



Trabajo fin de grado presentado por: Laura Martínez Pérez.

Titulación: Grado de educación infantil.

Línea de investigación: Proyecto educativo.

Director/a: Gisela Coria.

Universidad Internacional de La Rioja


Facultad de Educación

**DESCUBRIENDO OTRAS MANERAS DE
JUGAR A LOS 5 AÑOS:
LOS JUEGOS TRADICIONALES Y DE OTRAS
CULTURAS.**

Ciudad: Barcelona

Seleccionar fecha: 13/09/2012

Firmado por:



LAURA MARTÍNEZ PÉREZ 46452809P

CATEGORÍA TESAURO: 1.7.1. Recursos didácticos convencionales

1.7.5. Utilización educativa de otros recursos



RESUMEN:

La relevancia del juego en las edades del segundo ciclo de infantil hace que los juegos que se utilizan a la hora del recreo del colegio, conformen un recurso educativo a tener en cuenta.

El proyecto educativo que se propone consiste en buscar una alternativa a los juegos violentos, individuales y con poca interacción entre los niños/as que predominan en la hora del patio, centrándose en la edad de 5 años, haciendo una recopilación de juegos tradicionales y de otras culturas. Esto se consigue mediante la observación directa del recreo, con una lluvia de ideas con los niños/as, gracias a la colaboración con las familias y por último la recopilación de juegos.

Es muy interesante tratar este tema, ya que puede abarcar diferentes aspectos educativos, valores y trabajar la interculturalidad, muy necesaria en los tiempos que estamos y todo ello mediante el juego.

Palabras clave: JUEGO, RECREO, JUEGO TRADICIONAL, INTERCULTURALIDAD, COOPERACIÓN.

ÍNDICE:

1.INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	1
1.2.OBJETIVOS.....	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos.....	3
1.3.FUNDAMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA.....	4
2.MARCO TEÓRICO.....	5
2.1.LA IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL.....	5
2.1.1 Juegos cooperativos.....	7
2.2.EL JUEGO EN EL RECREO.....	9
2.3.EL JUEGO TRADICIONAL Y DE OTRAS CULTURAS, EDUCACIÓN INTERCULTURAL.....	10
3.PROYECTO EDUCATIVO.....	12
3.1. OBJETIVOS.....	12
3.2. CONTEXTO DEL ALUMNADO DE SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	12
3.3.¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?.....	13
3.4.DURACIÓN.....	13
3.5.PASOS A SEGUIR.....	14
3.6. COMO TRABAJARLO CON LOS NIÑOS/AS.....	16
3.7. RECOPIACIÓN DE JUEGOS.....	17
3.7.1. Fichas de juegos.....	19
5.CONCLUSIONES.....	30
6.PROSPECTIVA.....	32
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
BIBLIOGRAFIA.....	34

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. JUSTIFICACIÓN.

Diferentes profesionales del campo de la educación comparten la opinión de que el juego es el medio que tienen los niños y niñas para formarse y relacionarse con los demás. En cambio la sociedad actual cada vez es más individualista, el traspaso oral de las tradiciones y de los juegos se hace difícil por falta de tiempo y una demanda continua de cambio que viene impulsada por las nuevas tecnologías, ya que se usan de una manera indiscriminada y en muchos casos sin mucho miramiento por parte de los adultos, dando vía libre a los niños/as para utilizarlas a su gusto. Y teniendo en cuenta que dependen de cómo sean utilizadas generalmente no se fomenta la comunicación, sumergiéndose individualmente en el ordenador o las videoconsolas.

Los juegos tradicionales y de otras culturas pueden hacer posible el juego colectivo, dependiendo la manera de trabajarlo y escogiendo aquellos que hagan incidencia en la solidaridad y la cooperación, por otro lado también se trabaja la interacción lingüística entre los niños, el poder elegir juegos diferentes e incluso adaptarlos a nuestros gustos y conocer otras formas de jugar de otras culturas cada vez más presentes en la escuela y en nuestra vida cotidiana. Estos juegos abarcan muchos aspectos educativos, mi investigación se centrará en aquellos que fomentan la cooperación y la solidaridad.

He elegido este tema en concreto porque creo que es importante la colaboración entre los niños y niñas partícipes del juego, para crear un clima relajado que luego repercutirá en las relaciones dentro del aula. En este tipo de juego los niños no compiten unos con otros para ver quién es el mejor, el más rápido, el más ágil, etc. si no que uniendo cada uno sus habilidades consiguen un objetivo común, que muchas veces no es otro que pasar un rato divertido con los compañeros. Es importante que los alumnos quieran jugar por el mero hecho de jugar, no por conseguir un premio.

Dentro de este apartado, y haciendo referencia a lo expuesto en el punto anterior, creo que es importante y útil a nivel educativo, ya que se trabaja el hecho de que todos los

niños/as tengan las mismas posibilidades de participar en el juego y no discriminar a nadie por diferencias de género, cultura ni tampoco por ningún tipo de discapacidad.

De esta manera los juegos cooperativos nos ayudan a no diferenciar entre buen o mal jugador/a ya que todo el grupo que participa en el juego, lo hace como un equipo, en donde cada uno puede aportar sus destrezas; y ayudan al acercamiento y conocimiento de los compañeros ya que participan varios niños/as y de esta manera se trabaja la convivencia, la colaboración y la solidaridad, facilitando el desarrollo de la sociabilidad en los niños/as.

Y otro punto importante es que mediante el juego se inicia en la aceptación de normas conjuntas que afectan a todos los participantes, incluso si todos están de acuerdo pueden cambiar las normas y adaptarlas a los intereses del grupo.

También puede ser útil para aprender otros juegos, aunque no pertenezcan a nuestra cultura, lo que hace que todos sean importantes, que las cosas que nos pueden aportar los compañeros pueden ser muy interesantes. Nuestros amigos y compañeros de aula cada vez tienen procedencia más diversa. Ya nadie se sorprende al encontrar aulas con niños de otras culturas, con otra forma de pensar y de comportarse. Por lo tanto si es a través del juego como los niños aprenden a relacionarse y a formarse, también será a través de él como podrán conocer otras culturas y así, de forma natural la nueva sociedad donde la interculturalidad está presente en todos sus ámbitos.

1.2.OBJETIVOS.

Objetivo general.

