



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

**"ESPACIOS EDUCATIVOS. JUEGOS TRADICIONALES: RECREOS  
ESCOLARES INTERCULTURALES".**

**TRABAJO FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR/A: MÓNICA MARTÍNEZ ZABALA**

**TUTOR/A: TATIANE DE FREITAS ERMEL**

**Palencia, Curso 2024/2025**

# RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado aborda el uso del juego tradicional como herramienta para dinamizar los recreos escolares y favorecer relaciones más enriquecedoras entre los niños y las niñas. La elección del tema surge a partir de la experiencia como maestra y la observación de cómo una parte del alumnado, especialmente aquel que se encuentra en proceso de adaptación, no participa activamente durante los recreos, desaprovechando así un espacio con gran potencial educativo.

A través de una situación de aprendizaje diseñada específicamente para este contexto, se plantea una propuesta que reincorpora juegos tradicionales de distintas partes del mundo con el objetivo de promover la convivencia y el respeto. El enfoque del trabajo es interdisciplinar, conectando diversas áreas del currículo como Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Educación Artística, lo que permite enriquecer la propuesta desde diferentes perspectivas pedagógicas.

El juego tradicional se presenta aquí no solo como un recurso lúdico, sino como un medio para fomentar la interculturalidad en el entorno escolar, entendida como la relación activa y respetuosa entre culturas a través del conocimiento mutuo. En definitiva, este trabajo defiende el recreo como un espacio educativo y al juego como vehículo para construir comunidades escolares más inclusivas, participativas e interculturales.

**Palabras clave:** espacios educativos, interculturalidad, juegos tradicionales, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego (ABJ).

# ABSTRACT

This Final Degree Project explore the use of traditional games as a tool to energize school recess and foster more enriching relationships between boys and girls. The topic was chosen based on the author's experience as a teacher and the observation that some students—particularly those in the process of adapting—do not actively participate during recess, thereby missing out on a space with great educational potential.

Through a learning situation specifically designed for this context, the proposal reintegrates traditional games from different parts of the world with the aim of promoting coexistence and mutual respect. The approach taken is interdisciplinary, linking various areas of the curriculum such as Spanish Language and Literature, Social Sciences, Artistic Education, thus enriching the proposal from multiple pedagogical perspectives.

Traditional games are presented here not merely as a form of play, but as a means to foster interculturality within the school environment—understood as an active and respectful relationship between cultures through mutual understanding. Ultimately, this thesis advocates for recess as an educational space and for play as a vehicle to build more inclusive, participatory, and intercultural school communities.

**Keywords:** educational spaces, interculturality, traditional games, cooperative learning, game-based learning (GBL).

# INDICE

|       |                                                                                                                                                      |    |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1     | INTRODUCCIÓN .....                                                                                                                                   | 1  |
| 2     | OBJETIVOS.....                                                                                                                                       | 3  |
| 2.1   | Objetivo Principal .....                                                                                                                             | 3  |
| 2.2   | Objetivos específicos .....                                                                                                                          | 3  |
| 3     | PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN.....                                                                                                                   | 3  |
| 4     | JUSTIFICACIÓN.....                                                                                                                                   | 4  |
| 5     | MARCO TEÓRICO.....                                                                                                                                   | 5  |
| 5.1   | INTRODUCCIÓN .....                                                                                                                                   | 5  |
| 5.2   | JUEGO TRADICIONAL .....                                                                                                                              | 6  |
| 5.2.1 | Definición de juego tradicional.....                                                                                                                 | 6  |
| 5.2.2 | Características de los juegos tradicionales .....                                                                                                    | 13 |
| 5.2.3 | Significado cultural de los juegos tradicionales .....                                                                                               | 14 |
| 5.2.4 | Juegos tradicionales asturianos: Ejemplos y descripción de algunos juegos tradicionales de Asturias.....                                             | 15 |
| 5.2.5 | Juego tradicional e interculturalidad .....                                                                                                          | 20 |
| 5.3   | El RECREO ESCOLAR .....                                                                                                                              | 21 |
| 6     | DISEÑO METODOLÓGICO .....                                                                                                                            | 23 |
| 6.1   | CONTEXTUALIZACIÓN .....                                                                                                                              | 24 |
| 6.2   | PROPUESTA DIDÁCTICA.....                                                                                                                             | 26 |
| 6.2.1 | Datos identificativos.....                                                                                                                           | 26 |
| 6.2.2 | Elementos curriculares.....                                                                                                                          | 27 |
| 6.2.3 | Metodología.....                                                                                                                                     | 30 |
| 6.2.4 | Secuencia didáctica .....                                                                                                                            | 32 |
| 6.2.5 | Recursos.....                                                                                                                                        | 35 |
| 6.2.6 | Cronograma .....                                                                                                                                     | 35 |
| 6.2.7 | Instrumentos, procedimientos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación..... | 36 |
| 6.2.8 | Medidas de atención a las diferencias individuales .....                                                                                             | 39 |
| 7     | CONCLUSIÓN .....                                                                                                                                     | 41 |
| 8     | REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                                                                                                                     | 42 |
| 9     | ANEXOS.....                                                                                                                                          | 43 |

# 1 INTRODUCCIÓN

En los últimos años, no ha sido tanto el recreo en sí lo que ha cambiado en el ámbito educativo, sino la manera en que este tiempo y espacio menos estructurado dentro del entorno escolar es comprendido y valorado. Estos momentos, lejos de ser simples descansos entre clases, representan una valiosa oportunidad para fomentar la convivencia, el respeto y el desarrollo integral del alumnado. Dentro de estos espacios, el juego tradicional emerge como una herramienta pedagógica con un fuerte potencial educativo, no sólo en el plano motriz, sino también social, emocional y cultural.

Asturias, como comunidad con fuerte arraigo a sus costumbres, cuenta con una rica tradición lúdica. Sin embargo, la realidad actual de las aulas nos muestra una diversidad creciente en formas de vida, costumbres y referencias culturales, lo que convierte a la escuela en un espacio clave para el encuentro entre distintas formas de entender y habitar el mundo. En este contexto, los juegos tradicionales pueden convertirse en puentes que permiten ese encuentro, al ofrecer dinámicas cooperativas, participativas y accesibles para todos los niños y niñas, sin necesidad de recurrir a materiales complejos ni a tecnologías que hoy en día acaparan buena parte de su tiempo de ocio.

Este Trabajo Fin de Grado parte de una mirada que sitúa el recreo como un espacio educativo con valor propio. A través de una propuesta concreta en forma de situación de aprendizaje, se plantea una intervención didáctica centrada en la recuperación y vivencia de juegos tradicionales de diferentes partes del mundo, con el fin de enriquecer los recreos escolares y promover dinámicas de convivencia basadas en el respeto y el conocimiento mutuo. La experiencia desarrollada pretende no solo valorar el juego como patrimonio cultural compartido, sino también evidenciar cómo, mediante estos juegos, se puede construir un ambiente más acogedor, cooperativo y participativo dentro del centro educativo.

Lejos de ser una mirada nostálgica al pasado, el uso de juegos tradicionales en el contexto escolar actual supone una apuesta pedagógica por una educación más humana, cercana y significativa. Además, permite contrarrestar el impacto del juego individual y digitalizado que hoy predomina, favoreciendo la interacción real, el movimiento, la oralidad y la transmisión cultural entre iguales. La situación de aprendizaje diseñada,

por tanto, se inscribe en esta línea pedagógica, donde el juego tradicional no es un recurso puntual, sino una estrategia con sentido, coherente con el modelo de escuela que buscamos construir.

Este Trabajo de Fin de Grado se estructura en varias secciones que permiten abordar de forma progresiva y fundamentada el uso del juego tradicional como herramienta educativa para dinamizar los recreos escolares y fomentar la interculturalidad. A continuación, se describen brevemente las partes que componen el trabajo:

Primero se centra en la introducción y objetivos, donde se expone el motivo por el cual se ha elegido esta temática, destacando la importancia del recreo como espacio educativo y del juego tradicional como recurso pedagógico. Se formulan tanto el objetivo general como los específicos, orientados a promover la participación, la convivencia y el respeto a la diversidad cultural.

Seguidamente se presenta el marco teórico, que desarrolla un análisis profundo sobre el valor educativo del juego, especialmente del juego tradicional, desde distintas perspectivas pedagógicas y psicológicas. Se incluyen aportaciones de autores como Huizinga, Caillois, Vygotsky, Piaget y Tonucci, así como una descripción de las características y beneficios del juego tradicional en contextos escolares.

El diseño metodológico es otro de los apartados importantes de este trabajo, donde se presenta la propuesta didáctica basada en una situación de aprendizaje titulada *“De ese palo... esa astilla”*, dirigida al tercer ciclo de Educación Primaria. Esta propuesta se fundamenta en metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en el juego (ABJ), y se desarrolla durante el tiempo de recreo.

Finalmente, extraigo mis conclusiones sobre la importancia de recuperar el juego tradicional como herramienta para construir una escuela más inclusiva, participativa e intercultural. Se destaca el papel del recreo como espacio educativo y del juego como vehículo de transmisión cultural y socialización.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO PRINCIPAL**

Fomentar la práctica de los juegos tradicionales en el espacio escolar con el fin de valorizar las diversas costumbres y la interculturalidad.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar y practicar juegos tradicionales asturianos y de otras culturas presentes en España dentro de los espacios escolares, fomentando la participación activa durante los recreos escolares.
- Fomentar la participación de la comunidad educativa del centro en Asturias (docentes, familias y estudiantes) en la recuperación y difusión de juegos tradicionales, fortaleciendo el sentido de identidad y la integración cultural.
- Realizar encuentros interculturales con otros centros educativos, donde compartan juegos tradicionales de Asturias y otras regiones, promoviendo el respeto y la diversidad cultural.

## **3 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN**

- ¿Qué nos dice el currículo sobre los juegos tradicionales en los centros educativos?
- Los recreos escolares, ¿se pueden considerar óptimos para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado en cuanto a los juegos tradicionales se refiere?
- ¿Qué juegos tradicionales asturianos y de otras culturas podrían ser incorporados en los recreos?
- ¿Cuáles son los proyectos que desarrollan juegos tradicionales en centros educativos en España? ¿Desarrollan temas relacionados con la interculturalidad?

