

# “JUEGOS TRADICIONALES Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: UNA ALTERNATIVA FORMATIVA”



---

**Universidad de Valladolid**



**Facultad de Educación  
de Segovia**

CAMPUS “MARÍA ZAMBRANO”

DOBLE TITULACIÓN DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y EDUCACIÓN  
INFANTIL

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

CURSO ACADÉMICO 2023/2024

Realizado por Laura Gómez Herranz

Tutorizado por Roberto Monjas Aguado

## RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en los juegos tradicionales y la atención a la diversidad, en Educación Primaria, concretamente en el área de Educación Física siendo una herramienta enriquecedora y divertida para la formación del alumnado. Se expone una intervención educativa basada en la utilización de juegos tradicionales desde un enfoque centrado en la atención a la diversidad, lo que promueve que podamos hablar de juegos tradicionales inclusivos en los que se trabajan y desarrollan las habilidades motrices básicas y una serie de valores fundamentales en la educación.

**Palabras clave:** Juegos Tradicionales, Atención a la Diversidad, inclusión, integración, Educación Primaria, Educación Física, cooperación.

## ABSTRACT

This final degree project focuses on traditional games and attention to diversity in Primary Education, specifically in the area of Physical Education as an enriching and fun tool for the training of students. An educational intervention based on the use of traditional games from an approach focused on attention to diversity is presented, which promotes that we can talk about inclusive traditional games in which basic motor skills and a series of fundamental values in education are worked on and developed.

**Keyword:** Traditional games, Attention to Diversity, inclusion, integration, Primary Education, Physical Education, cooperation.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	5
<b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	7
Personal .....	7
Académica .....	7
Valor educativo .....	8
<b>OBJETIVOS</b> .....	10
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	11
Inclusión educativa .....	11
Inclusión en el área de Educación Física .....	13
Los juegos tradicionales como herramienta para la inclusión .....	21
<b>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> .....	23
Contexto.....	23
Diseño.....	23
Metodología.....	23
Concreción curricular .....	23
Desarrollo .....	25
Evaluación .....	28
<b>RESULTADOS Y ANÁLISIS</b> .....	31
<b>CONCLUSIONES</b> .....	40
Prospectiva de futuro .....	41
Limitaciones .....	41
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	42
<b>ANEXOS</b> .....	43
Anexo I. Descripción de las sesiones .....	43
Anexo II. Entrevista a un experto .....	49
Anexo III. Entrevista a una profesora del colegio .....	52

Anexo IV – Análisis de las sesiones .....	53
---	----

### **Índice de tablas:**

<b>Tabla 1:</b> <i>Competencias específicas y criterios de evaluación</i> .....	24
<b>Tabla 2:</b> <i>Esquema de las sesiones de la Situación de Aprendizaje</i> .....	26
<b>Tabla 3:</b> <i>Descripción de la segunda sesión</i> .....	26
<b>Tabla 4:</b> <i>Rúbrica evaluación de los objetivos de las sesiones</i> .....	29
<b>Tabla 5:</b> <i>Rúbrica evaluación competencias específicas</i> .....	30

## INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo de Fin de Grado correspondiente al Grado de Educación Primaria con mención en Educación Física, se va a investigar y explorar como los juegos tradicionales pueden ser trabajados desde un enfoque basado en la Atención a la Diversidad, logrando una propuesta centrada en la inclusión y accesible a todo el alumnado. También, por medio de la realización de los juegos tradicionales se van a trabajar las habilidades motrices básicas, la cooperación, la colaboración y el trabajo en equipo.

A día de hoy, la mayoría de los estudiantes no conocen ni practican muchos juegos tradicionales, a los cuales han jugado sus abuelos o padres desde pequeños, esto se debe a la presencia de los móviles, ordenadores y redes sociales, ya que, en muchas ocasiones, cuando salen a la calle, lo único que hacen es estar con los móviles y ni se plantean utilizar los juegos tradicionales en su tiempo de ocio. Por ello, desde la escuela es importante recuperar este tipo de juegos, realizando propuestas en las cuales se trabajen los mismos y se cree en el alumnado un gran interés por estos.

El trabajo está estructurado en varios capítulos. Comenzamos por la justificación, en la que aparecen tres apartados, los cuales son uno personal en el que expongo las razones por las cuales quiero hacer este trabajo, otro académico en el que aparece la relación del trabajo con las competencias y, por último, el valor educativo de la propuesta. Acto seguido aparecen los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo y la propuesta.

El marco teórico tiene varios subapartados en los cuales están recogidos los aspectos fundamentales de las temáticas del trabajo, la inclusión educativa, la inclusión en el área de Educación Física y los Juegos Tradicionales como herramienta para la inclusión. A partir de estos subapartados, en el siguiente capítulo se va a poder desarrollar la propuesta con una fundamentación teórica y una investigación previa, pudiendo acercar la propuesta lo máximo posible a la temática elegida para el trabajo.

En la propuesta de intervención comenzaré explicando el contexto en el cual se va a llevar a cabo la misma, seguidamente explicare el diseño y la metodología que se va a utilizar, la concreción curricular correspondiente y el desarrollo. Por último, realizaré una explicación sobre la evaluación, exponiendo las herramientas, técnicas e instrumentos de evaluación que se van a utilizar.

Finalmente, se exponen los resultados y análisis de la propuesta de intervención, seguidamente se realizarán las conclusiones, analizando su relación con el cumplimiento de los objetivos planteados junto con una reflexión personal. Y, por último, vamos a realizar una prospectiva de futuro acerca de la propuesta realizada.

## **JUSTIFICACIÓN**

### **Personal**

La temática de este trabajo ha sido elegida para poner en relación dos aspectos muy relevantes en el contexto educativo, los juegos tradicionales y la atención a la diversidad, sobre todo en el área de Educación Física, en la cual se va a llevar a cabo la propuesta planteada, de una forma inclusiva, divertida y motivadora. También, por medio de la realización de estos juegos, se va a fomentar y trabajar la cooperación, la colaboración, y el respeto a las normas, a la cultura, a los compañeros, y a la diversidad, ya que son juegos que si son bien utilizados permiten que todos los alumnos participan por igual, por ejemplo, a través de una serie de adaptaciones para lograr la inclusión en todos y cada uno de los juegos.

Los Juegos Tradicionales son un gran patrimonio cultural que debemos cuidar y transmitir entre generaciones, junto con los valores que van implícitos en ellos. A través de la escuela podemos transmitir e inculcar en nuestro alumnado la importancia que tienen este tipo de juegos, los cuales a parte del valor cultural que tienen son entretenidos e impulsan a la práctica de actividad física, fomentando a su vez el desarrollo físico, mental y cognitivo de los alumnos.

Por ello, voy a desarrollar una propuesta de intervención en la cual se van a trabajar los Juegos Tradicionales de forma inclusiva, con el propósito de que los alumnos se introduzcan en este tipo de juegos y desarrollen el gusto por los mismos, ampliando asimismo su cultura.

### **Académica**

Según la Orden ECI/3857/2007, del 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria, se recogen las competencias que se tienen que adquirir para poder finalizado el plan de estudios de la titulación de Educación Primaria.

Concretamente se encuentran doce competencias que deben alcanzar los futuros maestros a lo largo de su formación, las cuales se han ido adquiriendo y desarrollando durante los cuatro años de carrera, específicamente en el presente Trabajo de Fin de Grado se ponen en manifiesto las siguientes:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimiento didáctico en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
4. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto de los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
5. 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 estudiantes.
9. Valorar la responsabilidad individual y colectiva en la consecución de un futuro sostenible.
10. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

El uso de los Juegos Tradicionales con adaptaciones centradas en la Atención a la Diversidad, enriquecen tanto el proceso formativo como la adquisición de competencias del título de Maestra de Educación Primaria. Además, estos juegos presentan una plataforma flexible para impulsar habilidades sociales, cognitivas y motoras en un entorno inclusivo y respetuoso, abordando las diferentes necesidades y características de los alumnos. De esta forma, se colabora significativamente al desarrollo integral y la verdadera inclusión de la totalidad del alumnado.

### **Valor educativo**

Por medio de los juegos tradicionales se pueden realizar acciones formativas gracias a su naturaleza interactiva y social. A través de estos juegos, se pueden desarrollar habilidades sociales, por medio de los juegos en equipo, ya que incitan a la comunicación y cooperación del alumnado. Al ser necesaria la cooperación y colaboración, se podrían implementar actividades sobre dinámicas de grupo y resolución de conflictos para que la ejecución de este tipo de juegos tenga mayor efectividad.



También se promueve el desarrollo físico por medio de los juegos que tienen su eje en el movimiento, como son las carreras de sacos, la comba, el escondite inglés, entre otros, estos juegos mejoran y desarrollan la coordinación, la agilidad y la resistencia física, para ello también se podrían llevar a cabo una serie de actividades de salud y bienestar físico a nivel de centro en el área de Educación Física.

La perseverancia y el autocontrol también se desarrollan por medio de juegos que implican desafío, como puede ser el tres en raya, ya que fomenta la paciencia y la gestión de emociones, aspectos que se pueden trabajar también mediante actividades que desarrollen técnicas de meditación y resiliencia. Considero que es muy importante que los niños y niñas sepan tener un autocontrol sobre sí mismos y una perseverancia desde pequeños, para saber enfrentarse a la realidad y desarrollarse en la sociedad actual.

Por otro lado, mediante la ejecución de la mayoría de juegos tradicionales se promueve el compañerismo y la diversión, fomentan la amistad y se pueden usar en el tiempo libre como forma de disfrute y entretenimiento. Además, para la ejecución de estos juegos, se pueden llevar a cabo dentro de la escuela actividades de desarrollo comunitario que se pueden aplicar en el ocio y tiempo libre.

En conclusión, el hecho de integrar los juegos tradicionales en actividades formativas puede promover un entorno de enseñanza – aprendizaje más dinámico y atractivo, que conlleve implícito el desarrollo personal y social. También la utilización de estos juegos ayuda a fortalecer los valores y habilidades que se han aprendido de forma práctica.

## **OBJETIVOS**

El objetivo general de esta investigación es analizar la utilización de los juegos tradicionales como herramienta inclusiva.

Objetivos específicos:

- Fomentar la inclusión a través de los juegos tradicionales. Adaptar y adecuar los diferentes juegos tradicionales, para mejorar su accesibilidad y utilidad.
- Analizar las barreras y desafíos asociados con la integración de los juegos tradicionales adaptados en el entorno educativo.
- Evaluar la viabilidad de implementar juegos tradicionales adaptados en centros educativos como estrategia para promover la inclusión y la igualdad de oportunidades.

## MARCO TEÓRICO

### Inclusión educativa

Según Torrego–Egido (2023), la educación inclusiva es un derecho, y en una sociedad democrática o la educación es inclusiva o no se puede considerar educación, ya que no cumpliría los requisitos de formar una ciudadanía en libertad e igualdad.

En el Manual de Acción Inclusiva (Torrego,2023) se recoge un decálogo de principios para promover la inclusión educativa, entre los que encontramos los siguientes, que se pueden relacionar con el tema de nuestro trabajo:

#### 1. Máximas expectativas para todo el alumnado

El profesorado debe conocer a su alumnado para crear situaciones siendo consciente del impacto positivo de las altas expectativas, transmitiendo a su alumnado que es capaz de conseguir lo que se proponga. En este caso hemos elegido juegos adecuados al alumnado con el cual vamos a llevar a cabo la práctica, siendo optimista, y dando un lenguaje constructivo, sin recortar las expectativas de ningún alumno aun existiendo límites.

#### 5. Trabajo de valores en el aula: respeto, libertad, solidaridad, cooperación...

La inclusión se basa en el desarrollo del respeto, la libertad en el alumnado, la solidaridad, la cooperación y no competición y el dialogo como instrumento prioritario, sobre todo a la hora de resolver conflictos. Por ello, los juegos plantados estarán centrados principalmente en la cooperación y el respeto hacia los compañeros.

#### 7. Reorganización del centro y el aula para atender a la diversidad: metodologías inclusivas, espacios, tiempos y recursos humanos.

