

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

El juego como expresión desde la diversidad cultural

**Betancor Rodríguez, Josué
Lorenzo González, María Luisa**

**Tutora: Noemí Peña Sánchez
Curso académico: 2020/2021
Convocatoria: Julio**

Resumen:

Partiendo de la importancia de la diversidad cultural que surge en el juego en Educación Primaria, se ha realizado este proyecto de investigación donde se pretende visualizar el valor del juego como aportación cultural, y comprobar si existe transmisión de diversidad cultural a través de juegos culturales en el entorno escolar.

Para ello, se ha realizado una primera toma de contacto con la fundamentación del trabajo, es decir, la base de este producto, teniendo en cuenta diversos términos que engloban a la cultura como son: la multiculturalidad, la interculturalidad; y su punto de vista desde el ámbito educativo. Dentro de esto, se incluyen las diferentes visiones del juego y una clasificación de su tipología que se ha realizado en base a lo investigado.

Se pretende, además, dar visibilidad a la importancia que presenta la cultura en el aula, y la manera de ponerla en práctica desde la actividad lúdica de los discentes en el aula y fuera de ella. Se muestra el planteamiento de que los juegos tradicionales son una de las fuentes más relevantes de transmisión cultural, ejemplificando y encuadrando algunos de los más reconocidos en el entorno educativo en una clasificación de tipología de juegos propia.

La investigación está destinada a la adquisición de datos extraídos de un cuestionario teniendo en cuenta la experiencia de docentes de tres colegios donde se imparte Educación Primaria, y los conocimientos del alumnado de un centro educativo de Tegueste, a través de una ficha de recogida de datos; en relación con el uso y el planteamiento de la transferencia cultural desde el juego. Con ello se pretende recoger información relevante, y crear una discusión y conclusión sobre el tema de la transmisión cultural en el aula desde el juego.

Palabras clave: Juego, diversidad cultural, Educación Primaria, educación intercultural, juegos tradicionales.

Abstract:

Starting from the importance of the cultural diversity that arises in the play in Primary Education, this research project has been carried out where it is intended to visualize the value of the play as a cultural contribution, and check if there is transmission of cultural diversity through cultural play in the school environment.

To do this, a first contact has been made with the foundation of the work, that is, the basis of this product, taking into account various terms that encompass culture such as: multiculturalism, interculturality; and their point of view from the educational field. Within this, the different views of the play are included and a classification of its typology that has been made based on what has been investigated.

It is also intended to give visibility to the importance of culture in the classroom, and the way to put it into practice from the playful activity of students in the classroom and outside of it. The statement that traditional plays are one of the most relevant sources of cultural transmission is shown, exemplifying and framing some of the most recognized in the educational environment in a classification of their own play typology.

The research is aimed at acquiring data extracted from a questionnaire, taking into account the experience of teachers from three schools where Primary Education is taught, and the knowledge of students from an educational center in Tegueste, through a data collection sheet. ; in relation to the use and approach of cultural transfer from the play. This is intended to collect relevant information, and create a discussion and conclusion on the subject of cultural transmission in the classroom from the play.

Keywords: Plays, cultural diversity, Primary Education, intercultural education, traditional games

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos	6
3. Marco Teórico.....	6
3.1. La cultura y su diversidad en el entorno educativo.....	6
3.1.1. La cultura, la multiculturalidad y la interculturalidad.....	6
3.1.2. La educación multicultural frente a un buen planteamiento educativo intercultural.....	9
3.1.2.1. Arte y diversidad cultural.....	10
3.2. Diferentes visiones sobre el concepto y clasificación del juego.....	11
3.2.1. Aproximación al concepto de juego.....	12
3.2.2. Los componentes del juego.....	13
3.2.3. Dos clasificaciones de los tipos de juego.....	14
3.2.3.1. Clasificación de juego según Piaget.....	15
3.2.3.2. Los tipos de juego según García (2016)	16
3.3. El valor cultural de los juegos: tipos y funciones	19
4. Marco investigador.....	24
4.1. Justificación y objetivos de la investigación.....	24
4.2. Contexto de estudio: contexto del centro educativo, alumnado y docentes.....	25
4.3. Diseño de los cuestionarios para los docentes y el alumnado.....	26
4.4. Resultados.....	37
4.5. Discusión.....	36
5. Conclusiones.....	38
6. Referencias bibliográficas.....	40
7. Anexos.....	42

1. INTRODUCCIÓN

Según la tercera acepción del DRAE, la cultura (del lat. *cultūra.*) se define como el “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grados de desarrollo artístico [...] en una época, grupo social”; asimismo, se adhiere a esta la definición de la cultura popular, como “conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo”. Partiendo de ambas acepciones, y desde el punto de vista educativo, la cultura se manifiesta como fuente enriquecedora del aprendizaje, pues posee un papel importante en la sociedad en que vivimos, atendiendo a las tradiciones y costumbres.

Por su parte, el juego (del verbo “jugar” (del lat. *iocāri*) “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”) ha servido como herramienta metodológica en la docencia, teniendo como resultados un aprendizaje más significativo frente a los métodos más convencionales que se presentan en el aula.

Sin duda, ambos conceptos han tenido, y tienen, gran peso en la escuela. Se puede, incluso, acentuar la relación estrecha entre dichos términos, pues el juego puede ser un medio por el cual se transmita la cultura desde la perspectiva geográfica (de un lugar determinado a otro, y viceversa), social (partiendo de los ciudadanos que conviven en una misma comunidad) o, incluso, en torno a la edad (si se tienen en cuenta las diferencias generacionales). Gracias a la interrelación de estos dos términos, el alumnado puede adquirir nuevos conocimientos, nuevas costumbres y ser partícipe en ellas favoreciendo, así, el desarrollo y progreso de los estudiantes dentro de la sociedad de la que forman parte.

Por estos motivos consideramos que la realización de este trabajo servirá como punto de partida para nuestra docencia, puesto que sabremos dar la importancia que merece en nuestro proceso de enseñanza- aprendizaje, teniendo presentes la cultura y los métodos para poder llegar a inculcar estos contenidos a través del juego como herramienta principal.

La elaboración de este Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) pretende comprobar si existe conciencia en los colegios donde se imparte la Educación Primaria sobre la transmisión de diversidad cultural a través del juego. Para ello se ha realizado un proyecto de investigación a través del cual se han obtenido datos, con la finalidad de

poder corroborar el uso del juego en las escuelas primarias que otorguen al alumnado una visión de la diversidad cultural.

Aprovechándonos de nuestra experiencia en dos centros escolares de Educación Primaria durante el período de las Prácticas Externas, hemos recogido información relevante para el desarrollo de nuestro trabajo, teniendo en cuenta el funcionamiento y la metodología de ambas instituciones educativas, así como la aportación por parte de los docentes que, de manera voluntaria, han participado contestando a nuestros cuestionarios y entrevistas.

2. OBJETIVOS

- Investigar el concepto de cultura para conocer la forma en la que se aplica la interculturalidad en el ámbito educativo.
- Conocer el significado del juego para conocer sus diferentes tipologías.
- Elaborar una clasificación de juego para establecer relaciones con los juegos tradicionales del ámbito canario.
- Averiguar de qué manera plantea y/o utiliza el docente el juego para la transmisión de cultura.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. La cultura y su diversidad en el entorno educativo

3.1.1. La cultura, la multiculturalidad y la interculturalidad

La cultura es un tema que actualmente ha logrado ser considerada como uno de los aspectos más significativos y destacados de la sociedad. Teniendo en cuenta la definición que proporciona la Real Academia Española (desarrollada en los párrafos iniciales de la introducción), la cultura hace referencia, por una parte, al conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico, así como a los modos de vida y costumbres que crean conciencia de identidad en una comunidad social. Busquet (2015), en su libro *La cultura*, muestra una reflexión sobre “el término” a partir de la descripción de cinco nociones muy próximas y que forman parte de un mismo campo semántico: civismo, arte, religión, ideología y educación. Atendiendo a este último, y puesto que se va a considerar el plano cultural desde el punto de vista educativo, el autor expone la estrecha relación entre la cultura y la educación. Asimismo, pensadores

ilustrados consideran la educación como un elemento esencial en el proceso de formación y aprendizaje personal. Desde esa perspectiva, la cultura la conforman los conocimientos y las pautas de conducta socialmente aprendidos y que tienen una importancia primordial, ya que hacen posible la adaptación de las personas a su medio, que al mismo tiempo es natural y artificial. La educación es la suma de los saberes acumulados y de las habilidades aprendidas, transmitidas por la humanidad a lo largo de la historia.

El término de cultura en el campo del arte hace referencia a la obra y a la práctica intelectual y, especialmente, a la actividad artística.

De acuerdo con (Malgesini y Jiménez 1977, como se citó en Xavier Besalú, 2002), algunas características de la cultura son las siguientes:



Figura 1. *Características de la cultura según Malgesini y Jiménez (1977)*. Fuente: elaboración propia.

Existen muchas definiciones de cultura las que se pueden encontrar, pero, de un modo u otro, todas incluyen la idea de que todo lo que hacemos y pensamos está influenciado por ella. La cultura determina la personalidad de los miembros de una zona, organismo, comunidad, etc., e influye en sus aspiraciones, valores, forma de pensar, creencias, forma de actuar, alimentación y la manera de expresar sus emociones, entre otros.

Cada individuo tiene una versión particular de la cultura a la que pertenece, la cultura se comparte diferencialmente. Cada persona posee su versión subjetiva de la cultura que los demás le atribuyen. Cuando pretendemos proyectar una cultura en cada uno de los individuos que la componen, difícilmente encontraremos una persona que responda a todos y cada uno de los atributos con que la definimos (García, Pulido y Montes, 1993).

Cuando se habla de multiculturalidad hace referencia a la existencia de varias culturas que conviven en un mismo espacio físico, social o geográfico. Abarca todas las diferencias que se enmarcan en lo cultural, ya sea, religiosa, lingüística, racial, étnica o de género.

Si la multiculturalidad es un hecho, una realidad creciente en nuestra sociedad, la interculturalidad es un camino hacia una sociedad más justa, diversa y plural, donde cada persona pueda alcanzar su plena realización sin verse condicionada por su procedencia o pertenencia a un determinado grupo cultural o social. Porque como redacta Busquet (2015) en su libro de *La Cultura*, este término de interculturalidad reitera que las culturas no están irremediamente atadas a una identidad territorial, y habla de fenómenos de desterritorialización de la cultura que se han acentuado con el proceso de “globalización cultural”.

Según Sáez (citado en Ortiz, 2015) habla de la interculturalidad como un proceso permanente de relación, comunicación y aprendizaje entre personas y grupos que tienen conocimientos, prácticas cotidianas, valores y tradiciones distintas, que se expresan como parte de su identidad.

La diversidad cultural es un hecho tanto en el entorno escolar como fuera. Por tanto, en un mismo territorio existen múltiples culturas superpuestas y que pueden identificarse a partir de parámetros como el carácter étnico, el género, la orientación sexual, la edad, la ubicación y la movilidad geográfica, los ingresos, el empleo, la educación, y otros factores.

Por lo tanto, en la interculturalidad, se da pie al diálogo, la integración y el enriquecimiento de culturas. Por ello, el posicionamiento lo haremos hacia este tipo de cultura puesto que no existen en este término de interculturalidad, diferencias entre culturas, sino que se enriquecen mutuamente, sin dejar de contar con una valoración igualitaria. En definitiva, está presente la relación, comunicación y aprendizaje entre

grupos de personas. Sin embargo, aunque existen algunos puntos semejantes entre la interculturalidad y la multiculturalidad, esta última, se conforma con señalar y valorar la pluralidad cultural, ignorando así algunos vínculos importantes que se dan entre culturas.

