

# El juego tradicional como medio de inclusión

---

Trabajo de Fin de Grado 2014/2015



---

**Universidad de Valladolid**

AUTOR DEL PROYECTO: Daniel Crespo Martín

PROFESOR/TUTOR: Carlos Velázquez Callado

TÍTULO: Grado en Educación Primaria mención en Educación Física

## **RESUMEN**

En el Trabajo de Fin de Grado (TFG) que se exhibe a continuación plantea la temática de los juegos tradicionales para solucionar problemas relacionados con la inclusión, mejorando las relaciones sociales dentro del grupo-clase.

Este proyecto se puso en práctica con un grupo de 4º de Educación Primaria, en el cual existe mucha rivalidad entre los alumnos porque son demasiado competitivos. Además en esta clase existen fuertes grupos marcados dentro del grupo-clase dominados cada uno de ellos por unos líderes que controlan al resto del alumnado.

Para la evaluar los resultados en el TFG se han presentado cuatro categorías de análisis las cuales tratan de encarar los objetivos que se proponen con este proyecto. Las categorías de análisis propuestas analizan los datos obtenidos durante la puesta en práctica de dos unidades didácticas. Estos datos se han recogido mediante diferentes instrumentos e técnicas para dar unos resultados fiables y acordes a los objetivos propuestos.

## **PALABRAS CLAVE**

Juegos tradicionales

Inclusión

Relaciones sociales

Educación Física

## **ABSTRACT**

The Final Degree Project I deal with the traditional games issues in order to solve the problems related to the inclusion, improving this way the relationships with in class-group.

This project was implemented in a 4<sup>th</sup> grade class of Primary Education where there are rivalries among students because of their competitive attitude toward the others. Moreover, there are also different groups marked inside the class-group who are dominated each of them by leaders who also control them at the same time.

For the purpose of assessing results, I have selected four categories of analysis which are essential to achieve the aim exposed previously. These categories analyze the data obtained from the use of two didactic units. The information was collected using different tools and techniques in order to obtain reliable and appropriate data for the survey.

## **KEY WORDS**

Traditional games

Inclusion

Social relationships

Physical Education

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
3.1. EL JUEGO.....	5
3.1.1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE JUEGO.....	5
3.1.2. EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	6
3.1.3. EL JUEGO TRADICIONAL.....	7
3.1.4. EL PROCESO DE RECUPERACION DEL JUEGO TRADICIONAL.....	8
3.2. LA INCLUSIÓN.....	11
3.2.1. DIFERENCIANDO TÉRMINOS: INCLUSIÓN E INTEGRACIÓN.....	11
3.2.2. ESCUELA INCLUSIVA.....	12
3.3. EL JUEGO TRADICIONAL PARA LA INCLUSIÓN.....	13
<b>4. OBJETIVOS.....</b>	<b>15</b>
<b>5. METODOLOGÍA.....</b>	<b>16</b>
5.1. CONTEXTO.....	16
5.1.1. EL CENTRO ESCOLAR.....	16
5.1.2. LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	16
5.1.3. EL GRUPO DE REFERENCIA.....	17
5.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN.....	18
5.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS.....	20
5.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS.....	21
<b>6. RESULTADOS.....</b>	<b>23</b>
6.1. PARTICIPACIÓN ACTIVA.....	23
6.2. COMPORTAMIENTO.....	25
6.3. RELACIONES SOCIALES.....	26
6.4. INCLUSIÓN.....	28
<b>7. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES.....</b>	<b>31</b>
7.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	31
7.2. LIMITACIONES.....	35
<b>8. REFLEXIÓN FINAL.....</b>	<b>36</b>
<b>9. REFERENCIAS.....</b>	<b>37</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>39</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado (TFG) que se expone a continuación es un proceso de intervención e investigación educativa ligado al área de Educación Física. Se trata de la puesta en práctica de un trabajo en el aula con la intención de mejorar, por medio del juego tradicional, la inclusión del alumnado.

Primeramente, se realiza una justificación del TFG, se expone por qué se realiza este trabajo y la importancia del tema elegido en la actualidad. Además, en este apartado, se demuestran las competencias adquiridas a lo largo de nuestra formación como docente especialistas en Educación Física.

El siguiente epígrafe es el marco teórico, donde se encuentra la fundamentación teórica de nuestro TFG. Así, se explican los conceptos claves relacionados con el tema de nuestro trabajo y se muestran diferentes estudios e investigaciones acerca de dicho tema. Dentro de este apartado destacamos tres grandes epígrafes: el juego, la inclusión y el juego tradicional para la inclusión. En el primero de estos epígrafes nos encontramos con una aproximación al concepto de juego y un porqué del juego como recurso pedagógico. Además, nos encontraremos con el juego tradicional y una investigación relativa al juego tradicional en la escuela y cómo este puede rescatarse en el ámbito escolar. A continuación, abordaremos el concepto de inclusión, y lo diferenciaremos del concepto de integración. Hablaremos sobre la escuela inclusiva y de la necesidad de sus planteamientos en la escuela actual. Por último, se expone una investigación sobre cómo el juego tradicional se ha potenciado para conseguir fines inclusivos.

Posteriormente, nos encontraremos con los objetivos que pretendemos lograr en este TFG. Empezamos especificando un objetivo general que se concreta en cuatro objetivos específicos que sientan las bases metodológicas a seguir durante la intervención educativa.

El siguiente epígrafe es la metodología empleada durante la intervención, donde se analiza el contexto educativo con todos los elementos que en él se encuentran. Además se habla de los instrumentos y técnicas para recoger datos mientras se realiza la intervención con el grupo-clase. Y, por último, se explica el proceso de análisis de los datos obtenidos.

Los resultados obtenidos se exponen en el siguiente epígrafe. Para ello, se han organizado en diferentes categorías relacionadas con los objetivos que pretendemos conseguir con el TFG.

Por último, nos encontramos con las conclusiones obtenidas a partir de la relación entre objetivos y resultados. Unido a ello, se vincularán las conclusiones con las ideas de diferentes autores, con el fin de contrastar nuestros resultados con el marco teórico de nuestro trabajo.

## 2. JUSTIFICACIÓN

El tema que va a tratar mi Trabajo de Fin de Grado (TFG) es el juego tradicional como medio de inclusión del alumnado en las clases de Educación Primaria. Este Trabajo de Fin de Grado está regulado por el artículo 12 del Real Decreto 1393/2007, donde están recogidas las 12 competencias que tenemos que dominar como maestros especialistas en Educación Física recogidas en la Orden ECI/3857/2007 del 27 de diciembre. Aunque en este trabajo se tratan todas estas competencias, vamos a focalizarnos en las siguientes:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas especiales, en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atienden a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudios.

He elegido esta línea de trabajo porque pienso que el rechazo en las aulas es un problema grave y latente en nuestra sociedad. Este rechazo a cierto tipo de alumnado puede ser por diversos motivos como, por ejemplo, la inmigración o que el alumnado considere diferente a una persona y lo margine. Incluso puede darse que el alumno o alumna por sí mismo no quiera formar parte del grupo clase y se aísle del resto.

Lo que pretendo alcanzar con mi elaboración del Trabajo de Fin de Grado es que estas personas, que se pueden sentir excluidas, se sientan parte del grupo-aula, que se sientan una persona más con respecto a sus compañeros de clase. Por otro lado, en los casos de auto-marginación (que sean ellos mismos lo que se alejen del grupo-aula) lo que intento alcanzar con este trabajo es encontrar las causas de esa exclusión, en la medida de lo posible paliar estas causas, y basándome en los resultados obtenidos, lograr que estas personas dejen de estar aisladas en sí mismas y sean parte activa del grupo-aula.

La manera para conseguir solventar estos rechazos o auto-rechazos va a ser, a través del juego tradicional. Creo que el juego tradicional, tanto nacional como de otros países del mundo, puede abrirnos un amplio abanico para el trabajo con el alumnado, porque se trabaja desde una nueva concepción del juego/deporte en la que los alumnos y alumnas no han sido educados. Por tanto, no se parte con prejuicios respecto a los juegos o la forma de llevarlos a cabo.

El alumnado a veces parte de prejuicios que en ocasiones dependen de los juegos, deportes y actividades que se realizan en las clases de Educación Física (Florence, 2000). Por este motivo, mi TFG se ha centrado en el juego tradicional, algo que los niños no dominan tanto como los juegos y deportes colectivos hegemónicos que muchas veces son el recurso sencillo para las clases de Educación Física y que, de alguna manera, crean estereotipos y, en ocasiones, son separatistas y excluyentes. Lo de separatistas y excluyentes lo digo porque en muchas ocasiones las marginaciones y rechazos que se pueden observar en las clases vienen fomentados por las prácticas deportivas (Vásquez, 2012) Si un alumno no juega o no practica un deporte en la que mayoría de sus participantes son alumnos barones los alumnos empiezan a dejar de lado a ese alumno. Por otro lado, puede que el alumno no se sienta cómodo con sus compañeros y se aleje de ellos y la práctica deportiva (Ruíz, 2007).

Otro de los aspectos importantes de las posibilidades de los juegos tradicionales es que si nos encontramos con alumnado inmigrante en clase o estudiantes que han venido de otros países cuando ya se ha empezado el curso, podemos integrarlos en la clase mediante los juegos tradicionales de sus respectivos países (Lleixà et al., 2002). Este es un aspecto a tener en cuenta ya que en muchas ocasiones el alumnado toma la iniciativa del juego y ayuda a sus compañeros y compañeras sintiéndose una parte importante del grupo-aula y haciendo ver al resto de alumnado que es como ellos.

Por estas razones pienso que el juego tradicional puede fusionar todos estos aspectos, ya que son juegos alternativos y que tienen mucha miga para poder llevar a clase, se puede tratar desde diferentes ámbitos, fomentando de este modo la interdisciplinariedad y haciendo que no solo el alumnado se sienta integrado en las clases de Educación Física, sino, que además, en el resto de asignaturas que es lo que de verdad importa (Maestro, 2004; Méndez- Giménez, 2009).



# 3. MARCO TEÓRICO

Partiremos del concepto de juego según diferentes autores y de la evolución de este hasta el presente. Después de conocer el concepto de juego y su evolución, elaboraré mi propia definición. A continuación nos centraremos en un tipo de juego concreto, el tradicional, que es en el que se basa mi trabajo de fin de grado. Posteriormente, trataremos el tema de la inclusión y cómo las escuelas pueden convertirse en un lugar idóneo para la realización de esta inclusión.

## 3.1. EL JUEGO

En este epígrafe encontramos una aproximación al término de juego basado en diferentes autores desde las que expondré una definición de juego propia. También, descubrimos el carácter pedagógico del juego. Posteriormente, nos centraremos en el juego tradicional, su definición y características por distintos autores y la mía propia. Por último, veremos cómo el juego tradicional ha de estar en la escuela y por qué es importante la recuperación del juego tradicional.

### 3.1.1. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE JUEGO

Etimológicamente el término juego proviene del latín *iocum* y *lucus-ludere*, que significa broma, diversión o chiste y que suelen estar relacionados con la actividad lúdica.

Huizinga (1972), uno de los autores más referenciados en el estudio de lo lúdico, define el juego como:

Una acción o ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente; acción que tiene el fin en sí misma y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser de otra manera a la que es en la vida corriente (Huizinga, 1972, p 43-44).

Elkonin (1980) destaca el carácter social del juego y su papel a la hora de colectivizar al individuo, señalando que el juego es una práctica social que reproduce un fenómeno pero con un propósito diferente al que tienen en la vida real.