## 4 JUSTIFICACIÓN

Señalar de inicio tal y como se refleja en el PREÁMBULO de la LOMLOE: ..... la LOE planteó la construcción de entornos de aprendizaje abiertos, la promoción de la ciudadanía activa, la igualdad de oportunidades y la cohesión social, así como la adquisición de los conocimientos y las competencias que permiten desarrollar los valores de la ciudadanía democrática, la vida en común, el deseo de seguir aprendiendo y la capacidad de aprender por sí mismos.(Sec.1. p.122869).

Y de igual modo:

Así, la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial ha de incardinarse en los planes y programas educativos de la totalidad de la enseñanza obligatoria, incorporando los conocimientos, capacidades, valores y actitudes que necesitan todas las personas para vivir una vida fructífera, adoptar decisiones fundamentadas y asumir un papel activo –tanto en el ámbito local como mundial– a la hora de afrontar y resolver los problemas comunes a todos los ciudadanos del mundo. La educación para el desarrollo sostenible y para la ciudadanía mundial incluye la educación para la paz y los derechos humanos, la comprensión internacional y la educación intercultural. (Sec.1. p.122871).

Extendiendo el testimonio legislativo al artículo 1 bis, redacta:

b) La educación en el respeto a los derechos y libertades fundamentales, en la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres y en la igualdad de trato y no discriminación de las personas por razón de nacimiento, origen racial o étnico, religión, convicción, edad, de discapacidad, orientación o identidad sexual, enfermedad, o cualquier otra condición o circunstancia.(Sec.1. p.122880)

e) La formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la cohesión social, la cooperación y solidaridad entre los pueblos así como la adquisición de valores que propicien el respeto hacia los seres vivos y los derechos de los animales y el medio ambiente, en particular al valor de los espacios forestales y el desarrollo sostenible. (Sec.1. p. 122881)

Aprender a partir de una situación de aprendizaje supone vincular los aprendizajes con el entorno físico, social y cultural próximo del alumnado, ya que la

cultura no solo debe poner al estudiante en contacto con los conceptos abstractos de las materias sino realizar referencias concretas a su utilidad práctica.

A partir de situar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la realidad del contexto sociocultural, el interés del alumnado se ha de ver reforzado por su participación e implicación en el desarrollo.

La educación describe respecto a la interculturalidad, pasar de poner el acento en la integración de la población inmigrante en la sociedad de acogida a pasar a poner el acento en una educación que se destina a la generalidad de la población y no sólo a las minorías nacionales o inmigrantes. Por tanto, no se concibe la educación intercultural como las actuaciones que hay que tener o realizar solamente con los miembros de uno de los grupos culturales en contacto, sino que supone enseñar a la ciudadanía a la otra persona con una visión distinta comprender cómo piensa y cómo siente y entender que desde la educación intercultural se obtiene un beneficio que afecta a todos los alumnos/as.

La perspectiva intercultural para un planteamiento como el que nos ocupa, donde lo primordial es la interacción, hace de lo cultural un fenómeno interactivo donde no es posible poner barreras. Construir la interculturalidad, precisa de la posibilidad de afirmar la propia cultura en su relación con las otras culturas. Esto sólo es posible si se establece un proceso donde todas y todo el alumnado puede aportar y donde estas aportaciones sean sujeto de intercambio y aprendizaje por parte del otro.

## **5 MARCO TEÓRICO**

### **5.1 INTRODUCCIÓN**

El juego es una herramienta fundamental en la enseñanza de Educación Infantil y Primaria, ya que aporta múltiples beneficios y favorece el desarrollo global de los niños y niñas. Como docentes, tenemos un rol esencial en el juego infantil, pero para desempeñarlo de manera efectiva, es necesario comprender sus características, funciones, tipos y demás aspectos clave.

El origen de la palabra "juego" proviene del latín, específicamente de los términos *iocum* y *ludus-ludere*, que hacen referencia a la diversión, la broma o el entretenimiento. Estos términos suelen utilizarse indistintamente junto con la expresión "actividad lúdica".

Según el *Diccionario de las Ciencias de la Educación*, el juego se define como una actividad recreativa que tiene un propósito en sí misma, aunque en algunas ocasiones pueda realizarse con un objetivo externo. Por su parte, el *Diccionario de la Real Academia Española* lo describe como un ejercicio de recreación que sigue ciertas reglas y en el cual se puede ganar o perder.

El concepto de juego es amplio y difícil de definir de manera definitiva, ya que ha sido estudiado por expertos de diversas disciplinas como la antropología, la sociología, la pedagogía y la psicología. Aunque el juego es una actividad común en todas las culturas y se ha practicado siempre, no tiene un solo significado, sino que su interpretación ha variado según el contexto cultural y temporal en el que se haya dado.

En la Declaración de los Derechos del Niño, específicamente en el artículo 31, se establece lo siguiente:

*"Los niños tienen el derecho a descansar y a jugar, a dedicarse a actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes."*

Este artículo 31 reconoce el juego como un derecho fundamental de los niños, destacando su importancia para el desarrollo físico, mental, emocional y social. Además, subraya que el acceso al juego y a actividades recreativas es crucial para el bienestar infantil y su crecimiento en diversas áreas.

Actualmente, el juego es una herramienta esencial en el aprendizaje de los niños y niñas, ya que contribuye al desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y físicas.

A través del juego, los niños pueden expresar de manera libre y natural sus emociones, temores, afectos e imaginaciones, disfrutando al mismo tiempo de la experiencia. Además, el juego no solo facilita su adaptación al entorno escolar, sino que también les permite adquirir competencias fundamentales para su crecimiento y éxito en el futuro.

## **5.2 JUEGO TRADICIONAL**

### **5.2.1 Definición de juego tradicional**

El juego tradicional es una manifestación cultural que ha sido transmitida de generación en generación, reflejando la identidad, costumbres y valores de una sociedad. Se caracteriza por su carácter popular, su simplicidad estructural y su capacidad para adaptarse a diferentes contextos. Desde una perspectiva educativa, los

juegos tradicionales tienen un gran valor pedagógico, ya que fomentan la socialización, el aprendizaje de normas, el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, y la transmisión de valores culturales e históricos.

Diferentes pedagogos, sociólogos y psicólogos han analizado el papel del juego tradicional en la educación y el desarrollo infantil. A continuación, se presentan algunas de sus definiciones y enfoques:

### **Johan Huizinga (1938) – Homo Ludens**

El historiador y filósofo Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens*, plantea que el juego es un elemento fundamental en la formación de la cultura y la sociedad. Según Huizinga, el juego tradicional forma parte de un sistema de reglas espontáneas y simbólicas que permiten la interacción social y la transmisión de valores. Destaca que “el juego es una actividad libre, separada de la vida cotidiana y con un alto contenido lúdico”, (Huizinga, 1938, p. 21), lo que lo convierte en una herramienta esencial para el aprendizaje.

Huizinga argumenta que el juego es anterior a la cultura misma y que las sociedades han desarrollado sus estructuras y valores en torno a actividades lúdicas.

Define el juego como una actividad voluntaria que posee un carácter ficticio, donde los participantes crean su propia realidad dentro de un espacio y tiempo determinados. Además, subraya que el juego tiene un carácter estructurado, basado en reglas que regulan la interacción de los jugadores, estableciendo límites y fomentando la cooperación o la competencia.

Desde la perspectiva educativa, la teoría de Huizinga resalta la importancia de integrar el juego en el aprendizaje escolar, ya que fomenta el pensamiento simbólico, la creatividad y la participación activa de los niños en su proceso de desarrollo. En este sentido, los juegos tradicionales no solo reflejan la identidad cultural de un grupo, sino que también funcionan como herramientas pedagógicas que promueven la construcción del conocimiento y la formación de habilidades sociales y cognitivas.

### **Roger Caillois (1958) – Los juegos y los hombres**

Roger Caillois amplía la visión de Huizinga en su obra *Los juegos y los hombres* (1958), donde realiza una clasificación de los juegos en función de su naturaleza y sus

efectos en el comportamiento humano. Caillois identifica cuatro categorías principales de juegos:

- **Agon (competencia):** Juegos que implican rivalidad y habilidad, donde los participantes deben demostrar destrezas físicas o mentales para alcanzar la victoria. Ejemplos de juegos tradicionales de esta categoría son la rayuela, las carreras de sacos o la cuerda.
- **Alea (suerte):** Juegos en los que el resultado no depende de la habilidad del jugador, sino del azar. En este tipo de juegos, “el triunfo no depende de ninguna cualidad particular del jugador, sino de factores externos e imprevisibles” (Caillois, 1958, p. 24), como ocurre en juegos de cartas, la lotería o los dados.
- **Mimicry (simulación):** Juegos basados en la imitación y el rol, donde los participantes asumen identidades ficticias y crean narrativas simbólicas. Juegos como "las escondidas" o "los juegos de la soga" pertenecen a esta categoría, ya que permiten la exploración de roles y la representación de situaciones imaginarias.
- **Ilinx (vértigo):** Juegos que generan una sensación de vértigo o desorientación a través del movimiento y la velocidad. Caillois (1958) lo describe así:  
“Se trata de juegos que buscan provocar en el cuerpo una especie de trance momentáneo, un descontrol voluntario del equilibrio físico mediante giros, saltos o movimientos extremos que alteran la percepción habitual del espacio”.  
(p. 62).

Caillois también distingue entre dos formas de juego según su nivel de estructuración:

- **Paidia:** Juegos espontáneos y libres, caracterizados por la improvisación y la exploración sin reglas fijas. Ejemplo de ello es correr sin rumbo o jugar con el agua.
- **Ludus:** Juegos con normas establecidas y un grado de disciplina, donde se requiere seguir reglas específicas para su correcto desarrollo, como ocurre en el ajedrez o en los deportes tradicionales.

Desde el punto de vista educativo, la teoría de Caillois permite entender cómo los juegos tradicionales pueden favorecer distintas áreas del desarrollo infantil. Según Caillois (1958), “cada tipo de juego contribuye de manera específica a la formación del carácter y al aprendizaje de habilidades sociales” (p. 83). En este sentido, los juegos de

competencia estimulan la perseverancia y el espíritu deportivo, ya que promueven el esfuerzo individual dentro de un marco de reglas. Los juegos de azar enseñan a gestionar la incertidumbre y la paciencia, pues “exponen al jugador a resultados imprevistos que no puede controlar, lo que genera aceptación del destino” (Caillois, 1958, p. 87).