3.1.2. La educación multicultural frente a un buen planteamiento educativo intercultural

La educación multicultural puede definirse como un enfoque educativo que promueve el objetivo de crear igualdad de oportunidades para alumnos/as de diferentes grupos raciales, étnicos, socioeconómicos o culturales. Banks (citado en García et al.1997)

El profesorado tendrá la importante misión y responsabilidad de definir un diseño curricular que pueda favorecer o no las condiciones para que exista un clima en el centro donde se proporcionen oportunidades de que los estudiantes tengan interacción comunicativa, comprensión y producción de nuevas formas de sentido o cultura. La formación del profesorado es fundamental para la reforma estructural de la escuela, pues es, entre otros aspectos, necesaria para la creación de espacios de discusión y debate.

Por otro lado, no debemos olvidar un aspecto importante como es el de la atención a la diversidad, para ello hemos seleccionado un texto escrito por Silva (2007), y se ha extraído lo siguiente:

La atención a la diversidad en el ámbito educativo consiste en la adaptación de la organización del aula y del centro a las dificultades de aprendizaje que presenta el estudiante. Pero la escuela no debe entender esta medida como algo excepcional, sino como algo necesario para el desarrollo educativo del alumno. Se debe concebir como un conjunto de tareas que pretenden atender a las necesidades específicas de los niños y que se deben poner en práctica en el aula.

Partimos de la idea de que la sociedad en la que vivimos es multicultural, en el sentido en que la tradición anglosajona lo entiende, como convivencia de diversas culturas (de nacionalidad o de etnia, y también de clase social, de género, de religión, etc.) Kymlicka y Norman 2000, (citado en Rodríguez, 2004) en un plano de desigualdad estructural con caracteres diferenciadores y jerarquizadores de las mismas.

Andrus (2001) llega a la conclusión de que la educación actual exige un enfoque multicultural por algunas razones, entre ellas tiene en cuenta que lo más importante es

satisfacer las necesidades de una población escolar rica en diversidad. Estudiantes de varios diversos grupos culturales necesitan saber que son escuchados, respetados, valorados, y capaces de lograr el éxito. Como programas de formación docente y de educación continua se aborda la necesidad de proporcionar una formación adecuada, que vaya más allá de lo superficial.

La educación intercultural aparece por primera vez en Francia en 1975 en el marco social y educativo. Ha alcanzado prestigio en Europa por la superación de barreras procedentes del multiculturalismo. Esta educación trata de favorecer las interacciones de estudiantes de culturas diversas. La interculturalidad va a implicar una transformación revolucionaria en la filosofía y en las prácticas de la educación. La finalidad de esta educación será facilitar las condiciones para que el sujeto sea creador de su propia cultura más que receptor pasivo de la cultura de su comunidad de origen (Escámez, 1999).

3.1.2.1. Arte y diversidad cultural

Arte, educación y diversidad cultural, se trata de un libro cuyo autor es Graeme Chalmers (2003), y en él se promueve la idea de que la educación multicultural puede actuar como una herramienta de construcción social, ayudando concretamente a corregir formas inveteradas de racismo y prejuicio. En una sociedad cada vez más diferenciada en sus expresiones culturales, no sólo es importante sino incluso necesario que los jóvenes dispongan del conocimiento, las actitudes y las habilidades de búsqueda e interpretación que les permitan encontrar eficazmente su propio camino en medio de tanta diversidad. La consecución de los objetivos sociales es más probable si previamente el sistema educativo ha ofrecido una formación básica en valores transculturales.

Chalmers (2003) asigna la educación multicultural no solo para el alumnado procedente de las culturas étnicas minoritarias, sino para todos los estudiantes. El aprendizaje, además de adaptarse a los estilos de los estudiantes individuales, debería apoyarse en la curiosidad del alumnado, impulsar procesos de búsqueda y girar en torno a un contenido sugestivo.

La diversidad cultural en la educación artística ha sido promovida de diferentes maneras, a menudo no sin cierta ambigüedad; sólo un reducido número de programas han subrayado los aspectos comunes de diversas culturas mostrando cómo el arte refleja el significado que los grupos culturales dan a sus acciones. Tal vez los niños que viven en

sociedades culturalmente homogéneas necesitan la educación multicultural más incluso que los otros. Su comprensión, valoración y respeto por la diversidad cultural y las producciones artísticas de otros necesitan expandirse, y sus visiones posiblemente limitadas del mundo necesitan ser puestas en tela de juicio.

Cuando se habla de la diversidad cultural en los ámbitos artísticos, se insiste en mirar al otro como alguien externo y lejano, como si el otro no viviese en nosotros y como si el ser “otro” hubiera quedado restringido solo para quienes asumen alguna forma de identidad étnica. La diversidad cultural es mucho más que un sentido identitario vinculado a lo indígena. Más bien está presente aún entre quienes aparentemente se consideran menos heterogéneos o no indígenas. En ese sentido, necesitamos construir un nuevo discurso sobre la diversidad cultural para abordar la educación artística, a fin de que esta no se limite a una visión etnicista, por demás descontextualizada, que también despoja a lo indígena de su dimensión contemporánea y diversa. (Aguirre y Jiménez, 2009)

Smith (1992) ha descrito algunas de las incómodas paradojas que se pueden presentar en un enfoque multicultural de la educación artística. Se propone la posibilidad de poner por obra un enfoque de la educación artística que respete las diferencias y realce las necesidades compartidas, pero de momento a muchos educadores les resulta difícil comprender las numerosas y complejas metas de los enfoques multiculturales y multiétnicos de la educación artística.

El currículum de Canarias relacionado con la Educación Artística, aborda en sus criterios de evaluación y contenidos, manifestaciones artísticas en su contexto cultural, así como interpretaciones teniendo en cuenta el patrimonio cultural y artístico de la época.

3.2 Diferentes visiones sobre el concepto y clasificación del juego

3.2.1 Aproximación al concepto de juego

En este apartado, haremos referencia a diferentes definiciones del concepto de juego escritas por los diversos autores y autoras en las que podremos observar diferencias y similitudes en cada una de las definiciones. Por otro lado, también nos referiremos a los componentes que forman parte del juego.

Estos componentes contarán con una pequeña clasificación según su importancia en el juego y posteriormente se les colocará su respectiva definición.

Cabe destacar que en lo que se refiere a los componentes del juego colocaremos dos clasificaciones de diferentes autores para poder observar las diferencias que existen entre ambas.

En cuanto a la definición del concepto de juego Moyles (1990) señala que el juego es un medio a través los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines.

Por otro lado, según Torres y Torres (2007): El juego es considerado un conjunto de tareas o actividades de carácter lúdico en el que existen reglas y beneficia a él/los individuos que lo practican a la adquisición de valores como la tolerancia, el respeto grupal e intergrupar. A través de los valores el alumnado interioriza el esfuerzo realizado en las actividades de una manera más significativa y por lo tanto más duradera en el tiempo. Gracias a la utilización del juego como estrategia de aprendizaje el alumnado obtendrá beneficios en su resolución de conflictos y enfrentar situaciones adversas con decisión y sabiduría.

Otro tipo de definición del concepto juego según Baena Extremera (2005) define el juego como actividad física organizada atendiendo a “ejercicios” que requieren un nivel de implicación muy escaso por parte del ejecutante, realizados de forma repetitiva.

Para finalizar con las diferentes visiones de este concepto observamos que López Chamorro (2010), señala que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos, habitualmente asociada con la infancia. Comúnmente se le asocia con diversión, satisfacción y ocio.

La trascendencia del juego es mayor ya que se pueden transmitir valores, normas de conducta, resolver conflictos, educar y desarrollar muchas facetas de su personalidad.

A continuación, veremos dos definiciones en las que el protagonista no es el juego, si no el propio alumnado y el maestro, observamos cómo ambas hacen referencia a las experiencias vividas de los niños/as a través de la práctica lúdica y la importancia que conllevan.

Teniendo en cuenta las definiciones abordadas en este apartado en las que se define el juego según diferentes autores, podemos realizar nuestra definición propia del concepto de juego. Así mismo, entendemos el juego como un conjunto de actividades o tareas en las que el principal protagonista es la acción motriz en la mayoría de los casos, pudiendo utilizarse como una estrategia de aprendizaje para la transmisión de valores como la

humildad, el respeto y tolerancia por los demás hasta la transmisión de tradiciones de diferentes lugares.

3.2.2 Los componentes del juego

En este apartado abordaremos los diferentes componentes que intervienen o forman parte en la realización de un juego, llevaremos a cabo una propia clasificación de ellos según su importancia a través de un gráfico y se explicará cada uno de ellos detalladamente.

Los elementos estructurales o la lógica interna de un juego están relacionados con el espacio, material usado en el propio juego, las reglas o la normativa del juego, el objetivo a conseguir y la duración que tendrá la práctica (Pradas et. al, 2003). A continuación, se mostrará un gráfico con todos los componentes involucrados en el juego y posteriormente definiremos cada uno de ellos.

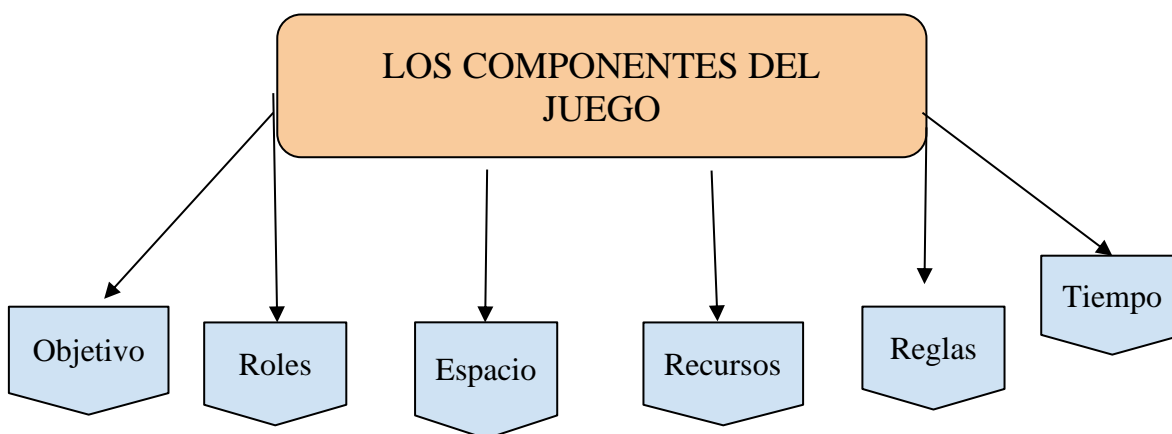


Figura 2. *Los componentes del juego.* Fuente: elaboración propia.

- **El objetivo:** El objetivo de un juego está referido a la finalidad o al cumplimiento de una tarea marcada por el reglamento, es decir, la realización correcta de una tarea siempre y cuando se respete las normas establecidas anteriormente.
- **Los roles:** Los roles dentro del juego determinan la acción o el objetivo a seguir del alumnado, en cada juego los participantes desempeñarán un rol que bien puede ser en común, cuando todos deben hacer lo mismo, como en el caso del juego

del tejo que todos deben avanzar por los números dependiendo de dónde lanzan la piedra, o un rol diferente como es el caso de la pillada, en la que están los que pillan y los pillados. Por otro lado, dentro de un mismo rol, puede existir un subrol, un claro ejemplo sería en el juego del brillé que un jugador/a posee el rol de atacante y defensor, pero luego puede obtener el subrol de virus, que en caso de que un participante lo golpee este pasará automáticamente a estar quemado o brulado.