Caillois (1986) subraya una serie de características presentes en el acto lúdico. Así, para este autor, el juego, para poder ser considerado como tal debe ser una actividad:

- **LIBRE:** Es un acto voluntario que surge de los propios integrantes del juego. Todo juego por mandato no es juego, como mucho es una réplica, un encargo de juego; si el juego es obligado pierde su carácter como juego.
- **SEPARADA:** Tiene que estar inscrita dentro de un entorno espacio-temporal; los cuales deben ser establecidos de antemano.
- **INCIERTA:** No tiene un final prefijado. Esta incertidumbre suscita un elemento dinámico de tensión, basado en la inseguridad y en la probabilidad; por lo que se favorece que el alumnado tenga iniciativa en el juego.
- **IMPRODUCTIVA:** El juego tiene un fin con su acción, el juego no tiene un beneficio material. Es desinteresado e intrascendente, goza de plena autarquía, se aleja de la tiranía de la necesidad inmediata (no existen alguien que domine sobre otro).
- **REGLADA:** El juego posee un orden. Traslada al mundo imperfecto de la realidad hacia una perfección provisional. No forma parte de las leyes ordinarias sino que instaura una legislación propia pero momentánea. El juego es en realidad un ser convencional.
- **FICTICIA:** Es un mundo aparte, no tiene nada que ver con la vida corriente; en esencia el juego tiende a escaparse de ella. Su realidad se debe a su irrealidad y, el mundo del “como si”, representa la victoria del gesto y la acción sobre el mundo material de los objetos.

Sobre la base a lo expuesto hasta ahora, podemos decir que el juego es un acto libre, real o imaginario, sujeto a incertidumbre y con un fin determinado de acción, en el que son los propios participantes los que pactan una serie de reglas para su correcto funcionamiento.

### **3.1.2. EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

El juego ha sido motor de nuestras generaciones pasadas, por este motivo el juego es un instrumento inigualable para transmitir y mantener nuestra herencia. De esta manera, el juego es uno de los instrumentos que nos permiten transmitir nuestra cultura y recoger la cultura de otras personas.

Agulló y Basterrechea (1995) señalan que a través de distintos tipos de juegos podemos conseguir que los niños:

- Desarrollen su razonamiento. Los juegos parten de un conflicto que hay que resolver para alcanzar un óptimo resultado (juegos de ingenio), superar a un contrario dentro de unas normas pactadas y establecidas (juegos de competición), la obtención de un objetivo común que ha de ser alcanzado para un mismo grupo de personas (juego cooperativo), entre muchos otros tipos de juegos que ayudan a que el alumnado desarrolle su capacidad de razonamiento.
- Se socialicen. Esto implica que tengan respeto por los demás y aprendan a hablar cuando les corresponde y de manera adecuada. Con los juegos de cooperación se consigue el respeto y tolerancia hacia el grupo de iguales; adquieren normas para de manera espontanea organizarse.

Además con la socialización del alumnado también conseguimos que se conozcan a ellos mismos y su rol y comportamiento dentro de un grupo.

- Descubran el mundo que les rodea, aprendan a interactuar con él y aprovecharse de sus recursos. Salir a conocer el mundo que los rodea y explorar sus materiales, recursos, limitaciones, espacios, etc.
- Desarrollen su percepción espacial. Que consigan identificar su cuerpo en el espacio en relación consigo mismo, con los objetos y respecto a los demás.
- Imaginen. Dando salidas a sus temores, problemas y frustraciones. Si fijamos demasiadas reglas del juego podemos hacer que el alumnado se sienta más desmotivado; y por tanto, el juego pierda espontaneidad y pierda fuerza lúdica. No hay que olvidar que el verdadero juego infantil es el que los niños realiza cuando ningún adulto les está dirigiendo.
- El último, y más importante de los objetivos que el alumnado puede alcanzar con el juego, es la diversión y entretenimiento. Como plantean algunos pedagogos si no existe goce, el juego deja de ser juego.

### **3.1.3. EL JUEGO TRADICIONAL**

Una vez conocemos todo lo referente al juego, nos centraremos en el juego tradicional el tema en el que se centra mi TFG.

Antes de nada, debemos comenzar estableciendo una definición del concepto de juego tradicional. En este sentido, Trigo (1994, p. 10) lo identifica con “aquel juego que se ha

ido transmitiendo de generación en generación, generalmente de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños”, señalando además que solo en los últimos tiempos ha comenzado a transmitirse de forma escrita.

Según Caler (2009), los juegos tradicionales poseen una serie de características definitorias comunes a todos ellos:

- Se transmiten de manera oral de generación en generación.
- Ayudan al niño a conocer su herencia cultural lúdica y la herencia cultural de otros países distintos al suyo.
- No requieren mucho material.
- Sus reglas suelen ser simples o fáciles de entender, esto permite al alumnado memorizar las normas con rapidez.
- Se fomenta la participación de todo el alumnado sin distinción de ningún tipo.
- Desarrollan la atención y las habilidades sociales.
- Potencian las relaciones afectivo-sociales que se producen entre la familia en el momento de la transmisión.

Aunque algunos autores diferencian entre juego tradicional y popular; esta diferenciación se asocia al lugar de procedencia de los juegos. “Así, los juegos populares serían los practicados por la aristocracia, mientras que los juegos tradicionales corresponderían al pueblo llano” Trigos (1994, p.10). En cualquier caso, nosotros vamos a considerar a todos ellos como juegos tradicionales, ya que provienen de un determinado lugar y cultura y han sido transmitidos oralmente para que perdurasen en el tiempo.

#### **3.1.4. EL PROCESO DE RECUPERACIÓN DEL JUEGO TRADICIONAL**

Ha sido en las zonas rurales donde los juegos tradicionales han gozado de una mayor popularidad, siendo transmitidos de generación en generación. “El juego, la conducta lúdica es fruto de nuestra cultura y de nuestra historia. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía, o los modos de vida” (Trigo, 1994, p 10).

En la actualidad, los juegos tradicionales van perdiendo fuerza con respecto a otros tipos; por una parte por la aplicación de los avances tecnológicos al tiempo de ocio de

los niños y, por otro, porque los padres y madres no tienen tiempo por motivos profesionales para estar ni casi con sus hijos y en los ratos que comparten con ellos no se acuerdan de transmitirles su herencia lúdica. Por ejemplo, Camacho (1999) dice que los avances en la tecnología y lo referido a la globalización pueden ser buenos para el ámbito económico, pero en cambio, tiene una repercusión negativa para la reproducción de lo nuestro, de lo que es propio de un pueblo. Quedando nuestra herencia lúdica olvidada y perdiendo los juegos que nos han pertenecido durante tanto tiempo.

Algunos autores como Öfele (1998) expone, que los juegos tradicionales se deben de reactivar, pudiendo, de esta manera, profundizar en la nuestra herencia cultural, costumbres, etc. Y además, conocer historias sobre los juegos de otras generaciones ajenas a la nuestra, y formando mediante la práctica de estos nuestras propias vivencias de juego.

Así la mejor manera hoy en día de conocer estos juegos es llevarlos a la escuela para que el alumnado pueda conocerlos y saber cómo jugaban sus abuelos y padres, que conozcan el patrimonio que estos les dejan.

Sarlé (2006) indica que el aula es el lugar donde el juego ocupa la expresión cultural del niño, fomentando su desarrollo y el aprendizaje.

¿Cómo se puede introducir el juego en la escuela? Es una respuesta bastante clara, mediante la implicación de todos los que formamos la comunidad educativa: maestros, familias y alumnado. La escuela es una gran familia en la que tenemos que participar todos y de la que nos aprovechamos todos. Si se consigue que todos apartemos algo la enseñanza de los juegos tradicionales en la escuela se conseguirá que los juegos tradicionales entren en el contexto escolar.

López, Ridaó y Sánchez (2004) sostienen que la escuela y la familia tienen que estar relacionadas recíprocamente dentro del contexto del centro escolar. De este modo, las familias pueden intervenir en el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas, y la escuela tendrá datos acerca del funcionamiento de las familias. Facilitando situaciones de intercambio de información entre ellas.

Si somos capaces de transmitir a nuestro alumnado nuestras experiencias con el juego podremos crear un clima de trabajo en el que los aportes de las experiencias con el juego que nosotros les proporcionemos y que ellos mismos construyan, ya sea por las

historias, relatos o herencia lúdica de sus familiares, o por su propia experiencia con el juego tradicional. En definitiva, la escuela es el lugar idóneo para que se vuelvan a descubrir los juegos tradicionales.

Podríamos considerar los juegos tradicionales como un punto de enlace entre la cultura infantil y la escuela, por donde se podrían aprovechar múltiples aspectos para desarrollar durante la actividad escolar y entrelazar una importante red sociocultural (Öfele, 2004, p 107)

Existen infinidad de recopilaciones de juegos tradicionales. Desde los que se pueden elaborar desde una escuela (propuestas de unos niños que recogen las actividades que realizaban sus abuelos) hasta las realizadas por parte de los grandes educadores de la educación física.

Pero hay que tener en cuenta que todas estas recopilaciones de juegos tradicionales son válidas, porque lo que se intenta con la recolección de juegos tradicionales es que nuestro legado motriz no se pierda.

El grupo Adarra Bizkaia Oskus, en 1984, realiza una buena recopilación en su libro, en busca del juego perdido. En esta obra se recogen los juegos tradicionales de varias zonas del Bilbao, y se llega a la conclusión que la mejor forma para clasificar los juegos tradicionales de esta zona es en tres grupos:

- Juegos verbales, imitativos y mágicos.
- Juegos de fuerza y habilidad.
- Juegos intelectuales.

Otra recopilación de juegos tradicionales puede ser la del C.R.A Albeos de Albalate de cinca, en la recopilación Zorros, Gallinas y Serpientes del 2009. Recogen los juegos tradicionales que juegan en su zona y los dividen de la siguiente forma:

- Juegos de perseguir y escapar
- Juegos de puntería
- Juegos de lanzamiento
- Juegos de salto
- Juegos de fuerza
- Otro juegos

## **3.2. INCLUSIÓN**

Aunque el término inclusión es muy amplio, la práctica total de los referentes que lo definen tienen en cuenta que la inclusión se basa en el principio de que todas las personas tenemos características, habilidades, intereses, capacidades que son propias de cada uno de nosotros y que nos hacen singulares o incluso únicos con respecto a los demás (Ainscow, 2001; Duran y Vidal, 2004). De esta singularidad surgen las respuestas propias de cada individuo, todas ellas respetables; para poder enriquecernos todos con ellas y beneficiarnos de la singularidad de cada persona.

“La inclusión es una estrategia dinámica para responder en forma proactiva a la diversidad de los estudiantes y concebir las diferencias individuales no como problema sino como oportunidades para enriquecer el aprendizaje” (UNESCO, 2005, p 12).

Por todo este tenemos que entender que inclusión e integración no son iguales, y aunque algunos alumnos estén integrados en el grupo-aula puede que no estén incluidos dentro de él. Por tanto, como docentes debemos fomentar y crear en una escuela donde todas las personas se sientan parte de ella, la escuela inclusiva.

### **3.2.1. DIFERENCIANDO TÉRMINOS: INCLUSIÓN E INTEGRACIÓN**

Lo primero que hay que tener en cuenta es que la inclusión y la integración aunque parezcan sinónimos no lo son.