La diversidad es una característica del ser humano, por eso, la organización escolar tiene que ser heterogénea y flexible. Para ello, es necesario aplicar una metodología que permita al alumnado desarrollar sus capacidades, habilidades y estrategias, y favorezcan la autonomía, la responsabilidad, el autoaprendizaje, los derechos y el respeto a los diferentes ritmos de aprendizaje.

Además, los espacios escolares tienen que ser accesibles a todo el alumnado independientemente de sus características o dificultades, siendo además espacios agradables y motivadores.

En las sesiones que vamos a llevar a cabo haremos uso de metodologías inclusivas que permitan a la totalidad del alumnado participar de manera activa, sin que ninguno se quede apartado, y favoreciendo a su vez el desarrollo de la autonomía, y el autoaprendizaje.

#### 12. Desarrollo de un modelo de evaluación formativa, compartida y que promueva la autoevaluación

La evaluación debe ser percibida como un apoyo para mejorar el proceso de aprendizaje, por ello, hay que usar valoraciones cualitativas.

La evaluación formativa consiste en dar una retroalimentación de lo que se ha aprendido, y reorientar la acción docente, detectando fortalezas y debilidades. Esto conlleva un proceso colectivo.

La evaluación es muy importante, pero debe usarse como un instrumento de feedback, para mejorar las debilidades presentadas, por ello, a través de las asambleas realizaremos autoevaluaciones acerca del desarrollo de las sesiones para que sean los alumnos los que se den cuenta por sí mismos de cómo ha ido la sesión.

#### 14. Un currículo adaptado a los intereses de los niños y niñas

El currículo propuesto por las administraciones está alejado de los intereses del alumnado, es decir, no es significativo, ni se vincula con las experiencias vitales de los alumnos. Por ello, desconectan del mismo.

Booth y Ainscow (2015) plantean un “currículo inclusivo” partiendo de las necesidades de la sociedad, teniendo como premisa respetar las motivaciones y los ritmos de aprendizaje.

Para cumplir con este punto, en el diseño de las diferentes sesiones hemos adaptado el currículo a los juegos planteados, teniendo en cuenta los intereses del alumnado, desde una mirada inclusiva.

El resto de principios del manual de acción para la educación inclusiva tratan sobre diferentes aspectos que se tienen que tener cuenta en la escuela para conseguir una educación inclusiva y son igualmente importantes, pero no los tomaremos de referencia para nuestro trabajo, ya que pensamos que con los reseñados es suficiente.

## **Inclusión en el área de Educación Física**

En este apartado vamos a analizar la inclusión en el área de Educación Física y para ello vamos a empezar por analizar el concepto de inclusión y posteriormente pasaremos a exponer las barreras que podemos encontrar vinculadas a la participación y el aprendizaje.

### **1. Análisis conceptual de la inclusión**

La integración es el proceso de asimilación, mientras que la inclusión es el proceso de transformación en respuesta a la diversidad. En esta línea se debe aclarar que “integración” no es sinónimo de “inclusión”, son términos que llevan consigo importantes diferencias en términos teóricos, prácticos, pedagógicos, éticos y políticos.

La escuela inclusiva debe tener un planteamiento comunitario, que lleve a su transformación para adecuar y mejorar la respuesta educativa a la diversidad, reconociéndola y no asimilándola, ya que todo el alumnado tiene el mismo derecho. Una escuela para todos y todas es donde todos tienen cabida independientemente de sus características, dificultades, y ritmos, cualquier alumno es educable en un entorno ordinario, respondiendo a las necesidades educativas de todos los alumnos.

La educación inclusiva trata de promover una educación de calidad, en la que la escuela es el motor del cambio social y de actitudes, basada en la igualdad y la democracia, la diversidad cohesionan al grupo y ofrece mayores posibilidades de aprendizaje.

Stainback, S. Stainback, W. y Jackson, H. J. (1999) caracterizan la escuela inclusiva como:

- Superación del término “integración”
- “Inclusión”, atención de todo el alumnado en centros escolares. Todo el personal de los centros y todos los recursos deben dirigirse a la educación general.
- La escuela es el motor para crear comunidad, facilitando autonomía e independencia, mediante estrategias innovadoras, acogiendo las diferencias y respetándolas en todos los aspectos.
- Currículo, priorizan los aprendizajes por encima de las diferencias.

En definitiva, se trata de dar respuesta a las necesidades educativas de todo el alumnado en el ambiente natural de la clase. Ainscow (2001) nos da una serie de principios de calidad de una escuela inclusiva:

- Todo el alumnado es bienvenido a la escuela participando en ella. La inclusión es un valor.
- Los programas deben adaptarse al alumnado. Todo el profesorado debe responsabilizarse del progreso de todos sus alumnos, dándoles el apoyo necesario.
- Unificación de la educación especial con la general.
- Las diferencias individuales como oportunidades de enriquecimiento.
- Paradigma competencial, examinar los obstáculos a la participación de los alumnos, dificultades educativas derivadas de la interacción entre lo que el alumnado aporta y el programa escolar.

La escuela inclusiva exige políticas de igualdad, que permitan la atención a la diversidad sin discriminaciones.

Arnaiz (2003) nos da unos principios de la escuela inclusiva: impulsar los derechos humanos y el respeto a la diferencia, valorizar la diversidad, promover la justicia social y la igualdad de oportunidades.

## **2. Barreras para la participación y el aprendizaje en las sesiones de Educación Física en España**

La escuela inclusiva respecto a la escuela integradora sustituye Necesidades Educativas Especiales por “barreras de aprendizaje”.

En una Educación Física inclusiva, todo el alumnado comparte el mismo espacio, con el apoyo pedagógico y social que sea necesario, manteniendo altas expectativas para el aprendizaje de todos. La inclusión presupone compartir con el grupo el proceso de aprendizaje, siendo la diversidad la que cohesiona y enriquece al grupo, ofreciendo más posibilidades de aprendizaje. Veamos a continuación que factores influyen y condicionan la inclusión:

### **2.1. Condicionantes infraestructurales.**

- Escasez de recursos económicos, los centros no disponen de los recursos suficientes para atender a la diversidad asegurando calidad docente y cubriendo las necesidades.
- Accesibilidad y diseño para todos, es imprescindible que las instalaciones y el material de Educación Física estén adaptadas a las Necesidades Educativas del alumnado. “Diseño para todos” favoreciendo a cualquier miembro de la comunidad escolar.

## 2.2. Condicionantes sociales.

- Desconocimiento de la población con discapacidad, el desconocimiento y la poca sensibilización pueden provocar conductas insolidarias como actitudes de rechazo y evitación. Las repercusiones en el contexto escolar son muy importantes ya que pueden influir negativamente en la actitud del resto del alumnado.

## 2.3. Condicionantes de los propios alumnos que presentan Necesidades Educativas Especiales.

- Nos podemos encontrar con alumnos que presenten problemas de automarginación, atención, dificultades en las relaciones sociales y bajo nivel de autoaceptación, la vivencia que el alumno o alumna tiene de su propia realidad puede favorecer una actitud de retraimiento y desmotivación que dificulte el proceso de inclusión. La personalidad y el carácter del alumno influyen significativamente en su socialización.
- El significado emocional de los contenidos curriculares de la asignatura, en función de cada alumno y alumna, el significado emocional de los contenidos puede potenciar el deseo de aprender o bloquearlo.

## 2.4. Condicionantes de la práctica docente.

- La infravaloración del área de Educación Física, cuando el Proyecto Educativo de Centro hace referencia a la diversidad, debería considerar esta área de las instrumentales, debido a que cuando esto no sucede, puede darse que el profesor de apoyo no se plantee reforzar las sesiones.

En la mayoría de bibliografía de Educación Física, pocos autores se refieren a dicho área. Parece que todavía estamos arrastrando el lastre de la asignatura “maría” donde solo se hace deporte, sin ningún planteamiento pedagógico.

La falta de reconocimiento del potencial de la Educación física en la organización escolar favorece que el maestro se sienta solo. En consecuencia, puede generar la ausencia de comunicación entre el maestro de Educación Física con el resto de profesionales que trabajan con el niño con discapacidad.

- La formación del profesorado, la carencia de formación puede inducir temores a lo desconocido, a provocar lesiones. Estos miedos no pueden favorecer la falsa inclusión. Evidentemente, la falta de formación y las estrategias docentes

inadecuadas pueden conllevar una respuesta inadecuada a las Necesidades Educativas Especiales, comportando una desmotivación en el alumnado.

- La propia idiosincrasia del profesorado, las experiencias previas, ideologías, actitud hacia la búsqueda de soluciones, capacidad de innovación... pueden determinar las posibilidades educativas del alumnado.
- El “factor familia”, la actitud de las familias ante el miedo, la poca colaboración y la sobreprotección, pueden facilitar que el educador desarrolle su actividad teniendo como consecuencia la falsa inclusión.
- La actitud del grupo clase, si no existe un trabajo previo de sensibilización para comprender los efectos de las limitaciones, pueden aparecer actitudes irrespetuosas y segregadoras, dándose el “rechazo inclusor”.
- El diagnóstico y los informes médicos, el no disponer de diagnóstico puede ser una barrera para la participación y el aprendizaje. La información médica, nos llega sintética y normalmente sin contraindicaciones, lo que aumenta el desconcierto de los docentes. Nos encontramos ante la inexistencia de protocolos médicos para evaluar las capacidades físicas del alumnado con discapacidad.
- La opinión de los fisioterapeutas, cuando se lleva a cabo sin coordinación, el trabajo interdisciplinar con los fisios es complicado ya que, tienden a equiparar la sesión de Educación Física con una sesión de alto rendimiento. Su actuación se limita a realizar un trabajo individualizado, sin plantearse la colaboración con el profesorado de Educación Física.
- Ausencia de especialistas en Actividad Física Adaptada en los Equipos de Asesoramiento Psicopedagógico o Equipos Multiprofesionales, con la presencia de un especialista en este ámbito, la actitud inclusiva de los docentes se vería reforzada y, aumentaría tanto la calidad docente como la seguridad del educador.

Este conjunto de condicionantes conforma una realidad que puede dificultar significativamente la inclusión efectiva, y la participación activa del alumnado con Necesidades Educativas Especiales en las sesiones de Educación Física, por lo que será necesario que la escuela adopte medidas concretas para atender a todo el alumnado, ayudando al desarrollo profesional y la innovación educativa.



### 3. La respuesta escolar desde la inclusión

En este punto se va a hablar sobre la respuesta escolar desde la interdependencia positiva entre el currículo y la organización, la innovación y el desarrollo profesional hasta el área de Educación Física.

#### 3.1. Desde el currículo

A través del currículo se pretende alcanzar una educación de calidad, adecuando la respuesta educativa a cada uno de los alumnos.

Se plantea un currículo abierto a la diversidad, comprensivo y participativo, holístico y constructivista, donde el maestro sea el facilitador del aprendizaje. El currículo inclusivo se caracteriza por ser (Guarro, 1999):

- Común y realizable.
- Cooperativo.
- Práctico, útil y reflexivo.
- Moral.
- Coherente y planificado.

Ford, Davern y Schnorr (1999) nos dicen que, para realizar una planificación para todos, se deben tener en cuenta las siguientes estrategias:

1. No obviar la importancia capital de los objetivos generales de la educación.
2. Diseñar un marco curricular común.
3. Ofrecer un currículo rico en significados.
4. Evaluar individualizadamente los resultados basándose en el rendimiento.
5. Tener presente la importancia del currículo “oculto”.

A ello, podemos añadir, como dicen Stainback y Stainback (1999), Giangreco (1999), et.al, que para que un currículo sea eficaz, éste debe:

- Mostrar un equilibrio entre el rendimiento académico y funcional y los aspectos sociales y personales.
- Tener en cuenta la importancia de la comunidad educativa.
- Utilizar nuevas estrategias de aprendizaje.

Con el fin de maximizar el aprendizaje de todos y todas, la enseñanza cooperativa pasa a ser una estrategia metodológica clave.

Johnson, Johnson y Holubec (1999) nos dicen los beneficios de esta estrategia:

- Aumenta el aprendizaje de todo el alumnado.
- Cohesiona al grupo y facilita interrelaciones positivas ente el alumnado.