- **Espacio de juego:** El espacio delimita las zonas por las que se puede llevar a cabo el juego o las diferentes actividades propuestas, puede tener diferentes tipos, por un lado, puede ser limitado en el que el espacio tiene limitaciones, pudiendo ser mediante líneas o con diferentes materiales o ilimitado en el que se puede hacer uso de todo el espacio sin tener ningún tipo de limitación.

- **Las reglas:** Las reglas o normas de un juego condiciona la mayoría de los elementos o componentes de un juego como puede ser el espacio, el material, el tiempo, el objetivo y los roles y subroles.

- **El tiempo:** Hace referencia a la duración del propio juego, puede ser, un periodo de larga duración sin interrupciones o de corta duración en los que existen intervalos.

3.2.3 Dos clasificaciones de los tipos de juego

En este apartado se explicarán detalladamente los diferentes tipos de juego existentes en la actualidad. Se conocen diversas clasificaciones pertenecientes a diferentes autores con sus respectivas características, se ha elegido a Piaget (2017), que presenta un listado dividido con cinco tipos de juego y por otro lado a García (2016), con una clasificación más amplia, pero se ha acortado esa lista a los juegos que aparecen en el gráfico que observaremos más adelante. Esta información se ha obtenido a través de recopilaciones de diferentes autores que serán nombrados junto con sus respectivas clasificaciones, estas serán expuestas a continuación con la ayuda de un gráfico inicial para cada clasificación y luego se explicarán los diferentes tipos de juego que se han recopilado de una manera más detallada y extensa. A continuación, se muestran las diferentes clasificaciones de los distintos autores.

3.2.3.1. Clasificación del juego según Piaget

Según Piaget (citado en Fundación Carlos Slim, 2017) podemos clasificar los **juegos** en cuatro diferentes tipos:

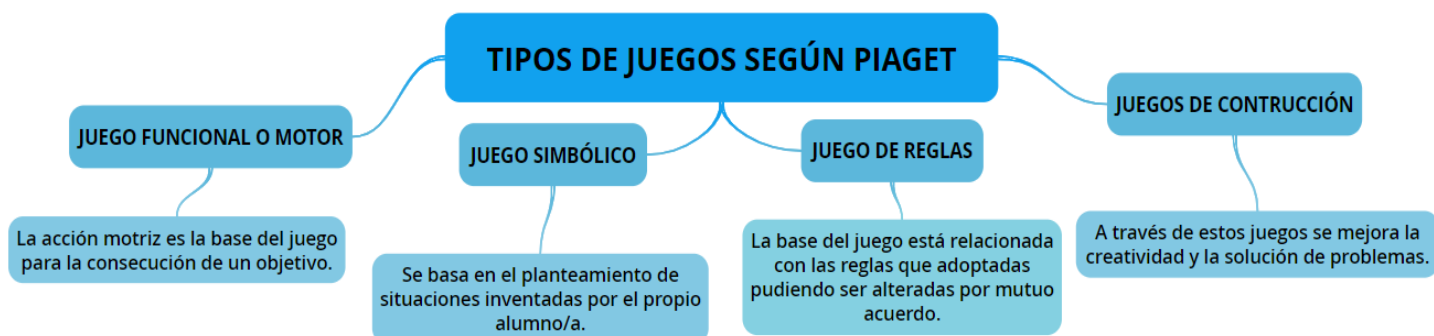


Figura 3. *Tipos de juego según Piaget.* Fuente: elaboración propia.

A continuación, tras ver en la tabla anterior los diferentes tipos de juego según Piaget (citado en Fundación Carlos Slim 2017), explicaremos cada uno de ellos y sus características principales, comenzaremos clasificando a los juegos en cuatro tipos diferentes.

Juego funcional o motor: Este tipo de juegos, como bien indica su nombre, se basa en una acción motora con el fin de conseguir un objetivo, explorar nuevos objetos, y responder a estímulos externos al propio niño y niña. Los juegos motores, promueven el desarrollo sensorial, la coordinación motriz.

Juego simbólico: En estos juegos, el niño o la niña plantea situaciones o se las inventa, representa patrones de la vida cotidiana y de su entorno más cercano. Con la puesta en práctica de estos juegos, el niño o la niña comprende y asimila lo que está observando, desarrolla su creatividad y su capacidad para recrear situaciones, su imaginación y beneficia a la fantasía.

Juego de reglas: Los juegos de reglas se inician antes de los seis años los niños y las niñas suelen establecer las normas, estas reglas pueden sufrir variaciones o incluso cambiar si el resto de las compañeras/os están de acuerdo. Con estos juegos, los niños/as aprenden a respetar las normas, esperar los turnos, desarrollar la tolerancia a la frustración provocada por el propio juego.

Cabe destacar que, con la puesta en práctica de todos los juegos nombrados anteriormente favorecen al desarrollo del alumnado, tanto en la personalidad como en los aspectos físicos, y la adquisición de conocimientos como la cultura.

3.2.3.2. Los tipos de juego según García, 2016.

Existen diversas clasificaciones de juegos, dependiendo del autor pueden variar y se puede encontrar novedades o diferencias que caracterizan una de otras, este caso lo podemos apreciar en el libro *Fundamentos teóricos del juego* (García, 2016) se observan diferentes tipologías relacionadas con el juego en las que elegiremos las más importantes en relación con su potencial o posibilidades del juego como expresión cultural para nuestra realización del trabajo y las podrán observar en el siguiente gráfico.

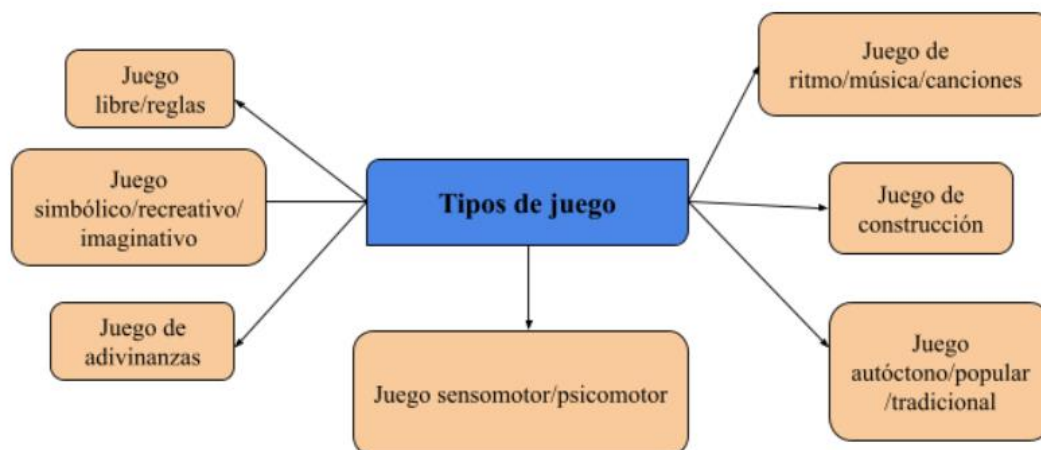


Figura 4. Tipos de juego según García (2016). Fuente: elaboración propia.

A continuación, los diferentes tipos de juego nombrados en el recuadro superior serán definidos individualmente explicando sus características de una forma más detallada:

Juego libre/reglas: Tal y como su nombre indica, en el *juego libre* no existen ni se somete al alumnado al cumplimiento de unas reglas, el funcionamiento del juego se establece por cuenta propia, ya sea individual o grupalmente. Este tipo de juego se asocia a las primeras edades o en actividades lúdicas en la que existe una experimentación de conductas motrices.

En el *juego de reglas* si existe una normativa a cumplir puesto que puede existir un enfrentamiento entre participantes, por lo tanto, esta normativa debe ser establecida por

un dinamizador, los propios participantes, pero su carácter debe ser estricto para así evitar disputas.

Juego simbólico/creativo/imaginativo: En el *juego simbólico* se representan sucesos o situaciones o propias creencias.

El *juego creativo*, los propios participantes se inventan el juego, este aspecto estimula la capacidad creativa de los jugadores.

El *juego imaginativo* tiene que ver con la representación de la propia fantasía. Todos estos juegos están relacionados con las primeras etapas evolutivas.

Juego de adivinanzas/ de palabras: En estos juegos puede estar o no integrada la acción motriz, suelen darse en situaciones adversas en las que el alumnado no puede realizar otros tipos de juegos, en el aula, en viajes o campamentos, etc.

El *juego de adivinanzas* consiste en descubrir algo oculto, (objetos, cosas, personajes) Dentro de estos juegos se puede incluir la búsqueda del tesoro, juegos de pista, etc.

El *juego de palabras* tiene el mismo objetivo que el anterior, adivinar o descubrir determinados vocablos o frases, como pueden ser juegos de preguntas y respuestas, trabalenguas, dichos, etc. Ambas tipologías de juego se suelen usar poco o ningún material.

Juego sensomotor/psicomotor: Ambos juegos se llevan a cabo en tempranas edades y consisten en, atendiendo a diferentes conductas motrices, en el caso del juego sensomotor, la asociación de sensaciones por parte los sentidos (desarrollo de habilidades sensoriales) y el psicomotor la asociación de estrategias de pensamiento (percepción, decisión y ejecución).

Juego de ritmo/música/canciones: El *juego de ritmo* está relacionado con el sonido y los movimientos, ambos se repiten ordenadamente de acuerdo con la distribución del espacio y del tiempo, Se suelen usar para juegos infantiles y sin material.

El *juego con música* se le asocia a un medio tecnológico (radio, platillos, panderetas, etc.) siendo un ejemplo claro el juego del limbo (pasar por debajo de un palo que cada vez tendrá menos altura al ritmo de la música)

Los *juegos de canciones* solo se le atribuye el acompañamiento de la voz con o sin movimientos añadidos, no suele utilizarse material (menos en la comba) y se utilizan en edades entre 5-6 años.

Juego de construcción: referido a la manipulación de determinados objetos con el fin de conseguir una determinada forma o figura. A través de estos juegos se desarrollan capacidades como la creatividad y la imaginación desde tempranas edades.

Juego autóctono/popular/tradicional: El *juego autóctono* se encuentra en el lugar que se ha originado, es decir, pertenece a un lugar en concreto. También el material es específico del propio juego como por ejemplo el calabazo, el levantamiento de arado en el caso de Canarias.

En cuanto al *juego popular* es conocido por la población en general como es el caso de la pillada, brillé, y no tiene por qué transmitirse de generación en generación.

El *juego tradicional* se refiere al que es transmitido de generación en generación, pero también existen momentos que pueden ser populares como es el caso del trompo.

Todos ellos transmiten y conllevan unos valores culturales, que en algunas ocasiones son nombrados sin otorgarles la importancia que tienen. Suelen usar material que no se está usando en el momento o un material con un uso distinto para el que está diseñado, por ejemplo: la billarda que se juega con un trozo de manguera.

3.3 El valor cultural de los juegos: tipos y funciones

En este apartado se buscará relacionar la cultura y juego, haciendo referencia a los juegos tradicionales, pues es una de las maneras de transmisión de cultura desde el juego, para poder concretar el vínculo existente entre estos términos. Así como se integrará también una serie de definiciones propias que hemos extraído en base a las diferentes clasificaciones que se han observado en el apartado de juego y algunos ejemplos. También se ha elaborado un gráfico de elaboración propia con una clasificación, donde se encuadran diversos juegos tradicionales.

El juego y la cultura van de la mano, pues el hecho de jugar proporciona en el alumnado un componente cultural, que ayudará en su desarrollo. Los juegos tradicionales canarios son aquellos que se juegan desde generaciones pasadas hasta la actualidad porque han perdurado en el tiempo. Poco a poco se han ido adaptando y, en ocasiones, los materiales, reglas, espacio, etc., es decir, los componentes, han ido variando.