-Proponer un proyecto educativo para la edad de 5 años como alternativa a los juegos violentos, individuales, monótonos y con poca comunicación en la hora del patio.

Objetivos específicos.

- 1) Describir los tipos de juego que se llevan a cabo en la hora del patio y sus características.
- 2) Recopilar y actualizar juegos de antaño y de otras culturas que promuevan la cooperación.
- 3) Presentar juegos tradicionales y de otras culturas que fomenten las relaciones sociales y la colaboración.

1.3.FUNDAMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA.

Mediante la lectura de diferentes y diversos textos, se buscará información sobre el juego, la importancia de éste para trabajarlo con los niños en el contexto educativo, qué pueden aportar a quienes los juegan, que características pueden tener.

A continuación se comentarán los juegos que se realizan en la hora del recreo; que características y de qué tipo se llevan a cabo, basados en estudios realizados.

En el siguiente punto se hablará de los juegos tradicionales y de otras culturas, ¿qué significa juego tradicional?, también se buscará información sobre los juegos multiculturales, la importancia que tienen y que pueden aportar de nuevo.

Después de recopilar esta información se planteará un proyecto para trabajar este tipo de juegos en la hora del recreo, agrupando una serie de juegos que trabajen la cooperación y colaboración entre aquellos que participan, esta agrupación consistirá en juegos tradicionales, interculturales.

En este proyecto se tendrá en cuenta a las familias, realizándoles entrevistas. También será importante el resto del equipo educativo y la opinión de los alumnos más mayores de la segunda etapa de educación infantil.

Se expondrá una recopilación de los juegos y estarán explicados mediante unas fichas, donde se especifique para qué edad va dirigido, si es necesario disponer de algún material, cómo se juega. Y por último como se les explicará esta actividad a los niños/as.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1.LA IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL.

El Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil; divide la segunda etapa de educación infantil en tres áreas:

1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
2. Conocimiento del entorno.
3. Lenguajes: comunicación y representación.

Dentro de la primera área se encuentra el bloque dos, que como su nombre indica, hace hincapié en el Juego y movimiento, dando importancia a estos dos aspectos, este último está muy ligado con el juego. Los puntos que más se centran en el juego son:

- Utilizar distintos juegos como pueden ser: motores, sensoriales, simbólicos y de normas. Muy importante la exploración del entorno mediante el juego. Participar en los juegos de una manera segura. Disfrutar del juego.
- Confianza en sí mismo a la hora de jugar, utilizar sus habilidades para desarrollar el juego y esfuerzo personal para lograrlo.
- Comprender y aceptar las normas del juego, y tener presente el juego como un medio de goce y relación con los demás niños/as.

Según Daniel y Sánchez, de 2003 (citado por Valero y Gómez, 2008, p.132) “La importancia del juego radica en que es la actividad más natural de los seres humanos y una necesidad de la infancia, cuya satisfacción es imprescindible para el crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social y afectivo del niño”.

Se puede decir que los juegos tienen las siguientes características (Roca y Ogando, 2010, traducido por autora):

1. Son una actividad agradable.
2. Ha de ser libre, espontánea y voluntaria.

3. Tiene un fin en sí misma.
4. Implica actividad.
5. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
6. Se desarrollan en una realidad ficticia.
7. No es solo una actividad de la infancia.
8. El juego es innato.
9. Nos muestra en que etapa evolutiva se encuentra el niño/a.
10. El juego favorece su proceso socializador.

También se tiene que tener en cuenta que:

A través del juego los niños se encuentran a sí mismos, aprenden a valorar los resultados de su intervención en el medio, a comprender su actuar, a planificar más allá del momento, a exigirse a sí mismos. Tratan de ampliar por medio del juego su conocimiento del mundo.

Al jugar adquieren experiencia de las cosas y del medio en el que juegan. Así aprenden coordinación y subordinación al grupo infantil y el sentido de cooperación con sus semejantes. (Giró, 1998, p. 261).

En estos párrafos se menciona uno de los temas que se tratará en el proyecto, la cooperación mediante el juego, la relación que se produce entre los niños/as, el ayudarse unos a otros durante éste para lograr entre todos llegar al desarrollo de la actividad y al fin del juego.

La revisión bibliográfica evidencia que existen muchas clasificaciones de los juegos, como por ejemplo: por categorías dependiendo del tipo de juego, de los materiales utilizados en él, por sexos, por el lugar donde se practican (en el exterior o interior), divididos por las estaciones del año, entre otras, hay una larga lista dependiendo de los diferentes autores que han escrito sobre este tema, unos ejemplos de ello son: los juegos por edades, mencionado más abajo. Los juegos en el papel de la competición, el azar, el simulacro y el vértigo (Giró, 1998). Clasificación de los juegos tradicionales en dos grupos, interacción motriz y relación con el medio físico (Valero y Gómez 2008); otros divididos por habilidad y destreza física, estrategia, azar, memoria, ritmo, imitación y verbal, esta es solo una pequeña muestra de clasificaciones, ya que muchos autores han investigado y escrito sobre esto (Bantulà, 2006).

Giró habla en su artículo de la clasificación según la edad de los niños/as, comenta que los primeros juegos de los niños/as, son juegos sin reglas, más tarde sobre los dos años aparecen las reglas en el juego de la imitación de una manera implícita, sobre el final de la edad preescolar y al principio de la escolar, se observan los juegos de imitación y construcción, apareciendo la noción de norma. Más o menos a los 7 años aparecen los juegos sociales, los juegos con normas ya pueden ser usados a esta edad. Y no habla de los juegos tradicionales hasta los 10 años.

2.1.1 Juegos cooperativos.

Cuando se habla de juegos de cooperación se hace referencia a aquellos que la colaboración entre los que participan en él es una de las características más importantes, dejando a un lado la competitividad y favoreciendo la cooperación y colaboración entre los niños/as.

Estos hacen que todos participen por igual, cada uno con sus diferencias, aportando aquello que mejor saben hacer, las habilidades individuales compartidas con el grupo, pero todos juntos, formando un equipo, sin discriminar y excluir a nadie.

Una de las definiciones que engloba lo dicho más arriba es:

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (Pérez, 1998, párr.1)

Juegos que no plantean "ganar" o "perder": la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de

atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos. (Pérez, 1998, párr.6).

Otro de los puntos importantes que cita este autor en su artículo es el desarrollo de algunas actitudes que pueden promover este tipo de juegos, los juegos cooperativos.