- Proporciona al alumnado un bagaje experiencial que colabora en su desarrollo social, psicológico y cognitivo.

Para que sea posible, el maestro deberá poner en práctica los siguientes elementos básicos:

- Interdependencia positiva.
- Responsabilidad individual y grupal.
- Interrelación personal.
- Interacción social.
- Evaluación grupal.

Desde esta perspectiva, el currículo debe gestionarse de forma colegiada, ajustándose a la realidad y la cultura de todos y todas sin ninguna consideración apriorística. Así, los docentes se convierten en protagonistas de la transformación educativa.

### 3.2. Desde la organización, la innovación y el desarrollo profesional

La escuela inclusiva parte de la premisa de que las dificultades de aprendizaje se vinculan con las manifestaciones de la organización escolar. Rasgos más particulares de la organización escolar desde la perspectiva inclusiva:

- Transformar la estructura vertical en estructuras horizontales, promoviendo las relaciones comunitarias.
- Conseguir un “profesionalismo interactivo”
- Centros escolares autónomos, adaptados a su entorno y alumnado.
- Dirección de los centros adaptada a la realidad de la escuela inclusiva.

En conclusión, se trata de cambiar la cultura de los centros, afectando a la totalidad de las estructuras.

Las aulas inclusivas se basan en el fomento de la comprensión de las diferencias individuales, convirtiéndose el profesor en un promotor del aprendizaje. La flexibilidad es fundamental para que sea posible, esto exigirá al profesorado una alta adaptabilidad y una actitud comprometida.

Además, se utilizarán todos los recursos existentes para dar respuesta educativa a todo el alumnado.

El apoyo se prestará en el aula ordinaria, potenciando el apoyo mutuo entre los alumnos, fomentando que la clase se convierta en una comunidad solidaria, que potencia la autonomía y la interdependencia positiva.

Para poder potenciar el cambio, es necesario que el profesorado desarrolle su capacidad de innovación. Un maestro o maestra comprometido con la atención a la diversidad se caracteriza por:

- Tener competencias didácticas y conocimientos para la atención a la diversidad, gran variedad de estilos de aprendizaje y un compromiso moral.
- Ser reflexivo, crítico, investigador y transformador de su propia práctica.
- Investiga y mejora su práctica docente.

No debemos obviar que una escuela inclusiva requiere de compromiso político.

#### **4. La inclusión en el área de Educación Física**

En el contexto escolar inclusivo, la Educación Física debe adoptar las medidas a las que hemos hecho referencia hasta ahora. Debe ser un área más, interrelacionada con el resto de áreas.

A pesar de que la inclusión no es una tarea fácil y sigue siendo un reto en nuestro sistema educativo, existen una serie de estrategias para promover la participación activa y efectiva de todo el alumnado, independientemente de sus características, en el ambiente natural de la clase de Educación Física, estas son las siguientes:

- La educación en actitudes y valores.  
La educación conlleva implícitos unos valores, la escuela tiene que asumir la formación de personas más allá de la transmisión de conocimientos. En el centro se crea una “cultura moral propia” que influenciará a la educación de actitudes y valores.  
Para que se haga realidad la inclusión, por ejemplo, del alumnado con discapacidad en las sesiones de Educación Física, la educación en actitudes y valores será la base para que la globalidad del alumnado respete la diversidad e interiorice la inclusión como un valor que enriquece.
- El aprendizaje cooperativo y las actividades cooperativas.  
El aprendizaje cooperativo se presenta como una metodología inherente al movimiento de la escuela inclusiva.  
Por tanto, deberíamos repensar cuáles son las prácticas habituales en la Educación Física escolar para adaptaras a este marco.

- La enseñanza multinivel.  
Esta enseñanza facilita que el profesorado diseñe una sesión para todo el alumnado posibilitando la introducción de objetivos individuales. Evitamos seguir programas diferentes y se consigue que los alumnos sean miembros legítimos de la sesión de Educación Física. Por ello, los objetivos estarán definidos detalladamente para cada alumno, evaluándoles desde sus diferencias individuales.
- La adaptación de las tareas.  
En este apartado se distinguen tres fases del proceso de adaptación de las actividades motrices:
  - La información como punto de partida.
  - Análisis de la tarea.
  - Adaptación de la tarea y su seguimiento: Adaptaciones metodológicas, adaptaciones del entorno y el material, y adaptación de la tarea.
- La compensación de las limitaciones en situaciones competitivas.  
La participación activa del alumnado con discapacidad no es tan sencilla, debido a que en el proceso el niño o la niña comparte esas tareas en grupo. Es importante tener presente que la Educación Física tiene potencialidades contradictorias, debido a que puede convertirse en la sesión más socializadora e inclusiva o en la más segregadora.  
El reto del educador será proporcionar roles activos por parte de todos y todas, independientemente de sus características y peculiaridades, siendo necesario la sensibilización del grupo para conseguir que las adaptaciones sean aceptadas.
- Compartir el deporte adaptado a las personas con discapacidad.  
En el deporte adaptado es fundamental conocer las modalidades aplicables en el contexto escolar.
- El asesoramiento y el apoyo.  
Para posibilitar la inclusión en la sesión de Educación Física, hay que reclamar el asesoramiento de especialistas y la formación constante necesaria que nos permita dar las respuestas adecuadas en todo momento, educando en la diversidad.  
En cuanto al apoyo, hay que evitar la dependencia del alumno con el adulto de referencia, hay que buscar estrategias que formen a los compañeros para que estos

faciliten el apoyo. También debe conseguirse que el propio alumno con discapacidad solicite el apoyo cuando lo necesite aceptando sus propias limitaciones, colaborando en su autonomía personal.

### **Los juegos tradicionales como herramienta para la inclusión**

Las prácticas de enseñanza se particularizan y dinamizan acorde a las posibilidades permitidas en el centro escolar. El juego es una actividad que aproxima tanto a los niños como a los maestros independientemente de sus necesidades, debido a que, a través del juego, los niños comparten los significados que construyen jugando y los maestros permiten y recrean el mundo cultural propio del niño y del espacio escolar.

Según Öfele (2004), la escuela es generadora de cultura y a su vez deberá rescatar aspectos culturales, específicamente los juegos tradicionales, como una posibilidad de interacción con la cultura familiar. Varios de los juegos que aprendimos de niños hoy en día recorren las calles, modificados, pero se mantienen con el paso del tiempo.

La idea de que el juego sea factible dentro de la escuela como institución tiene que ver con el hecho de que los sujetos se interrelacionan perciben y recrean su ambiente escolar. Los juegos tradicionales que dinamizan los espacios escolares, deben ser una posibilidad de aprendizaje de valores, intercambio cultural y generadores de cultura.

Afirmado por Violante (2011), los juegos tradicionales brindan a los niños la oportunidad de descubrir y apreciar las tradiciones populares, enriquecer su bagaje cultural y disfrutar de un mundo de juego compartido interactuando con los adultos que permite una sensación de bienestar y felicidad mientras juegan con otros. Apoyados en esto, Crozzoli y Romero (2017) afirman que estos juegos permiten a los niños compartir momentos de felicidad con sus padres y abuelos, a los mayores les encanta recordar y seguir jugando, y los pequeños disfrutan recibiendo parte del patrimonio que los incorpora al mundo cultural de la comunidad a la que pertenecen.

Los juegos tradicionales están presentes en todo el mundo, aunque existen diferencias en la forma, utilización y diseño del juego, pero la esencia del mismo permanece constante. Es curioso como todos los juegos pueden repetirse en los lugares más remotos, aún con las peculiaridades de cada cultura y lugar, estas explican una serie de aspectos socioculturales.

Por otro lado, a través de la práctica de los juegos tradicionales, se trabajan de forma implícita una serie de valores, los cuales son:

- Trabajo en equipo, la mayoría de juegos tradicionales son colectivos y requieren de la cooperación y colaboración de todos los miembros para lograr el objetivo del juego.
- El respeto, los juegos están compuestos por una serie de reglas, las cuales son de necesario cumplimiento, y a su vez, al jugar con compañeros se debe respetar a cada uno de ellos.
- Cooperación, en muchos casos al realizar juegos colectivos, es necesario que exista una cooperación entre compañeros.
- Responsabilidad, el participar en los juegos implica una serie de responsabilidades, como, por ejemplo, respetar las reglas, jugar correctamente...
- Perseverancia, los juegos normalmente suelen presentar algunos desafíos los cuales deben ser superados.
- Autocontrol, al participar en los juegos, los alumnos deben saber controlar sus emociones, sobre todo en situaciones de frustración.
- Empatía, es necesario respetar a los compañeros y ponerse en su lugar para entender cómo se pueden sentir los demás con nuestras actuaciones.

Estos valores implícitos en los juegos son muy importantes para lograr el desarrollo integral de los alumnos. Además, los juegos tradicionales son divertidos, entretenidos y una gran herramienta para el desarrollo personal, social y cultural.

## **PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

En este apartado se va a contextualizar la propuesta de intervención del tema seleccionado para mi TFG, los juegos tradicionales y la atención a la diversidad, desarrollándose en el área de Educación Física.

### **Contexto**

El centro elegido para desarrollar mi propuesta es un centro rural de la provincia de Segovia. He elegido este centro para llevar a cabo mi propuesta porque es en el cual he realizado el prácticum.

Esta propuesta está dirigida a una clase de 6º de Educación Primaria, en la que el grupo está formado por 22 escolares. En esta clase hay dos niños ACNEE pero no presentan dificultades motrices. La propuesta está dirigida a la atención a la diversidad, por lo que, aunque no haya niños que presenten discapacidades o necesidades educativas especiales en relación a lo motriz, todos los niños son diferentes y hay que saber llegar a a cada uno de ellos, por lo cual, esta propuesta está orientada a la inclusión, realizando las modificaciones pertinentes en los diferentes juegos propuestos para que lleguen a todos los alumnos y alumnas con los que se va a llevar a cabo.

### **Diseño**

Se realizarán seis sesiones, en las cuales se tratarán diferentes juegos tradicionales, las sesiones comenzarán con un juego de calentamiento, en el desarrollo un juego tradicional y se finalizará con una vuelta a la calma, la cual consistirá en un juego y una asamblea.

### **Metodología**

Durante el desarrollo de las sesiones, se llevará a cabo una metodología de aprendizaje basado en el juego cooperativo, haciendo uso a su vez de una metodología activa, en la cual el alumnado va a estar totalmente involucrado y va a ser protagonista de su aprendizaje en todo momento.

### **Concreción curricular**

#### Competencias clave

Mediante la ejecución de las distintas sesiones de la Situación de Aprendizaje se busca la adquisición de las competencias clave detalladas a continuación, estas son fundamentales para el desarrollo del alumnado.

- Competencia en comunicación lingüística  
Es fundamental conocer la lengua castellana para comprender las explicaciones proporcionadas, y para poder ejecutar los diferentes juegos programados, debido a que mayoritariamente se trabaja en equipo y necesitan comunicarse entre ellos. Esta competencia también se trabaja y desarrolla en las asambleas de las diferentes sesiones, en las cuales deben exponer de forma oral o escrita sus opiniones, sensaciones y aprendizajes, de forma coherente y usando un lenguaje adecuado.
  
- Competencia personal, social y de aprender a aprender  
Esta competencia se desarrollará en la Situación de Aprendizaje, debido a que el alumnado recordará los juegos tradicionales que conocen y aprenderán nuevos juegos tradicionales, permitiéndoles así un aprendizaje significativo de los distintos juegos vivenciados durante las diferentes sesiones.
  
- Competencia en conciencia y expresiones culturales  
El aprendizaje y la realización de los juegos tradicionales planteados, les proporcionará conocimientos sobre expresiones culturales, y también el respeto y la comprensión a la multiculturalidad.

**Tabla 1:**

*Competencias específicas y criterios de evaluación*

<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Competencia específica 1	1.1. Reconocer e interiorizar los beneficios físicos, mentales y sociales de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria.  1.5. Identificar y abordar conductas vinculadas al ámbito corporal, la actividad física y el deporte, que resulten perjudiciales.
Competencia específica 2	2.3. Adquisición de un control progresivo y dominio corporal, haciendo uso de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa.