Desde el ámbito educativo, se pretende mencionar que en Educación Primaria existe en el currículum varios criterios que abordan el tema de la cultura. En un primer caso, a través de la expresión corporal (danzas, bailes, etc.); y por otro lado aparece haciendo referencia a los juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias. Esto último, nos transporta a centrarnos en los juegos populares y tradicionales de Canarias, que contienen los contenidos que pretendemos tratar, es decir, aspecto lúdico y cultural de un entorno cercano.

Antes de presentar un esquema de la clasificación de los tipos de juego que se ha realizado, también se va a tener en cuenta la vinculación que existe entre el juego y la cultura, con la aportación de varias definiciones de diferentes autores en las que consideran al juego una fuente de transmisión cultural; como es el caso de Huizinga (1957), (citado en Carmona Ruíz, 2012), el cual considera el juego como un elemento integrador de culturas y transmisor de costumbres. En su libro *Homo Ludens*, muestra que la cultura surge del juego, es decir, que la cultura al principio los niños/as la adquieren jugando. Un claro ejemplo de esto es *el calabazo*, un juego tradicional de la isla de La Palma del cual se hablará posteriormente en la clasificación que llevaremos a cabo sobre los juegos estudiados.

Por otro lado, Parlebas (2005), (citado en Carmona Ruíz, 2012) reconoce que los juegos son creaciones de una cultura y el fruto de una historia. Los juegos tradicionales canarios son el claro ejemplo de esta definición, puesto que los juegos autóctonos canarios han sido creados en función de nuestras necesidades, cultura y costumbres y gracias al juego han perdurado a lo largo de la historia transmitiendo de generación en generación.

En cuanto al esquema de clasificación se refiere, se ha observado que hay diferentes catalogaciones de los tipos de juego dependiendo de los autores que los propongan. Valorando cada propuesta, se ha llegado a la conclusión de que aparecen determinadas tipologías que se repiten. Es por esto, que teniendo como referencia las clasificaciones

estudiadas, se ha realizado una propia donde se destacan **tres apartados**, donde se vinculan juegos tradicionales.

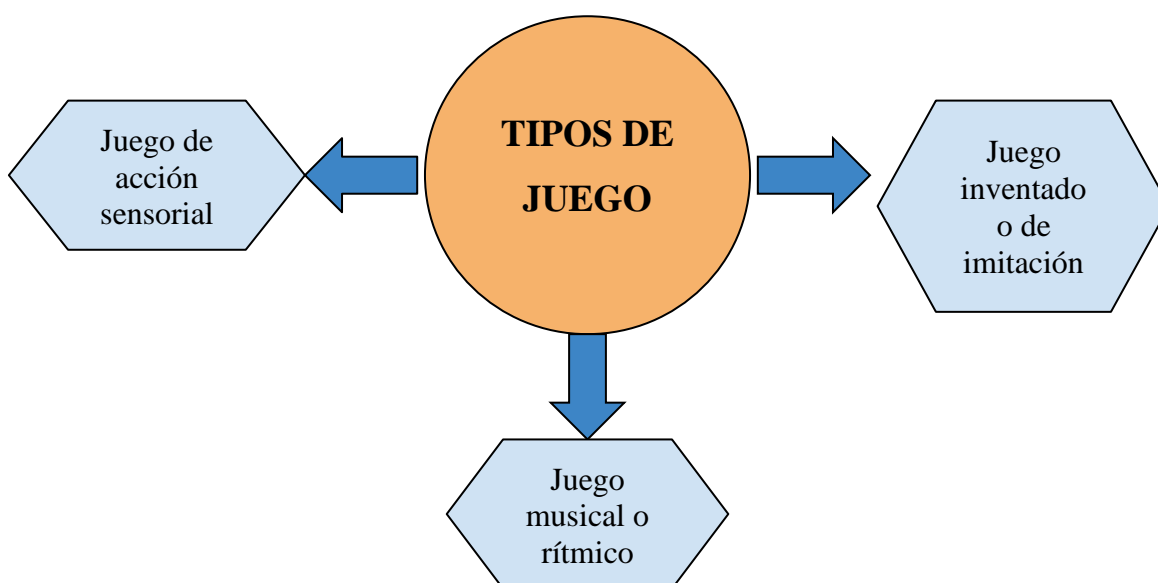


Figura 5. *Tipos de juego*. Fuente: elaboración propia.

Por un lado, **los juegos de acción sensorial y motriz**, hace referencia al cuerpo y la importancia que conlleva la expresión a través del mismo siendo sumamente importante la realización de un trabajo corporal desde tempranas edades. Esto, no solo beneficiará el desarrollo físico del alumnado, sino que también mejorará su expresión corporal, ayudando al alumnado tanto a una mejor percepción y conocimiento de su propio cuerpo, como también le servirá de medio de comunicación e interacción. En los juegos de acción motriz los participantes tendrán un objetivo común a conseguir usando como medio principal la actividad motora. Esta denominación está relacionada con definiciones anteriores que se han visto en las clasificaciones previas a este apartado. La principal herramienta que dispone el alumnado para llevar a cabo este tipo de juegos es la misma en ambas, el cuerpo.

Uno de los juegos conocidos que se trabajan en las escuelas es el del *brillé*, también conocido tanto fuera de Canarias como en el mismo territorio, como: *balón prisionero*, *quemado*, *balón quemado*, *balón tiro*, *balón-muerte*, *a matar*, *el mate*, *mato* y *cementerio*. Este juego se sigue practicando actualmente en los centros educativos.

Otro ejemplo que aparece con frecuencia en los colegios en dinámicas es el juego del *tejo*, *el teje* o *la rayuela*. Se trata de un juego donde está presente el aspecto cultural pero también el arte entra a formar parte destacable. Se debe dibujar en el suelo cuadrados con

números del 1 al 10, pero existen diversas formas de hacer las pintadas utilizando algún boceto o modelo observado anteriormente; o podría ser producto de la imaginación y creatividad.



Figura 6. *Juego del tejo*. Calle Heraclio Sánchez (San Cristóbal de la Laguna, Tenerife). Fuente: Luisa Lorenzo y Josué Betancor.

En definitiva, estos ejemplos sirven para corroborar la existencia de este tipo de juegos en épocas pasadas, y como entra a formar parte de una herramienta de transmisión cultural.

Otro tipo de juego sería el **juego inventado o de imitación** en el que los participantes del juego usan la creatividad y la imaginación a la vez que la propia imitación para la creación de un propio juego tarea motriz en el que los roles son establecidos entre ellos mismos, el juego puede estar relacionado con acciones de la vida que los niños/as han cursado o su entorno más cercano, también puede ser una actividad o situación con la que los niños sueñan e intentan llevar a práctica de una manera lúdica. Este tipo de juego está muy relacionado con el juego simbólico nombrado en la clasificación de (Piaget como se citó en Fundación Carlos Slim, 2017), en la que su base se establece en la representación de situaciones cotidianas o inventadas por el propio alumnado, obteniendo grandes beneficios en su creatividad e imaginación. Por otro lado, también se hace referencia de este tipo de juego en la clasificación de (García, 2016) en la que el juego simbólico también adquiere el nombre de juego creativo e imaginativo pero observamos que el pilar fundamental del juego y su principal objetivo es la representación de diversidad de situaciones pudiendo ser extraídas de la imaginación del propio alumnado o imitar

situaciones cotidianas que hayan experimentado en primera persona u otras personas como por ejemplo un familiar, usando como principal medio el propio cuerpo.

Un ejemplo es *el juego del palo* que consiste en una simulación de una lucha entre dos personas usando el cuerpo y un palo con el objetivo de derrotar a la otra persona.

También se clasifica en este apartado el juego del *calabazo*, pues se trata de un juego autóctono que consiste en la imitación de una actividad agrícola de regadío, donde se usa el cuerpo y una herramienta elaborada con un palo y en su extremo una calabaza. Lo que se pretende es rellenar el depósito (calabaza), para pasar el agua de un lado a otro, y así poder regar en diferentes zonas sin desperdiciar grandes cantidades de agua.



Figura 7. *El calabazo (La palma)*. Fuente: elaboración propia.

Por último, el **juego musical o rítmico** en el que el alumnado debe seguir un patrón y con el cual deben interpretar, mediante el uso del cuerpo, sentimientos, emociones hasta estados de ánimo que puedan ser transmitidos a través de la expresión corporal. A partir de la puesta en práctica de estos juegos, el alumnado adquiere conocimientos de otras índoles y culturas a través de la propia composición musical. De este modo, el aprendizaje será más significativo y enriquecedor y, por lo tanto, más duradero en el tiempo. Pueden servir como ejemplo de ello el juego de la *comba*, que en antaño iba acompañado de una base musical, u otros que han perdurado en el tiempo como el juego

de *palmas o manos* y el de *Juan, Periquito y Andrés*. Este último, es también conocido como: *Un, dos, tres, pollito inglés; un, dos, tres, gallito inglés, etc.* Los nombres, al igual

que en el primer juego que se trató, varían según el lugar donde te encuentres. Por ejemplo, en nuestro caso, conocemos este juego como “Un, dos, tres, gallito inglés, rey, rey”; y procedemos de La Palma, sin embargo, en Tenerife que es donde nos encontramos actualmente, el juego lo denominan como se muestra al principio.



Figura 8. *El juego de la comba*. Fuente: elaboración propia.

Se pretende concluir este apartado, destacando que, aunque pertenezcamos a un mismo territorio (Canarias), la denominación de un mismo juego puede variar, e incluso, podría haber diferentes aspectos o normas específicas distintas en cada zona. La diversidad cultural (ya sea provocada por influencia entre migraciones, por imitación de otros territorios o comunidades, por la transmisión en las escuelas de esos juegos y sus normas concretas, etc.) se puede apreciar sin necesidad de irse lejos.

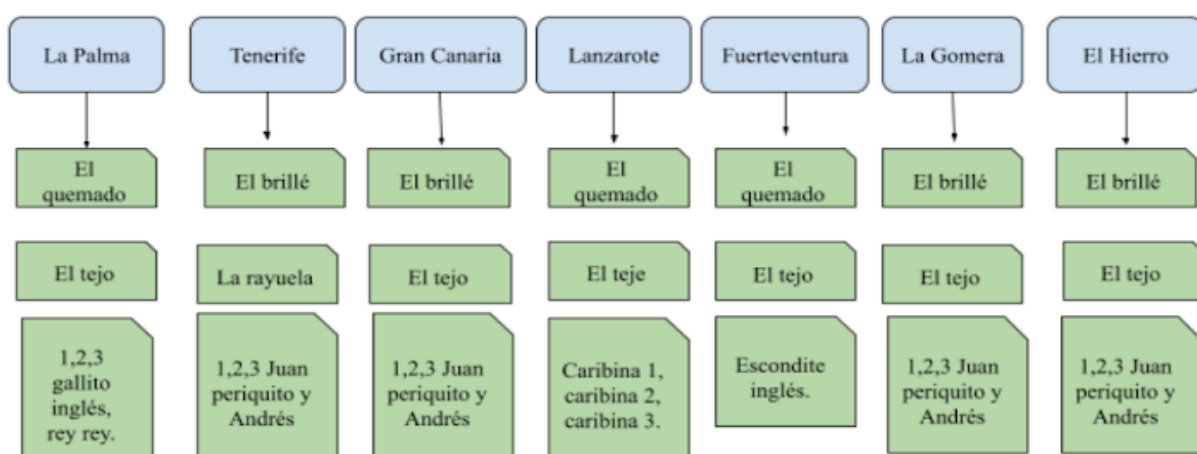


Figura 9. *Denominaciones de los juegos tradicionales canarios*. Fuente: elaboración propia.