Ainscow (2001) sostiene, que el término integración suele utilizarse para definir al proceso de adaptación de cada uno de los niños a la escuela (apoya a cada niño para que participe en el programa vigente); mientras que la inclusión implica un cambio que han de desarrollar las escuelas debido a la diversidad del alumnado que tiene.

Pearpint y Forrest (1999) señalan que la inclusión es una forma de vida. Es una transformación que la escuela debe realizar con el fin de crear la sensación de grupo y evitar la segregación. Los educadores tenemos que exigir y luchar para cambiar los valores de la escuela hacia una escuela pública que proporcione una educación de calidad e igualdad.

Por tanto, a mi entender, cuando se habla de inclusión se habla de un proceso para que el alumnado participe de manera activa; dejando de lado, la exclusión de estos en todos los ámbitos de su vida.

Un proceso de incremento de la participación de los alumnos en las culturas, currículos y comunidades de sus escuelas locales y de reducción de su exclusión de los mismos, sin olvidar, por supuesto, que la educación abarca muchos procesos que se desarrollan fuera de las escuelas (Ainscow, 2001, p. 293).

Al desarrollarse en el entorno escolar, vamos hablar del término de escuela inclusiva.

### **3.2.2. ESCUELA INCLUSIVA**

La escuela inclusiva es la escuela que incluye a todos, y acepta la realidad diaria; es decir, se basa en los principios de respeto y reconocimiento para atender a la diversidad del alumnado existente.

Según Barton (1998) la inclusión es un proceso; no es algo que tenga como objetivo facilitar el acceso a la escuela ordinaria de alumnos con problemas de exclusión, consiste en cambiar el sistema escolar que conocemos (factores físicos, curriculares, expectativas, roles del profesorado y directivos) para conseguir una educación inclusiva de la que participen todos los niños y jóvenes. Para realizar este cambio habrá que terminar con todas las prácticas excluyentes de la escuela pública actual.

Stainback, Stainback y Jackson (1999) caracterizan a la escuela inclusiva por:

- Utiliza la expresión inclusión para hacer referencia a la agrupación total del alumnado, y todo el alumnado debe de estar dentro de la misma escuela y aula para así aprender de la escuela y de la comunidad.
- Denominarla como un motor social; el alumnado debe de tener autonomía pero a la vez formar una red social y de interdependencia con el profesorado.
- Superponer el aprendizaje a las diferencias entre el alumnado. Siempre dando soluciones para garantizar la seguridad del alumnado trabajando en cooperación y preocupándose del éxito común.

La escuela inclusiva, según Ainscow (2001), debe de poseer una serie de principios que la hagan una escuela inclusiva de calidad:

- Inclusión como valor: todos han de ser bienvenidos a la escuela y participar activamente de ella; independientemente de sus características.



- Inclusión como desarrollo: el profesorado ha de desarrollar un programa que se adapte al alumnado y no al revés; así como preocuparse del progreso de todos los alumnos sin excepción.
- Inclusión como igualdad: hacer que el alumnado con necesidades educativas especiales se sienta que avanza al igual que el resto.
- Inclusión como seguridad: las diferencias personales entre el alumnado no son problemas a solucionar, si no oportunidades de enriquecimiento personal. Se han de crear ciertas condiciones que hagan pensar al grupo que no hay ningún tipo de problema.
- Inclusión como detector de barreras educativas: minimizar las dificultades que el alumnado puedan tener mediante la observación y el trabajo con el grupo.

En resumen, la escuela inclusiva tiene que ser aquella que cumpla y trate a todos los alumnos y alumnas que forman parte de ella como iguales por muy distintos que seamos. Dejando de lado cualquier tipo de prejuicio hacía el alumnado; y además fomentando la oportunidad de aquellos alumnos y alumnas que no tienen la suficiente autoestima para creer que son capaces de realizar aquello que se propongan.

### **3.3. EL JUEGO PARA LA INCLUSIÓN**

Ya hemos establecido los conceptos de juego y de inclusión, ahora toca saber si el juego es un elemento que fomente la inclusión del alumnado.

Parlebas (2001) dice que los juegos tradicionales pueden ayudar a los participantes ya que se parte de algo que es fácil de comprender y a partir de este punto se pueden añadir dificultades al juego. Además, considera que para que el juego tenga sentido tiene que haber una comunicación entre los participantes. Existe diversidad entre todos los que participan y es fundamental que entre ellos existan relaciones de juego.

Según Parlebas (2001) los juegos tradicionales, no son tan “salvajes” como los tenemos concebidos. Y añade que algunas veces los juegos deportivos tienen un carácter más brusco que los juegos tradicionales. Y es por este motivo por el que los juegos tradicionales son buenos reproductores de valores de convivencia y cooperación, entre otros valores.

Vásquez, en una investigación realizada en 2012, llega a la conclusión de que los juegos pueden ayudar a las personas a establecer relaciones sociales, pero que el juego tradicional por su carácter no puede llegar a este fin, porque son demasiado excluyentes en algunos aspectos. Además, añade, que mucho del poder excluyente de los juegos tradicionales tiene que ver con razones de género. Los chicos se mueven en su ámbito y las chicas en el suyo. De este modo, quedarían separados los unos de los otros por motivos de juego; estos juegos son de chico o estos juegos son de chica.

A modo de resumen, mi investigación va encaminada a la introducción de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física, y por ende en la escuela, para conseguir que el alumnado descubra, nuevas posibilidades lúdicas, y que estas posibilidades lúdicas sirvan para crear un ambiente de inclusión en el grupo-clase, facilitando que los participantes en esta investigación descubran las posibilidades del juego tradicional como medio de inclusión del alumnado.

## 4. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO

El objetivo general que pretendo con mi trabajo es “promover la inclusión del alumnado por medio del juego tradicional”.

Este objetivo general se concreta en una serie de objetivos específicos:

- Favorecer una participación activa por medio del juego, y en concreto, el juego tradicional.
- Analizar el comportamiento del alumnado durante la realización de la unidad didáctica.
- Fomentar las relaciones sociales entre el alumnado por medio del juego tradicional.
- Dar cuenta de las situaciones que se producen en el grupo-clase en torno a la inclusión.

# 5. METODOLOGÍA

En el apartado de la metodología se contextualiza el proceso de intervención en el centro donde se llevó a cabo este TFG. Además, en la metodología se analiza el contexto del centro escolar, del aula y del grupo de referencia. También se detallan las sesiones (ANEXO 1 y 2) y los modelos de intervención en las clases de Educación Física, así como los instrumentos y técnicas de recogida de datos que se llevaron a cabo durante el proceso de intervención. Por último, se explica el proceso de análisis de los datos recogidos para poder obtener unos resultados

## 5.1. CONTEXTO

El centro donde se lleva a cabo la intervención del TFG es el CEIP Gonzalo de Berceo, de Valladolid. Este centro se encuentra situado en el barrio de La Rondilla.

La Rondilla es un barrio obrero con un nivel socioeconómico medio-bajo. Además otra característica de este barrio es que hay un alto porcentaje de familias inmigrantes.

### 5.1.1. EL CENTRO ESCOLAR

El CEIP Gonzalo de Berceo es un colegio de construcción moderna. Lo forman tres edificios: uno central para Educación Primaria y dependencias comunes, otro para Educación Infantil y un Polideportivo.

El centro es de línea dos y cuenta con aproximadamente 500 alumnos. Muchos de ellos inmigrantes o hijos de inmigrantes pero que ya han nacido en España. Otra de las características del centro escolar es que recibe, bastante, alumnado procedente de minorías étnicas.

En los últimos cursos, se ha observado, el aumento de alumnado con necesidades de compensación educativa, asociadas a una acusada diversidad cultural o a circunstancias de desventaja social.

### 5.1.2. CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

En lo que se refiere a instalaciones para la realización de Educación Física, el CEIP Gonzalo de Berceo tiene: un polideportivo, un gimnasio dentro del edificio central de Educación Primaria y un patio muy grande; el cual está equipado con 3 canchas de fútbol sala o balonmano, 2 canchas de mini básquet, varios areneros y todavía le sobra

espacio por si se le quiere dedicar a otra cosa. Además, este patio queda dividido en dos zonas por dos vallas metálicas, construyendo un pequeño patio donde se encuentran el alumnado de Educación Infantil.

La intervención se realizó en la mayoría de las sesiones en el polideportivo anexo al CEIP Gonzalo de Berceo. Pero otras sesiones se realizaron en el patio del centro, porque para algunos de los juegos tradicionales que recopile e clasifique en las sesiones el polideportivo no contaba los recursos adecuados para la realización de la sesión de forma correcta.

En cuanto a los materiales de los que dispone el centro son ricos y muy variados. Entre ellos hay algunos juegos tradicionales, como “la rana” o un set entero de petancas, entre otros elementos.

En caso de que algunos materiales no estuvieran disponibles o no se encontraran en el ámbito escolar, era yo quien los llevaba o los hacía en casa para que todo el alumnado pudiera tener o compartir los recursos para la correcta realización de la sesión.

### **5.1.3. EL GRUPO DE REFERENCIA**

El proceso de intervención se dirigió a un grupo de 21 estudiantes de 4º de Educación Primaria, 11 niños y 10 niñas.

Entre todo el alumnado que compone la clase, cabe destacar que existen grandes conflictos entre ellos. Estos conflictos son casi siempre producidos por problemas de liderazgo entre ellos, ya que existen dos líderes femeninas claras que organizan y mueven a todas las féminas de la clase. Además, los alumnos varones cuentan con dos o tres líderes que la no provocan muchos problemas porque se compenetran entre ellos. También se detectan rechazos por razón de género, ya que las alumnas no quieren ningún tipo de contacto con los alumnos masculinos.

Dentro del grupo conviene destacar:

- Dos alumnas repetidoras; de entre estas dos alumnas se encuentra una de las líderes. Al ser repetidora maneja a las demás alumnas, pero con la llegada de la otra líder que siempre ha compartido clase con el resto, la líder que ha repetido está perdiendo fuerza.

- Un alumno con TDAH; que se encuentra medicado y realiza una práctica dentro del área de Educación Física de lo más normal.
- Una alumna inmigrante de Perú, que lleva prácticamente toda su vida en España y está integrada en el grupo-clase. Además, existen varios alumnos y alumnas con padres y madres inmigrantes, aunque ellos ya han nacido en España.

## **5.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

Mi intervención se llevó a cabo mediante la puesta en práctica de dos unidades didácticas con el grupo de referencia, anteriormente descrito.

Todas las sesiones duraban entre 40 y 50 minutos y comenzaban con una puesta en común de lo trabajado en el día anterior. Luego se realizaban las propuestas correspondientes a cada una de las sesiones y para finalizar se realizaban preguntas abiertas al alumnado para saber su opinión sobre la sesión que acaban de realizar.

Previo al proceso de intervención se observó al grupo durante el desarrollo de seis clases de Educación Física. De dicha observación se destaca que entre ellos había bastante rivalidad cuando trabajaban en equipos, hasta inclusión se manifestaron algunos conatos de agresión física y agresiones verbales e insultos.

Por este motivo, decidí elaborar y poner en práctica una primera unidad didáctica de juegos cooperativos. Esta primera unidad didáctica constaba de cuatro sesiones, y se llevó a cabo durante dos semanas.

En esta unidad didáctica, se plantearon diferentes juegos cooperativos en los que el alumnado tuviera que realizar un pensamiento diferente al que está acostumbrado dentro del área de Educación Física. Se trataba de que compartieran recursos y acciones para alcanzar un objeto común, en lugar de superar a otros compañeros.

