



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

**Comprendemos las sociedades en las que se generan  
sus juegos tradicionales y los adaptamos al contexto**

**TRABAJO FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
(MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA)**

**AUTORA: ELISA ÁLVAREZ TARILONTE**

**TUTOR: NICOLÁS JULIO BORES CALLE**

Palencia, 17 de junio de 2025

## RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado se centra en el uso pedagógico de los juegos tradicionales dentro del área de Educación Física. A través de una unidad didáctica, se propone una intervención educativa que permite al alumnado conocer juegos de distintas culturas, reflexionar sobre sus reglas y transformarlos para hacerlos más inclusivos, cooperativos y seguros, lo que se denomina juego bueno. El trabajo combina una fundamentación teórica con una experiencia práctica desarrollada en el Practicum II, abordando el juego desde su dimensión cultural, social y emocional.

El análisis de la intervención muestra cómo el alumnado, según su edad y contexto, es capaz de identificar dinámicas excluyentes y proponer variantes para hacer los juegos más equitativos. A través de esta propuesta, se refuerzan valores como el respeto, la participación activa y la conciencia intercultural, alineándose con los objetivos curriculares de Educación Física y con los principios de una educación en valores. En conjunto, el trabajo pone en valor el juego como una herramienta pedagógica clave para la inclusión y el desarrollo integral en el ámbito escolar.

**PALABRAS CLAVE:** Educación Primaria, Educación Física, Juegos Tradicionales, Cultura Lúdica, Juego Bueno.

## ABSTRACT

This Final Degree Project focuses on the pedagogical use of traditional games within the area of Physical Education. Through a didactic unit, an educational intervention is proposed that allows students to know games from different cultures, reflect on their rules and transform them to make them more inclusive, cooperative and safe, which is called “good play”. The project combines a solid theoretical foundation with a practical experience developed in the Practicum II, addressing the game from its cultural, social and emotional dimension.

The analysis of the intervention shows how the students, according to their age and context, are able to identify exclusionary dynamics and propose variants to make games more equitable. Through this proposal, values such as respect, active participation and intercultural awareness are reinforced, aligning with the curricular objectives of Physical Education and with the principles of education in values. Overall, the work values the game as a key pedagogical tool for inclusion and integral development in the school environment.

**KEY WORDS:** Primary Education, Physical Education, Traditional Games, Playful Culture, Good Game.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>2. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>6</b>
<b>3. OBJETIVOS.....</b>	<b>7</b>
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>8</b>
4.1. DEFINICIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES.....	8
4.1.1. Definición del concepto “juego”.....	8
4.1.2. Definición del concepto “tradicional”.....	9
4.1.3. Concepto de juegos tradicionales.....	10
4.2. LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN FÍSICA.....	11
4.3. LA PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	12
4.4. DEFINICIÓN DE CULTURA LÚDICA.....	14
4.4.1. Concepto de cultura lúdica.....	14
4.4.2. La cultura lúdica en Educación Física.....	15
4.5. LOCALIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CURRÍCULO.....	16
<b>5. METODOLOGÍA.....</b>	<b>20</b>
<b>6. ANÁLISIS DE LA TRANSFORMACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN JUEGO BUENO.....</b>	<b>22</b>
6.1. MODIFICACIONES SEGÚN EL RANGO DE EDAD DE LOS JUGADORES.....	22
6.2. INFLUENCIA DEL CONTEXTO SOCIAL DE LOS JUGADORES.....	24
6.3. RELACIONES DE LOS JUGADORES PARA LOGRAR UN JUEGO EQUILIBRADO	25
6.4. ¿EL JUEGO PIERDE SU REGLA PRIMARIA TRAS LAS MODIFICACIONES?.....	26
6.5. LA DIMENSIÓN CIUDADANA DEL JUEGO TRADICIONAL Y SU IMPLICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DEL ALUMNADO.....	27

<b>7. CONCLUSIONES.....</b>	<b>29</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>31</b>
<b>9. ANEXOS.....</b>	<b>33</b>
ANEXO 1: “VIAJAMOS POR LOS CONTINENTES”.....	33

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado se enmarca en el ámbito de la Educación Física en la etapa de Educación Primaria, y surge a partir de una experiencia de intervención educativa realizada durante el Practicum II. En concreto, el trabajo propone una reflexión y puesta en práctica sobre el uso pedagógico de los juegos tradicionales de los cinco continentes como herramienta para fomentar valores como la inclusión, la cooperación y la equidad.

A lo largo del trabajo se desarrolla el concepto de juego bueno, entendido como aquel juego adaptado y transformado para responder a las necesidades del alumnado actual, evitando dinámicas excluyentes o violentas, y favoreciendo la participación igualitaria. Este enfoque se apoya tanto en fundamentos teóricos como en la experiencia directa en el aula, mediante el diseño e implementación de una unidad didáctica interdisciplinar, titulada “Viajamos por los continentes”. En ella, los alumnos participan en actividades lúdicas originarias de diferentes culturas, adaptadas con criterios pedagógicos y éticos.