4. MARCO INVESTIGADOR

4.1 Justificación y objetivos de la investigación

A través de este marco investigador, pretendemos dar respuesta a determinadas cuestiones que se nos presentan a medida que hemos ido desarrollando el trabajo. Para ello, hemos tenido en cuenta la experiencia de un grupo de docentes que, desde su área y especialidad, imparten clase al alumnado de Educación Primaria. Entre las diversas preguntas que se plantean a modo de cuestionario (Anexo 1) se pretende llegar a conocer si en los centros educativos se integra y transmite la cultura a través del juego y, si fuera así, de qué manera lo llevan a cabo en el aula.

Por otro lado, el alumnado también nos facilitará información a través de una serie de preguntas (Anexo 2) que, planteadas de forma oral y a modo de entrevista, nos permitirán relacionar la información facilitada por los docentes y los estudiantes, y poder sacar resoluciones más precisas.

Se va a partir de un análisis de las respuestas propiciadas por docentes de diferentes centros para obtener unos resultados de manera globalizada de cómo se está tratando este tema y si se trabaja en el aula. Posteriormente, se lleva a cabo las cuestiones al alumnado de un solo centro donde pretendemos comparar entre dos cursos diferenciados y llegar a conclusiones. Para completar este apartado, se terminará con una comparativa de datos con respecto a la visión del profesorado y la del alumnado.

Con este planteamiento, lo que se pretende es:

- Conocer la importancia que otorgan los docentes al juego en relación con la cultura en la etapa de Educación Primaria a través de la realización de cuestionarios.
- Ser capaz de diseñar un cuestionario y una ficha destinada al alumnado y a docentes para la recogida de datos.

4.2 Contexto de estudio: contexto del centro educativo, alumnado y docentes

El centro donde hemos realizado los cuestionarios a algunos docentes y al alumnado en su totalidad ha sido el Colegio de Educación Infantil y Primaria Teófilo Pérez, que se

encuentra ubicado en el municipio de Tegueste. Dicho pueblo, destaca por su apego y respeto a las tradiciones culturales y tradicionales que se representan a través de actos festivos.

El colegio es un centro educativo de titularidad pública integrado en la red de centros de la Comunidad Autónoma de Canarias, donde se imparten enseñanzas correspondientes al segundo ciclo de Educación Infantil y a la Educación Primaria.

Se trata de un modelo de escuela que, por su ubicación geográfica, participa en diversas actividades socioculturales relacionadas con las tradiciones del municipio: participación en romerías, así como en la elaboración de la propia carreta del centro y celebración de diferentes festividades y eventos (La danza de las flores, festividad de San Marcos, Los Barcos de Tegueste, etc.).

En cuanto al alumnado se refiere, la gran mayoría procede del municipio donde se encuentra el centro, pero también acuden en mucha menor cantidad de barrios o localidades cercanas como Tejina, Bajamar o Punta Hidalgo. El centro cuenta con un total de 400 estudiantes aproximadamente, entre 19 y 24 estudiantes por clase, de los cuales 60 han sido partícipes de la muestra escogida para el estudio de este proyecto (40 alumnos y alumnas de 2.º curso y 20 de 5 º curso de Educación Primaria).

El profesorado que ha participado en la elaboración de las encuestas imparte docencia en diversos centros escolares; de esta manera el 34% de los encuestados forman parte del equipo docente del CEIP Teófilo Pérez. Asimismo, el 66% de los participantes pertenecen al CEIP Princesa Tejina y al centro concertado de Enseñanza Primaria y Secundaria Santo Domingo de Guzmán en la isla de La Palma.

4.3 Diseño de cuestionarios para los docentes y el alumnado

Tal y como se mencionó con anterioridad, se ha utilizado como instrumento para la recogida de datos relevantes por parte de los docentes, tanto cuestionarios como entrevistas personales con los con los maestros/as participantes de la muestra. Se han plasmado cuestiones que nos aportan datos sociodemográficos, experiencia docente

Por un lado, el formulario realizado a los docentes (Anexo 1) se ha planteado a través de una aplicación de Google Formularios, cuyo título es la diversidad cultural a través del juego; y donde hemos desarrollado en un primer momento el motivo por el que se

realizaba, advertirles de que iba a ser totalmente anónimo y agradecerles su participación. En un segundo apartado, se pretende concretar aspectos que consideramos relevantes a la hora de evaluar las respuestas en los siguientes interrogantes, que son: el sexo, el ciclo donde que imparte la docencia y los años de experiencia que tienen en esta profesión.

El contenido verdaderamente importante que nos servirá de ayuda para el análisis de resultados comenzará a continuación. En esto, se hacen cuestiones donde se pondrá en valor la experiencia que hayan tenido en el tiempo de docencia que llevan. Sabremos de qué forma y con qué finalidad se plantean los juegos en el aula a partir de unas ideas dadas, el grado donde se transmite más cultura en situaciones diversas de juego (en la escuela con los y las docentes, entre los compañeros/as o en el entorno familiar) y las materias donde el docente plantea el juego como herramienta de transmisión cultural.

Por consiguiente, tratamos de averiguar de forma más detallada, las propuestas de juego que realizan con el alumnado, la medida y el grado en el que el juego está presente en el centro educativo; y para finalizar, los beneficios que conlleva y ofrece al alumnado a través del juego como fuente de transmisión cultural. Por último, se ha puesto un apartado donde se agradece nuevamente y se presta un espacio para anotar el correo electrónico si desea recibir información adicional del Trabajo Fin de Grado.

Lo que se ha plasmado con anterioridad, hace referencia a las preguntas propuestas en el cuestionario, pero de una forma más detallada se plantean en el (Anexo 1).

La ficha de recogida de datos que se ha planteado a los discentes (Anexo 2) tiene como objetivo recopilar información en torno a los conocimientos que ellos mismos aportan sobre los juegos culturales/tradicionales, así como tener conocimiento sobre los juegos que llevan a la práctica tanto dentro del aula como fuera de ella. A partir de un cuaderno de notas se irán recogiendo todos los datos aportados por los 60 estudiantes participantes, puesto que el cuestionario/ entrevista se ha realizado de forma oral, a fin de que los estudiantes se sientan libres de contestar conforme se les plantean las preguntas.

4.4 Resultados

- Resultados obtenidos por los docentes

Una vez enviados los formularios a los y las docentes de diferentes centros educativos (CEIP Teófilo Pérez, CEIP Princesa Tejina y Colegio Concertado de Enseñanza Santo Domingo de Guzmán), podemos comenzar con el análisis de las respuestas que se han originado a través de la aplicación. Cabe destacar que, del 100% de los encuestados, un 86% corresponde a mujeres, frente al porcentaje restante (14%) hombres.

La mayoría de los maestros y las maestras participantes imparten docencia al primer y tercer ciclo de Educación Primaria (80%), frente a los docentes del segundo ciclo, siendo un 20% de la muestra total. Teniendo en cuenta los años que llevan ejerciendo esta profesión, se ha obtenido que un 80% de las personas comprenden el rango de más de 10 años, mientras que el porcentaje restante (20%) oscila entre 0-6 años de experiencia docente.

A continuación, presentaremos un gráfico que se ha creado de una de las cuestiones con la aplicación que hemos utilizado:

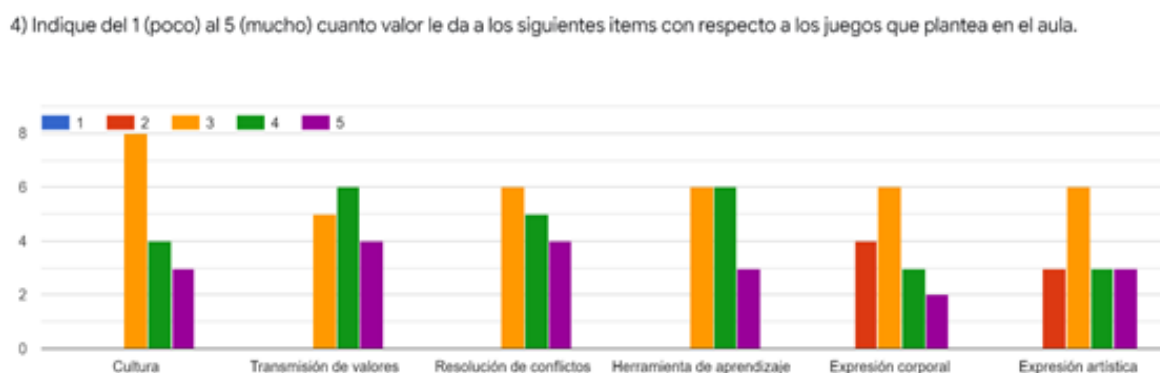


Figura 10. *Resultados del Cuestionario de los docentes.* Fuente: Elaboración propia.

A partir de esta imagen se observa que los docentes tienen respuestas muy variadas, aunque en pocas ocasiones infravaloran los ítems que aparecen en las opciones y, los tratan de utilizar y valorar en su totalidad cuando se presentan diversos juegos en el aula. No obstante, tienen algo claro, las situaciones que proporcionan en la clase de forma lúdica las crean con la finalidad de transmitir cultura, valores, resolución de conflictos y/o como herramienta de aprendizaje; en un alto nivel. Sin embargo, hay quienes no utilizan estas situaciones para trabajar la expresión corporal y la artística, pues se considera que lo restringen a determinadas materias.

La siguiente pregunta la realizamos para analizar lo que ellos observaban y consideraban sobre la cultura que transmite los juegos dependiendo de quién los plantee y el entorno donde se encuentre el alumnado en ese momento. Hemos obtenido los siguientes resultados:

5) En base a tus vivencias, ¿Cuánta cultura se transmite en las siguientes situaciones?

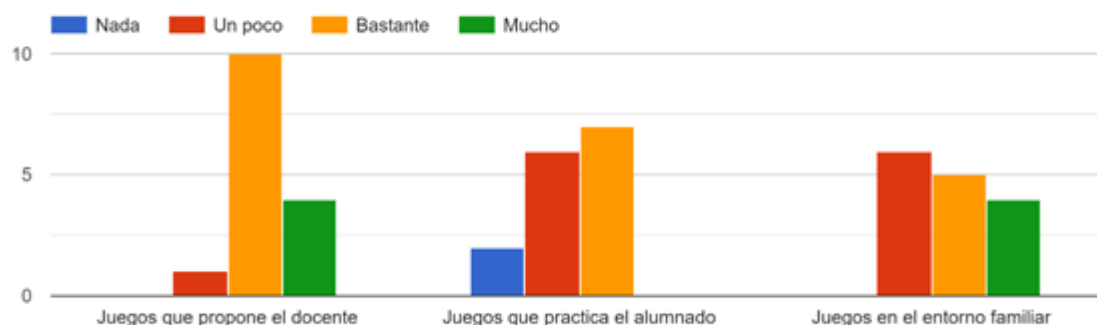


Figura 11. Cuestionario de los docentes. Fuente: Elaboración propia.

Ante las respuestas obtenidas por parte del profesorado, se interpreta que los docentes, con base en su experiencia, ejecutan y planifican a conciencia los juegos que van a llevar a la práctica a partir de unos contenidos de aprendizaje determinados. En cuanto a los que practica el alumnado, se aprecia un descenso, ya que la gran mayoría lleva a la práctica juegos de actualidad y relacionados con las Nuevas Tecnología de la Información y, por tanto, formas de entretenimiento que no transmiten gran peso cultural. Sin embargo, cabe destacar que entre ellos se absorbe y se intercambian diferentes puntos de vista de los juegos, dando pie a cambios de normas, por ejemplo, dependiendo de la zona geográfica en la que habitan o, incluso, de sus orígenes y procedencia.