Durante las primeras dos sesiones de la unidad realizaron actividades que tuvieran como punto de referencia el juego cooperativo para que el alumnado se conociera mejor o descubriera cosas acerca de sus compañeros que antes no sabía. Además, se realizaron actividades que implican diferentes agrupamientos para observar las afinidades que se daban dentro del grupo-clase y, de esta manera, detectar a la vez posibles casos de rechazo dentro del mismo.

En las siguientes dos sesiones de la unidad, las actividades fueron más encaminadas a la realización de juegos cooperativos para alcanzar objetivos comunes, ya fueran para el conjunto del grupo-clase en global o dentro de pequeños grupos. Se propusieron retos en modo de juegos cooperativos en los que el grupo-clase tenía que pensar cómo solucionar los problemas que se planteaban haciendo partícipes al resto de sus compañeros mediante la acción motriz y la comunicación.

Con esta primera unidad didáctica de juego cooperativo se pretendió que los alumnos y alumnas, por un lado, se conocieran mejor y, por otro, que fueran capaces de colaborar para llegar a unos objetivos comunes que favorecieran al todo el grupo.

Posteriormente se desarrolló una segunda unidad didáctica enfocada al trabajo de los juegos tradicionales, con el fin de determinar si estos pueden minimizar las manifestaciones hipercompetitivas de los deportes y fomentar la inclusión entre alumnos que no son tan aceptados por el grupo-clase, ya sea por sus condiciones a la hora de realizar una práctica deportiva o porque el propio alumno o alumna se auto-margina del resto del alumnado, bien por la presión que el grupo ejerce hacía él o ella, o porque simplemente no se siente capaz o no encuentra lo suficientemente atractivo la práctica educativa en la que se está trabajando.

Esta unidad didáctica de juegos tradicionales tuvo ocho sesiones, que se desarrollaron durante cuatro semanas.

En la primera sesión se hizo una propuesta de juegos tradicionales por estaciones para que los alumnos y alumnas tuvieran una toma de contacto con estos juegos, porque para algunos escolares eran nuevos.

En las siguientes sesiones se fueron realizando propuestas de juegos tradicionales, de tal manera, que todas las actividades que formaban la sesión tenían como nexo de unión la acción de realización, ya fueran, saltos, desplazamientos, lanzamientos, etc. Es decir, una sesión relacionada con juegos tradicionales de saltos, otra con desplazamientos,...

También se realizaron dos sesiones con materiales que el centro escolar no poseía como son las canicas y las chapas. Los materiales para la práctica de estas dos sesiones fueron aportados por mí.

En la última sesión de la unidad didáctica se realizó un cuestionario a modo de evaluación final en el que recogían más que los conocimientos de los alumnos y alumnas del grupo clase, las sensaciones y experiencias con las que se habían encontrado dentro de la práctica en el aula. Todo ello orientado a saber qué les parece la aplicación de los juegos tradicionales dentro del aula.

En líneas generales, la puesta en práctica de estas dos unidades didácticas buscaba, por un lado, que los alumnos y alumnas fuesen capaces de percibir que aunque todos somos diferentes, todos tenemos los mismo derechos independientemente de nuestras características personales; y además, que mediante los juegos tradicionales podamos encontrar la inclusión de todo los alumnos en el grupo-aula.

### **5.3. PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS**

Para poder recoger y posteriormente analizar los datos recopilados, se han considerado las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación.

Las técnicas utilizadas dentro del proceso de recogida de datos han sido:

- La *observación directa*: esta técnica consiste en observar de forma activa al grupo-clase durante el desarrollo de la práctica educativa. Con esta observación podemos ver el comportamiento que el alumnado tiene ante los diferentes estímulos durante las sesiones propuestas. El observador externo también realiza esta observación directa, y pone énfasis en los aspectos que a la persona que está dirigiendo la práctica se le pueden escapar.
- Las *preguntas abiertas*: estas se realizaban tanto al final de la sesión a modo de conclusión para que los niños dieran su opinión y para que ellos mismo fueran conscientes de la práctica educativa que habían realizado. Las preguntas estaban guiadas para conseguir la mayor información posible. Todas estas preguntas abiertas son recogidas en el cuaderno de campo para tener constancia de lo que el alumnado responde a cada una de ellas. Algunos ejemplos de preguntas abiertas tipo son: ¿Qué te ha parecido la actividad?, ¿Cómo la actividad ha servido para que todos participais?, ¿Cómo te has sentido en con esta clase?,...



Los instrumentos para registrar los datos han sido:

- El *diario de campo*: es un instrumento que se realiza a diario de esta manera se tiene un registro continuo de la práctica educativa. Este instrumento se utiliza para anotar todo aquello que se aprecia durante el desarrollo de las sesiones, tanto a nivel del grupo como los rasgos o peculiaridades de un alumno o alumna determinado.
- El *diario del observador externo*: el observador externo aporta a nuestro cuaderno de campo datos de registro que a nosotros se nos puede escapar cuando estamos realizando una sesión. Además, el observador externo puede darnos ideas acerca de cómo modificar algún aspecto de nuestra sesión que quedaría mejor. Este instrumento también se realiza a diario para que tener un registro de datos fiable.
- Cuestionario de evaluación final (ANEXO 3): una sucesión de preguntas a modo de cuestionario que sirve tanto para evaluar conocimientos como para recoger datos. Es un instrumento que se reparte de manera individual a cada alumno y alumna de esta manera los datos no están contaminados por las ideas del resto.

#### **5.4. ANÁLISIS DE LOS DATOS**

Los datos obtenidos mediante las técnicas e instrumentos mencionados han sido analizados considerando cuatro de categorías relacionadas con los objetivos del TFG. Estas cuatro categorías de análisis de datos son:

1. *Participación activa*: se reflejan las conductas del alumnado que muestran su grado de implicación durante la práctica de las actividades de clase, por ejemplo, la eficacia en su realización o el seguimiento de las pautas establecidas.
2. *Comportamiento*: tiene que ver con todas las conductas que manifiestan los estudiantes, relacionadas con el cumplimiento o incumplimiento de las normas de clase. En el primer caso hablo de comportamientos positivos: cumplir normas de los juegos, respetar los turnos... En el segundo caso hablo de comportamientos negativos, por ejemplo, insultar a un compañero, hacer trampas en los juegos, etc.
3. *Cooperación*: se detallan las conductas que manifiestan los alumnos y alumnas que tienen que ver con el aunar esfuerzos para alcanzar un objetivo común, por

ejemplo, ayudar a otros compañeros, corregirles adecuadamente, animarles cuando fallan...

4. *Relaciones sociales*: se incluyen las conductas de interacción social entre el alumnado, pero centradas en las relaciones con estudiantes en riesgo de exclusión.

Los datos analizados, organizados en las categorías que acabo de mencionar, se han contrastado desde los diferentes instrumentos de evaluación, principalmente el cuaderno de campo y el cuaderno del observador externo. Además se ha tenido en cuenta también el cuestionario de evaluación final principalmente en aspectos relacionados, por ejemplo, a lo que han aprendido, a la transmisión de juegos tradicionales en su entorno...

## 6. RESULTADOS

A la hora de exponer los resultados vamos a considerar las cuatro categorías de análisis de datos. Estas cuatro categorías, relacionan con los objetivos que me he marcado conseguir con este Trabajo de Fin de Grado.

CATEGORÍAS	OBJETIVOS
Participación activa	Favorecer una participación activa por medio del juego, y en concreto, el juego tradicional
Comportamiento	Analizar el comportamiento del alumnado durante la realización de la unidad didáctica
Relaciones sociales	Fomentar las relaciones sociales entre el alumnado por medio del juego tradicional
Inclusión	Observar las situaciones que se producen en el grupo-clase en torno a la inclusión

En los resultados se recogerán tanto aspectos que tengan que ver con el grupo-clase, como aspectos, situaciones o características que tengan que ver con un único alumno o alumna.

### 6.1. PARTICIPACIÓN ACTIVA

Todo el alumnado trabaja bien y siempre está dispuesto a participar. Dentro del grupo-clase se percibe una enorme rivalidad y competición entre el alumnado, hasta el punto de llegar al conflicto.

*A modo de reflexión, después de estas cuatro sesiones se puede notar que los alumnos son participativos, siempre quieren realizar las actividades, pero muy competitivos. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 4)*

*A este grupo le encanta correr, saltar, y estar siempre activos; les encanta participar y ser los mejores, pero también le gusta ganar siempre. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 5)*

He podido observar que cuando se trabajan con juegos que son novedosos para ellos o poco conocidos, el alumnado trabaja de una manera más participativa. Buscan oportunidad de destacar sobre el resto realizando algo innovador, que el resto de sus compañeros les pregunten cómo lo han hecho. Además, se abren oportunidades lúdicas para poder realizar en otros entornos fuera de la clase de Educación Física.

*Esta actividad funciona muy bien y de manera muy original. Como la actividad les resulta novedosa no repiten parejas ya que el buscar a alguien para hacer el saludo es divertido. Todo el grupo-clase participa y de manera continua. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 3)*

*Los alumnos permanecen quietos y esperan su turno. Todos están deseando hacer algo que los otros no hayan hecho e innovar. (Cuaderno del observador externo, UD1, sesión 3)*

*Los alumnos han estado muy participativos con la sesión hasta el punto de querer traer canicas los próximos días para jugar en el recreo. (Cuaderno del observador externo, UD2, sesión 3)*

Hubo algunos casos esporádicos en los que los alumnos no querían participar, ya sea porque la actividad no les parecía lo suficientemente atractiva o por situaciones de conflicto. En estos casos se empleo el razonamiento con el alumnado y en la mayoría de los casos el alumnado respondió realizando la actividad propuesta.

*El juego no sale muy bien ya que la alumna nº19 no quiere que el mensaje que mi compañero ha mandado llegue a él otra vez. (Cuaderno del observador externo, UD1, sesión 1)*

*Hay un alumno (nº3) que pasa de agruparse con los demás porque considera que esta actividad no es para él. El profesor habla con él y le recuerda que la participación en las actividades es bueno para él y para que sus compañeros puedan también jugar. El alumno entra en razón y comienza a jugar de nuevo. (Cuaderno del observador externo, UD1, sesión 2)*

*Lo malo de esta sesión es que los líderes deportivos (nº9) (nº13) (nº21) se encontraban reacios a cantar para tener que saltar (...) al final consiguieron saltar y cantar las canciones. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 4)*

A modo de conclusión, puedo decir que el alumnado tenía una participación activa en la práctica educativa. También he podido observar que los participantes responden mejor cuando las actividades son novedosas.

## **6.2. COMPORTAMIENTO**

El comportamiento del alumnado está muy marcado por lo que pensarán o harán los líderes, sobre todo las líderes femeninas, y en concreto una de estas líderes. Se ha podido observar que su comportamiento era en ocasiones inadecuado para su edad.

*La alumna número 19 decide qué otras chicas tienen que estar con ella en el grupo y cuáles fuera. Si no es así las insulta y las dice que no se junten a ella. (Cuaderno del observador externo, UD1, sesión 2)*

*El comportamiento de la alumna número 19 durante el ejercicio es de ir contra todos y con actitud poco acorde con su edad. (Cuaderno del observador externo, UD2, sesión 2)*

*Una de las alumnas quiere estar siempre en el medio, además es la líder nº 19 así que siempre pide a las demás que la elijan o si no van a estar solas cuando salgan al recreo. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 1)*

Como también existe otra líder femenina se produce rivalidad entre ellas. Esto provoca que haya una lucha de poder para intentar ver quien tiene más seguidoras dentro de la clase.