Los juegos de simulación, por su parte, potencian la creatividad y la empatía al invitar a los niños a representar roles y mundos imaginarios. Caillois (1958) afirma:

Mediante la simulación, el niño no solo inventa personajes, sino que se proyecta en otros, desarrollando así su capacidad de comprender emociones ajenas y situaciones ficticias que lo preparan para la vida social real. (p. 92)

En cuanto a los juegos de vértigo, estos fomentan la exploración del propio cuerpo y los límites del equilibrio, ya que generan experiencias sensoriales intensas que permiten al niño conocer sus propias capacidades físicas (Caillois, 1958).

Los juegos tradicionales, al combinar diferentes elementos de estas categorías, favorecen una educación integral en la infancia, permitiendo que los niños desarrollen habilidades físicas, sociales y cognitivas en un ambiente lúdico y culturalmente significativo. Como señala Caillois (1958), “la riqueza del juego reside precisamente en su diversidad y en la forma en que articula espontaneidad con estructura” (p. 99).

### **Lev Vygotsky (1933) – Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)**

Desde la perspectiva del desarrollo, Vygotsky (1979) destaca que los juegos tradicionales favorecen la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), es decir, permiten que los niños adquieran habilidades que aún no han desarrollado completamente gracias a la interacción con sus pares. Según el autor, “lo que el niño puede hacer hoy con ayuda, mañana podrá hacerlo por sí solo” (Vygotsky, 1979, p. 133). En este sentido, el aprendizaje ocurre de forma óptima cuando los niños participan en actividades dentro de su ZDP, lo que implica que pueden realizarlas con apoyo de compañeros más avanzados o de un adulto, hasta lograr la autonomía.

El juego tradicional, por tanto, se convierte en un medio ideal para fomentar el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades de manera progresiva. Para Vygotsky (1979), el juego cumple dos funciones fundamentales en el contexto educativo:

- **Regulación social:** A través de las reglas de los juegos, los niños aprenden normas de convivencia, cooperación y resolución de conflictos. Vygotsky (1979) afirma que:

En el juego, el niño se somete a reglas que no están impuestas desde fuera, sino que él mismo acepta voluntariamente, lo cual fortalece su autorregulación y le permite interiorizar las normas sociales desde una experiencia activa. (p. 96)

Además, al interactuar con otros participantes, los niños practican habilidades como la negociación, la empatía y la resolución pacífica de conflictos.

- **Desarrollo cognitivo:** Los juegos tradicionales permiten la construcción del conocimiento mediante la experimentación y la repetición. En palabras del autor, “el juego simbólico no es simplemente una actividad placentera, sino un instrumento fundamental para el desarrollo del pensamiento abstracto y la capacidad de planificación” (Vygotsky, 1979, p. 102). Asimismo, al participar en juegos con reglas estructuradas, los niños fortalecen habilidades cognitivas como la memoria, la anticipación y la toma de decisiones.

Además de estas funciones, Vygotsky (1979) subraya que el juego es un facilitador del lenguaje y la comunicación, ya que los niños deben expresarse de manera clara y efectiva para organizar el juego, establecer acuerdos y resolver posibles desacuerdos. En este sentido, los juegos tradicionales no solo fomentan el aprendizaje social y cognitivo, sino que también favorecen el desarrollo lingüístico, consolidando el papel del juego en la educación infantil y su relevancia en el aprendizaje basado en la interacción y la colaboración.

### **Jean Piaget (1951) – El desarrollo del pensamiento a través del juego**

Jean Piaget, en sus estudios sobre el desarrollo cognitivo infantil, clasifica los juegos tradicionales dentro de la etapa de los juegos de reglas, que aparece aproximadamente entre los 6 y 7 años. En esta fase, los niños comienzan a comprender la importancia de las normas establecidas y aprenden a respetarlas, lo que refleja un avance significativo en su desarrollo moral y social. Según Piaget (1932), “el respeto hacia la regla es una etapa evolutiva que se adquiere progresivamente mediante la interacción social con los compañeros” (p. 45).

Piaget sostiene que el juego de reglas es esencial para el desarrollo del pensamiento lógico, ya que requiere que los niños planifiquen estrategias, anticipen

movimientos y comprendan las consecuencias de sus acciones dentro de un marco estructurado. En sus palabras:

El juego de reglas no solo implica un acuerdo común, sino que desarrolla una forma de cooperación organizada, en la que el niño debe someterse a normas que no ha creado individualmente, lo que estimula su pensamiento lógico y su sentido moral. (Piaget, 1932, p. 72)

Según el autor, estos juegos cumplen varias funciones clave en el desarrollo infantil:

- **Desarrollan el pensamiento lógico y la planificación:** Los niños deben organizar sus movimientos, prever respuestas y tomar decisiones basadas en reglas preestablecidas, lo que estimula su capacidad de razonamiento y resolución de problemas.
- **Fomentan la cooperación y el trabajo en equipo:** Al tratarse de actividades grupales, los juegos tradicionales requieren que los niños interactúen con sus compañeros, se comuniquen de manera efectiva y colaboren para alcanzar objetivos comunes, fortaleciendo habilidades sociales fundamentales como la negociación, la empatía y la tolerancia.
- **Permiten la interiorización de valores culturales:** A través de los juegos tradicionales, los niños asimilan normas, costumbres y tradiciones de su contexto. Estos juegos, según Piaget “constituyen una vía natural por la cual se transmite la cultura de una generación a otra” (p. 94), reforzando el sentido de identidad y pertenencia.

Además, Piaget destaca que los juegos de reglas fomentan la autonomía moral, ya que enseñan a los niños a autorregular su comportamiento sin la intervención constante del adulto. Al aceptar y cumplir las normas de forma voluntaria, los niños desarrollan un sentido de justicia y equidad que contribuye a su formación ética.

Desde el ámbito educativo, el enfoque piagetiano sugiere que el uso de juegos tradicionales en el aula puede potenciar el aprendizaje significativo, permitiendo a los niños construir conocimiento a partir de la experiencia directa y la interacción con sus pares.

### **Francesco Tonucci (1997) – La importancia del juego en la infancia**

Francesco Tonucci resalta en sus investigaciones la relevancia del juego como elemento fundamental en el desarrollo infantil. Según Tonucci (1997), “el juego no debe

ser considerado únicamente como una actividad de entretenimiento, sino como un derecho esencial de la infancia y una herramienta pedagógica clave para el aprendizaje y la socialización” (p. 45). En su obra, sostiene que “los juegos tradicionales poseen un valor incalculable, ya que no solo transmiten conocimientos y costumbres, sino que también favorecen el desarrollo integral de los niños” (Tonucci, 1997, p. 46).

Tonucci subraya que el juego tradicional cumple una función esencial en la educación escolar y debe ser promovido activamente en los espacios educativos. Su enfoque destaca que los niños deben disponer de tiempo y espacios adecuados para jugar libremente, sin una constante intervención adulta que limite su creatividad y autonomía.

Según Tonucci los juegos tradicionales favorecen:

- **La inclusión social, al ser accesibles para todos los niños:** “Los juegos tradicionales no requieren materiales costosos ni tecnología avanzada, lo que permite que cualquier niño pueda participar sin importar su condición socioeconómica” (Tonucci, 1997, p. 47). Además, fomentan la interacción entre niños de distintas edades, géneros y contextos culturales, promoviendo el respeto y la convivencia.
- **El aprendizaje de normas sin la intervención directa de los adultos:** A diferencia de las actividades estructuradas en entornos escolares, los juegos tradicionales permiten que los niños establezcan sus propias reglas, aprendan a negociar y resuelvan conflictos por sí mismos. “Esto fortalece su autonomía, sentido de la justicia y habilidades para la convivencia” (Tonucci, 1997, p. 48).
- **La creatividad y la imaginación a través de reglas flexibles y adaptables:** Tonucci (1997) destaca que los juegos tradicionales favorecen la imaginación de los niños al no estar sujetos a estructuras rígidas. “Pueden modificarse según las necesidades del grupo y el contexto, lo que estimula el pensamiento divergente y la capacidad de adaptación a nuevas situaciones” (Tonucci, 1997, p. 49).

Desde una perspectiva educativa, su propuesta sugiere que el juego debe ocupar un lugar central en la planificación pedagógica, integrándose en el currículo escolar como una estrategia metodológica efectiva para fomentar la motivación, el aprendizaje significativo y la formación de valores esenciales para la vida en sociedad (Tonucci, 1997, p. 50).

### 5.2.2 Características de los juegos tradicionales

- **Transmisión generacional.** Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación, formando parte de la educación informal de los niños y jóvenes dentro de las comunidades. Este proceso de transmisión tiene lugar tanto en el contexto familiar como en el ámbito social y educativo, permitiendo a los niños aprender a través de la práctica y la imitación. Según estudios sobre la pedagogía tradicional, “los juegos son una herramienta clave para el aprendizaje de normas sociales, destrezas físicas y habilidades cognitivas” (Sánchez, 2018, p. 45).

- **Simplicidad de reglas.** A diferencia de los juegos modernos, que suelen requerir tecnologías complejas o reglas complicadas, los juegos tradicionales poseen normas sencillas y flexibles, que pueden adaptarse fácilmente a las circunstancias del entorno. Esta simplicidad permite que puedan practicarse en diferentes contextos sociales, con pocos recursos materiales y sin necesidad de preparación avanzada. Como afirma González (2020), “la sencillez en las reglas es una característica que facilita la participación inclusiva, permitiendo que niños de diferentes edades o habilidades puedan jugar juntos” (p. 31).