El último apartado se halla muy igualado, por lo que tienen diversas opiniones. Los juegos que se plantean en el hogar con las familias pueden ser o no de transmisión cultural, todo va a depender del entorno y de la influencia que las familias tengan sobre los niños/as.

Seguidamente, se realizará una comparativa entre unas materias y otras, así como el uso que los docentes hacen del juego como herramienta de transmisión cultural en las diversas áreas.

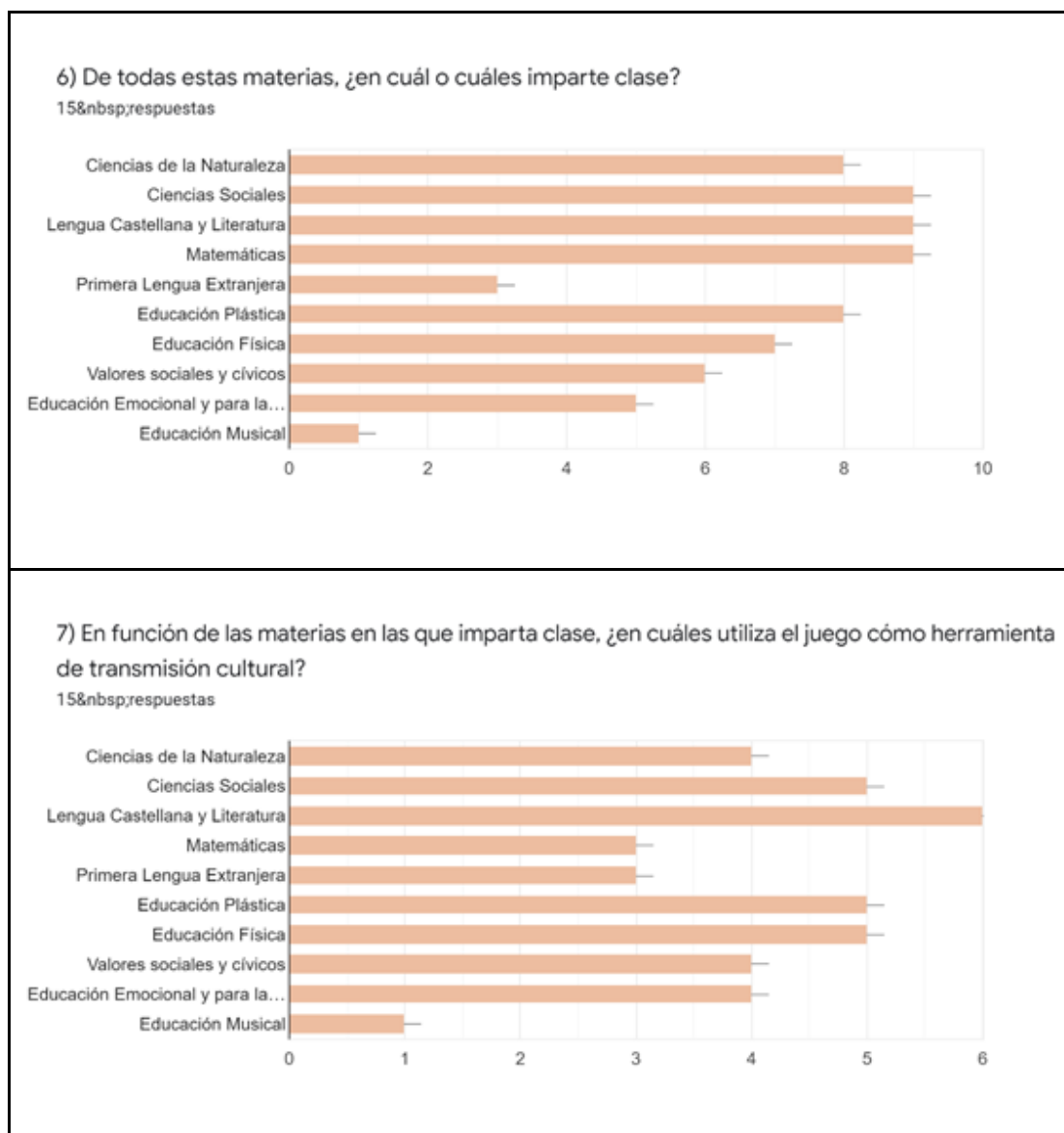


Figura 12. Cuestionario de los docentes. Fuente: Google Formularios.

Es llamativo, y a la vez sorprendente, encontrar diferencias entre las materias que el docente ejerce e imparte, y de éstas, en las que se utiliza el juego como forma de transmisión de cultura. En varias ocasiones, el número de personas que utilizan momentos lúdicos para este fin disminuye en la mayoría de las asignaturas. Causa cierta rareza puesto que, en gran parte (por no decir toda) de las materias, siempre se encuentra un componente cultural en los contenidos y criterios del currículum de Educación Primaria de Canarias. El juego es una buena herramienta para implantar y enseñar al alumnado de estas etapas contenidos, por lo tanto, siempre es una buena opción. Sin embargo, también es cierto que cada docente plantea y expone los conocimientos que quiere inculcar en los estudiantes de la mejor manera que ellos consideren y son libres de hacerlo con los instrumentos y formas que les convenga más.

Haciendo una valoración de lo que observamos, caemos en que asignaturas como Educación Plástica y Educación Física, que son dos de las más que tienen un alto componente cultural, es complicado y sorprendente que no se utilice el juego para impartir esos saberes. Un ejemplo claro es la materia de Educación Física donde los juegos tradicionales deberían de inculcarse jugando a ellos, entre otras cosas. Cabe destacar, además, la implicación de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, pues se trata de la materia que más hace uso del juego como instrumento y herramienta de transmisión cultural (se detalla este punto en líneas posteriores). Por su parte, en Educación Musical ha aparecido en un 7% de las respuestas, por lo tanto, es la que menos utiliza el juego como medio de transmisión cultural.

En definitiva, visualizamos que hay gran cantidad de materias que se podrían utilizar en el momento lúdico para transmitir cultura, y algunos docentes buscan otra manera de enseñanza. Cada docente plantea sus pautas y métodos acorde a su forma de enseñanza.

Para averiguar los juegos que el profesorado propone en el aula, se ha preguntado en el cuestionario este aspecto y la materia donde lo ponía en práctica. Así, ante el planteamiento **“Cuéntanos brevemente una propuesta de juego que realices con el alumnado. Añade la materia en que la ejecutas”** se obtuvo en la muestra respuestas diversas en función de la asignatura que se impartía y el juego propuesto por cada profesional educativo. Por ejemplo:

- “En Educación Física recibimos, por lo general, reacciones relacionadas con los juegos tradicionales (el tejo, la comba, el brillé, etc.), también algunos populares como la pillada”.
- En inglés, nos comunicaron algunos juegos como *la comba*, pero contando los saltos en inglés, y otros juegos de repetición de frases según el profesorado vaya diciendo.
- En Ciencias Sociales comentan que ejecutan juegos de rol con personajes históricos o acontecimientos, donde aprenden y observan así, al mismo tiempo, cultura. Otros hablan del uso de mapas interactivos también.
- Lengua Castellana y Literatura, tal y como se mencionó en líneas anteriores, es la materia donde más respuestas se han recibido, y es que los docentes mencionan juegos donde trabajan la cultura léxica a través de términos y conceptos nuevos.

Asimismo, aluden a actividades y situaciones lúdicas donde hacen uso de la mímica y la expresión corporal en sus sesiones.

A la cuestión de la medida en que el juego está presente en eventos o iniciativas dentro del centro escolar, se facilita al profesorado diversas respuestas, de las cuales debían señalar la que más se aproximaba a sus creencias. Así, ante las respuestas: “bastante”, “muy frecuente”, “poco frecuente” y “en gran medida” el resultado obtenido por mayoría es en **bastantes** ocasiones, puesto que el juego es lo que motiva y estimula a los menores. De esta manera, un 20% de las respuestas afirma ser “poco frecuente” el uso del juego presente en la institución educativa. No obstante, un 34% concreta que en los recreos existen iniciativas en relación con los juegos que propone el centro de forma general, pero también en los días concretos y señalados como en el Día de Canarias donde los practican. Al mismo tiempo, también los centros proponen días con dinámicas o colectivos que acuden a enseñar a través del juego. Se plasman momentos en que el docente requiere de estas situaciones lúdicas con un fin meramente didáctico.

Cambiando de pregunta, la siguiente tiene muchos datos reveladores sobre el pensamiento docente con respecto a si considera que el juego está presente en los centros educativos como instrumento de transmisión cultural. A continuación, se reflejan las respuestas:

10) ¿Crees que el juego como fuente de transmisión cultural tiene presencia dentro de los centros educativos?

15 respuestas

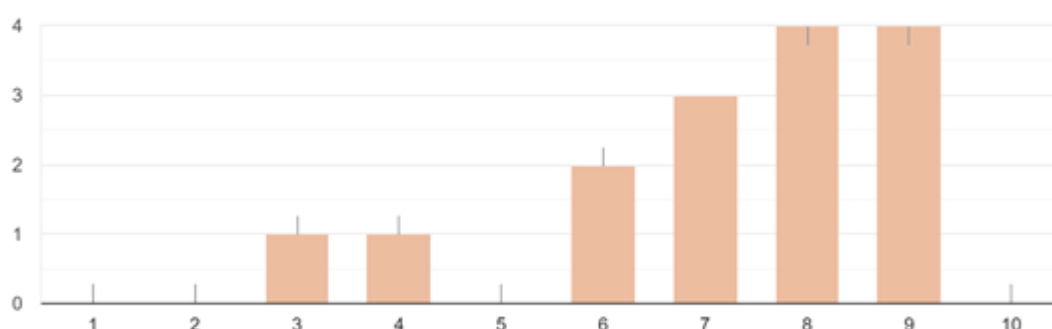


Figura 13. Cuestionario de los docentes. Fuente: Google Formularios.

Haciendo lectura del gráfico que se muestra, cabe destacar que un 14% de los docentes han calificado con una puntuación inferior a 5, mientras el resto (66%) de las respuestas superan esa media y están por encima. De este último porcentaje, hay un 34% que

considera que está presente el juego como fuente de transmisión cultural pero su puntuación se comprende entre 6-7.

Para finalizar con este formulario, llegamos a la última cuestión donde nos hablan de los **beneficios (si los hay) que consideran que tiene la transmisión de cultura a través del juego**. Son numerosos los aspectos positivos que desarrollan en el apartado, pero los diferenciaremos en dos tipos. Por un lado, comentan beneficios en cuanto a los conocimientos que pueden adquirir, y por otro, nos plantean aspectos positivos a nivel personal para el alumnado, por ejemplo:

Beneficios en conocimientos	Beneficios personales
- Las costumbres de nuestros antepasados.	- La salud física y emocional se va a ver beneficiada.
- Juegos tradicionales.	- Respeto de normas, tolerancia y disfrute de culturas.
- Aspectos culturales desconocidos para ellos.	- Habilidades sociales y motrices.
	- Motivación, enriquecimiento personal y socialización.
	- Exploración de la realidad y la imaginación.
	- Rápida asimilación de contenidos.

Tabla 1. *Beneficios de la transmisión cultural desde el juego según el formulario.* Fuente: Elaboración propia.

La cultura tiene un papel fundamental a la hora de ver la realidad porque es la que le da sentido, es por eso por lo que se debe de trabajar en los centros educativos, y qué mejor manera de hacerlo que a través del juego. Los beneficios que conllevan y que se inculcan en el alumnado son mayores que los aspectos negativos.