*La líder femenina (nº18) que había repetido se cayó y la otra líder (nº19), con la que llevaba tiempo sin tener problemas (al menos dentro de la clase de educación física), se empezó a reír de ella e intentó dejarle en ridículo delante de todos. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 5)*

Hay un alumno que muestra un comportamiento bastante inadecuado durante las sesiones, casi siempre tiene problemas con otros compañeros. No se encuentra cómodo con sus compañeros de su clase sobre todo si son niñas, siempre tiene problemas con ellas.

*El alumno número 3, molesta y arroja objetos a sus compañeros. (Cuaderno del observador externo, UD2, sesión 1)*

*Todos los alumnos corren como locos. Les encanta pasar el día corriendo pero existe demasiada agresividad entre ellos sobre todo con el alumno número 13 y el alumno número 3 que son varias veces es llamados la atención. (Cuaderno del observador externo, UD2, sesión 5)*

El alumnado en las clases manifiesta, también, comportamientos positivos. Hay una serie de alumnos y alumnas que tienen un excelente comportamiento en clase y trabajan siempre en grupo, escuchando y permaneciendo atentos.

*La alumna número 8 y el alumno número 21 permanecen atentos a las instrucciones (...) Ellos y otros alumnos y alumnas ayudan a las personas que están distraídas a realizar correctamente la actividad. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 2)*

El comportamiento del alumnado, dentro de la práctica educativa, se ha mejorado aunque solamente dentro del ámbito de la clase de Educación Física.

### **6.3.RELACIONES SOCIALES**

Lo primero que pude observar es que los grupos y las actividades se realizaban por afinidad. Los alumnos se relacionan con las personas más cercanas o que más se parecen a ellos, existiendo una gran diferenciación entre los alumnos y las alumnas.

*Los chicos eligen a los chicos y las chicas eligen a las chicas. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 1)*

*Los alumnos se agrupaban por amistades, sin buscar al mejor en la tarea indicada. Al principio no se notaba tanto, pero después de varias tareas los grupos eran los mismos y se vio que no hacían caso de las indicaciones. (Cuaderno del observador externo, UD1, sesión 1)*

*Se colocan de tal manera que las chicas tocan a las chicas y los chicos a los chicos. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 1)*

A medida que se iban pasando las sesiones se pudo ver que el alumnado ya no se asociaba tanto por afinidad. Incluso tanto alumnos como alumnas trabajaban juntos.

*Tanto chicos como chicas participan en la actividad y se dan las manos, algo que hasta el momento raramente había ocurrido. (Cuaderno del observador externo, UD1, sesión 2)*

*Observé que ya se podían tocar entre alumnos y alumnas. Ya no les importaba como anteriormente que no se podían rozar y estaban todos separados. Ahora no importaba ni parejas ni personas con las que estuvieran. Pero aún tienen que mejorar ya que no existe una cohesión como grupo-clase aún, y además aún no se si se van a conseguir. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 2)*

El grupo-clase es bastante competitivo, como ya he dicho antes, no les gusta perder en nada de lo que hacen. Cuando se cometían errores era más sencillo culpar a otra persona dentro del grupo para así no tener la responsabilidad de haber fallado.

*Al principio de la actividad, se enfadan con la gente que no lo hace bien dentro de su grupo. Pero cuando transcurre el tiempo se dan cuenta que es mejor animar a los que lo hacen mal de tal manera que ahora los que lo están haciendo mal se esfuerzan por mejorar y el grupo gana. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 2)*

*Las dos líderes van juntas (nº18 y nº19), en ese grupo no se ponen de acuerdo, hasta el punto de salir 3 personas a la vez a por el pañuelo. Tiene que aparecer uno de la líder femenina (nº2) en cuanto al deporte (que hasta el momento no había aparecido) y poner orden en el grupo. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 2)*

Durante las primeras sesiones también pude observar que todo valía para llevar a cabo el objetivo que estuviera marcado. Si, para ello, tenían que dejar a un alumno o alumna fuera de los planes del grupo lo hacían, no eran conscientes que para conseguir los objetivos para realizar bien la actividad tenían que trabajar todos como grupo.

*Los alumnos toman como método el contacto físico para que las personas no alcancen el objetivo de interceptar a los otros. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 3)*

*Entienden el concepto y todos luchar por conseguir el objetivo pero lo realizan de una manera un poco inadecuada y esto provoca que algunos alumnos se separen del resto de la clase y queden perdidos en el espacio. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 3)*

Después se observaron rasgos de principio de cooperación en los que ya importaba menos el hacerlo rápido y de cualquier manera, y más el cómo hacerlo bien. Entendieron que para conseguir el fin común se trabaja como grupo. Además, se aprendieron que si hablaban las cosas a realizar antes de empezar a actividad les era más fácil comunicarse y conseguir las metas establecidas.

*Los alumnos y alumnas cada vez entienden mejor que para conseguir un objetivo común a todos tienen que cooperar en vez de cada uno tirar por su lado. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 3)*

*Los alumnos tienen alguna dificultad en deshacer el enredo ya que intentan desenredarse entre todos y no escuchan demasiado a los compañeros de los extremos que dan indicaciones (...) Después de intentarlo de todos los modos empiezan a hacer caso a los alumnos de los extremos y consiguen ponerse de acuerdo entre todos para seguir una estrategia y deshacer el enredo. (Cuaderno del observador externo, UD2, sesión 5)*

Las relaciones sociales en clase han aumentado desde que se puso en práctica la unidad didáctica de juegos cooperativos, y a medida que pasaban las sesiones y pasaban las sesiones y con la puesta en práctica de la segunda unidad didáctica, se observó que las relaciones entre el alumnado habían mejorado.

#### **6.4. INCLUSIÓN**

El primer caso de rechazo se observó rápidamente durante las primeras sesiones de clase. Un alumno parecía que motrizmente no era como los demás de sus compañeros y compañeras. Esto provocaba que a veces recurrieran a la broma fácil o que a veces le dejaban casi todos sus compañeros de lado.

*Un alumno (nº 17) que es bastante parado no sabía qué color decir y sus compañeros (nº18) (nº3) (nº16) comenzaron a meterse con él, lo que provocó que este se pusiera aún más nervioso. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 2)*

*A este grupo le encanta correr, saltar, y estar siempre activos; les encanta participar y ser los mejores, pero también le gusta ganar siempre. Esto provoca que una alumna (nº6) que no puede pillar a nadie durante un rato vaya directamente a por el alumno (nº17) que tiene más impedimentos de movilidad. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 5)*



A medida que fueron avanzando las clases y los juegos no eran tanto de condición física y sí de saber realizar un pensamiento más estratégico se pudieron apreciar cambios con respecto a este alumno que al principio todos dejan de lado. De tal manera fue el cambio que este alumno cuando tenía que enfrentarse algún problema motor, sus compañeros respondían de una forma diferente a la que yo me había encontrado al principio.

*Los alumnos actúan sin pensar cómo desplazar de forma efectiva las colchonetas de modo que al principio casi no avanzan. Poco a poco algunos van teniendo ideas, sobre todo el alumno número 17, que no destaca por su condición física pero si por sus ideas, que ponen en práctica asumiendo algo de liderazgo. (Cuaderno del observador externo, UD1, sesión 4)*

*El alumno más limitado (nº17) iba último y fue animado por todos los compañeros hasta que termino. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 5)*

*Todos los compañeros ayudan y animan con gritos al alumno número 17, que es el último en terminar, pero que todos los alumnos le tienen muy en cuenta y le ayudan. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 5)*

Otro rechazo que se hacía presente en las clases de Educación Física, era el de las líderes femeninas entre sí. No podían ni trabajar juntas, ni tan siquiera colocarse una al lado de la otra. Y esto creaba que la clase estuviera separada, sobre todo las chicas.

*Las chicas crean un grupo independiente. Eso si las líderes (nº18 y nº19) por separado. (Cuaderno de campo, UD1, sesión 2)*

Trabajé con él problema durante la primera Unidad Didáctica, e hice que alguna vez trabajaran juntas. Con este trabajo pude apreciar que al final de las sesiones y con el paso de la Unidad Didáctica ellas empezaron a comprender que no tenían que enfrentarse por razones de quien es más amiga de quien, sino que todas podían estar juntas, y de esta manera, todas podrían trabajar y pasarlo bien juntas.

*Hice trabajar a las líderes femeninas juntas (nº18) (nº19) de este modo ellas tenían que pillar al resto de la clase. La verdad es que lo hicieron muy bien y consiguieron atrapar a los demás. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 2)*

*Las alumnas número 18 y número 19, las más problemáticas, trabajan muy bien juntas y consiguen cooperar para atrapar a toda la clase. (Cuaderno del observador externo, UD2, sesión 2)*

*Las dos líderes femeninas (nº18) (nº19) juegan juntas y comparten sus canicas sin problemas. Además ayudan dentro del grupo y dejan que las demás también den sus opiniones y esperan sus turnos. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 3)*

*Hay un grupo que aparentemente podría causar problemas. Pero las alumnas número 18 y 19 respectivamente trabajan muy bien. Esta situación no había ocurrido aún, hablan sin faltarse al respeto, comparten, etc. (Cuaderno del observador externo, UD2, sesión 3)*

Con el paso de las sesiones se pudo percibir que los alumnos estaban cambiando y tenían ganas de trabajar con las otras personas que formaban su grupo-clase. Ya no había tantos problemas de comportamiento, y los alumnos demostraron que era mejor si todos formaban parte de la actividad de esta manera todos tenían más oportunidades.

*Además conocían estos juegos o al menos la mayoría del alumnado, si había algún alumno (nº16) que no lo conocía, el resto de su grupo se lo explicaba o eran sus propios compañeros quienes lo hacían para que él supiera que hacer. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 1)*

*Un alumno (nº1) no era capaz de entender el juego y otro compañero (nº21) le dijo que observara una vez que así lo iba a entender mejor y que si después de eso no lo conseguía entender el se lo volvería a explicar. (Cuaderno de campo, UD2, sesión 5)*

Se ha podido observar una creciente inclusión del alumnado que estaba más apartado del grupo-clase. Los alumnos y alumnas han visto que todos podemos realizar las actividades que nos proponíamos por muchas dificultades que tengamos para realizar la tarea propuesta.

# 7. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES

En este apartado de discusiones, conclusiones y limitaciones vamos a ver las conclusiones a las que se han llegado en este TFG. Estas conclusiones van a estar relacionadas con las ideas expuestas por diferentes autores en sus obras e investigaciones. Además, en este apartado, encontraremos las limitaciones que se han tenido durante el proceso de intervención.

## 7.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El principal objetivo que se perseguía con la puesta en práctica de este TFG era “promover la inclusión del alumnado por medio del juego tradicional”. Este objetivo general se concretaba en los siguientes objetivos específicos: “favorecer una participación activa por medio del juego, y en concreto, el juego tradicional”, “analizar el comportamiento del alumnado durante la realización de la unidad didáctica”, “fomentar las relaciones sociales entre el alumnado por medio del juego tradicional” y “dar cuenta de las situaciones que se producen en el grupo-clase en torno a la inclusión”. Por tanto, comenzaré analizando el grado de cumplimiento de estos objetivos específicos, antes de volver al objetivo general.

El primero de los objetivos específicos que se proponían fue “favorecer una participación activa por medio del juego, y en concreto, el juego tradicional”. Como afirman autores, como Elkonin (1980) o Agulló y Basterrechea (1995), el juego es tiene un carácter pedagógico que, por su mero hecho y condición de juego, hace que el alumno se implique en el mismo. Y en lo referente a juego tradicional, como dice Trigo (1994), forma parte de nuestra herencia lúdica, esta dentro de nosotros, es algo que nos pertenece y que forma parte de nuestra vida. Por eso, la participación en estos juegos estos juegos es atractivo para el alumnado porque son juegos que son innovadores en el aula por sus posibilidades como dice Maestro (2004).