Hace un listado breve pero conciso, un resumen de este listado:

- Resolución de problemas gracias a la puesta en común del grupo, de forma colectiva.
- El trabajo de la empatía, reconocer como está el compañero/a, sus necesidades, miedos, preocupaciones.
- Aprender a convivir con el otro, aceptando sus diferencias.
- Ser capaz de expresar sus emociones, experiencias, problemas, sentimientos.

Teniendo en cuenta estos puntos, una de las frases que explica lo que significa la cooperación es: “La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva.” (Pérez, 1998, párr. 13)

Otra de las características que trata este autor es la importancia del papel del maestro, educador, en el juego, tiene que buscar la manera en que todos participen, sin dejar a un lado a nadie, por sus diferencias, creando un ambiente donde la cohesión y el conjunto de aportaciones que puedan hacer de manera individual se vea reflejado en la colaboración, todo esto mediante la motivación.

2.2.EL JUEGO EN EL RECREO

Un trabajo que trata de los juegos en el recreo, es un artículo muy interesante de Azor (2005), habla sobre lo que ocurre en la hora del patio con los niños de primaria.

Mediante la observación directa en la hora del recreo observa diferentes actitudes interpersonales y hace una lista de los juegos que él ve que se realizan, algunos de estos son:

- Hay niño/as que están sentados en un rincón o paseando de arriba abajo del patio sin hacer nada, sin ningún tipo de motivación.
- Otros, un gran número, se dedican a jugar al fútbol, con rivalidad, no juegan por pasar el rato, sino a ver quién es el mejor, y se observa un grado de competitividad muy elevado.
- Menciona que los más pequeños utilizan un juego violento, imitando dibujos animados donde los personajes se pelean. Una de las frases que considero importantes es “Un juego violento puede desembocar en un individuo violento” (Azor, 2005, párr. 12). Llega un momento en que el niño no sabe focalizar lo que le ocurre y descarga sus problemas, miedos, mediante la violencia a los demás, no sabe controlarse.
- Otro de los juegos que comenta es que hay niños que están en el banco sentados todo el recreo jugando a las consolas.

Después de analizar lo que ocurre durante estos ratos se da cuenta de que han cambiado mucho las maneras de jugar, recuerda a que jugaba cuando era pequeño, a “las canicas”, a “las chapas”, “al escondite”, “al veo, veo”, “la rayuela”, y menciona algunos más. Este tipo de juegos parece que estén olvidados, o realmente es que no juegan porque nadie les ha enseñado a jugar, de ahí la importancia de los juegos tradicionales, y los juegos cooperativos para dejar de lado esa competitividad y agresividad que se ven en la hora del patio de los colegios.

2.3.EL JUEGO TRADICIONAL Y DE OTRAS CULTURAS, EDUCACIÓN INTERCULTURAL.

El juego tradicional es aquel que aporta la transmisión cultural, de las tradiciones, son aquellos juegos típicos de un pueblo o región, que se han ido jugando a lo largo de los años y se han traspasado de generación en generación y por lo tanto forman parte de la manera de ser de un pueblo. Una frase que engloba todo lo dicho con anterioridad de Bosco (1983) (citado por Marín, 1994, p.19): “Els jocs populars són fruit de la saviesa d’un poble” (Los juegos populares son fruto de la sabiduría de un pueblo).

Retomando el tema de los juegos tradicionales, Marín (1994), hace una recopilación y los clasifica en 3 grupos:

- Juegos de escoger.
- Juegos para jugar en el patio, el parque,... (en espacios exteriores, por las características del juego y la necesidad de tener un amplio terreno para desarrollarlo).
- Juegos para jugar en el patio o espacio cerrado

Cada juego está clasificado por la categoría anterior y las edades están englobadas entre los 3 y 6 años, la edad preescolar, advirtiendo la autora que las edades son aproximadas.

Esta autora también hace un resumen de los aspectos que conllevan los juegos tradicionales, que es lo que aportan de positivo a los niños/as que juegan a estos juegos.

Los puntos que trata son:

- Hacen posible el desarrollo de la sociabilidad.
- Son una herramienta de integración social.
- Inician en la aceptación de las normas comunes.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.
- Descubren el entorno en el que realizan los juegos.
- Se trabaja la psicomotricidad.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social y ético.
- Se pueden utilizar de herramientas de transmisión cultural. (Marín, 1994)

Teniendo en cuenta las características de los niños/as de nuestras escuelas, sería conveniente crear:

Un modelo de escuela, libre de estereotipos y prejuicios culturales negativos, en la construcción de una “escuela intercultural”, donde las relaciones entre personas de diferentes países y culturas, se entretujan, dando origen a una comunidad escolar rica por su diversidad, favoreciendo los procesos de integración de las diferentes culturas de nuestra sociedad, convirtiendo la escuela en el lugar de encuentro, conocimiento, intercambio y creación cultural democrática y de convivencia básica. (López, 2010, párr.1).

La importancia de la interculturalidad es debido a que ésta implica la interacción entre personas de diferentes culturas, aprendiendo unas de las otras, y diferenciándose de la multiculturalidad que es el hecho de convivir en el mismo espacio pero sin esa interacción.

Es interesante trabajar la interculturalidad con los niños/as, mediante el juego, utilizar esta actividad lúdica para acercarlos y que se comuniquen entre ellos, que se relacionen y que creen vínculos a pesar de su lugar de origen. Una manera de favorecer la integración es jugando y compartiendo estos juegos de otros lugares.

Una definición muy acertada sobre la interculturalidad es:

Se concibe como una interacción entre distintas culturas de manera respetuosa, favoreciendo en todo momento la integración y convivencia de las personas. De esta manera, en las relaciones interculturales se establece una relación basada en el diálogo, la escucha mutua, la cooperación y la tolerancia. (María, 2012, párr.1).

De esta manera y gracias a trabajar la interculturalidad se pueden abordar diferentes valores, muy relacionados con los juegos cooperativos, como pueden ser la solidaridad, la igualdad, la tolerancia, entre otros.

Es interesante crear un lugar y un tiempo, en este caso durante la hora del recreo, para que haya un acercamiento y un encuentro con estos niños/as de diferentes culturas y mediante el contacto entre estos niños/as para que desaparezcan las discriminaciones, esto se consigue con el conocimiento del otro, aceptando las diferencias culturales, haciendo de ello algo enriquecedor. (Méndez 1997)

3.PROYECTO EDUCATIVO.