- **Uso de materiales naturales y cotidianos.** Los juegos tradicionales generalmente utilizan materiales encontrados en la naturaleza o artículos de uso cotidiano. Por ejemplo, se pueden usar piedras, palos, bolas de trapo o incluso la tierra como superficie de juego. Este uso de recursos accesibles refleja la relación cercana de las comunidades con su entorno natural y cómo los juegos están profundamente arraigados en las actividades cotidianas. Martínez (2019) destaca:

La utilización de materiales simples también contribuye a que estos juegos sean sostenibles y fáciles de reproducir en cualquier contexto, además de promover el respeto y la conexión con el medio ambiente desde una edad temprana. (p. 62)

- **Inclusividad y participación comunitaria.** Una de las características fundamentales de los juegos tradicionales es que promueven la participación colectiva. En muchos casos, están diseñados para que varias personas interactúen simultáneamente, fomentando la cooperación, el trabajo en equipo y la competencia sana. A menudo, se practican en festividades locales, reuniones familiares o eventos comunitarios, reforzando así los lazos sociales. Según investigaciones sobre la antropología del juego, “estas actividades tienen un papel importante en la creación de identidad social y cohesión comunitaria” (Hernández, 2017, p. 88).

- **Conexión con la cultura local y el entorno.** Los juegos tradicionales constituyen una forma de expresión cultural que refleja los valores, creencias e historia de una comunidad. Están profundamente vinculados con el contexto local, la geografía, las festividades y las costumbres de cada región. A través de ellos, los participantes pueden conocer más sobre su historia local y su relación con la naturaleza. Como señala Pérez (2021):

Este vínculo cultural se preserva gracias a la práctica constante y a la transmisión oral de las reglas y las historias relacionadas con los juegos, lo cual garantiza su continuidad y su adaptación a las nuevas generaciones. (p. 109).

### **5.2.3 Significado cultural de los juegos tradicionales**

- **Transmisión generacional.**

Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación, formando parte de la educación informal de los niños y jóvenes dentro de las comunidades. Este proceso de transmisión tiene lugar tanto en el contexto familiar como en el ámbito social y educativo, permitiendo a los niños aprender a través de la práctica y la imitación. Según estudios sobre pedagogía tradicional, “los juegos son una herramienta clave para el aprendizaje de normas sociales, destrezas físicas y habilidades cognitivas” (Sánchez, 2018, p. 57).

- **Simplicidad de reglas.**

A diferencia de los juegos modernos, que suelen requerir tecnologías complejas o reglas complicadas, los juegos tradicionales tienen un conjunto de normas sencillas y flexibles, que pueden adaptarse fácilmente a las circunstancias del entorno. Esta simplicidad permite que puedan ser jugados en distintos contextos sociales, con pocos recursos materiales y sin necesidad de preparación avanzada. González (2020) destaca que “la sencillez en las reglas es una característica que facilita la participación inclusiva, permitiendo que niños de diferentes edades o habilidades puedan jugar juntos” (p. 31).

- **Uso de materiales naturales y cotidianos.**

Los juegos tradicionales generalmente utilizan materiales encontrados en la naturaleza o artículos de uso cotidiano. Por ejemplo, se pueden utilizar piedras, palos, bolas de trapo, o incluso la propia tierra como superficie de juego. Este uso de recursos

accesibles refleja la relación cercana de las comunidades con su entorno natural, y cómo los juegos están profundamente arraigados en las actividades cotidianas de la vida rural. Martínez (2019) afirma:

La utilización de materiales simples también contribuye a que estos juegos sean sostenibles y fáciles de reproducir en cualquier contexto, además de fomentar la creatividad infantil y el aprovechamiento responsable de los recursos naturales. (p. 44)

- **Inclusividad y participación comunitaria.**

Una de las características fundamentales de los juegos tradicionales es que promueven la participación colectiva. Los juegos, en muchos casos, están diseñados para que varias personas interactúen simultáneamente, fomentando la cooperación, el trabajo en equipo y la competencia sana. A menudo, los juegos tradicionales son una actividad social, celebrada en festividades locales, reuniones familiares o eventos comunitarios, lo que refuerza los lazos dentro de la comunidad. Según investigaciones sobre la antropología de los juegos, “estas actividades tienen un papel importante en la creación de identidad social y cohesión comunitaria” (Hernández, 2017, p. 88).

- **Conexión con la cultura local y el entorno.**

Los juegos tradicionales son una forma de expresión cultural que refleja los valores, creencias y la historia de una comunidad. Están profundamente vinculados con el contexto local, la geografía, las festividades y las costumbres propias de cada región. A través de estos juegos, los participantes pueden aprender sobre la historia de su comunidad y, a menudo, sobre su relación con el entorno natural. Pérez (2021) sostiene:

Este vínculo cultural se preserva gracias a la práctica constante y a la transmisión oral de las reglas y las historias relacionadas con los juegos, lo cual fortalece la identidad colectiva y mantiene vivas las costumbres ancestrales. (p. 109).

#### **5.2.4 Juegos tradicionales asturianos: Ejemplos y descripción de algunos juegos tradicionales de Asturias**

Asturias cuenta con un valioso patrimonio cultural que va más allá de su gastronomía, su lengua y sus paisajes: también está en sus juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación y muy presentes en la vida cotidiana de pueblos y aldeas. Estos juegos no solo eran una forma de entretenimiento, sino también

una manera de fomentar la convivencia, el trabajo en equipo, la destreza física y la creatividad, utilizando materiales sencillos y accesibles.

En fiestas populares, romerías o reuniones vecinales, era habitual ver a personas de todas las edades participando en juegos como El Cascayu, el Tiro de Cuerda, La Rana, La Cuatreada o La Llave. Cada uno tiene su propio encanto, reglas particulares y valores culturales asociados, pero todos comparten una misma esencia: el disfrute colectivo y el orgullo por las raíces.

Hoy en día, estos juegos siguen vivos gracias al esfuerzo de comunidades, asociaciones culturales y centros educativos que los recuperan y enseñan como parte del legado asturiano. Conocerlos no solo es una forma de divertirse, sino también de valorar y preservar las tradiciones que nos conectan con el pasado. He aquí alguno de ellos:

➤ **EL CASCAYU:** es un juego tradicional muy popular entre los niños y niñas de Asturias, especialmente en las zonas rurales. Aunque tiene sus propias particularidades locales, en muchas partes de España se le conoce como la rayuela.

Se trata de un juego muy sencillo que no requiere más que una piedra (o cascayu) y algo con lo que dibujar en el suelo, como una tiza o un palo si se juega sobre tierra. En el suelo se dibujan una serie de casillas numeradas, generalmente del 1 al 10, dispuestas en una forma específica (en línea recta, con algunas casillas dobles en el medio).

#### **¿Cómo se juega?**

1. Cada jugador lanza el cascayu (la piedra) a una casilla determinada, empezando por la número 1.
2. Luego debe recorrer el circuito a la pata coja, sin pisar la casilla donde está el cascayu ni tocar las líneas.
3. Al llegar al final, da la vuelta y recoge la piedra de camino, también sin perder el equilibrio.
4. Si pisa una línea, cae, o lanza mal el cascayu, pierde su turno.
5. Gana quien logre completar todas las casillas sin errores.

Este juego combina habilidad, equilibrio y puntería, y ha sido durante generaciones una de las formas más divertidas y económicas de pasar el tiempo al aire libre.

➤ **TIRO DE CUERDA:** es un juego tradicional muy arraigado en Asturias, especialmente popular durante fiestas locales, ferias y encuentros vecinales. Aunque se practica en muchas culturas del mundo, en Asturias tiene un sabor especial por su espíritu de comunidad y sana competencia.

#### **¿En qué consiste?**

El juego es muy sencillo y no necesita más que una cuerda larga y resistente, y dos equipos de participantes con muchas ganas de divertirse.

#### **Reglas básicas:**

1. Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores.
2. Se traza una línea en el suelo que marca el centro del campo.
3. Los equipos se colocan en los extremos opuestos de la cuerda.
4. Al comenzar, cada grupo tira de la cuerda con todas sus fuerzas, intentando arrastrar al equipo contrario más allá de la línea central.
5. Gana el equipo que logre hacer que la marca central de la cuerda (o el primer jugador rival) cruce la línea del lado contrario.

Este juego no solo pone a prueba la fuerza física, sino también la coordinación, el trabajo en equipo y la estrategia.

➤ **LA RANA (XARONCA en asturiano):** es uno de los juegos tradicionales más conocidos en Asturias y en muchas otras regiones del norte de España. A menudo presente en fiestas populares, ferias y romerías, este juego combina habilidad, puntería y paciencia.

#### **¿En qué consiste el juego?**

El objetivo es muy simple: lanzar fichas o discos metálicos (a veces también se usan pequeñas arandelas) hacia una estructura de hierro o madera que tiene diferentes agujeros y figuras, siendo la más importante la figura central de una rana con la boca abierta.

#### **Cómo se juega:**

1. Los jugadores se colocan a una distancia determinada (normalmente entre 2 y 3 metros).
2. Se les entrega un número de fichas (generalmente 10 por turno).
3. Por turnos, intentan encestar las fichas en los diferentes huecos del tablero. Cada agujero da una puntuación distinta.

4. El mayor puntaje lo otorga la boca de la rana, que es el blanco más difícil de acertar.
5. Gana quien consiga la mayor puntuación total al finalizar sus lanzamientos.

Curiosidades:

- El juego de la rana era muy popular en las antiguas casas de campo, chigres (bares tradicionales) y plazas de los pueblos asturianos.
- Existen variantes locales con más o menos agujeros, o con distintas figuras además de la rana, como molinos, campanas o ruedas.
- Aunque es un juego individual, también se puede jugar en equipos.

➤ **LA CUATREADA:** es un juego de bolos tradicional asturiano, especialmente típico en la zona occidental de Asturias, aunque también se juega en otras comarcas con algunas variantes. Es una de las muchas formas del juego de bolos en el norte de España, y se distingue por sus reglas y estilo propios.

#### **¿En qué consiste?**

El objetivo principal del juego es derribar los bolos (también llamados “cuadres”) con una bola de madera lanzada desde una distancia determinada. Pero a diferencia de los bolos más comunes, en La Cuatreada hay una serie de elementos únicos que lo hacen especial.

#### **Elementos del juego:**

- **Bolos:** Generalmente 9 bolos dispuestos en forma de cuadro (3x3).
- **Bola:** Es de madera, pesada, y no tiene agujeros para los dedos como en los bolos modernos.
- **Pista:** Llamada “bolera”, es un área rectangular de tierra apisonada o madera, con una zona de tiro y otra de bolos.
- **Miche:** Es un bolo más pequeño que suele colocarse en una posición especial y da más puntos si se derriba.