- Resultados obtenidos de los estudiantes

Las preguntas que se han realizado al alumnado de un mismo centro pertenecen al curso de 2º y 5º de Educación Primaria. En el primer curso hemos contado con 40 estudiantes, y en el siguiente curso han sido 20 estudiantes. Por lo tanto, quedaría reflejado de la siguiente manera:

	2º de Primaria	5º de Primaria
Total de estudiantes	40	20
Total de niños	24	9
Total de niñas	16	11
Total de estudiantes (2º y 5º)	60	

Tabla 2. *Conteo del alumnado*. Fuente: Elaboración propia.

Partiendo de estos datos principales y generales continuamos con los resultados de las cuestiones que realizamos a ambos cursos para posteriormente crear un análisis de lo observado. Para poder acercarnos a la cultura que conocen a través de algunos juegos, hemos tomado la decisión de tratar el tema de los juegos tradicionales que se ven en la materia de Educación Física. Se muestran las anotaciones que los estudiantes nos han proporcionado:

Curso: 2º de Primaria (A y B)	
Cuestiones	Respuestas
1. ¿De dónde es?	Principalmente de Tegueste, y en poca parte de Bajamar, La Laguna, Tejina.
2. ¿A qué juegos les gusta jugar?	Juegos inventados, fútbol, la pillada, el escondite, legos, la comba.
3. ¿Dónde juegan a esos juegos?	Juegan en los recreos en el colegio, en casa con sus amigos o en la plaza.
4. En el colegio, ¿a qué suelen jugar?	Zombi (pillada), carretilla, fútbol, dados, la comba.
5. ¿En clase se hacen tareas en las que se juega? ¿cuáles?	Reparto de folios con juegos de escritura, juegos de adivinanzas, transmitir emociones con la música o ir al ritmo saltando.
6. Para ustedes, ¿qué es un juego tradicional?	Juegos de antes, juegos que se juegan desde hace tiempo, juegos que se juegan muchas veces, se juega mucho en Canarias.
7. ¿Conocen algún juego tradicional? ¿cuáles?	Sí. El brillé, la petanca, la comba, el tejo, juan periquito y Andrés, la lucha canaria, la rueda de San Miguel.
8. ¿Alguien podría describir algún juego tradicional?	<p>El brillé: dos capitanes eligen a los equipos y eligen campo. Si tiras a alguien se tiene que ir a otro campo y te quedas en una zona pequeña y si no pillas a ninguno no regresa. El que pille a más gente gana.</p> <p>El tejo: el juego es dibujar con tizas cuadrados y pones números. Lanzas una piedra y si cae en el 4 saltas los números sin pisar el 4 y a la vuelta a pata coja y coges la piedra.</p> <p>Juan periquito y Andrés: uno se pone en la pared y se da la vuelta y dice “Juan Periquito y Andrés” y al darse la vuelta si alguno se mueve se va para atrás. El juego consiste en llegar y tocar la pared, y quedársela.</p> <p>La rueda de san miguel en círculo y cantan la canción y el del medio elige uno para hacerle reír. Si se ríe se va al centro.</p>
(En relación con la anterior). ¿Juegas de la misma forma a ese juego?	Brillé: hay un equipo y otro equipo y un equipo la tira a otro equipo y si pilla a uno coge el balón y se va al otro lado.

Curso: 5ºB de Primaria.	
Cuestiones	Respuestas
1. ¿De dónde es?	Principalmente de Tegueste, y también en Las Canteras, La Laguna, Tejina, La Esperanza.
2. ¿A qué juegos les gusta jugar?	Juegan al escondite, patines, zombi (pillada), infectado (pillada), fútbol, baloncesto, skate, la bicicleta, la pillada.
3. ¿Dónde juegan a esos juegos?	Juegan en la calle, las casas, en el colegio, recreo.
4. En el colegio, ¿a qué suelen jugar?	La araña, alerta, among us vida real, el virus, el brillé.
5. ¿En clase se hacen tareas en las que se juega? ¿cuáles?	Sí. Juegos matemáticos, juegos en música de imitación.
6. Para ustedes, ¿qué es un juego tradicional?	<ul style="list-style-type: none"> - Una actividad que se hizo hace tiempo y que jugaban nuestros abuelos. - Un juego que jugaban nuestros antepasados y ahora los jugamos nosotros. - Juego que se jugaba antes. - Juegos que se jugaban antes de inventarse las “maquinitas”. - Juegos que se jugaban hace tiempo y ahora jugamos nosotros. - Juegos que se hacían hace bastante tiempo y se siguen haciendo.
7. ¿Conocen algún juego tradicional? ¿cuáles?	Que pase mi si, el tres en raya, la comba, el escondite, el boliche, el trompo, el tejo, la gallinita ciega, las chapas, la pillada, las canicas, la petanca, el brillé, Juan Periquito y Andrés.
8. ¿Alguien podría describir algún juego tradicional?	<p>El tejo: hay 10 cuadrados y hay que tirar una piedra, donde caiga no lo puedes pisar y tienes que ir hasta el número 10, al volver debes cogerla sin pisar el número donde se encuentra la piedra. Existen varios intentos si no cae la piedra dentro del recuadro con los números.</p> <p>El brillé: consiste en que hay dos equipos y uno tiene una pelota y tiene que tirársela al otro equipo. A la persona que le toque la pelota está brillado o quemado, ésta pasará a una zona en la que están las personas quemadas, estas personas pueden lanzar la pelota y si le dan a otra pueden volver a su campo.</p> <p>Juan periquito y Andrés: consiste en que hay una persona que se la queda y que tiene que contar “1 2 3 Juan, Periquito y Andrés”, esa persona se da la vuelta y los demás tienen que quedarse quietos, si alguien se mueve la persona que se la queda puede mandarlo para atrás.</p>

	<p>La comba: se juega con dos personas que sujetan la comba y una persona se queda al medio saltando y se van haciendo diferentes canciones. Se pueden meter más personas a saltar la comba. Otra variante sería con un suéter, dejar el suéter en el suelo e ir saltando e intentar cogerlo. La canción de la barca. El cocherito lere.</p> <p>La gallinita ciega: una persona se venda los ojos y las otras le van dando vueltas en lo que van cantando una canción, las otras personas lo llaman y tienen que ir a buscarlos y pillarlos. Se puede tocar a la gallinita ciega.</p> <p>El boliche: no se puede jugar en un sitio plano y tiene que haber algún agujero. Dos jugadores que tienen que tirar uno de los boliches y el contrincante tiene que golpear los boliches del adversario.</p>
(En relación con la anterior), ¿Juegos de la misma forma a ese juego?	<p>Brillé con roles: se juega igual, pero se les atribuye roles a ciertas personas de cada equipo. Los roles son: rey/reina, hielo, escudo, virus. Cada rol tiene una función diferente. Las personas que queden sin rol son pueblo. Estos roles se eligen antes de la partida. La función del escudo es proteger al rey o reina. El virus tiene trata de que si te dan con la pelota eliminas a la persona que te la ha lanzado. La función del hielo consiste en que si le dan y la atrapa sin que caiga al suelo todo el equipo contrario se queda congelado. La partida se acaba si le dan al rey o reina.</p>

Tabla 3. Respuestas de los estudiantes. Fuente: Elaboración propia

→ Similitudes

Ambos cursos pertenecen en su gran mayoría a Tegueste, de donde es el centro educativo. Suelen jugar en gran parte a juegos populares como la pillada, el escondite, etc.; pero en relación con lo que juegan suelen utilizar mucho la expresión corporal y hay bastante coincidencia en juegos tradicionales que conocen. Al pertenecer todos a la isla de Tenerife, tienen en ambos casos la misma denominación de los juegos tradicionales.

→ Diferencias

La edad del alumnado se aprecia y se nota a la hora de responder las preguntas, y es que el alumnado más joven, cuando le preguntamos si sabían lo que era un juego tradicional, no sabían decirnos su definición y ejemplos. Esto nos lleva a pensar que, aunque en el currículum de Educación Primaria, en la materia de Educación Física, existen dos criterios (4 y 8) que trabajan vocabulario propio y puesta en práctica de juegos tradicionales; los estudiantes no distinguen a qué juegos nos referimos hasta que no les nombramos de forma concreta alguno de éstos.

Por consiguiente, apreciamos que el alumnado de mayor edad tiene más conocimientos de juegos, como esperábamos, y unos desarrollos y explicaciones más precisas y concretas, añadiendo incluso variantes.

4.5 Discusión

El juego, como actividad lúdica y de entretenimiento, no tiene por qué ser utilizado como forma de transmisión cultural, puesto que hay diversas formas y maneras en las que puede

reflejarse y crear contenido que sí sirvan como fuente de transmisión cultural. No obstante, el juego es una herramienta apropiada para cualquier evento o iniciativa del centro, ya que el alumnado aprende de una forma motivacional y enriquecedora. De esta manera, se rompe con la rutina, favoreciendo que el estudiante vaya adquiriendo y logrando mejores resultados desde la perspectiva académica, social e, incluso, personal.

Por lo tanto, se analiza que el docente, cuando lleva a cabo situaciones de juego lo hace como parte de la enseñanza-aprendizaje y, en numerosas ocasiones, los que escogen tienen algún componente cultural. También se observa que hacen uso de juegos tradicionales o populares adaptándose a la materia que se está impartiendo. Los tipos de juegos no se diferencian o separan dependiendo de la asignatura, es decir, la expresión corporal se puede trabajar en cualquier área, no sólo en Educación Física.

En ocasiones, el entorno familiar puede hacer llegar transferencia cultural si son conocedores de los juegos que se han llevado a cabo tradicionalmente en Canarias, y si los muestran con los niños/as.

Hoy en día, han quedado en el olvido los juegos tradicionales que se practicaban años atrás. La existencia de algunos deportes y la alta influencia que éstos tienen en los medios de comunicación, han acaparado toda la atención de los niños/as cada vez a más temprana edad. Los recreos dejan de ser un espacio donde el alumnado pone en juego su imaginación y disfrute con el resto de los compañeros/as. En muchas ocasiones (por no decir casi todas), se convierte en un lugar donde los niños con cualquier objeto se dedican a jugar al fútbol, y las niñas se sientan a hablar. Esto no solo sucede en los colegios, también podemos visualizarlo en las plazas, parques y en las calles. Los juegos tradicionales ya no forman parte de la sociedad, y cada vez va perdiendo importancia; pues solo se pone en práctica en los centros educativos.

Todo esto conlleva también a que muchos niños/as se decantan, por la influencia que tiene, por juegos de “maquinitas”, incitando a los menores a mostrar una actitud pasiva donde la salud física se ve afectada y las relaciones sociales con los demás también.

Con esto, a dónde queremos llegar es que los juegos tradicionales no sólo deben ponerse en práctica en los colegios en la asignatura de Educación Física, sino se debe seguir motivando a que se lleve a la práctica fuera de los centros. La cultura es una buena opción para enriquecer numerosos aspectos.

- Comparativa de ambos cuestionarios

La cultura y su enriquecimiento no sólo se lleva a cabo a través de juegos donde el cuerpo y su expresión tengan que ponerse en práctica, o únicamente con juegos tradicionales. Este término se puede ver reflejado en el aula mediante distintas maneras: expresión oral, escrita, manipulativa, etc.