3.1. OBJETIVOS.

- Mejorar la calidad de los juegos en el patio, que sean más variados y con un matiz más educativo donde se trabaje la cooperación y la colaboración entre los niños/as de parvulario, basándome en la edad de 5 años.
- Fomentar las relaciones interculturales entre el alumnado.
- Promover la participación e implicación de las familias en la práctica educativa.

3.2. CONTEXTO DEL ALUMNADO DE SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL.

El proyecto va destinado a un colegio de Educación Infantil y Primaria público del Prat de Llobregat en la provincia de Barcelona.

Esta población tiene unas 300 hectáreas y aproximadamente más de 63000 habitantes, El Prat de Llobregat se divide en 5 distritos y el colegio pertenece a la zona3.

El colegio tiene dos clases de 25-26 niños/as, por cada nivel y grupo de edad, por lo que está compuesto por dos líneas.

Porcentajes de niños/as de otras culturas dentro de las aulas de 5 años:

CLASE	PORCENTAJE	DE DONDE PROVIENEN
A	20%	-3 MARROQUIES -1 CHINO -1 PERUANO
B	20%	-1 HINDÚ -1 CHINA -1 RUSO -1 COLOMBIANA -1 PERUANA

3.3. ¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

El proyecto va dirigido a los alumnos del segundo ciclo de educación infantil, concretamente a los niños/as de 5 años y donde la intervención irá dirigida en la hora del recreo, haciendo la explicación en el aula y la práctica en el patio.

Una característica importante es que el patio es exterior y de tierra, para poderlo tener en cuenta a la hora de planificar las actividades.

3.4. DURACIÓN.

El proyecto se empezaría en el segundo trimestre, dado que para hacer las entrevistas con las familias extranjeras necesitamos un tiempo para conocerlas y que nos conozcan, en el caso de que no las conociéramos de cursos anteriores.

En este trimestre se haría la observación, las reuniones, las entrevistas y la recopilación de los juegos.

Una vez agrupada toda la información, de cara al tercer trimestre, y teniendo en cuenta la mejoría del tiempo y la temperatura, puesto que se van a realizar los juegos en el patio, se pondría en práctica el proyecto.

Se determinaría 1 día a la semana para realizar los juegos, y teniendo en cuenta que los niños de 5 años hacen solo media hora de recreo, la explicación se haría en el aula antes de salir al patio, para poder aprovechar más el tiempo.

3.5.PASOS A SEGUIR.

Antes de empezar la parte práctica del proyecto, los juegos en sí, los pasos a seguir serían los siguientes:

1- Analizar la realidad que se vive en las horas del recreo del colegio, mediante una observación directa, por la experiencia que tengo por las horas que he vigilado patio en parvulario, hay una tipología específica de juegos que se llevan a cabo, el futbol no falta nunca en el patio, lo que conlleva mucha competitividad y la discriminación de aquellos que no saben jugar, otro juego preferido es la imitación de dibujos animados de peleas, donde cogen los roles de los protagonistas y se pelean , acabando normalmente en enfados y lloros, entre otros juegos repetitivos y poco creativos.

2- Una vez realizada la observación, hablaría con el equipo de educación infantil para verificar y contrastar las actitudes que se ven en la hora del patio y los juegos que se realizan, y si todos estamos de acuerdo.

3- Nos reuniríamos con los niños/as de 5 años, para charlar con ellos sobre la hora del patio, y les formularíamos unas preguntas abiertas, para crear diálogo y que nos diesen su opinión sobre las situaciones que se viven en el recreo.

El tipo de preguntas podrían ser:

¿a qué jugáis en el patio?

¿jugáis en grupo o individualmente?

¿ a qué os gustaría jugar?

¿conocéis otros juegos a parte de los que lleváis a cabo?

Con este tipo de preguntas lo que se intentaría es que hubiese una lluvia de ideas, de donde luego poder sacar conclusiones, de lo que piensan los niños/as del recreo y si les gustaría cambiar de juegos y conocer de nuevos.

4- Por otro lado, intentaría tener la colaboración de las familias extranjeras para poder hacer una recopilación más amplia y mucho más interesante de juegos de diferentes países para tener un abanico más amplio a la hora de exponer los juegos a los niños/as.

Me reuniría individualmente con las familias, y les plantearía el proyecto educativo que me gustaría hacer con sus hijos/as y el resto de compañeros/as de la clase.

Haría hincapié en la importancia del juego, lo que se consigue con él, y el tema de la interculturalidad, importante en nuestra sociedad para que se pueda vivir en armonía, sin conflictos, que todos tenemos cosas que aprender del compañero/a que tenemos al lado.

Por problemas de idiomas, no les pasaría una entrevista escrita, si no que durante la reunión les iría preguntando aquello que me interesa saber, como por ejemplo: datos básicos: de que país vienen, el idioma (para poder introducir un poco el tema), a que juegan los niños/as en su país (juegos de exterior, interior, en grupo, individuales,...), si utilizan algún tipo de material o juguete, entre otras preguntas y por último que piensan que juegos de los que conocen de su infancia y que podrían trabajar la cooperación entre los niños/as de parvulario, y me explicaran en qué consisten, cómo se juegan.

De esta manera entrevistaría aquellas familias que quisieran colaborar, y recopilaría juegos de otras culturas, aquellas que conviven en nuestro centro escolar.

5- Por último, se haría una recopilación de juegos que sean una alternativa a los juegos competitivos y monótonos con los que nos encontramos en la hora del recreo y de esta manera buscar juegos cooperativos, de solidaridad.

La búsqueda la haría mediante diferentes fuentes, basadas en juegos tradicionales, por las características que tienen, lo que pueden aportar y la importancia de las tradiciones.

Por otro lado tener en cuenta las preferencias de los niños/as, para escoger los tipos de juego y recopilar aquellos que nos han aportado las familias extranjeras.

De esta manera la recopilación de juegos, se basará en juegos tradicionales, de otras culturas y algún que otro juego más actual, que trabaje específicamente el punto principal que es la cooperación y la solidaridad.

Los agruparé por la tipología del juego, y evidentemente será una recopilación corta teniendo en cuenta la cantidad de juegos que hay a lo largo de la bibliografía que he ido leyendo, pero he cogido los que más se ajustaban a las características que yo buscaba.