Competencia específica 3	3.1. Participación en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, gestionando las emociones.
--------------------------	---

### Saberes básicos

Bloque B. Organización y gestión de la actividad física.

- Valoración del esfuerzo personal y confianza en sus propias posibilidades.

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Capacidades perceptivo – motorices en el contexto de la práctica, los juegos tradicionales implican movimientos que requieren de coordinación, equilibrio fuerza y resistencia.

Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

- Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo, colaboración y comunicación.
- Adaptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.

- Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural, conocimiento de los juegos tradicionales, los alumnos aprenderán sobre las reglas y características de los juegos tradicionales, esto les permitirá apreciar y valorar la diversidad cultural.

### **Desarrollo**


Las sesiones que se plantean a continuación tienen un aspecto característico, este es el planteamiento inclusivo que va acompañando a cada una de las actividades programadas para cada sesión. A continuación, en la tabla 2 podemos ver el esquema de las seis sesiones llevadas a cabo, y en la tabla 3 un ejemplo de una de las sesiones desarrollada. Las seis sesiones están detalladas y pueden consultarse en su totalidad en el Anexo I.

**Tabla 2:***Esquema de las sesiones de la Situación de Aprendizaje*

<b>Sesiones</b>	<b>Juegos</b>
Sesión 1 Corre que vuela	Calentamiento – “Las cuatro esquinas” Desarrollo – “Juego del pañuelo” Vuelta a la calma – “El ratón y el gato”
Sesión 2 Bolarmonía	Calentamiento – “Las cuatro esquinas” Desarrollo – “La petanca” Vuelta a la calma – “Gallinita ciega”
Sesión 3 Ritmo y brinco	Calentamiento – “Tres en raya” Desarrollo – “Saltar a la comba” Vuelta a la calma – “Gallinita ciega”
Sesión 4 Gusanos saltarines	Calentamiento – “Tres en raya” Desarrollo – “Carrera de sacos” Vuelta a la calma – “Escondite inglés”
Sesión 5 Huellas de diversión	Calentamiento – “Tulipán” Desarrollo – “La rayuela” Vuelta a la calma – “Escondite inglés”
Sesión 6 Fuga y captura	Calentamiento – “Tulipán” Desarrollo – “Balón prisionero” Vuelta a la calma – “Aviones de papel”

**Tabla 3:***Descripción de la segunda sesión*

<b>Sesión 2 – Bolarmonía</b>	
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conos/ chinchetas</li> <li>- Boliche/ bolas</li> <li>- Pañuelos</li> </ul>	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurar la participación total, independientemente de sus características, sintiéndose incluidos y participando activamente.</li> <li>- Mejorar la percepción espacial.</li> <li>- Planificar estrategias en los lanzamientos, mejorando a su vez la precisión y la coordinación óculo-manual.</li> </ul>

	- Mejorar las habilidades sensoriales y fomentar la confianza.
<p style="text-align: center;"><b>Calentamiento – Las cuatro esquinas</b></p> <p>Se dibuja en el suelo un rombo y se ubica en cada vértice un alumno y un quinto alumno en el centro. Otro alumno dará la señal “preparados, listos, ¡fuera!” para que los alumnos de los vértices roten sus posiciones en un sentido.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> distribuidos cuatro alumnos en cada cono, y otros cuatro en el medio, cuando se dice “ya” sale el primero de cada fila, cuando se dice “revuelto” salen todos los de cada cono a cambiarse a un cono diferente.</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo – La petanca</b></p> <p>Se colocan por parejas y se dividen en 2 grupos. El juego consiste en lanzar bolas lo más cerca posible de un boliche, lanzado anteriormente por un jugador, con ambos pies en el suelo y en posición estática desde una determinada zona.</p> <p>El capitán de cada equipo debe ir apuntando los puntos que consiga cada pareja.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> se divide la clase en dos grupos, dentro de esos dos grupos se hacen tres subgrupos, uno miembro de cada equipo tirará el boliche en cada partida, y otro tendrá que llevar la cuenta de los puntos que van consiguiendo. Dando roles diferentes y trabajado en varios grupos promovemos la participación activa de todo el alumnado.</p> 	<p>Temporalización 40 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>Vuelta a la calma – Gallinita ciega</b></p> <p>Para este juego se le coloca un pañuelo en los ojos a un alumno. Elegido, posteriormente, se le dará vueltas sobre su eje, para desorientarlo y se le dejará libre para que intente capturar a sus</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>

compañeros que podrán moverse a su alrededor. A quien capture, pasará a ocupar su lugar.

**Aspectos inclusivos del juego:** se determina una zona pequeña, e iniciamos la partida con dos gallinitas, posteriormente añadimos otra y finalmente acaban siendo cuatro gallinitas.



Asamblea final.

## **Evaluación**

La evaluación de la Situación de Aprendizaje conlleva un proceso sistemático y reflexivo que nos permita entender el progreso y rendimiento del alumnado, abarcando a su vez todas las dimensiones del aprendizaje.

El alumnado será evaluado desde el primer momento, esta evaluación consistirá en la realización de una serie de preguntas orales en las que sus respuestas reflejen el nivel del que parten, para poder adaptar los contenidos a trabajar, y también, ir viendo y valorando su evolución, logrando además múltiples aprendizajes tras la realización de las diferentes sesiones.

En cuanto al desarrollo de las sesiones, se evaluará al alumnado mediante observación directa, y se irá proporcionando feedback continuo, para poder ir modificando y reajustando las actividades según sea necesario, y conseguir a su vez un proceso de enseñanza – aprendizaje adecuado a los alumnos. También, mediante la realización de las asambleas, se podrán evaluar los aprendizajes que van adquiriendo los alumnos en las diferentes sesiones.

Una vez finalizadas las sesiones, se realizará una evaluación final, la cual consistirá en una autoevaluación en la que tendrán que escribir en un folio las opiniones, sensaciones y aprendizajes que han vivenciado a lo largo de las diferentes sesiones realizadas. Por medio de esta autoevaluación podré realizar una evaluación general sobre los conocimientos adquiridos por el alumnado en las sesiones llevadas a cabo.

Tras la recogida de las autoevaluaciones del alumnado, se realizará una reflexión sobre lo que han escrito junto con lo que hemos ido recogiendo en el desarrollo de las distintas sesiones, para poder medir así la consecución de los objetivos, y evaluar qué aspectos se deben mejorar o modificar.

La consecución de los objetivos de cada sesión a nivel individual se evaluará mediante la siguiente rúbrica en la tabla 4.

**Tabla 4:**

*Rúbrica evaluación de los objetivos de las sesiones*

Ítems	Muy bien	Bien	Regular	Mal
Asegurar la participación total, independientemente de sus características, sintiéndose incluidos y participando activamente.				
Mejorar la percepción espacial.				
Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.				
Planificar estrategias en los lanzamientos, mejorando a su vez la precisión y la coordinación óculo – manual.				
Mejorar las habilidades sensoriales y fomentar la confianza.				
Desarrollar pensamiento crítico, planificación y estrategia.				
Mejorar la coordinación, el equilibrio y la agilidad, fomentando la cooperación y la sincronización.				
Fomentar la cooperación y la competencia sana.				
Mejorar la atención, observación y percepción espacial.				
Fomentar la cooperación y planificación estratégica.				
Desarrollar el equilibrio.				
Planificar estrategias, fomentando la comunicación y colaboración.				
Impulsar la introspección y la reflexión sobre las propias experiencias y aprendizajes.				

Por último, se evaluará la consecución de las competencias específicas individualmente por medio de la siguiente rúbrica en la tabla 5.

**Tabla 5:**

*Rúbrica evaluación competencias específicas*

<b>Ítem</b>	<b>Muy bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>	<b>Mal</b>
Reconocer e interiorizar los beneficios de la actividad física.				
Identificar y abordar conductas que resulten perjudiciales.				
Adquisición de un control progresivo y dominio corporal.				
Participación en actividades motrices, autorregulándose.				

A continuación, se van a exponer otras herramientas de evaluación, centradas en el tema del trabajo, estas herramientas son dos entrevistas de personas que trabajan con los juegos tradicionales en el contexto educativo, en diferentes situaciones.

En primer lugar, se ha realizado una entrevista a un profesor de la universidad, el cual participa activamente en unas jornadas intergeneracionales basadas en los juegos tradicionales. (Ver Anexo II)

En segundo lugar, se ha realizado una entrevista a una profesora del colegio, la cual ha vivido la ejecución de las sesiones planteadas en el trabajo. (Ver Anexo III)

## **RESULTADOS Y ANÁLISIS**

En este apartado se van a exponer los resultados de cada una de las sesiones, de las que se realizó un análisis docente específico. Como ejemplo, adjuntamos tras los resultados de la primera sesión el análisis de la misma. Los análisis correspondientes a cada una de las sesiones, que serán utilizados para el análisis didáctico global de la propuesta pueden encontrarse en el anexo IV.

### **Sesión 1 – Corre que vuela**

Cuatro esquinas, salió como estaba previsto

Pañuelo, se jugaron dos rondas de la manera tradicional, posteriormente se hizo una parada en la que les pregunte: “¿cómo se puede modificar el juego para que sea inclusivo, y podamos participar todos más veces?” a la que contestaron: atando el pañuelo. Todo el rato me preguntaban que cuando iba a ser eliminatorio. Esto se puede interpretar como una situación que responde a la tradición competitiva de estos juegos, pero nosotros hemos intentado cambiarla dialogando con los alumnos, sin prohibirles en ningún momento jugar de este modo.

Por lo que, les puse por parejas (a elección) y tenían que salir a por el pañuelo de diferentes modalidades: a caballito, a la pata coja agarrados de la mano, marcha atrás agarrados de la mano, uno delante y otro detrás agarrándole el pie al de delante...

El ratón y el gato, jugamos la primera vez de forma tradicional, y posteriormente introduje tres ratones y dos gatos.

Asamblea final:

- ¿Por qué creéis que el pañuelo no ha sido eliminatorio?
- ¿Por qué pensáis que hemos jugado varias rondas por parejas?
- En el ratón y el gato, ¿cómo ha sido la experiencia de meter más gatos y más ratones?

### **Análisis de la sesión**

Esta primera sesión fue una toma de contacto, y salió bastante mejor de lo que yo pensaba, principalmente porque no conocían el término inclusión entonces pensé que les iba a costar adaptarse a las modificaciones de los juegos.

El primer juego les costó un poco al principio, pero cuando lo entendieron se desarrolló correctamente y hubo una participación activa de todo el alumnado.

En el pañuelo, al principio no entendían porque no era eliminatorio, pero tras la pregunta realizada se ha fomentado la reflexión en el alumnado, incidiendo en el término “inclusión”, además, el hecho de ir por parejas usando diferentes desplazamientos ha hecho que el juego sea más divertido y dinámico.

En el ratón y el gato, el hecho de añadir más ratones y gatos ha añadido un nivel de complejidad, haciendo que el juego sea más participativo.

Por último, en la asamblea, se ha fomentado una reflexión crítica sobre los juegos llevados a cabo en la sesión y se ha fomentado la expresión del alumnado. Algunas de las respuestas de los alumnos han sido:

El pañuelo no ha sido eliminatorio porque si no, no podemos jugar todos a la vez y nos enfadaríamos, además hemos jugado varias rondas por parejas porque así colaborábamos con los compañeros para poder conseguir el pañuelo antes que el otro equipo. En el juego del ratón y el gato ha sido más divertido jugando con más gatos y más ratones porque participaban más alumnos.

## **Sesión 2 – Bolarmonía**

Cuatro esquinas, salió como estaba previsto, y, además, puse a un alumno como encargado de dar la señal a sus compañeros, este alumno fue voluntario y tras tres rondas se cambió con un compañero para que pudiera participar.

Petanca, se dividió al grupo en dos grupos, y dentro de estos dos grupos se hicieron 3 equipos para que la participación fuera más activa. El boliche se encargaba de colocarlo en cada partida un alumno diferente, el mismo que iba a comprobar quien se había acercado más al boliche, una vez habían tirado todos.