Durante el desarrollo de las sesiones la participación activa del alumnado se ha visto claramente reforzada. El alumnado siempre había sido participativo, pero cada vez que se realizan juegos tradicionales se ha podido contemplar que, incluso, ellos mismos

regulaban su participación, ya sea porque conocían el juego o porque les parecía atractivo de jugar y permanecían atentos a la explicación, y de este modo, no necesitaban una intervención por parte mía durante la práctica educativa.

Por estos motivos, llego a la conclusión de que este objetivo ha sido alcanzado. Los alumnos y alumnas participaron de forma más activa a medida que avanzaban en las sesiones, y los pequeños problemas en cuanto a participación se han solucionado, ya fuera por el carácter del juego o por el propio razonamiento del alumnado.

El segundo de los objetivos específicos, “analizar el comportamiento del alumnado durante la realización de la unidad didáctica” ha sido el más difícil de conseguir. De hecho, se ha conseguido de manera parcial porque algunas veces el comportamiento no era el indicado, por motivos que sobrepasaban el entorno escolar. Por este motivo trabajé basándome en un modelo de escuela inclusiva que fomentara la educación en valores de la que habla Ainscow (2001), pero en muchos casos los roces venían desde tan lejos que aunque conseguían trabajar de manera adecuada, cuando acababa la práctica educativa volvían a los roces de siempre.

Los líderes siempre marcaban el ritmo de la clase en lo que se refiere al comportamiento. Al principio, los líderes trataban de realizar un tira y afloja conmigo para saber cuáles eran los límites, muchas veces sobrepasándolos con la correspondiente represalia. Con el paso de la sesiones, los líderes perdieron, en su mayoría, fuerza y se pudo observar como el alumnado no tenía un comportamiento tan agresivo dentro durante la práctica deportiva.

También, he de decir que el comportamiento de algunos alumnos y alumnas ya era bueno, pero se ha podido ver cómo estos estudiantes han trabajado igualmente bien, con un comportamiento siempre bueno dentro del grupo-clase.

El tercer objetivo específico “fomentar las relaciones sociales entre el alumnado por medio del juego tradicional” pienso que se ha logrado porque las interacciones sociales entre el alumnado aumentaron y las relaciones sociales mejoraron. Como dice Elkonin (1980) el juego tiene una acción social que le sirve para asentar ámbitos de la vida real, que les sirven para el día a día. El juego tradicional también tiene este poder social, según Parlebas (2001) las relaciones sociales pueden aumentar y mediante la utilización del juego tradicional, ya que este provoca en el alumnado se comunique mejor.

Al igual que con el comportamiento las relaciones sociales entre el alumnado se fue aumentando a medida que pasaban las sesiones de las diferentes unidades didácticas. El mayor problema encontrado al principio fueron las relaciones entre chicos y chicas dentro de la clase, ya que entre la mayoría de ellos no permitían el contacto físico y permanecían separados los unos de los otros. Posteriormente, los alumnos y alumnas ya no recaban en si estaban sentado al lado de un chico o de un chica, o si para un juego tenían que estar de la mano los unos con los otros.

Otro de los problemas con las relaciones sociales fueron los liderazgos. Los líderes influían en sus compañeros y les decían con quién tenían que estar, qué tenían que hacer, a quién tenían que pasar,... Pero este problema fue a menos, sobre todo gracias a la primera unidad didáctica se vio como los alumnos y alumnas interactuaban más, eso de debió a la virtud de los juegos cooperativos donde la colaboración entre los alumnos es fundamental para llegar a unos resultado favorables comunes.

El cuarto objetivo específico era “dar cuenta de las situaciones que se producen en el grupo-clase en torno a la inclusión”. Como dice Barton (1998), la inclusión es un proceso, por tanto es normal que los proceso de inclusión del alumnado se dieran con el tiempo y no inmediatamente. Se pudo ver que los alumnos y alumnas se mentalizaron de lo que significaba la inclusión cuando sintieron lo que era no llegar al éxito en una práctica educativa. Al ser tan competitivos, el no llegar a los resultado que esperaban durante la práctica provocó que ellos mismos se dieran cuenta de que cuando no se consigue algo no es porque uno sea peor, y por ello se le chille o se le haga de menos; sino que lo que supone es que todos debemos de relacionarnos y tratar a las otras personas como nos gustaría que nos trataran.

En muchas ocasiones estas situaciones contrarias al principio de inclusión provenían de hace mucho tiempo. Algunos estudiantes, venían con prejuicios sobre personas de su grupo-clase desde fuera del contexto escolar. Estas situaciones de exclusión se intentaron reducir, al menos durante la práctica educativa. Y he de decir, que al menos durante la puesta en práctica de las dos unidades didácticas conseguí que se olvidaran de los problemas externos a la escuela y se centraran en realizar lo que se les pedía.

Al contrario de lo que recoge Vázquez (2012), he podido observar que los juegos tradicionales en vez de crear y fomentar la exclusión por su carácter que separa entre juegos de chicos y chicas, lo que hace es que une más a los alumnos y alumnas. Eso sí,

es necesario que el docente los introduzca de manera adecuada en el aula, ya que propicia más acción lúdica y los participantes en ella no se fijan en si un juego es más de niños que de niñas. De esta manera lo que propicia es que se enriquezca más la herencia lúdica como dice Öfele (1998) enriqueciendo el abanico lúdico para las generaciones futuras.

Por tanto podemos decir que nuestro objetivo principal, “promover la inclusión del alumnado por medio del juego tradicional”, se ha cumplido. Parlebas (2001) apoya la idea de que mediante los juegos tradicionales se pueden transmitir relaciones sociales, en las que se implica la comunicación entre los participantes en el juego. Con la puesta en práctica mediante las unidades didácticas se ha podido observar algunas semejanzas con las ideas que propone este autor con respecto a los juegos tradicionales.

Durante la observación las primera semanas se pudo observar cómo las relaciones entre el alumnado no fomentaban que estos se relacionaran, quedando algunos alumnos rechazados por sus compañeros. Pero, mediante la puesta en práctica de la primera unidad didáctica, propicié que la escuela se convirtiera en un motor social, que fomentara las relaciones entre el alumnado mediante las relaciones sociales y la cooperación, compartiendo de este modo las ideas de Stainback, Stainback y Jackson (1999).

Por último, comentar que considero que este objetivo creo que se ha cumplido. Al examinar los resultados obtenidos se puede observar que el alumnado ha mejorado en sus relaciones sociales, fomentando la inclusión en los casos de rechazo, y todo esto llevado a cabo mediante la puesta en práctica del juego tradicional en el aula. Además, los conflictos dentro del aula se han visto reducidos y se ha observado cómo las situaciones de desacuerdo ya no se resuelven utilizando la agresión física o verbal, sino que ahora ellos intentan llegar a un acuerdo en sus diferencias mediante el diálogo.

A modo de conclusión final, he de decir que se han conseguido los objetivos marcados. Uno de ellos en menor medida pero los demás si se ha podido estudiar y concluir que las unidades didácticas puestas en práctica han sido satisfactorias. Se han conseguido que el alumnado participe de forma activa, que su comportamiento sea mucho mejor (al menos dentro del aula), y que las relaciones sociales y la inclusión del alumnado dentro del grupo-clase sea mucho más adecuado y positivo que antes de la intervención docente.

## **7.2. LIMITACIONES DE LA PRÁCTICA**

Uno de los problemas encontrados durante la práctica docente ha sido que los alumnos y alumnas tenían unas pautas de trabajo bastante arraigadas y que estaban acostumbrados a trabajar de una manera determinada. De este modo, al llegar una persona diferente al aula, que impone unas nuevas formas de trabajo que hasta el momento no se daban en el grupo-aula costó un poco de asimilar por el alumnado

Otro de los problemas que se manifestaron es que algunos de los alumnos venían con problemas fuera del entorno del centro, es decir, había problemas entre algunos alumnos y alumnas que eran externos al centro. Ello hizo mucho más difícil el trabajo dentro del aula con estos alumnos.

Las clases para realizar las unidades didácticas, además, no fueron las suficientes. El tiempo durante la realización de este proyecto fue demasiado ajustado. Por tanto, el tiempo durante el proceso de intervención en la escuela se puede considerar también una limitación.

## 8.REFLEXIÓN FINAL

Como reflexión final podemos indicar que los objetivos se han cumplido, las situaciones de inclusión en clase han aumentado, al igual que las relaciones sociales entre el alumnado.

He aprendido gracias a las nuevas metodologías desarrolladas durante la puesta en práctica de este proyecto de investigación. Además, he descubierto muchas investigaciones sobre los juegos tradicionales y sobre la inclusión del alumnado, lo que me ha hecho interesarme por el tema de la investigación y trabajar de una manera más cómoda.

Para la realización de este trabajo han sido necesarias muchas horas y un gran sacrificio, pero al ver los resultados obtenidos es muy gratificante ver que los objetivos que se perseguían durante la puesta en práctica han sido los esperados previamente con el proyecto.

Todo lo realizado tanto la puesta en práctica, la recogida de datos por los diferentes técnicas e instrumentos, el análisis de estos datos, y las conclusiones obtenidas y contrastadas con otros autores me ha ayudado para entender mejor esta profesión e intentar conocer más recursos para seguir con mi formación como docente.



## 9. REFERENCIAS

- Agulló, M.C., y Basterrechea, P. (1995). *Juegos para todos*. Madrid: Instituto nacional de asuntos sociales.
- Ainscow, M. (2001). *Desarrollo de la escuela inclusiva: ideas, propuestas y experiencias para mejorar las instituciones*. Madrid: Narcea.
- Barton, L. (Coord) (1998). *Discapacidad y sociedad*. Madrid: Morata.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México, FCE.
- Caler, R. (2009). Los juegos tradicionales. *Revista digital Transversalidad Educativa*, 5, 27-34
- Duran, D., y Vidal, V. *Tutoría entre iguales: de la teoría a la práctica*. Barcelona, Graó.
- Elkonin, D. (1980) *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- Florence, J. (2000). *Tareas significativas en educación física escolar*. Barcelona: INDE.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- López, Ridaó y Sánchez (2004). Las familias y las escuelas: una reflexión acerca de entornos educativos compartidos. *Revista de Educación*, 334, 143-163.
- Lleixá, T., Flecha, R., Puigvert, L., Contreras, O., Torrealba, M.A., y Bandulà, J. (2002). *Multiculturalismo y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Maestro, F. (2004). *Los juegos tradicionales en la Educación Primaria*. “Los juegos tradicionales herramienta educativa multidisciplinar”. Recuperado el 05/05/2015 en <http://cprcalat.educa.aragon.es/jornadas2004/tradicionales.PDF>.
- Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2009). *La construcción y exposición de materiales como elemento de evaluación formativa*. IV Congreso Internacional de Evaluación Formativa en Docencia Universitaria. *La evaluación Formativa en el proceso de convergencia hacia el EEE*. Recuperado el 03/02/2015 en <http://www.uva.es/proyectos/congreso2009/COMUNICACIONES/comu%204.1.pdf>.
- Öfele, M. (1998): Los juegos tradicionales en la escuela. *Educación Inicial*, 120, 75-87.