3.6. COMO TRABAJARLO CON LOS NIÑOS/AS.

Para poder trabajar mejor este proyecto la ejecución del mismo la realizaría la maestra de refuerzo, que no es tutora de ningún grupo y de esta manera alterar lo mínimo posible la rutina de los niños, y así la persona encargada poder profundizar y prepararse mejor las sesiones.

Tendrá a su disposición una caja decorada de manera llamativa para que, valga la redundancia, llame la atención de los niños/as, y cuando vean la caja relacionen que es hora de jugar, a juegos diferentes y con todo el grupo clase.

Dentro de la caja irán las fichas de los juegos que toquen trabajar ese día y si es necesario, el material también guardado dentro, si es posible.

Cada día se pueden trabajar unos 2 o 3 juegos, dependiendo del tiempo que dediquemos en organizar a los niños/as para jugar, y teniendo en cuenta el estado de ánimo de éstos, si uno de los juegos no lo vemos conveniente para trabajarlo ese día tener una alternativa, cambiar el juego por otro.

Los juegos se explicarán en la clase, con los niños/as sentados en círculo en el suelo y ejemplificando cada juego, se puede realizar un ensayo en la clase, para luego salir al patio y tener claro en qué consiste el juego.

Un tema importante es el espacio, el patio es muy grande pero se delimitará una parte que se dedicará solo a esa actividad.

Una vez expuesto en juego, y de haberlo jugado un par de veces, preguntaremos a los niños/as que les ha parecido, haciendo una pequeña evaluación de cada juego registrándolo en unas tablas, para valorar como ha ido, si el juego ha sido adecuado, el grado de satisfacción, entre otras cuestiones.

3.7. RECOPIACIÓN DE JUEGOS.

La división por puntos de esta recopilación está basada en las lecturas mencionadas a lo largo del trabajo y aquellos puntos que creo que se ajustaban más a las características de mi proyecto.

- Primero de todo podemos encontrar los juegos para conocer a los compañeros/as, estos los podemos utilizar si de vez en cuando mezclamos los grupos de la misma edad, pero las clases diferentes, que siendo del mismo nivel no sé conocen.

-“La coqueta amb sucre”.

-“Tren de los nombres”.

-“Me pica aquí”.

- Los juegos de corro, participan todos por igual, juntos, donde la mayoría van acompañados de canciones: entre ellos podemos encontrar:

-“El patio de mi casa”.

-“Que llueva que llueva”.

-“Cu-Cú”.

-“En Joan petit”.

- Otros donde la colaboración entre todos o en grupos pequeños hacen que puedan crear algo juntos, conseguir un fin entre todos, trabajando la cooperación. Entre ellos encontramos:

-“De vaso en vaso”.

-“Hagamos juntos”.

-“Saltamontes”.

-“Zoo”.

-“Puzzle colectivo”.

-“Sillas musicales colectivas”.

- Y por último juegos de otras culturas, aquellas que tengamos en el aula, estos juegos los he encontrado en internet y en libros, pero lo ideal sería que nos los explicaran las familias de nuestros alumnos.

-“Yaatljihutu”.

-“Atrapando la cola del dragón”.

-“Takgro”.

3.7.1. Fichas de juegos.

Todos los juegos que propongo están destinados a niños/as de 5 años, aunque siempre se pueden adaptar a niños más pequeños, disminuyendo la dificultad o por el contrario aumentándola para llevarlos a cabo con niños más mayores.

JUEGOS PARA CONOCER A LOS COMPAÑEROS:

EL TREN DE LOS NOMBRES: El juego consiste en hacer un tren, todos/as juntos.
Objetivo: aprender los nombres de los compañeros/as de una forma dinámica e integradora.
Material: no es necesario.
Como se juega: Se puede jugar en gran grupo. Todos/as se colocan en círculo; uno de ellos será el protagonista, haciendo de locomotora, hace los ruidos del tren y se mueve alrededor de sus compañeros hasta que para delante de uno de ellos, si sabe su nombre lo dice en alto y este se da la vuelta y se engancha al tren como vagón, y sigue el juego, parándose cada vez delante de un niño/a diferente; el juego acaba cuando todos forman parte del tren, dando vueltas y haciendo los ruidos del tren.

ME PICA AQUÍ: Es un juego para aprender los nombres de toda la clase.
Objetivo: aprender los nombres de los compañeros/as.
Material: no es necesario.
Como se juega: Se puede jugar con todo el grupo del aula. El grupo se coloca en círculo, se puede jugar tanto sentados en el suelo como de pie. El primer niño/a dice su nombre y añade “me pica aquí”, rascándose alguna parte del cuerpo, el segundo niño/a dice el nombre del primer compañero/a “Se llama X y le pica allí”, “Y yo me llamo X y me pica aquí”, rascándose otra parte del cuerpo; y se seguiría hasta que todos digan su nombre.

LA COQUETA AMB SUCRE:

Objetivos: conocer a los compañeros y favorecer el ritmo y la atención.

Material: no es necesario.

Como se juega: se colocan en círculo, cantando la canción y picando de manos mientras un compañero baila dentro del círculo girando hacia la derecha y la izquierda; cuando se pronuncian las palabras: “eixerit será” se queda quieto en frente de un compañero/a y todos cantan su nombre. Cuando se acaba la canción el niño/a que han dicho su nombre sustituye al que ha estado bailando en medio, y se empieza de nuevo.

Canción:

Qui la ballarà, la coqueta amb sucre?

Qui la ballarà eixerit será.

Balli-la vostè, senyoreta ...;

Balli-la vosté que la balla bé.

Jo la vull ballar, la coqueta amb sucre,

Jo la vull ballar, que la sé ballar.

Aparti's vostè, senyoret....;

Aparti's vostè, que no balla bé.

JUEGOS DE CORRO:

EL PATIO DE MI CASA:

Consiste en realizar un círculo en gran grupo, y mediante una canción realizar una danza donde se articulan diferentes gestos y movimientos.

Objetivo: trabajar la coordinación de movimientos, la percepción y orientación, el ritmo y la cooperación entre todos para ir todos a una.

Material: no es necesario.

Como se juega:

Los niños/as forman un círculo, cogidos todos de las manos, van dando vueltas cantando la canción de "El patio de mi casa".

Canción:

El patio de mi casa

El patio de mi casa es particular

Cuando llueve y se moja como los demás.