Gallinita ciega, se determinó un espacio pequeño, para fomentar así la participación de todos los alumnos, se comenzó con dos gallinitas, posteriormente se introdujo una más, y se finalizó con cuatro gallinitas en el mismo espacio.

Asamblea final:

- ¿Cómo se juega a la petanca habitualmente? ¿Por qué pensáis que hemos jugado a la petanca por equipos?



- ¿Cómo es mejor y más divertido jugar a la gallinita ciega, con una o con más gallinitas? ¿Qué estrategia he empleado para que sea más participativo?

### **Sesión 3 – Ritmo y brinco**

Tres en raya, se realizaron dos equipos y se realizaron un par de partidas, posteriormente se pusieron por parejas, y continuaron jugando.

Comba, comenzamos saltando de forma individual para que aquellos que no sabían saltar practicasen un poco, posteriormente pasamos a saltar por parejas, y finalmente saltaron todos juntos en una comba grande, cantando la canción del pelotón.

Gallinita ciega, limite un espacio en la pista, dejando un cuadrado pequeño en el que entraban todos, pero era necesario que se movieran para no ser pillados, comenzaron tres gallinitas ciegas, posteriormente se añadieron otras dos, finalizando con cinco gallinitas ciegas.

Asamblea final:

- ¿Cómo adaptaríais el juego de tres en raya para que pueda jugar una persona con discapacidad visual (que vea poco, no diferencie los colores o no vea nada)?
- ¿Cómo creéis que se puede adaptar el juego de la comba a una persona con discapacidad mental (coordinación)?
- ¿Cómo os sentís al jugar a la gallinita ciega con los ojos tapados?

### **Sesión 4 – Gusanos saltarines**

Tres en raya, se juega todo el rato en equipos y por parejas, usando diferentes tipos de desplazamientos, dirigiendo el juego un alumno lesionado.

Sacos, se comienza realizando dos partidas de forma individual, posteriormente se realiza una parada de reflexión.

- Parada de reflexión: ¿cómo adaptaríais el juego si a algún compañero le faltara alguna extremidad (brazo, pierna...) para participar todos en igualdad de condiciones?

Tras un pequeño debate sobre la pregunta realizada, se ponen por parejas, posteriormente por equipos realizando relevos en parejas, y finalmente se les ha propuesto el reto de ir todos juntos en fila horizontal, agarrando el saco del compañero de la izquierda.

Escondite inglés, juegan en gran grupo, uno la liga y el resto tiene que ir avanzando, y al quedarse parados tenían que poner una postura, diferente cada vez que se paraban.

Asamblea final:

- ¿Qué dificultad habéis tenido al jugar al tres en raya rodo el rato en parejas, y con diferente tipo de desplazamientos?
- ¿Cómo os habéis sentido al adaptar el juego para que todos los compañeros puedan participar en las mismas condiciones? ¿y en parejas? ¿y en gran grupo?
- En el escondite inglés, si hay un compañero ciego o sordo, ¿Cómo se tendría que jugar para que sepan cuando parar o cuando seguir? ¿y si se la liga?

### **Sesión 5 – Huellas de diversión**

Tulipán, se jugó en gran grupo, en un espacio reducido (campo de volley), empezaron logando dos alumnos, y terminaron de jugar ligando cuatro alumnos, los cuales llevaban un pañuelo para que fuera más fácil identificarles.

Rayuela, realizamos dos subgrupos, cada uno en una rayuela, jugaron unas cuantas partidas, y posteriormente se les propuso el reto cooperativo de la rayuela africana, en la que participaban todos y cada equipo entraba por un lateral, para que fuera más fluido.

Escondite inglés, al igual que en la anterior sesión, se jugó en gran grupo, pero con alguna variante, las cuales eran ir por parejas y los que se la ligaban debían determinar los desplazamientos.

Asamblea final:

- Si tuvierais un compañero cojo, ¿cómo adaptaríais el juego de tulipán para que pudiera jugar en las mismas condiciones que el resto?
- En la rayuela ¿cuál de las dos os ha parecido más divertida y participativa?
- Jugar al escondite inglés por parejas, ¿os ha resultado más fácil o más difícil que jugar de forma individual? ¿Por qué creéis que se ha hecho esta variante?

### **Sesión 6 – Fuga y captura**

Tulipán, al igual que en la anterior sesión, se jugó en gran grupo y con el espacio reducido, se introdujo una variante, la cual era que los que ligan iban por parejas, había tres parejas que se la ligaban, cuando pillaban a alguien, esa persona debía elegir la pareja. Al igual

que en la anterior sesión, los que se la ligaban iban con un pañuelo para identificarles más fácil.

Balón prisionero, se ha dividido la clase en dos grupos, y se ha desarrollado el juego en una zona limitada (campo de volley), dividido a la mitad y a cada lado se encontraba un equipo. En vez de haber eliminación, cuando un alumno era dado pasaba a jugar con el equipo contrario hasta que le salvarán.

Aviones de papel, para la realización de esta actividad, se le repartió medio folio a cada alumno, en el cual debían escribir de manera general opiniones, sensaciones y aprendizajes realizados a lo largo de todas sesiones realizadas. Esto me servirá como evaluación en rasgos generales de las diferentes sesiones llevadas a cabo.

Asamblea final:

- ¿Qué dificultades habéis encontrado al jugar ligando por parejas?
- Balón prisionero, ¿qué os parece que no se elimine a nadie, y que en vez de haber cementerio se cambie de equipo cuando te dan?

### **Análisis didáctico**

Tras exponer los resultados de cada una de las sesiones y teniendo en cuenta el análisis docente llevado a cabo en las mismas, así como la información que hemos obtenido en las entrevistas vamos a realizar un análisis didáctico de las diferentes temáticas tratadas a lo largo del trabajo.

- La inclusión como seña de identidad de los juegos tradicionales. La importancia de la adaptación de las reglas.

Se debe tener en cuenta que en principio los juegos tradicionales no son inclusivos, por sus reglas originales, pero estos se pueden adaptar dependiendo del entorno y el ambiente. En este caso se han adaptado todos los juegos para que sean inclusivos y aumentar la participación y el interés del alumnado, como se ha podido ver en la práctica. Por ejemplo, en la primera sesión el juego principal era el pañuelo, este es un juego eliminatorio y competitivo, pero con las adaptaciones realizadas se fomentó la participación y se dejó a un lado la competición, debido a que, aunque se les dejó jugar de la manera tradicional, se suprimió prácticamente la eliminación y se incito a la participación de todo el alumnado, añadiendo diferentes variables para que jugaran de manera colaborativa y cooperativa. Estas adaptaciones se realizaron en todas las sesiones, y principalmente en

aquellas que los juegos propuestos incitan a la competición, ya que para realizar unas sesiones inclusivas tiene que primar la cooperación y la colaboración en el alumnado.

<sup>1</sup>Coincide con esta idea la profesora del aula:

*Creo que se tienen que realizar modificaciones para que no sean eliminatorios, porque los alumnos se lo toman como una competición y no buscan el interés por aprender y disfrutar con la actividad. (EP-3)*

- Integración Vs inclusión

Por otro lado, la temática principal del trabajo es la inclusión junto con la integración, ya que esta es el primer paso para conseguir la verdadera inclusión. Puede darse la integración en los juegos por el hecho de que participen todos los alumnos conjuntamente, pero no darse la inclusión porque la participación no sea adecuada, esto sucede cuando existen personas que apenas son tenidas en cuenta.

Las sesiones llevadas a cabo han estado centradas en la integración consiguiendo una verdadera inclusión, debido a que en los diferentes juegos planteados se han realizado las adaptaciones pertinentes para que todo el alumnado participara activamente y se sintiera integrado en todo momento, además, se han ido introduciendo diferentes variables para que el alumnado cooperara con el fin de lograr un objetivo común.

Coincide con esta idea el experto al que entrevistamos para nuestro trabajo:

*Integración e inclusión a menudo son términos que se utilizan como sinónimos, pero son vocablos que hacen referencia a significados distintos. Por ello, es importante tener en cuenta que sí que existen diferencias entre inclusión e integración. En una clase un niño/a puede estar integrado porque está en el curso que le corresponde, pero puede que no haya inclusión porque por ejemplo sus compañeros le hacen bullying. Por este motivo es importante no confundir estos dos términos, los cuales muchas veces son usados de forma indistinta para referirse a lo mismo cuando son dos cosas bien diferenciadas. Como comentaba antes, hay juegos tradicionales que por sí mismos son discriminatorios porque tienen la herencia y origen en un momento determinado en el que la sociedad consideraba y veía como apropiado determinadas conductas, valores... que a día de hoy no corresponden con la sociedad. Por ello, el empleo de los juegos tradicionales desde el*

---

<sup>1</sup> Se pueden encontrar las entrevistas en los siguientes Anexos:  
Entrevista al Experto (EE) ver Anexo II  
Entrevista a la Profesora (EP) ver Anexo III

*punto de vista pedagógico-didáctico puede ser muy enriquecedor e interesante si se aplican desde la reflexión y si se adaptan al contexto y las características de los participantes. (EE-7)*

En definitiva, desde nuestro trabajo constatamos que los juegos tradicionales pueden ser una valiosa herramienta para la inclusión, pero los docentes tenemos que emplearlos con un enfoque didáctico adecuado, que tenga en cuenta la necesidad de adaptación al contexto y su carácter formativo, utilizando la reflexión como estrategia de aprendizaje.

- Barreras y desafíos

Integrar juegos tradicionales adaptados a la atención a la diversidad en el contexto educativo aporta bastantes beneficios, como, por ejemplo, el fomento de habilidades sociales, el aprendizaje activo y significativo, la preservación de la cultura... pero también presenta una serie de barreras y desafíos que hay que abordar para lograr que todo salga bien y como está planteado.

La primera barrera que nos encontramos son las normas originales de los juegos tradicionales, las cuales no son inclusivas e incitan a la competición. Por lo tanto, es lo primero que hemos modificado y adaptado para lograr la inclusión de los mismos y conseguir así nuestro objetivo.

La segunda barrera que hemos localizado ha sido a la hora de poner en práctica la propuesta, el primer día, al introducir el término “inclusión” los alumnos no sabían su significado, esto a su vez nos ha supuesto un desafío debido a que tras explicárselo en varias ocasiones seguían sin entender el concepto.

Este desafío coincide con una de las ideas de la profesora del aula:

*Es importantísimo, pero desgraciadamente la mayoría no sabe lo que significa esa palabra. Se trabaja para que lo conozcan y sepan cómo actuar en caso de contar con compañeros en esta situación. (EP-5)*

Desde nuestra experiencia vemos, por tanto, la importancia de promover el aprendizaje del concepto “inclusión” desde situaciones y experiencias prácticas que favorezcan que el alumnado vivencie el propio concepto como paso para su correcto aprendizaje.

- Evaluar la viabilidad de utilizar juegos tradicionales adaptados

El uso de juegos tradicionales adaptados en la atención a la diversidad tiene gran utilidad en el contexto educativo, debido a que fomentan la participación del alumnado y se adecuan lo máximo posible a las características de cada alumno, desarrollando a su vez una atención individualizada en las diferentes sesiones llevadas a cabo.