En los cuestionarios, los docentes nos comentaban juegos que ponían en práctica en sus asignaturas, siendo muy variados y donde se pretendía lograr que el alumnado interiorizara contenidos y conocimientos. A raíz de esta cuestión, los estudiantes, cuando les preguntamos a qué juegos les gustaba jugar, no nos nombran ninguno de los que realizan en clase con otras materias que no sean pertenecientes a Educación Física. Respecto a esto, los estudiantes se decantan más por la práctica de juegos donde el cuerpo y su movimiento, es decir, la expresión corporal, se pone en marcha. Quizás es un aspecto que se debería de valorar para poder captar la atención en el alumnado para las explicaciones a través de juegos en otras asignaturas.

¿A qué juegan en clase? Conforme expusimos esta pregunta, ya se comenzaron a suceder respuestas de juegos que se llevaban a cabo en diferentes materias, tal y como nos hicieron saber los docentes en sus respuestas. No obstante, hacemos reflexión y es probable que el alumnado solo tenga en sus pensamientos una única referencia y conclusión de lo que es el juego en sí, sin valorar que existen otras tantas maneras de jugar, que no tienen por qué utilizarse el cuerpo.

5. Conclusiones

En este trabajo investigador se han extraído diversas conclusiones a medida que se ha desarrollado e indagando en información. Por un lado, se ha observado la gran dificultad que existe a la hora de abordar conceptos tan amplios como son cultura y juego, llevando a acotar las definiciones de algunas terminologías (cultura, juego, multiculturalidad, interculturalidad, clasificación de juego, etc.). Por otro lado, se han investigado denominaciones muy antiguas, pudiendo mejorarlas indagando en definiciones recientes y actuales, por tanto, tener información más actualizada.

El concepto de cultura y lo que este término aborda, ha llevado a que las referencias que engloban el apartado sean de tipo anglosajón, y siendo escasa la narración de autores españoles. En cuanto al desarrollo del punto de juego, existen numerosas clasificaciones,

de las cuales se han escogido dos pertenecientes a fechas antiguas, considerándose las de mejor planteamiento, y completas a nivel de contenidos. Teniendo en cuenta esto, se debería considerar buscar la existencia de las más actuales, logrando datos más actualizados.

La ficha para la adquisición de datos que se ha presentado de forma oral al alumnado muestra información destacable. Los juegos que atraen a los discentes pertenecen a dinámicas que se implantan o presentan fuera del aula, dejando atrás los que se proponen en el interior, por lo que no se relaciona el juego como una actividad o herramienta de aprendizaje dentro del aula. La materia de Lengua Castellana y Literatura es una de las que más valora la transmisión de cultura a través del juego, cuando el pensamiento que se consideraba es que era Educación Física, Educación Musical, o incluso Educación Plástica; las que más cultura transmiten.

El cuestionario ha pasado a formar parte de un instrumento donde se ha resaltado la variedad de juegos que se pueden realizar en el aula para trabajar unos contenidos, pero también se destaca que, en determinadas ocasiones, no se le da la importancia que desempeña el juego como medio de transmisión cultural.

A medida que se ha desarrollado el trabajo, se ha logrado cumplir con los objetivos que se han propuesto en el inicio tanto en el marco teórico como en el investigador. Consideramos haber sido capaces de obtener los conocimientos necesarios de cada uno de los conceptos abordados al igual que de sus clasificaciones. Por consiguiente, se han elaborado significados y listados propios que posteriormente se han relacionado con juegos tradicionales gracias a las investigaciones que se han realizado. Mediante la elaboración de un cuestionario, se ha conseguido información sobre la importancia que se le otorga a la cultura en relación con el juego en diferentes centros educativos.

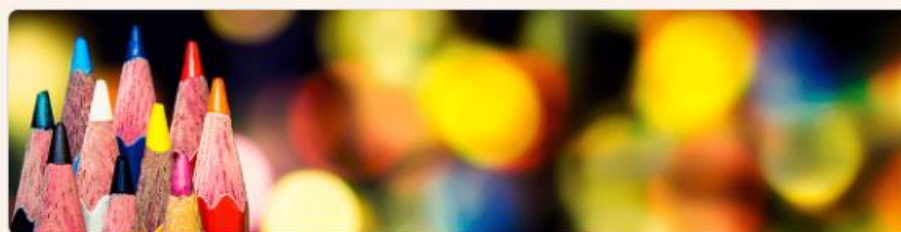
6. Referencias bibliográficas

- Aguirre, I, Jiménez, L y Pimentel, L. G. (2021). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Fundación Santillana.
- Andrus, L. (2001) The culturally competent art educator. *Art Education*, 54 (4).
- Baena Extremera, A y Ruíz Montero, P. J (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista digital de educación física*. 38, 73-86.
- Barrera Luna, R. (2013). El concepto de la cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de Claseshistoria*, 343, 14-15.
- Besalú Costa. X. (2002). *Diversidad Cultural y Educación*. Síntesis.
- Busquet, J. (2015). *La cultura*. UOC.
- Carmona Ruiz, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la pintura. *EmásF, Revista digital de Educación Física*, 3 (15), 7-20.
[JuegosTradicionalesPatrimonioCulturalInmaterialDeL-3891729%20\(7\).pdf](https://www.researchgate.net/publication/389172920/JuegosTradicionalesPatrimonioCulturalInmaterialDeL-3891729%20(7).pdf)
- Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias.
<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/primaria/informacion/contenidos/curriculos/>
- Escámez, J. (1999) *Interculturalidad y fomento de actitudes interculturales*. Xunta de Galicia. https://www.researchgate.net/profile/Juan-Escamez/publication/323144017_Educacion_intercultural/links/5a9519e70f7e9ba42971243a/Educacion-intercultural.pdf
- Fundación Carlos Slim. (29 de noviembre de 2017). El juego en la infancia.
<https://bit.ly/2U9plgA>
- García Castaño, F. J., Pulido Moyano, R.A. y Montes del Castillo, A. (1997) La educación multicultural y el concepto de cultura. *Revista Iberoamericana de Educación*. 13, 223 - 256
- García Fernández, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial.<https://elibro-net.accedys2.bbtk.ull.es/es/ereader/bull/33693?page=56>

- Graeme Chalmers, G. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Ediciones Paidós.
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación de Extremadura*, (98), 19-37
- Moyles, J.R. (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Ediciones Morata, MEC.
- Orlando, (2019), Brillé o balón prisionero: el gran superviviente de los juegos. *Mundo entrenamiento. El deporte bajo evidencia científica*. <https://mundoentrenamiento.com/brile-o-balon-prisionero/>
- Ortiz, D. (2015). La educación intercultural: el desafío de la unidad en la diversidad. *Sophia, Colección De Filosofía De La Educación*, (18), 91-110.
- Pradas,R.y Escosa, J. (2003). *El juego y su estructura interna en relación con el trabajo de la condición física en primaria*. *Tándem*, 11. <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/10620/juego-estructura-interna.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Raffino, M. E. (2021) Interculturalidad. En *Concepto.de*. <https://concepto.de/interculturalidad/#ixzz6wZ4GMtrg>
- Real Academia Española. (s.f.). Cultura. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/cultura?m=form>
- Rodríguez Izquierdo. R. M. (2004). Atención a la diversidad cultural en la escuela. Propuesta de intervención socioeducativa. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*. (10), 21-30.
- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista infancias imágenes*. 10 (2), 83-91.
- Silva Salinas, S. (2007). Atención a la Diversidad. Necesidades educativas: guía de actuación para docentes. Ideas propias editorial.
- Torres, C.M, y Torres Perdomo, M. E. (2007) *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. [Tesis de maestría, Universidad de los Andes]. http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=51CAE65BF1B27E33EC69E260D4A0982F?sequence=1

7. ANEXOS

Anexo 1: Formulario para los docentes.



La diversidad cultural a través del juego

El siguiente cuestionario pertenece al marco experimental de un proyecto de investigación con la finalidad de completar diversos apartados de un Trabajo de Fin de Grado en los estudios del Grado en Maestro de Educación Primaria perteneciente a la Universidad de La Laguna.

Con este breve formulario se pretende conocer la visión sobre el juego y su uso como producción cultural en centros educativos de Educación Primaria basándose en las experiencias y vivencias de docentes. Todo ello servirá de ayuda para concretar aspectos relacionados con la transmisión de cultura mediante el juego.

El cuestionario es de carácter voluntario y se realizará de manera anónima y con la mayor confidencialidad posible de los datos recogidos.

Se ruega que se lean y respondan las preguntas con la mayor sinceridad.

Muchas gracias por su colaboración.

*Obligatorio

1) Sexo: *



- Hombre
- Mujer
- Otro

2) Curso en el que imparte actualmente su docencia: *

Primer ciclo

Segundo ciclo

Tercer ciclo

Otro: _____

3) Años de docencia: *

Elige

4) Indique del 1 (poco) al 5 (mucho) cuanto valor le da a los siguientes items con respecto a los juegos que plantea en el aula. *

	1	2	3	4	5
Cultura	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transmisión de valores	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Resolución de conflictos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Herramienta de aprendizaje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Expresión corporal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Expresión artística	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5) En base a tus vivencias, ¿Cuánta cultura se transmite en las siguientes situaciones? *



	Nada	Un poco	Bastante	Mucho
Juegos que propone el docente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos que practica el alumnado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos en el entorno familiar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6) De todas estas materias, ¿en cuál o cuáles imparte clase? *



- Ciencias de la Naturaleza
- Ciencias Sociales
- Lengua Castellana y Literatura
- Matemáticas
- Primera Lengua Extranjera
- Educación Plástica
- Educación Física
- Valores sociales y cívicos
- Educación Emocional y para la Creatividad
- Educación Musical

7) En función de las materias en las que imparta clase, ¿en cuáles utiliza el juego como herramienta de transmisión cultural? *

- Ciencias de la Naturaleza
- Ciencias Sociales
- Lengua Castellana y Literatura
- Matemáticas
- Primera Lengua Extranjera
- Educación Plástica
- Educación Física
- Valores sociales y cívicos
- Educación Emocional y para la Creatividad
- Educación Musical

8) Cuéntanos brevemente una propuesta de juego que realices con el alumnado. Añade la materia en que lo ejecutas. *

Tu respuesta

9) ¿En qué medida está presente el juego en iniciativas o eventos del centro escolar?



Tu respuesta

10) ¿Crees que el juego como fuente de transmisión cultural tiene presencia dentro de los centros educativos? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nada Mucho

11) En base a tus experiencias, haznos saber al menos 2 beneficios que obtiene el alumnado a través del juego como fuente de transmisión de cultura.

Tu respuesta

12) Agradecemos nuevamente su participación. En caso de estar interesado/a en obtener información adicional de los resultados valorados en el Trabajo Fin de Grado, aporte su correo electrónico en el siguiente apartado.



Tu respuesta

Anexo 2: Ficha de recogida de datos planteada a los discentes.

PLANIFICACION DE LAS SESIONES DE JUEGO	
Centro educativo	
Curso	
Espacios para la sesión	
Agrupaciones (total estudiantes, nº niños, nº niñas)	
Muestra (total estudiantes)	
Entrevistadores	
Tiempo	
Observaciones	

Cuadro 1. Recogida de datos de los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.

Curso:	
Cuestiones	Respuestas
1. ¿De dónde eres?	
2. ¿A qué juegos les gusta jugar?	
3. ¿Dónde juegan a esos juegos?	
4. En el colegio, ¿a qué suelen jugar?	
5. ¿En clase se hacen tareas en las que se juega? ¿cuáles?	
6. Para ustedes, ¿qué es un juego tradicional?	
7. ¿Conocen algún juego tradicional? ¿cuáles?	
8. ¿Alguien podría describir algún juego tradicional?	
(En relación con la anterior), ¿Juegas de la misma forma a ese juego?	

Cuadro 2. Recogida de respuestas de los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.