#### **Cómo se juega:**

1. Los jugadores lanzan la bola desde el área de tiro, tratando de derribar el mayor número de bolos posible.
2. El orden y forma en que se derriban los bolos afecta la puntuación.
3. Se juega por turnos, y puede ser individual o por equipos.
4. Gana quien logre la mayor puntuación total tras un número acordado de tiradas.

**Curiosidades:**

- El nombre “cuatreada” viene de la forma en la que se colocan los bolos: en un “cuadro”.
- Es un juego que requiere fuerza, precisión y técnica, y que forma parte importante del patrimonio lúdico y cultural asturiano.
- Todavía se celebran competiciones y exhibiciones en fiestas populares por toda Asturias, especialmente en verano.

➤ **LA LLAVE:** es un juego tradicional muy popular en Asturias, especialmente en zonas rurales y durante fiestas locales. Es un juego de puntería y fuerza, practicado principalmente por adultos, aunque también pueden participar jóvenes con supervisión.

Tiene un aire competitivo y suele jugarse en equipos o por parejas.

**¿En qué consiste el juego?**

El objetivo del juego es lanzar una moneda de hierro (o pieza similar) para golpear una estructura metálica conocida como la llave, que está situada a cierta distancia y elevada del suelo.

**Elementos del juego:**

- **La llave:** Es una pieza metálica con forma de cruz o T invertida, que se coloca sobre un soporte también de hierro. El impacto debe darse en una zona concreta para sumar puntos.
- **La moneda** (también llamada ficha o ficha de hierro): Es una especie de disco pesado, normalmente de metal macizo, diseñado para lanzar con precisión y fuerza.
- **El campo de juego:** Se juega al aire libre, y la distancia entre el jugador y la llave varía, aunque suele estar entre 12 y 18 metros.

**Cómo se juega:**

1. Cada jugador o equipo tiene un número determinado de monedas.
2. Por turnos, lanzan las monedas tratando de golpear directamente la llave.
3. Dependiendo de dónde impacte la moneda (si toca la llave, la base o cae cerca), se otorgan distintos puntos.
4. El jugador o equipo con mayor puntuación acumulada tras un número de rondas gana.

**Curiosidades:**

- Es un juego que requiere precisión, técnica y práctica, más que fuerza bruta.

- Aunque es más común entre personas adultas, forma parte del patrimonio cultural y deportivo de Asturias.
- En muchas fiestas patronales y romerías se organizan torneos populares de La Llave, con gran ambiente y participación.
- Tiene variantes en otras regiones del norte de España, como Cantabria y León.

### **5.2.5 Juego tradicional e interculturalidad**

Durante décadas —e incluso siglos— los juegos tradicionales han sido una vía de socialización natural, donde se transmitían valores culturales, normas de convivencia y conocimientos locales. Estos juegos eran sencillos, accesibles y profundamente conectados con el entorno físico y social de las comunidades.

Sin embargo, con la llegada y el auge de las tecnologías digitales, especialmente en las últimas dos décadas, se ha producido un desplazamiento significativo en los hábitos de ocio infantil. Las pantallas han ido sustituyendo progresivamente el juego al aire libre, el contacto directo entre iguales y el uso de la imaginación y el cuerpo como herramientas de juego. Este cambio ha contribuido no solo a la desaparición paulatina de muchos juegos tradicionales, sino también a una reducción del tiempo y la calidad del juego libre.

Este fenómeno tiene consecuencias directas en el desarrollo emocional, físico y social de los niños, y afecta también a su conocimiento y apreciación de otras culturas.

El juego tradicional, al ser una expresión cultural compartida, puede ser una herramienta educativa muy valiosa para trabajar la interculturalidad, fomentando el respeto, la empatía y la comprensión mutua.

Por ello, recuperar y promover los juegos tradicionales —tanto locales como de otras culturas— no es solo una cuestión de preservar el pasado, sino de apostar por un presente más inclusivo, diverso y humano, donde el juego vuelva a ocupar un lugar central en la formación de ciudadanos conscientes y conectados con el mundo que los rodea.

Con el objetivo de revertir, al menos en parte, la tendencia actual hacia el abandono del juego tradicional, considero que su incorporación desde una perspectiva educativa constituye una herramienta clave. La recuperación y práctica de estos juegos no solo favorece el desarrollo integral del alumnado, sino que también contribuye a preservar el patrimonio cultural inmaterial.

Asimismo, la inclusión de juegos procedentes de otras culturas enriquece aún más este enfoque, al fomentar el conocimiento mutuo, el respeto por la diversidad y la relación social entre los distintos miembros de la comunidad educativa. De este modo, se promueve un entorno más inclusivo, intercultural y participativo, donde el juego se convierte en un vehículo para la convivencia y la construcción de ciudadanía.

### **Pero, ¿qué atiende la interculturalidad?**

Según el sociólogo y antropólogo Tomás R. Austin Millán:

La interculturalidad atiende a la interacción comunicativa que se produce entre dos o más grupos humanos de diferente cultura. Si a uno o varios de los grupos en interacción mutua se les va a llamar etnias, sociedades, culturas o comunidades es más bien materia de preferencias de escuelas de ciencias sociales y en ningún caso se trata de diferencias epistemológicas”. (p-6).

Desde mi punto de vista, considero que la utilización del juego, tanto en el ámbito escolar como en los espacios públicos, representa una valiosa fuente de transmisión cultural, ya que refleja tradiciones, costumbres y particularidades propias del lugar de origen de cada persona.

A través del juego, no solo se preserva y comparte el patrimonio cultural local, sino que también se promueven valores fundamentales como la igualdad, la inclusión y el respeto a la diversidad. La práctica de juegos tradicionales —tanto autóctonos como procedentes de otras culturas— nos permite abrir la mente, derribar estereotipos y conocer pequeños pero significativos rasgos de otras realidades culturales.

En definitiva, el juego se convierte en una herramienta pedagógica y social que favorece la convivencia intercultural y contribuye al desarrollo de una ciudadanía más empática, abierta y solidaria

## **5.3 EL RECREO ESCOLAR**

El recreo escolar ha sido objeto de numerosos estudios y es reconocido como un tiempo clave en el contexto educativo, ya que no solo cumple la función de descanso, sino que también es un momento esencial para el desarrollo social y físico de los estudiantes. Diferentes autores han abordado el concepto del recreo desde diversas perspectivas:

Es esencial para que los estudiantes se desconecten de la exigente rutina académica y recarguen energías. Según Hernández (2011), "el recreo ofrece a los niños una oportunidad para desconectar y recargar fuerzas, lo cual es esencial para un aprendizaje efectivo" (p. 78). El bienestar físico y emocional de los estudiantes se ve reflejado cuando tienen la oportunidad de tomar un respiro durante la jornada escolar, lo que les permite continuar con sus actividades académicas con mayor concentración y disposición.

Es también un momento fundamental para el desarrollo social de los niños.

Como señala Ginsburg (2007), "el recreo no solo es una pausa en las actividades académicas, sino un componente fundamental del desarrollo social de los niños" (p. 62).

Durante el recreo, los niños tienen la oportunidad de establecer interacciones con sus compañeros, lo que les permite aprender a cooperar, resolver conflictos y desarrollar habilidades de comunicación. De esta manera, el recreo se convierte en un espacio de socialización que facilita la integración de los niños en la comunidad escolar y contribuye al fortalecimiento de su identidad social.

El recreo también tiene un impacto importante en el desarrollo físico de los estudiantes. Según Pellegrini y Smith (1993), "el recreo escolar ofrece una oportunidad para la actividad física, lo cual es crucial para el desarrollo motor de los niños" (p. 51).

Durante el tiempo de recreo, los niños tienen la oportunidad de participar en juegos activos que les permiten mejorar su coordinación, agilidad y resistencia física.

Además, el recreo es esencial para combatir los efectos negativos del sedentarismo y fomentar un estilo de vida saludable desde temprana edad.

Aunque a menudo se ve como un tiempo de "desperdicio", el recreo en realidad juega un papel crucial en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. Según Ramírez (2010), "el descanso proporcionado por el recreo facilita el proceso de consolidación de la memoria, lo que mejora la capacidad de retención de la información" (p. 32). Además, el tiempo de recreo favorece la regulación emocional y mental de los estudiantes, lo que les permite reanudar las actividades académicas con mayor concentración y motivación.

Este breve periodo de tiempo, generalmente en medio de la jornada escolar, ofrece a los niños la oportunidad de desconectar de las actividades académicas y participar en otras formas de interacción que favorecen su crecimiento integral. Es un

espacio que, más allá de ser considerado un simple descanso, desempeña un papel vital en el aprendizaje y en la socialización de los niños (Hernández, 2011).

El concepto de recreo no solo está presente en el ámbito escolar, sino que puede extenderse a otros contextos, como el laboral, donde también se reconoce la necesidad de tomar pausas para mejorar el rendimiento. De hecho, tal como señalan estudios de Cuixart y Bestratén (2011), "todo trabajo, actividad física o esfuerzo requiere un descanso" (p. 1). Este principio, que aplica igualmente a los entornos laborales, resalta la importancia de las pausas para la salud y el rendimiento de las personas, lo que nos lleva a reflexionar sobre la transversalidad del concepto de recreo más allá del ámbito escolar.

## 6 DISEÑO METODOLÓGICO

La diversidad ha estado siempre presente en la sociedad y, por tanto, también en nuestras aulas. Es importante reconocer que los cambios actuales en la escuela y en el entorno educativo no se deben únicamente a la llegada de personas de diferentes países o idiomas, sino que forman parte de un proceso más amplio de transformación social y cultural que exige nuevas formas de enseñar.

A partir de esta perspectiva, se plantea el desarrollo de una situación de aprendizaje centrada en los *Juegos tradicionales: recreos escolares interculturales*. Esta propuesta busca recuperar prácticas lúdicas propias de distintas culturas como herramienta educativa, promoviendo la participación, la interacción y el conocimiento mutuo entre el alumnado.

La finalidad de esta metodología es fomentar un ambiente escolar dinámico y enriquecedor, en el que los juegos tradicionales se conviertan en un recurso pedagógico que fortalezca las relaciones entre los estudiantes, ayude a mantener vivas las tradiciones culturales y estimule aprendizajes significativos. Lejos de tratarse de una simple actividad recreativa, se concibe como una forma activa de enseñar y aprender, adaptada a la realidad cambiante de nuestras aulas.