Además, aplicar este tipo de juegos adaptados incitan a la participación e implicación activa de todos los alumnos sin dejar a ningún alumno apartado o fuera de la sesión,

Acerca de esta idea el experto nos comenta lo siguiente:

*El potencial de los juegos tradicionales reside, en muchas ocasiones, en que son actividades sencillas a través de las cuales se comparten diálogo y juegos entre varias generaciones, haciendo que los colectivos participantes sean conscientes de la importancia de la actividad física para la salud y la calidad de vida. De este modo, los juegos tradicionales son un “bien común” de todas las personas, puesto que permiten que los mayores aporten a la formación de los jóvenes, tanto los universitarios como los escolares de Primaria, y a su vez estos actúan como guías, acompañantes e incluso como amigos en las distintas actividades que van realizando durante la Jornada. En este punto, conviene resaltar que no solamente los mayores son los que aportan a los más jóvenes, estos también les aportan puesto que intentamos que en las Jornadas se practiquen juegos que los niños conocen y ser, en algunos casos, los encargados de enseñar a los mayores, adquiriendo así experiencias y vivencias muy enriquecedoras para todos y de las que se benefician todos los participantes. Por ello, como comentaba en el apartado anterior es una forma de establecer y crear vínculos entre la escuela, la universidad y la sociedad mientras disfrutan y aprenden todos juntos. (EE-2)*

En conclusión, adaptando los juegos tradicionales se puede fomentar la participación de todo el alumnado y tras la experiencia práctica, se ha demostrado que adaptar estos juegos suprimiendo la eliminación y fomentando la cooperación, se incrementa la participación y el interés de los alumnos. Esta adaptación ha sido clave en todas las sesiones prácticamente, pero especialmente en los juegos competitivos, acorde con la opinión de la docente entrevistada, la cual subrayó la necesidad de evitar la eliminación para promover el disfrute y el aprendizaje.

El trabajo ha estado centrado en la integración y la inclusión, pero hay que tener en cuenta que, aunque todos los alumnos jueguen conjuntamente, la verdadera inclusión solo se logra cuando la participación es adecuada y equitativa. El experto consultado destaca la

crucial diferencia entre ambos términos, subrayando la necesidad de adaptar los juegos tradicionales para reflejar los valores actuales y evitar la discriminación inherente. Esta idea se ve reflejada también en Stainback, S. Stainback, W. y Jackson, H. J. (1999), los cuales nos hablan de la caracterización de la escuela inclusiva.

A su vez, la implementación de estos juegos adaptados enfrenta barreras, como, por ejemplo, las normas originales de los juegos y la falta de comprensión del concepto de “inclusión” por parte del alumnado, dicha comprensión se realizó mediante un enfoque práctico para que lo interiorizaran más fácilmente, una dificultad reflejada en los comentarios de la profesora.

Además, estos juegos tradicionales adaptados se han adecuados a las características individuales de los alumnos, fomentando la participación activa y fortaleciendo los vínculos entre diferentes comunidades educativas. El experto destaca que estos juegos permiten compartir experiencias enriquecedoras entre generaciones, promoviendo la salud y la calidad de vida a través de la actividad física. En esta línea coinciden con esta idea Stainback y Stainback (1999), Giangreco (1999), que apuntan el potencial formativo que tienen los juegos tradicionales.

Por todo ello, podemos comprobar que cuando se adaptan adecuadamente los juegos tradicionales son una herramienta valiosa para la inclusión educativa. Los docentes deben usarlos con un enfoque didáctico que contemple la adaptación al contexto y la reflexión, promoviendo a su vez un aprendizaje significativo y una alta participación. Todas las ideas reflejadas van acorde al Manual de Acción Inclusiva (Torrego, 2023) que recoge principios clave para promover la educación inclusiva.

## CONCLUSIONES

Las conclusiones del trabajo se van a llevar a cabo analizando la consecución de los objetivos que nos habíamos propuesto para dicho trabajo.

- Fomentar la inclusión a través de los juegos tradicionales. Adaptar y adecuar los diferentes juegos tradicionales, para mejorar su accesibilidad y utilidad.

Los juegos tradicionales en su forma original no son inclusivos debido a sus reglas y estructura competitiva, pero las adaptaciones y modificaciones llevadas a cabo han hecho que los juegos planteados fomentaran la participación, cooperación, colaboración e inclusión de todos y cada uno de los alumnos.

- Analizar las barreras y desafíos asociados con la integración de los juegos tradicionales adaptados en el entorno educativo.

También, se ha destacado la importancia que tiene conseguir la inclusión efectiva, en la que cada alumno se siente valorado y parte fundamental de las sesiones. Gracias a las adaptaciones llevadas a cabo se ha asegurado que cada alumno obtuviera un rol activo en los juegos, logrando la integración y participación de todo el alumnado, superando a su vez las barreras que presentan originalmente los juegos tradicionales. Es importante ser conscientes de que los juegos tradicionales no son por sí mismos inclusivos, de modo que será la adaptación y buen uso de los mismos por parte del docente lo que determine que cumplan con las expectativas a este nivel.

- Evaluar la viabilidad de implementar juegos tradicionales adaptados en centros educativos como estrategia para promover la inclusión y la igualdad de oportunidades.

Las sesiones implementadas han demostrado que por medio de una serie de adaptaciones adecuadas, los juegos tradicionales pueden convertirse en una herramienta inclusiva de gran eficacia, además, dichas adaptaciones fomentan tanto la integración de todos los alumnos, como la promoción de una verdadera inclusión, en la cual la cooperación y la colaboración entre los alumnos se convierten en pilares fundamentales del aprendizaje y la participación, logrando a su vez que las sesiones sean más interesantes y divertidas.

Además, los juegos se tienen que adaptar a los alumnos, y no los alumnos de los juegos, de esta forma conseguiremos que todo el alumnado tenga las mismas oportunidades y participen activamente.



Por todo ello, podemos ver que el objetivo general del trabajo, *analizar la utilización de los juegos tradicionales como herramienta inclusiva* se ha logrado correctamente, debido a que en todas las sesiones se han realizado las adaptaciones correspondientes para alcanzar la verdadera inclusión. La labor de evaluación que el docente lleve a cabo sobre el proceso debe ir en la línea de asegurar los objetivos propuestos.

### **Prospectiva de futuro**

Tras la realización de la propuesta, considero que es muy importante trabajar con el alumnado el término de inclusión tanto en Educación Física como en el resto de asignaturas, debido a que la primera vez que les hablamos de inclusión e integración, ninguno sabía el significado de estos conceptos, y pienso que es fundamental trabajar siempre desde la inclusión, ya que todos y cada uno de los alumnos son igual de importantes y deben recibir la misma atención.

Por ello, todas las Situaciones de Aprendizaje que se realicen, independientemente del contenido que desarrollen, deberían ser integradoras e inclusivas, es decir, debería formar parte de la actuación docente, junto con la atención individualizada, ya que son términos necesarios para impartir una educación de calidad, y lograr en el alumnado aprendizajes significativos.

### **Limitaciones**

Las limitaciones encontradas durante la realización del trabajo han sido sobre todo a la hora de hacer adaptaciones en algunos juegos, debido a que era bastante difícil sin que se modificaran las características principales del mismo.

Por otro lado, al explicar en el colegio como iban a ser las sesiones e introducir el término “inclusión” me encontré con que el alumnado no sabía el significado de dicho concepto por lo que tuve que hacer una breve explicación para que así las sesiones tuvieran sentido y los niños supieran que se está trabajando y porqué, y también para hacerles partícipes y protagonistas de los juegos, realizándoles algunas preguntas sobre posibles adaptaciones para el juego que estaban desarrollando en ese momento.

Además, al realizar las sesiones con más de una clase debía adaptar los juegos de acuerdo a los diferentes alumnos de las clases, ya que debemos tener en cuenta que cada contexto es diferente y habrá que ofrecer una respuesta adecuada a cada uno.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Guterman, T. (s. f.). *Los valores del deporte*. <https://www.efdeportes.com/efd141/los-valores-del-deporte.htm>
- Guterman, T. (s/f). *Prácticas inclusivas en Educación Física para la atención a la diversidad*. Efdeportes.com. Recuperado el 6 de junio de 2024, de <https://www.efdeportes.com/efd149/practic-as-inclusivas-en-educacion-fisica.htm>
- Loreman, T. Deppeler, J. & Harvey, D. (2005). *Inclusive Education: A Practical Guide to Supporting Diversity in the Classroom*. Routledge
- Torrego Egido, L.M. (2023). *Manual de acción para la inclusión: un decálogo para caminar hacia la educación inclusiva* (3ed). Universidad de Valladolid.
- Ríos Hernandez, M. (2009). *La inclusión en el área de Educación Física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje*. *Ágora para la EF y el Deporte*, nº 9, 83-114. Universidad de Barcelona.
- Muñoz, L. (2021/2022). *Los juegos tradicionales y populares en Educación Física* [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56635/TFG-G5640.pdf>
- ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (LOMLOE)
- Sarmiento Cruz, Luz Mireya (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales. ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?* *Revista Educación Física y deporte*, 7. Universidad de Antioquia.

## ANEXOS

### Anexo I. Descripción de las sesiones

#### Descripción Sesión 1

Sesión 1 – Corre que vuela	
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conos/chinchetas</li> <li>- Pañuelo</li> </ul>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurar la participación total, independientemente de sus características, sintiéndose incluidos y participando activamente.</li> <li>- Mejorar la percepción espacial.</li> <li>- Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.</li> <li>- Desarrollar agilidad y velocidad de reacción.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Calentamiento – Las cuatro esquinas</b></p> <p>Se dibuja en el suelo un rombo y se ubica en cada vértice un alumno y un quinto alumno en el centro. Otro alumno dará la señal “preparados, listos, ¡fuera!” para que los alumnos de los vértices roten sus posiciones en un sentido.</p> <p><b><u>Aspectos inclusivos del juego:</u></b> distribuidos cuatro alumnos en cada cono, y otros cuatro en el medio, cuando se dice “ya” sale el primero de cada fila, cuando se dice “revuelto” salen todos los de cada cono a cambiarse a un cono diferente, es decir, todo el alumnado participa en el mismo.</p>	<p style="text-align: right;">Temporalización 10 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo – Juego del pañuelo</b></p> <p>Se realizan dos equipos, estos se alinean en bordes opuestos del área. En el centro, se sitúa la profesora con el pañuelo. Cada equipo se repartirá unos números acorde a los miembros que haya en ambos equipos, al decir el numero deben ir a por el pañuelo aquellos alumnos que tengan dicho número asignado, y regresar a su zona sin cogido el pañuelo ser pillados por el contrincante.</p> <p><b><u>Aspectos inclusivos del juego:</u></b> no hay eliminación, el pañuelero es un alumno, el resto en los equipos se ponen por parejas y tienen que salir cada vez de una modalidad. En alguna ronda aleatoria se dicen todos los números para que vayan todos a la vez a por el pañuelo.</p>	<p style="text-align: right;">Temporalización 40 minutos</p>

<p style="text-align: center;"><b>Vuelta a la calma – El ratón y el gato</b></p> <p>Se elige a un participante que se la ligue (gato) y a otro que tiene que escapar de él (ratón), el resto de alumnos tienen que estar en círculo cogidos de la mano, cantando esta canción: “ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré”. Mientras que esto ocurre, el ratón tiene que ir entrando y saliendo del círculo por debajo de las manos y el gato tiene que intentar atraparlo, pero los del círculo pueden bloquear su entrada bajando los brazos.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> se ponen tres ratones y dos gatos, y el resto debe evitar que los gatos pillen a los ratones. Participa todo el alumnado y van cambiando los roles.</p> <p>Asamblea final.</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>
--	---------------------------------------

### Descripción Sesión 3

Sesión 3 – Ritmo y brinco	
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 9 aros</li> <li>- Combas</li> <li>- Pañuelos</li> </ul>	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurar la participación total, independientemente de sus características, sintiéndose incluidos y participando activamente.</li> <li>- Desarrollar pensamiento crítico, planificación y estrategia.</li> <li>- Mejorar la coordinación, el equilibrio y la agilidad, fomentando la cooperación y sincronización.</li> <li>- Mejorar las habilidades sensoriales y fomentar la confianza.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Calentamiento – Tres en raya</b></p> <p>Se divide al grupo en 4 subgrupos. El juego consiste en colocar 9 aros en tres filas 3x3, logrando nueve espacios, en cada uno de los cuales cada jugador deberá poner una chincheta o un pañuelo respectivamente, quien logre juntar tres iguales en una línea recta gana.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> se divide al equipo en dos grupos, y dentro de esos grupos se hacen parejas, para que jueguen todos en el mismo tablero, desplazándose agarrados de la mano y consensuando</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>

donde colocan el pañuelo. Trabajado en parejas, además de favorecer la inclusión, promueve la socialización y si estimulamos la creación de parejas mixtas, también la coeducación.	
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo – Saltar a la comba</b></p> <p>Se comenzará saltando de manera individual, posteriormente por parejas y tríos, para finalizar saltando todos juntos en una comba grande, cantando una canción.</p> <p><b><u>Aspectos inclusivos del juego:</u></b> se plantea como reto saltar todos juntos en la misma comba.</p>	Temporalización 40 minutos
<p style="text-align: center;"><b>Vuelta a la calma – Gallinita ciega</b></p> <p>Para este juego se le coloca un pañuelo en los ojos a un alumno. Elegido, posteriormente, se le dará vueltas sobre su eje, para desorientarlo y se le dejará libre para que intente capturar a sus compañeros que podrán moverse a su alrededor. A quien capture, pasará a ocupar su lugar.</p> <p><b><u>Aspectos inclusivos del juego:</u></b> se determina una zona pequeña, e iniciamos la partida con dos gallinitas, posteriormente añadimos otra y finalmente acaban siendo seis gallinitas.</p> <p>Asamblea final.</p>	Temporalización 10 minutos