- Öfele, M. (2004). *Miradas lúdicas*. Buenos Aires: Dunkem.
- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre. *Boletín Oficial del Estado*, 312. (29 de diciembre de 2007), 53747 – 53750.
- Parlebas, P (2001): *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pearpoint, J. y Forest, M. (1999). Prólogo. En S, Stainback. W. Stainback. *Aulas Inclusivas*. Madrid: Narcea.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre *Boletín Oficial del Estado*, 78. (25 de abril de 2013), 27266 – 27273.
- Ruíz, C. (2007): *Nuevas formas de Jugar. Campaña del Juego y el Juguete no sexista, no violento. Guía para transformar los juegos tradicionales*. Sevilla, Instituto Andaluz de la Mujer.
- Sarlé, P. (2006): *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Paidós.
- Sicilia Camacho, A. (1999) *Educación Física, profesorado y postmodernidad*. Recuperado el 21/10/2014 en <http://www.askesis.arrakis.es>
- Stainback, S., Stainback, W. y JACKSON, H. J. (1999). Hacia las aulas inclusivas. En S, Stainback., W, Stainback. *Aulas Inclusivas*. Madrid, Narcea.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física. Vol. II. Aplicaciones*. Barcelona, Paidotribo.
- UNESCO (2005) *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Educatios for All*. Paris, UNESCO,
- Vásquez, A. (2012): Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas-Antioquia, Colombia. *Estudios pedagógicos*, 38, 371-391.

# ANEXOS

## ANEXO 1

### Sesiones unidad didáctica de juego cooperativo

#### Descripción de las sesiones:

##### - SESIÓN 1

##### • OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- **Promover la sociabilidad y comunicación del alumnado.**
- **Conocer nuestro cuerpo y el de los demás.**
- **Potenciar las habilidades motrices del alumnado.**

#### Actividad 1: El cuerpo nos habla...

- Descripción: Mediante nuestro cuerpo tendremos que representar una situación que nos describa o que cuente algo sobre nosotros, que nos diga algo que desconocemos sobre ti o tú nos quieras contar.

#### Actividad 2: Agrupémonos

- Descripción: El profesor indicará una manera de agrupación (parejas, tríos, etc.), y además una característica que nos indique la mejor manera de buscar a nuestra pareja; es decir, nos agruparemos con la persona que consideremos más indicada para realizar la tarea a indicar.

#### Actividad 3: Pobre gatito

- Descripción: Nos colocamos sentados en corro situándose en el medio el que juega como gato. Se desplaza a cuadrupedia teniendo libertad para realizar gestos y sonidos propios de los gatos. Cuando quiera buscar una casa se parará delante de algún compañero y le saludará con tres “miau”, éste deberá responderle acariciándole a la vez que le dice “pobre gatito, pobre gatito, pobre gatito” procurando no reírse ni sonreír, pues si lo hace pasará a ser el gatito y el gatito ocupará su casa. Si no se ríe el gatito deberá ir a buscar otra casa.

#### Actividad 4: El mensaje

- Descripción: Continuando con el mismo círculo que en la actividad anterior, nos colocamos de lado y uno de los alumnos o alumnas va a escribir un mensaje (el que él o ella quiera) a su compañero de delante; y así sucesivamente hasta llegar al que empezó el mensaje. Luego se comprobará lo que ha escrito el primero y lo que ha llegado al final

#### - SESIÓN 2

- **OBJETIVOS DE LA SESIÓN**
  - **Cooperar con el resto del alumnado para conseguir unos objetivos en común.**
  - **Concienciar sobre la idea del trabajo cooperativo.**
  - **Descubrir que existen también leyes y juegos de oposición con otro equipo.**
  - **Promover la sociabilidad y comunicación del alumnado.**
  - **Potenciar las habilidades motrices del alumnado.**

#### Actividad 1: De paquete en paquete

- Descripción: Los alumnos tendrán que correr libremente por toda la pista; el profesor irá marcando el paquete a hacer y los pasos a seguir. Por ejemplo; paquete de 7 y juntos llegamos hasta la portería, paquete de 2 y nos abrazamos, paquete de 5 y con el cuerpo dibujamos una letra en el suelo.  
**Teniendo que estar todos agrupados cuando el profesor lo indique. De esta manera, nadie queda fuera del grupo y si alguno queda fuera por alguna agrupación rápidamente cambiamos el número de miembros del paquete.**

#### Actividad 2: Cooperamos

- Descripción: Utilizando la actividad anterior, nos agruparemos en equipos de tal manera que se formen grupos homogéneos o grupos que a nosotros nos interese formar; realizaremos carreras compitiendo por

grupos; pasamos el balón de mano en mano y el último se pone el primero, la pasamos por debajo de las piernas, etc.

#### Actividad 3: El conquistador

- Descripción: El profesor hará dos filas que contengan a un número idéntico de alumnos y alumnas, que se repartirán de forma homogénea en ambas filas. Cada fila tendrá un pañuelo y entre ellos tendrán que pactar una secuencia de números, tanto números como alumnado componga las filas, de tal manera que al terminar de repartir los números todos tengan uno diferente. El profesor dirá un número y los alumnos o alumnas que tengan ese número (uno de cada fila) tendrán que coger el pañuelo y entregárselo al profesor antes que el equipo contrario.

**Recordar al alumnado que funcionan como un todo, todos son responsables del resultado del grupo, así evitamos que se produzcan conflictos por la competitividad que puede surgir al enfrentarse dos equipos. La realización correcta del ejercicio mediante la cooperación se valora más que quién gane más veces.**

#### Actividad 4: El calambre

- Descripción: colocados en círculo y cogidos de las manos tendrán que pasar un impulso a través de un apretón de manos. Un compañero tendrá que averiguar por dónde va el “calambre”.

#### - SESIÓN 3

- **OBJETIVOS DE LA SESIÓN**
  - **Cooperar con el resto del alumnado para conseguir unos objetivos en común.**
  - **Descubrir que existen también leyes y juegos de oposición con otro equipo.**
  - **Promover la sociabilidad y comunicación del alumnado.**
  - **Potenciar las habilidades motrices del alumnado.**
  - **Conocer nuestro cuerpo y el de los demás.**

#### Actividad 1: Otras maneras de comunicarnos

- Descripción: Nos desplazamos por el espacio y cada vez que nos encontremos con un compañero o compañera tenemos que buscar una forma original de saludarnos.

**No se puede repetir de compañero al que saludas, de este modo todos los alumnos y alumnas tendrán que buscar parejas diferentes cada vez interactuando con otros compañeros que no tengan tanta afinidad.**

#### Actividad 2: No puedes pasar

- Descripción: Uno de los alumnos o alumnas de la clase se la liga, este tendrá que decir en alto el nombre de la persona de la clase a la que quiere pillar. El resto de la clase tiene que hacer todo lo posible para que la persona que la liga no pille al compañero que ha dicho el nombre.

**Introducir la norma de evitar el contacto físico entre el grupo y las personas que se tienen que unir, solo podrán interponerse entre ellos para obtener el objetivo común de que esas dos personas no lleguen a juntarse.**

#### Actividad 3: Que no caiga

- Descripción: Hacemos un círculo y nos damos las manos con el compañero o compañera que está a nuestro lado. Entonces el profesor mete un globo en juego y el grupo-clase debe impedir que el globo toque el suelo. Se irá incrementando la dificultad dependiendo del nivel de competencia del alumnado.

**Hay que decir el nombre de la persona a la que va dirigida el globo de esta manera todo el alumnado participan y evitamos que vayan dos personas a la vez a por el globo y se produzca algún percance.**

#### Actividad 4: Pelota imaginaria

- Descripción: El alumnado se sitúan en corro cogidos por las manos y luego se soltarán. El profesor pasa la pelota imaginaria a uno de los alumnos o alumnas, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la

mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, darnos un masaje,...). Todos los alumnos y alumnas imitarán esta acción. El alumno o alumna que tiene la pelota imaginaria la pasará al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos.

#### - SESIÓN 4

##### • OBJETIVOS DE LA SESIÓN

- **Cooperar con el resto del alumnado para conseguir unos objetivos en común.**
- **Concienciar sobre la idea del trabajo cooperativo.**
- **Descubrir que existen también leyes y juegos de oposición con otro equipo.**
- **Promover la sociabilidad y comunicación del alumnado.**
- **Conocer nuestro cuerpo y el de los demás.**
- **Potenciar las habilidades motrices del alumnado.**

#### Actividad 1: Don Balón

- Descripción: En grupos, trabajamos con los balones gigantes. El grupo tendrá que ser trasladar el balón gigante de diferentes formas que le profesor irá indicando.

**Solamente, utilizaremos las partes del cuerpo o la manera de trasladar la pelota que el profesor indique, sino se cumple esta norma el equipo al completo quedará penalizado.**

#### Actividad 2: Carrera de colchonetas

- Descripción: Volvemos a trabajar en grupos, en este caso en vez de utilizar balones gigante se dará al alumnado dos colchonetas por grupo. Y tendrán que idear una estrategia para usando solo las dos colchonetas trasladarse de un lugar a otro y realizar una carrera contra otro grupo.

## ANEXO 2

### Sesiones unidad didáctica de juegos tradicionales

#### Desarrollo de las sesiones:

##### - Sesión 1

La sesión se empezará preguntando a los alumnos y alumnas si conocen a qué jugaban sus abuelos o padres. Esta pregunta se les propuso en la sesión que tuvimos antes de poner en práctica esta Unidad Didáctica.

En la sesión se formarán 4 grupos de alumnos y alumnas de manera homogénea en la que se intentará que haya el mismo número de chicos y chicas por grupo, de esta manera propiciaremos que el alumnado trabaje con todos sus compañeros y no siempre con los mismos. A estos 4 grupos se les asignará una estación en la cual tendrán que desarrollar una de las actividades que se mostrarán a continuación; transcurrido un tiempo el profesor mandará rotar hacia la derecha de tal forma que todo el alumnado transcurrido el tiempo haya pasado por todas las estaciones.

#### Actividad 1: El siete y medio

- **Descripción:** Se dibujará un cuadro en el suelo y se dividirá en 4 partes iguales. Cada una de las partes tendrá un número del 1 al 4. El alumnado tendrá que conseguir lanzando tres piedras una puntuación de 7'5; de tal manera, que si consigue meter la piedra en el cuadro obtendrá la puntuación que tenga el cuadro y si se queda en la línea será medio punto. Gana el jugador que consiga una puntuación de justo 7'5.

#### Actividad 2: La rayuela

- **Descripción:** Se dibujarán en el suelo una serie de cuadrados cada uno con un número establecido de forma ordenada (primer cuadro el 1, segundo cuadro el 2, etc.). Los alumnos y alumnas, de forma correlativa van lanzando una piedra o chapa, si consiguen meterla dentro del recuadro con el número que les corresponda tendrán que empezar el camino a la pata coja hasta hacer el recorrido completo y volverán a recoger la piedra o chapa sin pisar ese recuadro. Si lo pisan quedarán eliminados y tendrán que volver a repetir el recorrido.



### **Actividad 3: Las cuatro esquinas**

- **Descripción:** El profesor marcará cuatro zonas como casas (las cuatro esquinas del espacio acotado). Existirá una persona o más de una persona que no tenga casa; por tanto, a la voz de ¡YA!, la persona que está en el medio y no tiene casa tiene que buscar una casa, mientras los que están en las esquinas tienen que moverse a otra casa diferente a la que tenían sin quedarse sin ninguna.