El análisis realizado combina aportaciones teóricas sobre la naturaleza del juego, su valor educativo y su relación con la cultura, con una metodología de observación participativa que permite valorar cómo el alumnado transforma de forma crítica y creativa los juegos tradicionales en propuestas más inclusivas. Además, se examinan factores como la edad, el contexto social y las relaciones del grupo, que inciden directamente en el modo en que los juegos son modificados para convertirse en experiencias significativas de aprendizaje.

Este TFG, por tanto, no solo recoge una experiencia práctica de enseñanza, sino que también plantea una propuesta educativa que busca enriquecer el currículo de Educación Física, integrando el juego como vehículo de aprendizaje emocional, cultural y social. A través del juego, el alumnado no solo se mueve y se divierte, sino que también aprende a convivir, a respetar y a transformar su realidad de forma crítica y solidaria.

## 2. JUSTIFICACIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado surge de la necesidad de promover prácticas pedagógicas inclusivas en el área de Educación Física, en un contexto escolar cada vez más diverso y multicultural. Empleando el juego, como una herramienta pedagógica, ya que posee un alto valor educativo no solo por su dimensión lúdica y motriz, sino también por su capacidad para transmitir normas, roles y valores sociales.

En particular, los juegos tradicionales constituyen un recurso culturalmente rico, cercano al alumnado, que puede emplearse para trabajar contenidos curriculares y valores fundamentales como la cooperación, el respeto y la convivencia. Sin embargo, muchos juegos tradicionales presentan dinámicas excluyentes, competitivas o estereotipadas que, si se aplican sin reflexión ni adaptación, pueden reforzar desigualdades y prácticas discriminatorias dentro del aula.

Por este motivo, el presente trabajo se centra en el análisis, adaptación e implementación didáctica de juegos tradicionales transformados en “juegos buenos” siendo los alumnos los que lleven a cabo esas transformaciones; es decir, juegos revisados desde una perspectiva inclusiva, no violenta, participativa y equitativa. Esta propuesta responde al objetivo de contribuir a una Educación Física más crítica, participativa y socialmente comprometida, alineada con los principios de la educación en valores, la atención a la diversidad y la interculturalidad.

Al diseñar y aplicar una unidad didáctica basada en estos juegos, se pretende facilitar en el alumnado la adquisición de competencias sociales y cívicas, así como fomentar una práctica docente reflexiva, creativa y adaptada a las necesidades del entorno educativo actual.

### 3. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretende conseguir elaborando con este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

- Identificar los fundamentos pedagógicos que sustentan el uso de los juegos tradicionales como recurso didáctico en Educación Física.
- Examinar juegos tradicionales representativos de distintas culturas del mundo, valorando sus características, dinámicas y potencial educativo.
- Diseñar una unidad didáctica centrada en juegos tradicionales adaptados desde una perspectiva intercultural, inclusiva y cooperativa.
- Aplicar dicha unidad didáctica en un contexto real de aula, permitiendo que el alumnado modifique los juegos para transformarlos en juegos buenos.
- Evaluar los resultados de la implementación didáctica, atendiendo a la participación, la inclusión y el desarrollo de actitudes de respeto, igualdad y cooperación entre los alumnos.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 4.1. DEFINICIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

#### 4.1.1. Definición del concepto “juego”.

La actividad física, entendida como el conjunto de acciones corporales que implican movimiento, se asocia comúnmente con la práctica de ejercicio al aire libre. Sin embargo, este concepto también abarca otras actividades tales como los juegos, el deporte y, específicamente, la asignatura de Educación Física. De este modo, el concepto de juego lleva consigo una serie de definiciones que se enuncian a continuación.

En primer lugar, La Real Academia Española (s.f.) define juego como “la acción y efecto de jugar por entretenimiento” y como “el ejercicio recreativo de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (n.p.). Atendiendo a estas conceptualizaciones de juego, podemos interpretarlo como una actividad lúdica de naturaleza esencialmente flexible, adaptándose a diversos contextos con el fin de cumplir funciones como el entretenimiento, el desarrollo personal o la competición.

Por su parte, Rüssel (1970), define el juego como “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por ella misma”. Este autor define el juego teniendo como prioridad la estructura emocional del mismo, dando énfasis a la sensación placentera que genera en los jugadores. Haciendo que este sea un espacio de libertad emocional, donde se pueda disfrutar y conectar con los demás jugadores. Por lo que, el placer se presenta como algo fundamental en el juego, y esta vivencia positiva es esencial para entender que el juego es una herramienta poderosa en el ámbito educativo en la etapa escolar ya que, las emociones tienen una gran relevancia en el aprendizaje y la socialización.

Además, Blanchard y Cheska (1988) definen el juego como un tipo inclusivo de actividad detectable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción. También ofrecen otra definición en la cual establecen a los juegos como actividades competitivas en las que interviene la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que igual como ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales del ocio.