Agáchate! ¡Y vuélvete a agachar! (se agachan de cuclillas, siguen con las manos cogidas) Que los agachaditos no saben bailar

H, i, j, k, l, ll, m, a (se levanta y siguen dando vueltas).

Que si tú no me quieres otro amante me querrá.

Chocolate! ¡Molinillo!

Corre, corre que te pilló!

A estirar, a estirar (el corro se estira hacia fuera, haciendo el corro más grande).

Que el demonio va a pasar.

Todos forman un corro, dan vueltas agachándose y levantándose cuando la canción lo diga, al final estiran todos hacia fuera sin soltarse de las manos.

QUE LLUEVA, QUE LLUEVA: Este juego se lleva a cabo en corro, y consiste en seguir una canción, realizando una danza.

Objetivo: trabajar la coordinación de movimientos, el ritmo de la canción y la colaboración de todos para que vayan a una.

Material: no es necesario.

Como se juega: Todos se cogen de la mano formando un círculo y siguiendo las instrucciones de la canción (cuando llegamos a la parte de que *sí*, *que no*, *chaparrón* y *turrón*, se agachan al decir *sí*, *no* y *-rró*).

CANCIÓN:

Que llueva, que llueva.

Que llueva, que llueva,

la virgen de la cueva,

los pajaritos cantan,

las nubes se levantan.

Que sí, que no,

que llueva

a chaparrón,

con azúcar y turrón.

CU-CÚ: Este juego es de corro, donde todos van cogidos de la mano y hacen lo que la canción dice.

Objetivos: trabajar la coordinación de los movimientos, el ritmo de la canción y la colaboración en todos para ir a una.

Material: no es necesario.

Como se juega: Se cogen de las manos, y van dando vueltas mientras cantan la canción, pactado entre todos, dependiendo la frase que nombren se pararan e imitaran aquello que diga la canción, luego seguirán dando vueltas, hasta que acabe la canción.

Canción:

CU-CÚ

Cucú, cantaba la rana,

Cucú debajo del agua,

Cucú, pasó un caballero,

Cucú, con capa y sombrero,

Cucú, pasó una señora,

Cucú, con bata de cola,

Cucú, pasó la criada,

Cucú, llevando ensalada,

Cucú, pasó un marinero,

Cucú, vendiendo romero,

Cucú, le pidió un ramito,

Cucú, no lo quiso dar,

Cucú, y se echó a llorar.

EN JOAN PETIT: Se juega en corro, en gran grupo, siguiendo la canción donde se van nombrando partes del cuerpo.

Objetivos: favorecer el conocimiento del cuerpo, el movimiento, la atención y la memoria

Material: no es necesario.

Como se juega: Todos se ponen formando un círculo, cogidos de las manos y empiezan a dar vueltas al ritmo de la canción, cuando se nombra una parte del cuerpo, se paran, se dejan ir de las manos y mueven aquella parte del cuerpo que se ha nombrado, cuando acaban se vuelven a coger de las manos y siguen dando vueltas hasta nombrar otra parte del cuerpo, donde se acumula la parte del cuerpo nueva y la anterior.

Canción:

EN JOAN PETIT

En Joan petit com balla, balla, balla, balla.

En Joan petit com balla, balla amb el dit (aquí se paran y preparan el dedo, normalmente se toca el suelo con la parte del cuerpo nombrada).

amb el dit, dit, dit ara balla el Joan petit.

En Joan petit com balla, balla, balla, balla.

En Joan petit com balla, balla amb la mà (aquí se prepara la mano y seguidamente el dedo, tocando con las dos partes del cuerpo el suelo).

Amb la mà, mà, mà, amb el dit, dit, dit

Ara balla el Joan petit.

La canción se puede alargar lo que uno quiera, nombrando cada vez una parte diferente del cuerpo.

JUEGOS PARA LOGRAR ALGO EN COMÚN:

DE VASO EN VASO: Consiste en ir pasando agua de un vaso a otro por todo el grupo.
Objetivo: lograr la cooperación y coordinación efectiva para que el agua no se derrame.
Material: vasos de plástico y agua.
Como se juega: se colocará todo el grupo en círculo, cada uno dispondrá de un vaso, llenaremos un vaso de un niño/a , y este tendrá que pasar el agua al vaso del compañero del lado sin derramar el agua, podemos dar la indicación de que pueden utilizar las dos manos y acercarse lo que necesiten al compañero/a, para aumentar la dificultad podemos indicar que utilicen solo una mano, o más difícil todavía, coger el vaso con la boca e intentar pasar el agua al otro vaso con ésta.

SALTAMONTES: Consiste en sostener una manta o sábana haciendo saltar o girar una pelota sobre ella.
Objetivo: trabajar la coordinación de movimientos para conseguir hacer saltar la pelota y estimular los reflejos.
Material: manta o sábana, como los niños/as son un poco pequeños para su mayor facilidad de utilizarla y manipularla mejor una sábana, y para la mejor utilización la podemos recortar en forma de círculo. También se necesitará una pelota de plástico, no muy pesada, para facilitar el movimiento encima de la sábana.
Como se juega: Para una buena coordinación se realizará con un máximo de 10 participantes. Los niños/as se colocan alrededor de la sábana en forma de círculo y deben hacer saltar la pelota (de aquí el nombre de saltamontes), moviendo la sábana de arriba abajo, de un lado a otro. Otras variantes pueden ser: hacer rodar la pelota por los bordes de la sábana o hacer un agujero en medio de la sábana de la medida de la pelota y tendrán que conseguir que caiga por el agujero.

HAGAMOS JUNTOS: Los niños/as en este juego tienen que formar utilizando sus cuerpos formas, animales, números, letras,.. todo aquello que se les pueda ocurrir.
Objetivo: estimular la imaginación y trabajar la cooperación.
Material: no es necesario.
Como se juega: Se pueden hacer los grupos desde parejas a grupos numerosos. Se puede pactar con los participantes de que quieren hacer formas, si escogen por ejemplo animales, dar ideas y más tarde dejar a los niños/as que creen la figura y la forma que quieren realizar, siempre utilizando su cuerpo. Podría ser interesante que los grupos entre si tuviesen que adivinar la figura que han formado los otros compañero/as, y de esta manera participar todos tanto en la creación como en saber que han creado los demás.

