jugar con otros compañeros/as que no conocieras?
8. ¿crees que surgen muchos conflictos en el recreo? Si- no
9. ¿Cómo sería tu recreo ideal? teniendo en cuenta las instalaciones del recreo y el tiempo de duración.
10. ¿cómo te lo pasas durante el recreo? Bien, mal, me aburro, estoy triste, enfadado.
11. En los recreos sueles estar: con tus amigos, solo, cada día con gente diferente.

## ANEXO II

¿Durante el recreo has conocido a personas nuevas?

SÍ  NO

¿Al realizar estas actividades tenías más ganas de que llegara el recreo?

SÍ  NO

¿La convivencia con compañeros que no conocías ha sido buena?

SÍ  NO

¿En qué actividades has participado?

¿Qué te han parecido los juegos de otras nacionalidades?

¿Estas actividades te han servido para aprovechar el recreo para desconectar?

SÍ  NO