Se tomará el juego tradicional de distintas partes del mundo como soporte o centro de interés para producir un aprendizaje divergente (valores, relaciones sociales).

La cultura hace referencia a las manifestaciones surgidas de la relación de los miembros de esa sociedad entre ellos y su entorno, en este sentido, los juegos

tradicionales no solo forman parte de la cultura de un pueblo en una época determinada, sino que son reflejo de esa sociedad.

## **6.1 CONTEXTUALIZACIÓN**

Todas estas líneas teóricas y de actuación estarán centradas en el marco contextual, el cual parte de un barrio con identidad multicultural, que cuenta en la actualidad con 27.000 habitantes aproximadamente. La mayoría de las familias pertenecen a la clase obrera y proceden de otros países, zonas de la región y de las provincias limítrofes, atraídas por el antiguo auge de la actividad minera que caracterizaba la región años atrás. El barrio cuenta con una pobre red pública educativa, lo que limita la elección de centros para las familias y sin ningún centro cultural que pueda servir de referencia a las mismas. La situación económica se puede considerar media con tendencia a la baja a causa de los efectos que produce la creciente pérdida de trabajos en el sector minero. Hablando en términos sociológicos se está pasando de ser un barrio obrero a ser una comunidad postindustrial, con todas sus consecuencias: sociales, culturales, laborales, educativas, personales, etc. Así, algunas de las características que definen a las familias son: bajo o muy bajo, nivel cultural, ocupacional y socioeconómico, escasas expectativas, estructura rígida y autocrática, estricta definición de roles masculino y femenino, poca comunicación verbal, ausencia de estimulación sobre las materias tratadas en la escuela, desconfianza hacia otros grupos sociales, etc.

En cuanto al centro, se trata de un colegio de línea uno, con 195 matriculados, que integra tanto las enseñanzas de la etapa de Educación Infantil, con tres unidades; como de Educación Primaria, con seis. Tiene un horario de jornada lectiva única de 9:00 a 14:00 y dispone de instalaciones como aulas equipadas, biblioteca, sala de informática, gimnasio, patio de recreo y comedor escolar.

El alumnado del centro se caracteriza, en primer lugar, por una baja participación en actividades físico-deportivas, lo que matiza la utilización del recreo además de inclusivo como generador de práctica saludable. El programa irá dirigido principalmente al alumnado de tercer ciclo de educación primaria. Se destaca también una notable presencia de alumnado de etnia gitana, así como de familias inmigrantes, especialmente de América Latina y de Marruecos.

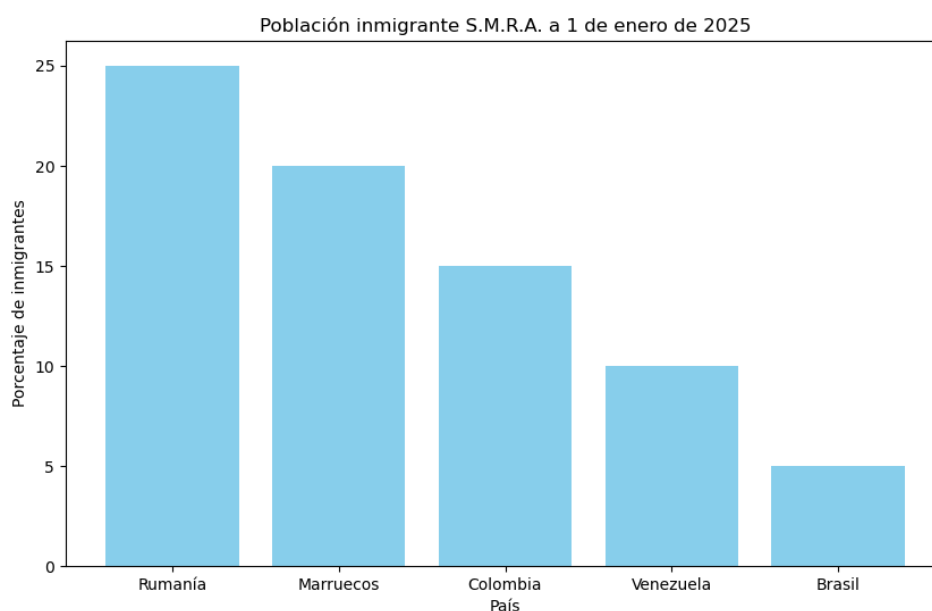
Con el fin de contextualizar esta realidad, se ha elaborado una estimación de la población inmigrante en el concejo de San Martín del Rey Aurelio a fecha 1 de enero de 2025, basada en los datos provinciales más recientes del Instituto Nacional de Estadística (INE). A continuación, se presentan dos gráficos que reflejan:

- El porcentaje estimado de inmigrantes por país de origen.
- El porcentaje estimado de niños inmigrantes por país de origen.

Estos datos permiten comprender mejor la diversidad cultural del entorno del centro y fundamentan la necesidad de propuestas educativas inclusivas y adaptadas a la realidad social del alumnado.

### Figura 1

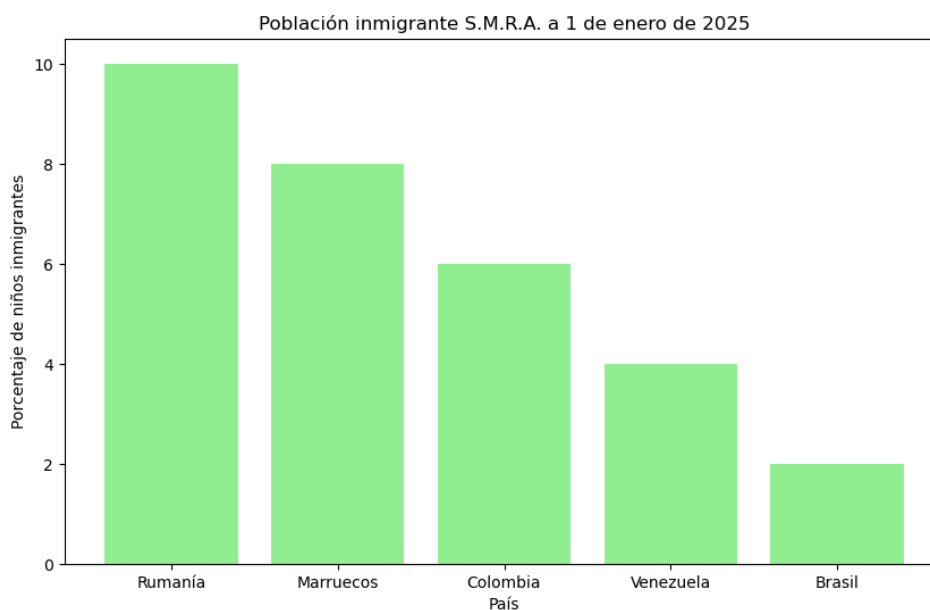
*Población inmigrante S.M.R.A. a 1 de enero de 2025*



*Nota. I.N.E S.M.R.A.*

**Figura 2**

*Población inmigrantes niños S.M.R.A. a 1 de enero de 2025*



*Nota. I.N.E S.M.R.A.*

La mayoría del equipo docente evidencia una coordinación interdisciplinar consolidada, que se refleja en la planificación conjunta de diseño de proyectos integrados y la participación activa en espacios de coordinación pedagógica. Esta colaboración se materializa en propuestas que articulan contenidos de distintas áreas, como la integración de Ciencias Sociales y Lengua Castellana en el análisis de contextos históricos, o en la elaboración de materiales visuales relacionados con el medio ambiente.

Estas prácticas no solo favorecen una mayor coherencia curricular, sino que también enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje al ofrecer al alumnado experiencias educativas más significativas y contextualizadas.

## **6.2 PROPUESTA DIDÁCTICA**

### **6.2.1 Datos identificativos**

- ✓ Título: “De ese palo... esa astilla”
- ✓ Curso y etapa: 3º ciclo Educación Primaria
- ✓ Área: Ciencias sociales

✓ Vinculación con otras áreas: Educación Artística, se fomenta la representación de cada juego y actividad, integrando también canciones populares asociadas a ellos.

Desde el área de Lengua Castellana y Literatura, se impulsa la creación del “fichero de juegos”, donde cada alumno escribe en su cuaderno las instrucciones y características del juego, para luego exponerlo oralmente ante sus compañeros, desarrollando así la expresión escrita y oral.

✓ Descripción: la descripción de la situación de aprendizaje, (en adelante SA), “De ese palo... esa astilla”, está destinada a acercar a los alumnos y alumnas a una realidad no muy lejana en la que sus familiares se divertían y a cómo jugaban sin tener acceso a las tecnologías existentes a día de hoy. Se busca dotar a los alumnos y alumnas de una funcionalidad cognitiva y creativa para que sean capaces de resolver problemas que se les puedan dar en una situación real, buscando a través del juego el desarrollo integral del alumno. Todo ello sin olvidar la potenciación de un ambiente coeducativo y el desarrollo de habilidades para un buen comportamiento en sociedad.

Se dará un enfoque lúdico, donde aprenderán a cooperar con los demás participantes, buscando un mayor rendimiento motriz y eficacia en la ejecución de las tareas. Valorarán sus posibilidades y potenciarán su autosuperación.

✓ Temporalización: esta situación de aprendizaje forma parte de la unidad de programación número 12, prevista para desarrollarse durante el tercer trimestre. Se ha planificado una duración aproximada de 8 sesiones, aunque este número podrá ajustarse en función del ritmo y las necesidades del alumnado, permitiendo una mayor flexibilidad para garantizar una atención adecuada a su proceso de aprendizaje.

✓ Producto final: realizar un taller de juegos de Asturias y del mundo en el Centro de Mayores del barrio.

### **6.2.2 Elementos curriculares**

✓ **Objetivos de aprendizaje**:

- **B)** Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

- **D)** Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no

discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

- **H)** Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

✓ **Conexión entre:** competencias específicas, saberes básicos, descriptores operativos y criterios de evaluación

- Competencias específicas:

Sociales:

 Competencia específica 1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo, mejorarlo y emprender acciones para un uso responsable.

 Competencia específica 4. Reconocer y valorar la diversidad y la igualdad de género, mostrando empatía y respeto por otras culturas y reflexionando sobre cuestiones éticas, para contribuir al bienestar individual y colectivo de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.