EL ZOO: Es un juego que consiste en encontrar a tu pareja, mediante el sonido que emiten los animales.
Objetivos: cooperar entre la pareja para encontrarse y favorecer la escucha.
Material: papeles con nombres escritos de animales o dibujos de animales para facilitar su lectura y pañuelos para tapar los ojos.
Como se juega: Como se jugará en el patio, los niños/as cerraran los ojos o se taparan los ojos con pañuelos. A cada niño/a se le da un papel con el nombre o el dibujo de un animal. Después de ver el animal que le ha tocado, tiene que encontrar a su pareja mediante la omisión de sonidos, la onomatopeya de su animal.

PUZZLE COLECTIVO: Este juego consiste en construir un puzle, una figura entre todos.
Objetivo: colaborar en un trabajo conjunto.
Material: varios tangrams.
Como se juega: Distribuiremos a los niños/as en grupos de 9, porque las piezas del tangram son 9. Cada niño/a recibe una pieza y cada grupo tendrá la figura que tienen que construir; pero teniendo en cuenta que cada niño/a solo puede usar su pieza.

SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS:

Este juego es similar al juego de las sillas pero sin quedar ningún participante eliminado.

Objetivo: cooperación entre compañeros/as para poder sentarse todos en las sillas, compartiéndolas.

Material: música y sillas como tantos niños/as participen.

Como se juega: Las sillas distribuidas por el espacio, la música suena y todos van bailando alrededor de las sillas.

Cuando se para la música cada uno busca una silla para sentarse.

Sigue el juego pero con una silla menos, vuelve a sonar la música y bailan alrededor, cuando se para la música tienen que buscar una silla de las que quedan, tienen que cooperar intentando que nadie se quede sin silla, sentándose unos encima de otros, de esta manera nadie se elimina.

El juego acaba cuando solo queda una silla y entre todos unos encima de otros, de pie encima de la silla, todos están colaborando para que nadie se quede fuera.

JUEGOS DE OTRAS CULTURAS:

YAATLJIHUTU (¿a dónde voy?) (juego tradicional chino)
Objetivo: confiar en los demás para poder finalizar el juego.
Material: una hoja de papel y un pañuelo para tapar los ojos.
Los niños se sientan en círculo, un compañero/a se colocará en el centro con los ojos vendados. Se colocará un trozo de papel en el suelo y con las instrucciones de los compañeros el niño que tiene los ojos tapados tiene que llegar a tocar la hoja de papel. Las palabras clave para dirigir al niño del centro serán: “Tjampukutu” (a la izquierda), “Ngalya pitja” (hacia mi) o “Wai pitja” (cruza). Una vez pise la hoja otro jugador lo sustituye. Se puede jugar también en parejas cogidos de las manos.

ATRAPANDO LA COLA DEL DRAGÓN (juego tradicional de China)
Objetivos trabajar la coordinación, la agilidad de movimiento y la colaboración del grupo entre sí.
Material: no es necesario.
En este juego los niños tienen que hacer de dragones, se formaran dos filas de unos 10 niños aproximadamente, el primero será la cabeza del dragón y el último la cola de éste. Los demás se cogerán de los hombros del compañero/a de delante con los brazos extendidos. La cabeza del dragón tendrá que correr a atrapar la cola, teniendo en cuenta que ningún niño se puede soltar del compañero de delante, si la cabeza atrapa la cola podrá seguir en su sitio, si el cuerpo se rompe, se dejan ir los niños de los hombros, la cabeza pasará a la cola y el niño que sigue la fila hará de cabeza.

TAKGRO (Asia).
Objetivo: Coordinar los movimientos y colaborar con los compañeros/as.
Material: una pelota no muy pesada.
Los niños/as se colocan en círculo, de pie; uno de ellos puede colocarse en medio, aunque no es necesario. Tienen que entre todos mantener la pelota en el aire sin que toque en suelo, eso lo tienen que lograr golpeándola con cualquier parte del cuerpo, exceptuando sus brazos. Un mismo jugador puede golpear la pelota más de una vez.

4.RECURSOS PARA EL PROFESORADO.

En este punto se exponen diferentes recursos, como libros y páginas web muy interesantes con una muestra de diferentes juegos, tanto tradicionales como de otras culturas, grupales, por parejas, de cooperación, colaboración y juegos donde se trabajan otros valores; como también la psicomotricidad, la coordinación entre otros.

Páginas web:

- http://comunicacion.casa-mediterraneo.es/comunicacion/Libro_del_Profesor.pdf
- <http://jocsinfantils.cat/>
- www.joves.org/jocs.html

Libros:

- Cascón, P. (2006). *La Alternativa del juego I: juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Campo,J., González,M., Real,A., Sarabia,D., Santamarta,J., Mazón,V., Uriel,J.R. (2010). *Juegos al aire libre*. Fichero. Barcelona: Editorial INDE.
- Moreno, R. (1998). *Juegos tradicionales de nuestra niñez*. Valladolid: ÁMBITOS Ediciones,S.A.
- Lavega,P. y Olaso, S. *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: EDITORIAL PAIDOTRIBO.

5.CONCLUSIONES.

1) Describir los tipos de juego que se llevan a cabo en la hora del patio y sus características.

Después de la búsqueda de información sobre los juegos que se practican en la hora del recreo en las escuelas, no se ha encontrado información específica de educación infantil, pero si se ha encontrado una investigación dedicada a primaria.

Los juegos suelen ser siempre los mismos, una gran mayoría juegan al fútbol, por regla general, solo juegan los niños, con un nivel de competición muy elevado, discriminando aquellos compañeros que no saben jugar o no tienen el nivel suficiente para poder ganar los partidos. Otro juego que suelen practicar, y normalmente los niños, la imitación de los dibujos animados violentos, las peleas son una de las prácticas más usuales en el patio, y normalmente suelen acabar mal, con lloros y enfados. Las niñas suelen jugar también a imitar series o bailes actuales que ven por la televisión. Y otro de los juegos que realizan son con las palas y los cubos, ya que el patio es de tierra, hacen pasteles, comida, y recogen piedras y hojas de los árboles.

Para poder cambiar esta monotonía se ha de tener en cuenta que el recreo es un buen lugar para poder aprender nuevos juegos, y convertir ese momento en algo lúdico pero también educativo.

2) Recopilar y actualizar juegos de antaño y de otras culturas que promuevan la cooperación.