#### Descripción Sesión 4

Sesión 4 –Gusanos saltarines	
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 9 aros</li> <li>- Chinchetas</li> <li>- Sacos</li> </ul>	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurar la participación total, independientemente de sus características, sintiéndose incluidos y participando activamente.</li> <li>- Desarrollar pensamiento crítico, planificación y estrategia.</li> <li>- Fomentar la cooperación y la competición sana.</li> <li>- Mejorar la atención, observación y percepción espacial.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Calentamiento – Tres en raya</b></p> <p>Se divide al grupo en 4 subgrupos. El juego consiste en trazar dos líneas verticales y dos horizontales que se cortan, logrando nueve</p>	Temporalización 10 minutos

<p>espacios, en cada uno de los cuales cada jugador deberá poner una chincheta o un pañuelo respectivamente, quien logre juntar tres iguales en una línea recta gana.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> se divide al equipo en dos grupos, y dentro de esos grupos se hacen parejas, para que jueguen todos en el mismo tablero, desplazándose agarrados de la mano y consensuando donde colocan el pañuelo.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo – Carrera de sacos</b></p> <p>Se le da a cada alumno un saco y deben introducirse en el mismo, agarrándolo con las manos, para que al realizar las carreras no se les caiga, estas carreras irán de menor a mayor recorrido.</p> <p>Posteriormente se introducirán variantes</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> se colocan por parejas, agarrándose de la mano y del saco, para poder realizar la carrera sin que se les caiga el saco.</p>	<p>Temporalización 40 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>Vuelta a la calma – Escondite inglés</b></p> <p>Este juego consiste en que un alumno se la pique y el resto se ponga detrás de él a una distancia suficiente para ir recorriéndola mientras que el que se la pica cuenta de cara a la pared. El primero que llegue a la pared será el que se la pique en la siguiente ronda.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> comienzan jugando en 4 subgrupos una o dos partidas, y posteriormente pasarán a jugar en gran grupo realizando diferentes tipos de desplazamientos, los cuales los determinara el alumno que cuenta.</p> <p>Asamblea final</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>

### Descripción Sesión 5

<b>Sesión 5 – Huellas de diversión</b>	
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discos de goma</li> </ul>	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurar la participación total, independientemente de sus características, sintiéndose incluidos y participando activamente.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la cooperación y planificación estratégica.</li> <li>- Desarrollar el equilibrio.</li> <li>- Mejorar la atención, observación y percepción espacial.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Calentamiento – Tulipán</b></p> <p>Este juego es como el pilla-pilla pero para evitar ser pillado hay que gritar “Tuli” y colocarse con los brazos en cruz y las piernas separadas. De esta forma no podrá ser pillado, pero tampoco podrá volver a desplazarse hasta que un compañero pase por debajo de sus piernas diciendo “pán”.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> se determina un espacio pequeño para que todos los alumnos participen activamente, y se van añadiendo personas para que pillen y sea más divertido. En el momento en el cual algún alumno no es capaz de pillar a nadie, se le cambiaría su rol con otro compañero.</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo – La rayuela</b></p> <p>Se realizan tres grupos y a cada grupo se le da un canto o un disco para que lo tiren. El juego consiste en pasar por cada uno de los cuadros ida y vuelta sin salirse ni pisar las líneas, omitiendo la casilla en la que se encuentra la piedra. El alumno tiene que llegar hasta el final y cuando regresa tiene que coger la piedra de la casilla sin perder el equilibrio.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> tras dos partidas jugando a la rayuela tradicional, pasaremos a jugar a la rayuela africana, tratando de conseguir que entren todos coordinados. La rayuela africana consiste en poner 4x4 filas de aros y que los alumnos vayan saltando adelante, atrás y lateral.</p>	<p>Temporalización 40 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>Vuelta a la calma – Escondite inglés</b></p> <p>Este juego consiste en que un alumno se la pique y el resto se ponga detrás de él a una distancia suficiente para ir recorriéndola mientras que el que se la pica cuenta de cara a la pared. El primero que llegue a la pared será el que se la pique en la siguiente ronda.</p> <p><b>Aspectos inclusivos del juego:</b> jugando en gran grupo se colocan por parejas o tríos y deben desplazarse de diferentes formas según diga el alumno que cuenta, así a su vez se favorece la interrelación.</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>

Asamblea final.	
-----------------	--

### Descripción Sesión 6

Sesión 6 – Fuga y captura	
<b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelota de goma</li> <li>- Folios</li> </ul>	<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurar la participación total, independientemente de sus características, sintiéndose incluidos y participando activamente.</li> <li>- Fomentar la cooperación y planificación estratégica.</li> <li>- Planificar estrategias, fomentando la comunicación y colaboración.</li> <li>- Impulsar la introspección y la reflexión sobre las propias experiencias y aprendizajes.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Calentamiento – Tulipán</b></p> <p>Este juego es como el pilla-pilla pero para evitar ser pillado hay que gritar “Tuli” y colocarse con los brazos en cruz y las piernas separadas. De esta forma no podrá ser pillado, pero tampoco podrá volver a desplazarse hasta que un compañero pase por debajo de sus piernas diciendo “pán”.</p> <p><b><u>Aspectos inclusivos del juego:</u></b> se determina un espacio pequeño para que todos los alumnos participen activamente, y se van añadiendo personas para que pillen en parejas y sea más divertido.</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo – Balón prisionero</b></p> <p>Se realizan dos equipos, cada uno se coloca en un campo delimitado. El juego consiste en capturar a los jugadores del equipo contrario lanzando una pelota y dándoles en alguna parte de su cuerpo, pero, si cogen la pelota conseguirán una vida. Aquellos alumnos capturados deben ir al área delimitada del campo contrario y lanzar desde allí, hasta ser salvados.</p> <p><b><u>Aspectos inclusivos del juego:</u></b> no existe la eliminación, los que son dados pasan a jugar con el equipo contrincante, y si alguno de su</p>	<p>Temporalización 40 minutos</p>



equipo consigue una vida podrá regresar la persona dada a su equipo original.	
<p style="text-align: center;"><b>Vuelta a la calma – Aviones de papel</b></p> <p>Esta actividad consistirá en construir cada uno su avión de papel, y escribir en él las sensaciones y opiniones que han tenido de las sesiones realizadas, para posteriormente echarlos a volar.</p>	<p>Temporalización 10 minutos</p>

## **Anexo II. Entrevista a un experto**

La entrevista realizada trata sobre la jornada intergeneracional que se realiza en el CEIP Diego de Colmenares.

### **- ¿Cuál es el contenido clave que se utiliza en las jornadas intergeneracionales?**

El contenido principal y clave de la Jornada Intergeneracional, al menos en la que se realiza en la asignatura de Juegos y Deportes, es poner en contacto a tres generaciones distintas como son los escolares de Educación Primaria, los estudiantes de la Universidad que estudian para ser maestros de Educación Física, y las personas mayores de centros sociales como Cáritas o Cruz Roja y poner de este modo en valor el juego como elemento de comunicación y válido para todas las generaciones, mientras el profesorado en formación descubre el potencial del juego para usarlo como metodología y recurso para ser usado con cualquier edad. Todo ello mediante actividades muy sencillas con las que conseguimos que en un ambiente distendido y lúdico se realice actividad física, y lo que es más importante, se favorecen las relaciones escuela-universidad-sociedad.

### **- ¿Por qué crees que los juegos tradicionales son una buena herramienta para el desarrollo de actividades físicas intergeneracionales?**

El potencial de los juegos tradicionales reside, en muchas ocasiones, en que son actividades sencillas a través de las cuales se comparten diálogo y juegos entre varias generaciones, haciendo que los colectivos participantes sean conscientes de la importancia de la actividad física para la salud y la calidad de vida. De este modo, los juegos tradicionales son un “bien común” de todas las personas, puesto que permiten que los mayores aporten a la formación de los jóvenes, tanto los universitarios como los escolares de Primaria, y a su vez estos actúan como guías, acompañantes e incluso como amigos en las distintas actividades que van realizando durante la Jornada. En este punto,

conviene resaltar que no solamente los mayores son los que aportan a los más jóvenes, estos también les aportan puesto que intentamos que en las Jornadas se practiquen juegos que los niños conocen y ser, en algunos casos, los encargados de enseñar a los mayores, adquiriendo así experiencias y vivencias muy enriquecedoras para todos y de las que se benefician todos los participantes. Por ello, como comentaba en el apartado anterior es una forma de establecer y crear vínculos entre la escuela, la universidad y la sociedad mientras disfrutan y aprenden todos juntos.

- **¿Qué característica debe tener un juego para poder utilizarlo en unas jornadas de este tipo?**

Hay que tener en cuenta que los juegos tradicionales *per se* tienen unas características y formas de ser jugados en función de la época en la que fueron desarrollados. Esto es, en algunos podemos encontrar estereotipos discriminatorios que desde el punto de vista pedagógico no nos interesa transmitir, pero que a partir de adaptaciones lo podemos incluir de forma más adecuada en el contexto educativo. Ahora bien, no me refiero solo a adaptación de contexto, pues la sociedad va cambiando, sino también adaptación a las características de los participantes y eso implica en el caso de una Jornada Intergeneracional un juego se tenga que adaptar a diferentes colectivos; por tanto, la característica principal que deben tener los juegos para poder ser utilizados en las Jornadas Intergeneracionales es que sean adaptables y de este modo poder meter las modificaciones o cambios oportunos para que se adecúen mejor al contexto actual y sobre todo nos permitan hacer que todas las personas puedan participar en la actividad, esto es que todos puedan ser competentes en ella, pues al igual que en cualquier sesión de Educación Física, a nosotros nos interesa que todos puedan participar, que se lo pasen bien y se vayan con una experiencia positiva de la importancia de realizar actividad física.

- **¿Cómo se modifican las jornadas intergeneracionales para que sea inclusivas, mezclando en el mismo juego a niños con personas mayores?**

En las Jornadas Intergeneracionales, los encargados de la coordinación de los talleres y actividades suelen ser los estudiantes universitarios. A ellos el profesorado les pide que diseñen y programen un taller en el que cualquier persona pueda participar porque a priori no se conocen las características de los escolares o de las personas mayores de los centros sociales. Por ello, el día que se realiza la Jornada Intergeneracional son los maestros en

formación los que a partir de la observación de los miembros de los que cada grupo está compuesto va adaptando la actividad para que todos puedan participar en ella. Relacionado con esto, el sistema que utilizamos para la composición de los grupos es el agrupamiento por categorías, temáticas... relacionadas con la salud y que se hace de forma totalmente azarosa, pero procurando que haya un equilibrio en la composición, esto es, que no hay grupos en los que solamente hay escolares o personas mayores, sino que en los grupos haya personas de las tres generaciones.

- **¿Consideras que los juegos deben ser eliminatorios?**

En este tipo de jornadas intergeneracionales los juegos no deben ser eliminatorios, más bien deben favorecer la máxima participación posible.