Educación Artística:

 Competencia específica 4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

Lengua Castellana y literatura:

 Competencia específica 1. Reconocer la diversidad lingüística del mundo a partir de la identificación de las lenguas del alumnado y de la realidad plurilingüe y multicultural de España, para favorecer la reflexión interlingüística, para identificar y rechazar estereotipos y prejuicios lingüísticos y para valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.

 Competencia específica 5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos

y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.

- Saberes básicos:

Sociales:

 Bloque A. Sociedades y territorios .Alfabetización cívica: Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia y la Constitución española, derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad integral y la cooperación internacional para el desarrollo.

Educación Artística:

 Bloque B. Creación e interpretación. Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.

Lengua Castellana y Literatura:

 Bloque B. Comunicación Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.

- Criterios de evaluación:

Sociales:

 1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad.

 4.2. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.

Educación Artística:

 4.2. Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa y utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

Lengua Castellana y Literatura:

 1.1. Mostrar interés y respeto a las distintas lenguas y variedades dialectales, identificando las características fundamentales de las de su entorno geográfico, así como algunos rasgos de los dialectos y lenguas familiares del alumnado.

 5.1. Producir textos escritos y multimodales de relativa complejidad, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas al servicio de la cohesión textual y movilizand o estrategias sencillas, individuales o grupales, de plantificación, textualización, revisión y edición.

### **6.2.3 Metodología**

Esta situación de aprendizaje se basa en metodologías activas, con un enfoque centrado en el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en el juego (ABJ), promoviendo una experiencia educativa significativa, inclusiva e intercultural.

El aprendizaje cooperativo es una estrategia metodológica que fomenta la interacción entre iguales para alcanzar objetivos comunes, reforzando la autonomía, la responsabilidad compartida y la inclusión educativa. Según Méndez (2020), el aprendizaje cooperativo potencia el desarrollo de competencias sociales y emocionales, además de favorecer la atención a la diversidad y la equidad dentro del aula (p. 84).

Asimismo, el Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (MEFP, 2022), en sus orientaciones sobre metodologías activas, destaca que el trabajo cooperativo permite construir conocimiento de manera conjunta y promueve la participación activa y reflexiva del alumnado: el aprendizaje cooperativo constituye una estrategia clave para el desarrollo de la competencia social y cívica, a través de la interacción positiva y la corresponsabilidad entre el alumnado” (MEFP, 2022, p. 17).

Por otro lado, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una metodología activa que incorpora elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para favorecer la motivación, la creatividad y la adquisición significativa de contenidos.

Según González Aldea y García-Valcárcel (2021), el juego promueve una mayor implicación emocional y cognitiva, mejora la atención y potencia la colaboración entre estudiantes.

Además, el INTEF (2020) señala que el ABJ contribuye al desarrollo de las competencias clave, permitiendo personalizar el aprendizaje y crear un entorno seguro donde el alumnado aprende a través de la experimentación y el error, pues el uso del

juego como “estrategia pedagógica permite adaptar la enseñanza a los intereses del alumnado, promoviendo la participación activa, la resolución de problemas y la construcción de conocimiento desde un enfoque significativo” (González Aldea & García-Valcárcel, 2021, p. 55).

Una de las particularidades de esta propuesta es que se llevará a cabo durante el tiempo de recreo, convirtiendo este espacio en una oportunidad educativa que va más allá de lo estrictamente académico. Esto permite reforzar los vínculos sociales entre el alumnado, fomentar la convivencia y enriquecer el entorno escolar desde una perspectiva lúdica y cultural.

Se implementará el aprendizaje cooperativo como estrategia principal para organizar el trabajo del alumnado. Los estudiantes se agruparán en equipos cooperativos de entre 4 y 6 miembros, asumiendo roles diferenciados dentro del grupo: supervisor, coordinador, secretario y portavoz. Esta estructura fomenta la responsabilidad individual, la colaboración y la participación equitativa, contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales y al aprendizaje entre iguales.

Cada equipo se especializará en un juego tradicional procedente de una cultura concreta. Los grupos investigarán el origen, las normas, el valor cultural, los materiales necesarios y el contexto del juego, completando fichas informativas con los datos recogidos. Posteriormente, cada equipo realizará una exposición oral para compartir lo aprendido con el resto de la clase.

Como producto final, todos los juegos investigados y vivenciados se recopilarán en un libro interactivo colaborativo titulado “Juegos de antes para un nuevo mañana”, que servirá como memoria del proyecto y como recurso pedagógico para futuras actividades en el centro.

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) se plantea como un eje transversal de la propuesta, ya que los juegos investigados serán llevados a la práctica durante los recreos. Esta metodología lúdica puede facilitar la participación activa del alumnado, al ofrecer un entorno más accesible y motivador. Además, contribuye a fomentar la inclusión, potenciar la motivación y trabajar valores como la cooperación, el respeto y la diversidad cultural de forma vivencial, aunque su efectividad dependerá del contexto y de las características del grupo.

El docente actuará como guía y facilitador, acompañando el proceso de trabajo de los grupos, dinamizando los juegos durante los recreos, garantizando la participación de todos y asegurando que se respeten los principios de convivencia e inclusión.

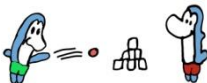
## 6.2.4 Secuencia didáctica

### 6.2.4.1 Diseño de la secuencia didáctica

A continuación, se aborda la secuencia didáctica, es decir, el desglose de las actividades que van a permitir el logro de las tareas.

**Tabla 1**

*Secuencia didáctica del programa de intervención*

| SECUENCIA DIDÁCTICA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sebahá layar (Marruecos).</b> Se forman grupos de entre diez y doce participantes, divididos en dos equipos: uno asumirá el rol de atacante y el otro de defensor. A una distancia de siete pasos desde una línea marcada en el suelo, se colocan siete bloques de madera apilados. El primer integrante del equipo atacante lanza una zapatilla desde la línea con el objetivo de derribar al menos uno de los bloques. Si falla, el siguiente jugador intenta lo mismo, y así sucesivamente hasta que todos hayan lanzado sin éxito. En ese caso, los equipos intercambian sus roles. Si alguno logra derribar los bloques, todos los atacantes corren. El primero en recuperar la zapatilla grita “¡Sbet!” (“¡Alto!”), lo que obliga a todos a detenerse. Luego, lanza la zapatilla intentando golpear a un defensor, quien no puede moverse. Si lo alcanza, los equipos cambian de rol; si falla, el juego se reinicia desde el principio.</li> </ul> <p>Figura 3</p> <p><i>Representación del juego</i></p>  <p>Nota. Tomado de <a href="#">Sebahá Layur</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desafío (Argentina).</b> Se organizan grupos de siete u ocho participantes. En el suelo se marcan dos líneas paralelas con una separación aproximada de diez metros. Cada equipo se sitúa detrás de una de estas líneas, que delimitan su zona de juego. Un integrante de uno de los equipos cruza al campo contrario, donde los</li> </ul> |

jugadores rivales lo esperan con el brazo extendido. El jugador camina frente a ellos y, en el momento que elige, toca la mano de uno de los oponentes y corre de regreso a su lado. El jugador tocado debe perseguirlo e intentar alcanzarlo antes de que cruce la línea de su equipo. Si lo logra, el jugador que inició la acción debe unirse al equipo contrario. Si no lo alcanza, es el perseguidor quien debe cambiar de equipo. A continuación, el equipo que perdió un miembro envía a un nuevo desafiante. El juego concluye cuando uno de los equipos se queda sin jugadores.

- **¿Te gustan tus vecinos? (Brasil)** Los participantes están de pie dentro de un aro, formando un gran círculo. En su interior, hay un jugador que se la queda. Este pregunta a cualquiera de los jugadores que se encuentran dentro de los aros: “¿te gustan tus vecinos?”. Si la respuesta es afirmativa, el que la formula la pregunta a otro jugador. Si la pregunta es negativa, pregunta de nuevo: “¿entonces quién te gustan?”. En el supuesto que conteste: “¡me gustan 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 y Lucía” han dejado vacíos. En el caso de que sea: “¡me gustan todos!”, son la totalidad de los jugadores los que deben cambiarse de aro.

#### **Figura 4**

*Representación del juego*



*Nota.* Tomado de [DINÁMICAS: DINÁMICA DE PRESENTACIÓN: ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?](#)

- **La rayuela (España).** Y es tan simple como dibujar la rayuela con una tiza en el suelo. El jugador debe situarse detrás del primer número con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina “casa” y no se puede pisar. Después debes recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble.

### Figura 5

*Representación del juego*



Nota. Tomado de [Rayuela: dibujo para colorear e imprimir](#)

- **Carrera de panoyas. (Principado de Asturias).** Se colocan en el suelo, panoyas a 1 m. de distancia entre cada una de ellas y los competidores deben recolectar las panoyas de maíz. Y recorrer una distancia en el menor tiempo posible.

### Figura 6

*Representación del juego*



Nota. Tomado de [MI ESCUELA EN FORMA: JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS](#)

- **Pulso Gitano. (Cultura Gitana).** Se forman parejas y se colocan uno frente a otro juntando un pie cada uno trazando una línea divisoria, se darán la mano y al señal uno tirará de la manos del contrarios con todas sus fuerzas, y con el pie de apoyo harán fuerza.

### Figura 7

*Representación del juego*



Nota. Tomado de [Juego del Pulso Gitano](#)

Nota.”Elaboración propia 2025.”