3) Presentar juegos tradicionales y de otras culturas que fomenten las relaciones sociales y la colaboración.

Se ha buscado mediante diferente bibliografía juegos tradicionales que pudieran servir para poder trabajar diferentes valores como la cooperación, la colaboración y la fomentación de las relaciones sociales; hay un amplio abanico de juegos, pero que

trabajen estos puntos no tantos, ya que hay muchos juegos individuales o de competición entre equipos, cosa que no se buscaba en este proyecto.

Los juegos que se han recopilado son una pequeña muestra, ya que una vez se llevase a cabo el proyecto se necesitarían más juegos. Se ha utilizado una clasificación basada en 4 puntos, por un lado juegos que sirvan para conocer a los compañeros/as, si no de la misma clase, los compañeros/as de la clase de al lado, juegos de corro donde todos tienen que ir a una para poder llevar a cabo el juego, juegos para lograr algo en común, son los que específicamente se trabaja la cooperación, teniendo en cuenta a todos por igual y donde todos tienen que aportar algo para poder llegar a finalizar el juego, y por último los juegos de otras culturas, aquí lo mejor sería contar con la colaboración de las familias, y poder llevar a cabo juegos que no pertenezcan exclusivamente a nuestro país, con la incorporación de juegos de otras culturas y basándose en aquellos que hay en la escuela damos importancia a las raíces que tiene cada uno.

Objetivo general:

-Proponer un proyecto educativo para la edad de 5 años como alternativa a los juegos violentos, individuales, monótonos y con poca comunicación en la hora del patio.

Una vez hecha la investigación mediante la bibliografía sobre el juego y la importancia que tiene para el desarrollo del niño/a, tanto a nivel individual como grupal, es evidente que el juego ayuda y propicia a las relaciones sociales, a trabajar diferentes valores, a poder introducir reglas mediante el juego y que se acostumbren a convivir con ellas, a poder trabajar la interculturalidad con la colaboración de las familias y haciendo partícipes a todos, sea cual sea su nacionalidad.

Por lo tanto la utilidad de este proyecto educativo es poder, mediante el juego, trabajar estos aspectos tan importantes dentro del contexto educativo, para ayudar al desarrollo de cada uno, para una buena convivencia entre todos.

6.PROSPECTIVA.

Para poder hacer un análisis más completo y exhaustivo sobre el tema tratado, haría falta más tiempo para poder hacer unas buenas observaciones en la hora del recreo, ya que por falta de tiempo se ha utilizado la bibliografía existente para poder basarse en el tema.

Otro punto a tener en cuenta es la importancia de la colaboración de las familias para poder realizar una buena y amplia recopilación de juegos de otras culturas, la dificultad que se puede encontrar es el idioma y las ganas de colaborar de estas, para ello se tendría que trabajar desde de principio de cursos el trato con los padres.

La realización del proyecto solo se podrá llevar a cabo con el apoyo del resto del equipo de educación infantil, ya que se necesita su colaboración, a la hora de organizar el tiempo y de quién se va a encargar de llevarlo a cabo.

También se tiene que tener en cuenta el espacio donde se realiza, el patio es un lugar al aire libre, en las horas destinadas a esta actividad se debería tener una alternativa, como por ejemplo el gimnasio, para poder realizar todas las sesiones programadas de juegos, sin preocuparnos de la meteorología.

Del proyecto surgido en este trabajo salen diferentes líneas de investigación futuras, como por ejemplo:

- Ampliar el trabajo de la interculturalidad no solo a la hora del recreo, sino también en el trabajo de aula.
- Para promover la creatividad se podría llevar a cabo la invención de juegos por parte de los alumnos/as, una segunda parte de este proyecto.
- El trabajo con las familias extranjeras: tener unas pautas a seguir, una línea de actuación tanto por parte de los docentes como el personal que trabaje con estos niños/as, para tratar con las familias y seguir una línea conjunta.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- ❖ Azor, J. (2005). Los juegos en el recreo y en el tiempo libre en el colegio. Recuperado el 1 de julio de 2012, de www.efdeportes.com.
- ❖ Bantulà, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, LXI, 19-42.
- ❖ Giró, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación. *Contextos educativos*, 1 , 251-268.
- ❖ López, B. (2010). Por una escuela intercultural: el programa de sensibilización de la Liga Española de la Educación y la Cultura Popular para apoyar la educación intercultural. Red de escuelas interculturales. Recuperado en junio del 2012 de www.escuelasinterculturales.eu/spip.php?article60.
- ❖ María (2012). ¿Por qué educar en la interculturalidad?. Recuperado en junio del 2012 de <http://interculturalidadenlaeducacininfantil.blogspot.com.es/>
- ❖ Marín, I. (1994). *Jocs populars: i tú, a qué jugues?* Barcelona: Associació de Mestres Rosa Sensat.
- ❖ Méndez, M. (1997). *UNIDAD DIDÁCTICA: SOMOS IGUALES... SOMOS DIFERENTES*. Recuperado el JUNIO de 2012, de www2.gobiernodecanarias.org/educacion/17/WebC/apdorta/unidad-1.htm
- ❖ Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Recuperado el 1 de julio de 2012, de www.efdeportes.com.
- ❖ Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. BOE, núm.4, de 4 enero de 2007.
- ❖ Roca, P. y Ogando, M. (2010). El joc i l'escola inclusiva. Estrategies metodològiques. Material no publicado. Barcelona.
- ❖ Valero, A. y Gómez, M. (2008). La importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad posmoderna. *Investigación educativa vol.12. nº21* , 131-141.

BIBLIOGRAFIA.

- Marín, I., Bofill, N. y Perita (1990). *El joc col·lectiu tradicional*. L'Hospitalet: Departament de Dinàmica Educativa de l'Àrea de Cultura. Ensenyament i Esports i Centre de Recursos Pedagògics de la Ciutat de l'Hospitalet.
- Cascón, P. (2006). *La Alternativa del juego I: juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Campo, J., González, M., Real, A., Sarabia, D., Santamarta, J., Mazón, V., Uriel, J.R. (2010). *Juegos al aire libre*. Fichero. Barcelona: Editorial INDE.
- Moreno, R. (1998). *Juegos tradicionales de nuestra niñez*. Valladolid. ÁMBITOS Ediciones, S.A.
- Lavega, P. y Olaso, S. *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona. EDITORIAL PAIDOTRIBO.