### **Actividad 4: La cuerda**

- **Descripción:** El profesor dará una serie de cuerdas para que los alumnos y alumnas jueguen con ellas. Mientras juegan solamente hay una condición que si están jugando a saltar a la cuerda tiene que cantar una canción de cuerda que conozca.

### **- Sesión 2**

#### **Actividad 1: Pies quietos**

- **Descripción:** Los alumnos se reunirán en un espacio delimitado, uno de ellos se la quedará y tendrá que recoger un balón lanzado al aire después de que quien lance el balón al aire diga su nombre. Una vez lanzado el balón al aire el jugador al cual han dicho su nombre tendrá que recogerlo lo antes posible, y cuando tenga el balón es su posesión tendrá que gritar ¡pies quietos! En eso momento, el resto de sus compañeros no podrán moverse y él obtendrá la oportunidad de dar a la persona que el elija siempre y cuando solo de tres zancadas desde su posición de origen.

#### **Actividad 2: Los colores**

- **Descripción:** Un alumno o alumna, el que determine el profesor, se la quedará, el resto del alumnado se dispondrán en una línea enfrente de él y estos preguntarán ¿Qué color prefieres?, el alumno o alumna que se la está quedando dirá un color. Una vez dicho el color alumnos y alumnas que están dispuestos en fila tendrán que encontrar un objeto del color que diga la persona a la cual le toca pillar. Si el alumno o alumna que pilla consigue tocar a alguno de sus compañeros antes de que estos toquen el color que él ha dicho se la quedarán en su lugar.

### **Actividad 3: La cadeneta**

- **Descripción:** El profesor nombrará una pareja de alumnos que tendrán que pillar al resto de sus compañeros. A medida que van pillando a compañeros deberán ir elaborando una cadeneta cada vez más grande, hasta conseguir pillar a toda la clase.

### **Actividad 4: La gallinita ciega**

- **Descripción:** El alumnado se colocarán formando un círculo con uno de ellos en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo. Los alumnos y alumnas que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar al alumno que con los ojos tapados intentará tocar e identificar a un compañero que pasará a ocupar su lugar. Los integrantes del círculo no podrán decir ninguna palabra ni hacer ningún ruido.

### **- Sesión 3**

Para realizar esta sesión lo haremos en el patio de arena, donde se puede jugar mejor con las canicas que es el material con el que vamos a trabajar. Para que haya más que se pueda trabajar mejor se dividirá a la clase en varios grupos de alumnos y alumnas; de tal manera, que queden repartidos de manera homogénea.

### **Actividad 1: El bombardeo**

- **Descripción:** Se trazarán un círculo en la arena de aproximadamente 30 cm de diámetro. Todo el alumnado depositarán en el círculo igual número de canicas, y con las restantes que les queden, tendrán que intentar sacar el máximo número de canicas, y de esta manera, el alumno o alumna que más canicas tenga cuando se hayan acabado las canicas del círculo gana.

### **Actividad 2: La raya**

- **Descripción:** Se dibujará una línea recta en el suelo de arena. En esa línea que hemos dibujado depositaremos cada jugado una canica cada uno; de tal forma, que tiene que haber el mismo número de canicas en la línea como alumnos o alumnas haya en el grupo. Los alumnos y alumnas, por orden, deberán de tirar

desde una distancia determinada a la línea, de tal forma que si algún alumno o alumna es capaz de dar a la canica que está en la línea y desplazarla fuera de ella se quedará con ella.

### **Actividad 3: El túnel**

- **Descripción:** Se marcará una línea donde todos los alumnos y alumnas deberán tirar, para conseguir introducir las canicas por un túnel hecho de papel. Al final del juego alumno o alumna que más canicas haya pasado por el túnel habrá ganado.

### **Actividad 4: El gua**

- **Descripción:** Se realizará un agujero en el suelo y un círculo de aproximadamente 30 cm de diámetro alrededor de este agujero. El alumnado deberán lanzar las canicas para meterlas en ese agujero, llamado GUA. Si consiguen meter la canica en el agujero se quedarán con las canicas de los compañeros que no han conseguido el GUA.

## **- Sesión 4**

En esta sesión se trabajará con cuerdas y con las diferentes modalidades de juegos tradicionales con cuerdas.

Se les hará ver que además de juegos de saltos existen juegos como “el soga-tira” en el que se necesitan cuerdas pero que se enfrentan dos equipos. Evitando así la problemática de que el juego con cuerdas es de chicas y no de chicos.

### **Actividad 1: Cuerda para jugar con balanceos**

- **La culebrilla:** Se mueve la cuerda como si fuera el movimiento de una serpiente.
- **Al pasar la barca:**  
"Al pasar la barca,  
me dijo el barquero:  
las niñas bonitas,  
no pagan dinero.

Yo no soy bonita,  
Ni lo quiero ser,  
Arriba la barca,  
Una, dos y tres".

- **Soy la Reina de los mares**

"Soy la reina de los mares,  
y ustedes lo van a ver,  
tiro mi pañuelo al agua (deja el pañuelo en el suelo)  
y lo vuelvo a recoger (lo recoge).  
Pañuelito, pañuelito,  
¿quién te pudiera tener?  
Guardadito en el bolsillo (lo guarda)  
Como un pliego de papel".

## Actividad 2: Cuerda elevada

- **El Cocherito**

El cocherito leré  
me dijo anoche, leré,  
que si quería, leré,  
montar en coche, leré.  
Y yo le dije, leré,  
Con gran salero, leré  
No quiero coche, leré,  
Que me mareo, leré."

- Al indicar la palabra "leré" la cuerda girará en el aire y el alumno o alumna se pondrá de cuclillas.

- **Las Tijeras**

"Yo tengo unas tijeras,  
que se abren y se cierran.  
Yo toco el cielo,  
Yo toco la tierra.  
Yo me arrodillo  
Y me salgo fuera"

- El alumno o alumna realizará los gestos a la vez que salta.

### Actividad 3: Cuerda para saltar por parejas

- **Te invito a un café**

“Te invito

¿A qué?

A un café.

¿A qué hora?

A las tres.

Que una, que dos y que tres”

### Actividad 4: Cuerda para continuarla

- **El cartero**

“Una, dos y tres

Una, dos y tres.

Pluma, tintero y papel.

Para escribir una carta.

A mí querido Miguel.

Que se ha marchado esta noche.

En el correo de las tres.

Que una, que dos y que tres”

### Actividad 5: Soga-tira

- **Descripción:** El profesor hará dos equipos de manera equitativa (deberán ser homogéneos). Los alumnos y alumnas tendrán que tirar de una cuerda o soga para hasta que en el equipo contrario alguno de sus miembros atravesase una línea marcada en el suelo. El equipo que consiga hacer que los integrantes del otro grupo atravesen la línea ganará.

## - Sesión 5

### Actividad 1: La tula

- **Descripción:** Un alumno o alumna se la ligará y tendrá que pillar a todos sus compañeros y compañeras. Cuando estos sean pillados se pondrán con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Solo serán salvados cuando un compañero que no esté pillado pase entre sus piernas.

### **Actividad 2: Carrera de sacos**

- **Descripción:** El profesor hará tres o cuatro filas dependiendo del número de personas, a cada una de las filas se les proporcionará un saco. El alumnado tendrá que colocarse el saco en las piernas, correr hasta un cono y volver. Cuando lleguen tendrá que dar el relevo a su siguiente compañero o compañera; y así sucesivamente, hasta que todos los alumnos y alumnas hayan hecho el recorrido.

### **Actividad 3: Ratón que te pilla el gato**

- **Descripción:** Un alumno o alumna será el gato y otro será el ratón. El resto de integrantes del grupo harán un círculo de la mano, y comenzarán a cantar: *“Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, sino te pilla esta noche, mañana te pillaré”*. Mientras se inicia la canción el ratón tendrá que ir entre los compañeros que están en círculo (cuyos brazos están en alto) para que el gato no le coja. Cuando se acaba la canción los compañeros del círculo se agachan y bajan las manos, si el gato y el ratón están dentro del círculo el ratón no tendrá escapatoria y será pillado; en cambio, si uno está dentro y el otro está fuera habrá conseguido escaparse del gato.

### **Actividad 4: El nudo.**

- **Descripción:** El alumnado realizará una fila y se pondrán todos de la mano. Empezarán a enredarse entre ellos sin soltarse las manos. Los alumnos o alumnas de los extremos tendrán que intentar deshacer el enredo moviendo a sus compañeros y sin soltarse de las manos.

### **- Sesión 6**

En la sesión se formarán 4 grupos de alumnos y alumnas de manera homogénea en la que se intentará que haya el mismo número de chicos y chicas por grupo, de esta manera propiciaremos que el alumnado trabaje con todos sus compañeros y no siempre

con los mismos. A estos 4 grupos se les asignará una estación en la cual tendrán que desarrollar una de las actividades que se mostrarán a continuación; transcurrido un tiempo el profesor mandará rotar hacia la derecha de tal forma que todo el alumnado transcurrido el tiempo haya pasado por todas las estaciones.

### **Actividad 1: La petanca**

- **Descripción:** Los alumnos y alumnas tendrá tres bolas de petanca cada uno. Primero, se tira boliche una bola pequeña, y después los jugadores tratarán de que su bola sea la más cercana al boliche impidiendo con sus lanzamientos que los demás jugadores tengan su bola de petanca más cerca que las tuyas.

### **Actividad 2: Los bolos**

- **Descripción:** Se colocarán una serie de bolos que los alumnos deberán de derivar con una pelota. Al final ganará el jugador que más bolos haya derribado.

### **Actividad 3: El hique**

- **Descripción:** No se utilizará un material que se clave como en el juego tradicional real, sino que se proporcionará un material para que se pueda diferenciar claramente las partes cuando quede dividido el rectángulo. Los alumnos y alumnas tendrán que conseguir reducir el campo del contrario lo máximo posible para que erre el lanzamiento y ganar el juego.

### **Actividad 4: La rana**

- **Descripción:** Los alumnos y alumnas deberán de lanzar las monedas metálicas intentando meterla en los diferentes agujeros de las que consta el juego de la rana.

### **- Sesión 7**

En esta sesión trabajaremos con chapas, las chapas serán proporcionadas por el profesor.

### **Actividad 1: Diseña tu propia chapa**

- **Descripción:** Su chapa va a ser un deportista famoso; por ejemplo, un ciclista como Alberto Contador, un corredor de F1 como Fernando Alonso, entre otros.

Los alumnos y alumnas podrán decorarlas como ellos quieran e incluso autopersonalizarlas con sus propios nombres.

### **Actividad 2: Diseñar el circuito**

- **Descripción:** Los alumnos y alumnas se dividirán en distintos grupos, y cada uno hará su circuito con saltos, trampas, etc.

### **Actividad 3: Carrera de chapas**

- **Descripción:** El alumnado con sus chapas personalizadas tendrá que hacer una carrera con ellas. Se contarán los golpes de cada tirada si se salen del circuito un golpe de penalización y la única norma será que solo pueden realizar un golpe con la chapa por ronda.

- **Sesión 8**

## **Cuestionario de juegos tradicionales (ANEXO 3)**



## ANEXO 3

### **JUEGOS TRADICIONALES: LOS JUEGOS DE NUESTROS PADRES Y ABUELOS**

1. ¿Qué has aprendido de los juegos tradicionales?

---

---

---

---

---

---

2. ¿Qué juego tradicional o actividad de juego tradicional te ha gustado más?

---

---

---

---

---

---

3. ¿Vas a jugar a estos juegos tradicionales o se los vas a enseñar a alguna persona fuera de la escuela?

---

---

---

---

---

---