### 6.2.4.2 Actividades complementarias

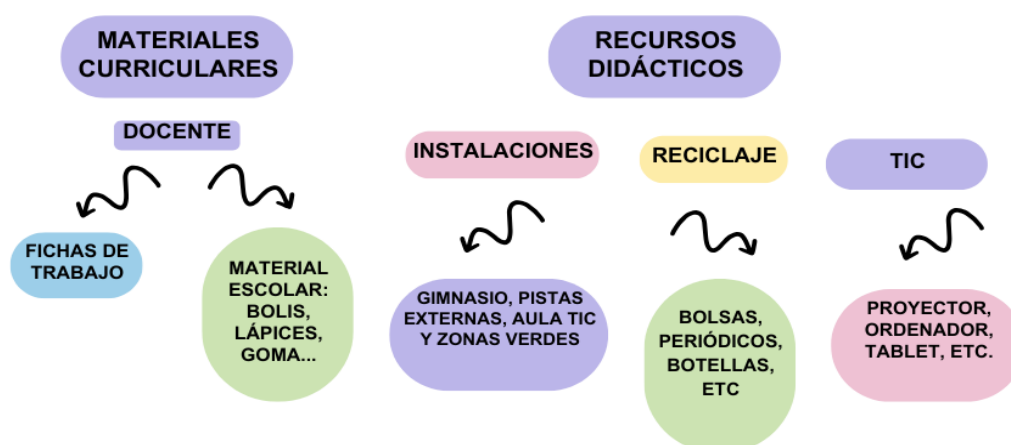
Se realizará un taller de juegos de Asturias y del mundo en el centro de mayores próximo al centro, practicando algunos juegos tradicionales asturianos. Ellos, por su parte, enseñarán algunos de los juegos a los que practicaron cuando eran niños.

### 6.2.5 Recursos

Los materiales curriculares y los recursos didácticos son complementos básicos del programa, y estrategias que ayudan a llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje de manera adecuada. Emplearemos diferentes tipos, tal y como ve en la figura:

**Figura 8**

*Recursos*



*Nota.* En esta figura se muestran los recursos a nivel curricular y didáctico.

### 6.2.6 Cronograma



### 6.2.7 Instrumentos, procedimientos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado, de acuerdo con los criterios de evaluación

La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tiene en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

**Tabla 2**

*Procedimientos e instrumentos de evaluación*

| PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN                              | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN                            |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Observación diaria                                        | Listas de control/Escalas de valoración               |
| Análisis de producciones (fichas, trabajos, exposiciones) | Escalas de valoración/Rúbricas                        |
| Autoevaluación/Coevaluación                               | Cuestionarios de autoevaluación/coevaluación/Rúbricas |
| Pruebas motrices /Pruebas orales/Cuestionarios/Encuestas  | Escala de valoración/Rúbricas                         |

*Nota.*”Elaboración propia 2025.”

**Tabla 3**  
*Indicadores de logro*

| <b>Criterios de evaluación</b>                                                                              | <b>Indicadores de logro del criterio de evaluación</b><br><b>Grado de adquisición competencias específicas</b> | <b>INSUFICIENTE</b><br>Iniciado | <b>SUFICIENTE</b><br>Iniciado/en proceso | <b>BIEN</b><br>En proceso | <b>NOTABLE</b><br>Adquirido | <b>SOBRESALIENTE</b><br>Ampliamente adquirido | <b>CALIFICACIÓN</b><br><b>COMPETENCIAS</b> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|------------------------------------------|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <b>1.3 Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural</b> | Muestra respeto por el patrimonio cultural y natural.                                                          |                                 |                                          |                           |                             |                                               |                                            |
| <b>4.2. Promover actitudes de igualdad de género y conductas no sexistas.</b>                               | Muestra respeto en el trato con sus pares sin distinción de género.                                            |                                 |                                          |                           |                             |                                               |                                            |
| <b>4.2. Participar activamente en producciones culturales y artísticas.</b>                                 | Aporta ideas originales en el trabajo grupal.                                                                  |                                 |                                          |                           |                             |                                               |                                            |
|                                                                                                             | Utiliza diversos lenguajes y técnicas artísticas                                                               |                                 |                                          |                           |                             |                                               |                                            |

|                                                                                         |                                                                   |  |  |  |  |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|
| <b>1.1. Mostrar interés y respeto a las distintas lenguas y variedades dialectales.</b> | Participa en actividades que promueven la diversidad lingüística. |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                         | Reconoce y valora las lenguas y dialectos de su entorno.          |  |  |  |  |  |  |
| <b>5.1. Producir textos escritos y multimodales con coherencia y adecuación.</b>        | Elabora textos con estructura clara y coherente.                  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                         | Aplica normas gramaticales y ortográficas básicas.                |  |  |  |  |  |  |
| <b>4.2. Valorar el deporte como fenómeno cultural, rechazando estereotipos.</b>         | Promueve actitudes inclusivas en actividades deportivas           |  |  |  |  |  |  |

*Nota.* “Elaboración propia 2025.”

### 6.2.8 Medidas de atención a las diferencias individuales

Para atender las diferencias individuales de nuestro alumnado tendremos en cuenta las directrices generales de la Concreción Curricular del centro basadas en las pautas DUA.

**Tabla 4**

*Principios DUA*

| Principio           | Descripción                                         | Medidas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Ejemplos                                                                              |
|---------------------|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PRINCIPIO I</b>  | Proporcionar múltiples formas de representación     | Utilizar recursos visuales, auditivos y táctiles (videos, esquemas, mapas mentales, objetos manipulativos).<br>Adaptar los textos con pictogramas, lectura fácil o audiolibros.<br>Ofrecer glosarios visuales o multilingües para estudiantes con diversidad lingüística.<br>Presentar la información en diferentes formatos (digital, impreso, interactivo).<br>Usar ejemplos variados y contextualizados para facilitar la comprensión. | Videos educativos, mapas mentales, audiolibros, glosarios visuales.                   |
| <b>PRINCIPIO II</b> | Proporcionar múltiples formas de acción y expresión | Permitir diferentes formas de expresión: oral, escrita, gráfica, digital, corporal.<br>Ofrecer plantillas, organizadores gráficos y rúbricas para guiar la producción.<br>Facilitar el uso de tecnologías de apoyo (teclados                                                                                                                                                                                                              | Presentaciones orales, trabajos escritos, proyectos gráficos, uso de apps educativas. |

|                      |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                |
|----------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      |                                              | adaptados, software de dictado, apps educativas).<br>Proporcionar tiempos flexibles para la realización de tareas.<br>Fomentar el trabajo cooperativo y el aprendizaje entre iguales.                                                                                                                                                                                               |                                                                                                |
| <b>PRINCIPIO III</b> | Proporcionar múltiples formas de implicación | Proponer actividades significativas y conectadas con los intereses del alumnado.<br>Ofrecer opciones de elección en tareas, roles o productos finales.<br>Establecer metas claras y alcanzables, con retroalimentación positiva y continua.<br>Fomentar la autorregulación emocional y el sentido de pertenencia al grupo.<br>Crear un clima de aula seguro, inclusivo y motivador. | Actividades basadas en intereses, elección de roles, metas claras, retroalimentación positiva. |

*Nota.* “Elaboración propia 2025.”

## 7 CONCLUSIÓN

Fomentar experiencias interculturales en el entorno escolar es clave para construir una educación que refleje la riqueza y pluralidad de la sociedad actual, donde toda la comunidad educativa —alumnado, profesorado y familias— se sienta implicada y representada. La escuela, además de su función académica, desempeña un papel social esencial: preparar a los estudiantes para convivir en un entorno diverso, democrático y en constante evolución.

A lo largo de este Trabajo Fin de Grado se ha desarrollado una propuesta didáctica centrada en la recuperación de juegos tradicionales como herramienta para dinamizar los recreos escolares y fomentar la interculturalidad. Aunque no se ha llevado a cabo su implementación práctica, el diseño se ha fundamentado en un marco teórico sólido y en un análisis contextual riguroso, lo que permite considerar que los objetivos planteados han sido abordados de forma coherente desde una perspectiva pedagógica.

Entre los puntos fuertes del trabajo destacan la conexión entre teoría y práctica, el enfoque interdisciplinar y la atención a la diversidad cultural del alumnado. Asimismo, la propuesta se apoya en metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en el juego, lo que refuerza su potencial educativo.

Como limitación principal, cabe señalar la imposibilidad de aplicar y evaluar la propuesta en un contexto real, lo que habría permitido obtener evidencias empíricas sobre su impacto. Esta limitación abre la puerta a futuras investigaciones que podrían centrarse en la implementación de la propuesta en centros educativos con características similares, así como en la evaluación de sus efectos en la convivencia escolar, la participación del alumnado y la construcción de una cultura inclusiva.

En definitiva, este trabajo defiende el recreo como un espacio educativo con gran potencial y al juego tradicional como un recurso pedagógico valioso para promover la inclusión, el respeto y la convivencia intercultural en la escuela.

## 8 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, pp. 122869–122881. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2020). *Guía metodológica sobre el Aprendizaje Basado en el Juego*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Disponible en: <https://intef.es>
- García Carrasco, J. (2024). Nacidos para jugar: una faceta crucial de los seres humanos. En G. Jover Olmeda & P. Quiroga Uceda (Eds.), *Nacidos para jugar: Perspectivas educativas en torno al juego en la infancia* (pp. 15–51). Ediciones Complutense.
- Martín-Ondarza, P. (2024). Juego, aprendizaje y desarrollo social infantil en diversos contextos culturales. En G. Jover Olmeda & P. Quiroga Uceda (Eds.), *Nacidos para jugar: Perspectivas educativas en torno al juego en la infancia* (pp. 193–229). Ediciones Complutense.
- Méndez, I. (2020). *Aprendizaje cooperativo y competencias socioemocionales en el aula*. Narcea Ediciones.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEFP). (2022). *Orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje*. Gobierno de España. Recuperado de: <https://www.educacionyfp.gob.es>
- Quiroga Uceda, P. (2024). Las pedagogías de Montessori y Steiner: una aproximación a su conceptualización del juego en la educación. En G. Jover Olmeda & P. Quiroga Uceda (Eds.), *Nacidos para jugar: Perspectivas educativas en torno al juego en la infancia* (pp. 87–111). Ediciones Complutense.

## 9 ANEXOS

**Tabla 5**

*Ficha de la descripción de los juegos*

|                                                      |
|------------------------------------------------------|
| <b>Integrantes del equipo:</b>                       |
| <b>Juego/deporte tradicional asignado:</b> _____     |
| <b>1. ¿De dónde procede?</b>                         |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| <b>2. ¿Cuándo nació aproximadamente?</b>             |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| <b>3. ¿En qué sitios se practica principalmente?</b> |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| <b>4 ¿Qué materiales se necesitan?</b>               |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| <b>5. ¿Cómo se juega?</b>                            |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |
| _____                                                |

---

**6. ¿Qué aspectos del movimiento se mejoran con su práctica?**

---

---

---

---

*Nota. “Elaboración propia 2025.”*