- **¿Qué finalidad consideras que deben tener los juegos desde el punto de vista de la participación?**

Evidentemente desde el punto de vista de la participación la finalidad y aspiración de cualquier juego debe ser la máxima participación y eso implica que los juegos propuestos se adecuen a las características de los participantes, que todos se sientan competentes a nivel motriz, etc. Para ello hay que tener en cuenta que hay juegos que los más pequeños no los pueden realizar, pero sí que hay muchas actividades que pueden hacer juntos, con las que se puede disfrutar y aprender juntos.

- **¿Consideras que hay diferencias entre la integración y la inclusión? ¿Qué crees que debe trabajarse especialmente a la hora de utilizar los juegos tradicionales en contextos de diversidad?**

Integración e inclusión a menudo son términos que se utilizan como sinónimos, pero son vocablos que hacen referencia a significados distintos. Por ello, es importante tener en cuenta que sí que existen diferencias entre inclusión e integración. En una clase un niño/a puede estar integrado porque está en el curso que le corresponde, pero puede que no haya inclusión porque por ejemplo sus compañeros le hacen *bullying*. Por este motivo es importante no confundir estos dos términos, los cuales muchas veces son usados de forma indistinta para referirse a lo mismo cuando son dos cosas bien diferenciadas. Como comentaba antes, hay juegos tradicionales que por sí mismos son discriminatorios porque tienen la herencia y origen en un momento determinado en el que la sociedad consideraba

y veía como apropiado determinadas conductas, valores... que a día de hoy no corresponden con la sociedad. Por ello, el empleo de los juegos tradicionales desde el punto de vista pedagógico-didáctico puede ser muy enriquecedor e interesante si se aplican desde la reflexión y si se adaptan al contexto y las características de los participantes.

### **Anexo III. Entrevista a una profesora del colegio**

- **¿Qué opinas sobre la utilización de los juegos tradicionales en Educación física?**

La utilización de los juegos tradicionales en la educación física tiene numerosos beneficios y puede ser una estrategia muy efectiva. Algunas razones por las cuales los juegos tradicionales son valiosos son: la promoción de la cultura y la tradición, el desarrollo de habilidades físicas y motoras, el fomento de la creatividad y la imaginación.

- **¿Qué importancia concedes a este contenido en tu programación?**

Los juegos tradicionales tienen una situación de aprendizaje dedicada a este tema en cada curso.

- **¿Consideras que los juegos deben ser eliminatorios, o se pueden realizar modificaciones?**

Creo que se tienen que realizar modificaciones para que no sean eliminatorios, porque los alumnos se lo toman como una competición y no buscan el interés por aprender y disfrutar con la actividad.

- **¿Se pueden modificar todos los tipos de juegos y deportes para que sean inclusivos?**

Si no son todos, la gran mayoría sí.

- **¿Es importante que el alumnado conozca el término “inclusión”, y sepan interactuar con compañeros que presentan diferentes características?**

Es importantísimo, pero desgraciadamente la mayoría no sabe lo que significa esa palabra. Se trabaja para que lo conozcan y sepan cómo actuar en caso de contar con compañeros en esta situación.

- **¿Propondrías en el centro unas jornadas de juegos inclusivos, en los cuales se mezclen a alumnos del centro para realizar los mismos? (dando protagonismo al alumnado)**

Si, de hecho, ya las hemos hecho y con juegos tradicionales, mezclando a todos los alumnos del centro, desde infantil hasta 6º de primaria, para que viesan las dificultades que entraña una misma actividad para las diferentes edades. Y resultó estupendo.

## **Anexo IV – Análisis de las sesiones**

### Análisis de la sesión 2

En el primer juego de esta sesión, el hecho de poner a un alumno voluntario encargado de dar la señal ha hecho que todos participen activamente, y además se le ha otorgado al alumno una responsabilidad y autonomía.

Por otro lado, en la petanca al dividir al gran grupo en subgrupos ha aumentado la participación del alumnado, y la rotación para colocar el boliche y comprobar los resultados ha hecho que el juego sea equitativo.

Finalmente, en la gallinita ciega al determinar el espacio, hemos asegurado que todos los alumnos estén involucrados en el juego, y también, al aumentar el número de gallinitas ciegas se ha aumentado el nivel de dificultad lo que ha mantenido la participación y dinámica.

Tras la asamblea final, hemos podido comprobar que el alumnado ha participado activamente en la sesión y se ha involucrado en las adaptaciones realizadas.

- **¿Cómo se juega a la petanca habitualmente? ¿Por qué pensáis que hemos jugado a la petanca por equipos?**

Habitualmente se juega por parejas, pero pensamos que hemos jugado por equipos para poder participar y divertirnos todos.

- **¿Cómo es mejor y más divertido jugar a la gallinita ciega, con una o con más gallinitas? ¿Qué estrategia he empleado para que sea más participativo?**

Mola más jugar con más gallinitas porque así es más fácil de pillar y participamos todos. Se ha reducido el espacio.

### Análisis de la sesión 3

En el tres en raya, al jugar por equipos, se ha fomentado el trabajo en equipo y la cooperación, a continuación, al juntarles por parejas dentro del equipo se ha promovido la participación del alumnado.

La progresión realizada en la comba de saltar individualmente a hacerlo por parejas y finalmente en gran grupo ha sido una buena forma de saltar de forma gradual, sobre todo para aquellos que no sabían o se les daba mal saltar a la comba.

En la gallinita ciega, como he dicho en la anterior sesión, el hecho de limitar el espacio y aumentar el número de gallinitas ciegas, incrementa la participación, la dificultad y el interés en el alumnado.

Por último, la realización de la asamblea nos ha hecho ver como el alumnado reflexiona de cara a realizar los juegos de una forma más inclusiva, introduciéndoles aún más a fondo en el término.

- **¿Cómo adaptaríais el juego de tres en raya para que pueda jugar una persona con discapacidad visual (que vea poco, no diferencie los colores o no vea nada)?**

Hacer el juego con tacto, es decir, en vez de aros usar papeles con textura pegados a la pared y que vaya con pañuelos de diferente textura. Usar diferentes materiales, por ejemplo, pañuelos y conos. Y si no diferencia los colores, usar colores llamativos y muy diferentes. Que vaya con un compañero de guía que le vaya proporcionando indicaciones.

- **¿Cómo creéis que se puede adaptar el juego de la comba a una persona con discapacidad mental (coordinación)?**

Jugar a juegos más lentos como la culebrilla o la barca que la comba va por el suelo.

- **¿Cómo os sentís al jugar a la gallinita ciega con los ojos tapados?**

He sentido agobio e inestabilidad.

#### Análisis de la sesión 4

En el tres en raya, al añadir variaciones como el uso de diferentes tipos de desplazamientos, ha hecho que el interés y la motivación del alumnado aumente, y además, poner al alumno lesionado de director del juego ha sido una buena manera de involucrarlo en el juego sin que se sintiera desplazado o no pudiera participar.

En la carrera de sacos, al comenzar de forma individual ha hecho que los alumnos se puedan familiarizar con la actividad, y desarrollar estrategias para desplazarse. La parada de reflexión ha promovido que los alumnos piensen de forma crítica la adaptación haciendo referencia a la inclusión y colaboración. finalizar la actividad con relevos y el reto cooperativo ha promovido el trabajo en equipo y la coordinación del alumnado.

El escondite inglés jugando en gran grupo ha sido una buena manera de terminar la sesión fomentando la colaboración, además, incluir la variante de que tengan que cambiar de postura cada vez que paran hace que el juego sea más divertido y creativo.

Por último, en la asamblea han podido expresar las sensaciones experimentadas durante la vivencia de la sesión, y, además, han realizado una última reflexión para que si tuvieran un compañero con las características descritas pudiera jugar al igual que el resto.

Algunas respuestas de los alumnos a las preguntas de la asamblea han sido las siguientes:

- **¿Qué dificultad habéis tenido al jugar al tres en raya rodo el rato en parejas, y con diferente tipo de desplazamientos?**

Que dependíamos de la pareja y nos teníamos que adaptar a su ritmo, pero cambiar los desplazamientos ha sido más divertido y entretenido.

- **¿Cómo os habéis sentido al adaptar el juego para que todos los compañeros puedan participar en las mismas condiciones? ¿y en parejas? ¿y en gran grupo?**

Con un brazo solo era un poco difícil porque no sujetábamos bien el saco. Por parejas ha sido difícil coordinarnos para saltar a la vez y no caernos, pero lo hemos conseguido. En gran grupo ha sido imposible porque no nos poníamos de acuerdo.

- **En el escondite inglés, si hay un compañero ciego o sordo, ¿Cómo se tendría que jugar para que sepan cuando parar o cuando seguir? ¿y si se la liga?**

Se tendría que jugar por parejas para que su compañero le vaya diciendo cuando tiene que parar o seguir, y si se la liga igual.

### Análisis de la sesión 5

Jugar a tulipán en un espacio reducido nos asegura que todo el alumnado participe activamente, además, incrementar el número de alumnos que ligan da una mayor dificultad al juego, y el hecho de usar pañuelos para identificar a los que ligan es una buena idea para asegurar que todos sepan quiénes son.

En la rayuela al dividir el gran grupo en subgrupos ha fomentado la participación, además al introducir el reto cooperativo de la rayuela africana, se ha aumentado la colaboración y el trabajo en equipo, también el hecho de que cada equipo entrara por un lateral ha hecho que el juego fuera más fluido y hubiera una coordinación constante entre todos los alumnos.

En el escondite inglés, como he dicho en la anterior sesión, al jugar en gran grupo ha fomentado la socialización, pero la variante introducida de jugar por parejas ha hecho que hubiera una mayor colaboración y comunicación entre los compañeros. Además, que los alumnos que ligaban determinaran los desplazamientos ha hecho que fuera más interesante y dinámico.

Por último, mediante la asamblea se ha fomentado el pensamiento crítico, y se han valorado las opiniones de los alumnos. Algunas respuestas de los alumnos han sido las siguientes:

- **Si tuvierais un compañero cojo, ¿cómo adaptaríais el juego de tulipán para que pudiera jugar en las mismas condiciones que el resto?**

Ir agarrado a un compañero para poder moverse mejor y toda la clase igual.

- **En la rayuela ¿cuál de las dos os ha parecido más divertida y participativa?**

Nos ha parecido más divertida la rayuela africana porque tenía ritmo y participábamos todos.



- **Jugar al escondite inglés por parejas, ¿os ha resultado más fácil o más difícil que jugar de forma individual? ¿Por qué creéis que se ha hecho esta variante?**

Nos ha parecido un poco más difícil porque cada uno nos movíamos a un ritmo distinto y hacían volver atrás más veces. Porque así participamos todos y cooperamos entre parejas.

### Análisis de la sesión 6

Jugar a tulipán en un espacio limitado, como he dicho en el análisis de la anterior sesión, ha fomentado la participación del alumnado en todo momento. Al introducir la variable de que ligan por parejas, ha hecho que el juego sea más colaborativo.

En balón prisionero, jugar en un espacio limitado ha hecho que el juego fuera mucho más dinámico, además la adaptación de que el alumno dado pase al otro equipo ha fomentado mucho la inclusión y ha fomentado el interés de los alumnos.

Por último, la actividad de los aviones de papel ha sido una actividad bastante creativa, ha permitido a los alumnos a expresar sus pensamientos, opiniones y aprendizajes de una manera lúdica, permitiéndonos obtener una retroalimentación muy valiosa sobre las sesiones y nos ha permitido entender el impacto que han tenido en los alumnos las sesiones realizadas. Además, mediante la asamblea el alumnado nos ha expresado de forma crítica lo que les ha parecido esta última sesión siguiendo el guion de las preguntas realizadas. Algunas de las respuestas de los alumnos, han sido las siguientes:

- **¿Qué dificultades habéis encontrado al jugar ligando por parejas?**  
Uno dependía de otro, y si uno corría más que el otro era difícil pillar a alguien porque no nos podíamos soltar la mano. Cada uno de la pareja queríamos ir a por un compañero diferente, por lo que tenían que ponerse de acuerdo.
- **Balón prisionero, ¿qué os parece que no se elimine a nadie, y que en vez de haber cementerio se cambie de equipo cuando te dan?**  
Que es mejor porque así todos jugamos. Así nadie se elimina y entonces nadie se enfada.