Finalmente, Torres (2000) entiende el juego como una acción que los jugadores eligen libremente realizar se lleva a cabo dentro de unos límites de espacio y tiempo, según reglas de obligado cumplimiento para su correcto desempeño, que son aceptadas voluntariamente.

Tras analizar todas estas definiciones puede llegar a la siguiente conclusión; el juego es una actividad polifacética que ha sido interpretada desde diversos enfoques a lo largo de los años: como forma de entretenimiento, expresión de placer, espacio simbólico y actividad con reglas. Pero en todas ellas se puede observar el carácter voluntario, reactivo y sobre todo emocionalmente significativo.

Además, el juego no es solo una herramienta de ocio, sino que ofrece a los jugadores una oportunidad de aprender, socializar y favorece el desarrollo integral de la persona. Para concluir, hay que resaltar el hecho de que el juego tenga la capacidad de generar placer, ayuda a favorecer la inclusión, así como a adaptarse a los diferentes contextos culturales y educativos que uno puede encontrarse, por lo que es un recurso pedagógico que adquiere gran valor dentro de la Educación Física.

#### **4.1.2. Definición del concepto “tradicional”.**

La Real Academia Española (s.f) define esta palabra de la siguiente manera:

Perteneciente o relativo a la tradición. Que sigue las ideas, normas o costumbres del pasado.

Según Navarro (1998) y Lavega (2000), define este término de la siguiente manera: Son aquellos juegos que conocemos desde siempre y que incluso son conocidos por nuestros antepasados, es decir significa arraigo en la cultura. Son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que, por lo tanto, se han ido transmitiendo de forma generacional.

Según Expósito (2006), define el término Tradicional de la siguiente forma: Se refiere a la tradición, es decir, a la transmisión que se produce del dominio de una cosa, es decir, a la transmisión especialmente oral de padres a hijos, de hechos históricos, conocimientos, creencias y prácticas que suelen ser costumbres y su uso o práctica viene de antiguo.

Por otro lado, J. A, Torres (2013), da la siguiente definición de Tradicional: Costumbres, usos, que vienen de lo antiguo. Refiere a la tradición, a la transmisión del dominio de una actividad o saber, especialmente de forma oral, de padres a hijos. Al juego tradicional se le supone ser una práctica que se ha dado a conocer de generación en generación, teniendo continuidad en el tiempo. No puede aplicarse a una práctica actual, innovadora. Una puede ser tradicional, pero no popular, y viceversa.

#### **4.1.3. Concepto de juegos tradicionales**

Tras analizar las siguientes definiciones (juego; tradicional), podemos concluir que el juego es un agente de aculturación, que a través de él se van normalizando unos usos, prácticas y vivencias corporales, aprendiendo actitudes y valores propios de cada contexto.

Los contextos marcan mucho la dimensión estructural de los juegos. Y estas relaciones entre el juego y la cultura quedan muy bien resumidas por las palabras de P. Parlebás (1988): “al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece.” (p. 144).

Por lo tanto, el modo de observar los rasgos básicos y fundamentales de una cultura es contemplar las huellas que ésta va dejando, analizar los escenarios en los que tuvo vida. Entendemos que la palabra “escenario” como el conjunto de circunstancias que rodean un suceso. Cuando hablamos de escenarios en EF nos referimos a un espacio, unos materiales, fijos y móviles, unos ritmos, unas normas, unas estructuras de funcionamiento. (Vaca Escribano, 1996).

Según Navarro (1998), los juegos son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades. Cultura y juego son dos conceptos estrechamente asociados, donde la cultura se define como comportamiento simbólico y como guía para la acción colectiva o individual, donde el juego es un elemento más de la cultura, pues contribuye a ella aportando formas de expresión y de organización.

Según Regina, M. (1999), habla de los juegos tradicionales y nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos).

Según (Lavega et al., 2006), habla de los juegos tradicionales como prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales (Lavega et al., 2006). Sin embargo, dada su condición permeable y heterónoma, no escapan a influencias y transformaciones a las que les somete el entorno (Lavega, 2000).

Otros autores como Villalobos (2020) hablan de los juegos tradicionales como una parte de la cultura natural de determinados pueblos o regiones. Carecen de reglas específicas ya que se transmiten de forma oral a través de las generaciones, por ende, pueden modificarse a medida del tiempo o según su aplicación.

Por otro lado, Vilema (2020) define a los juegos tradicionales como un conjunto de actividades lúdicas que son propios en determinadas regiones y son practicados para preservar la tradición cultural.

## **4.2. LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCACIÓN FÍSICA**

Una de las principales potencialidades que tiene el juego tradicional es la gran variedad de situaciones motrices que ofrece con un gran abanico de formas distintas de jugar, con reglas originales y estructuras lúdicas muy variadas (Lavega, 2000).

Los juegos tradicionales justifican su presencia en los programas de Educación Física por tres motivos principales (Navarro, 1998):

- Por ser parte de la propia cultura y, por lo tanto, ser un mecanismo de la transmisión cultural y de la afirmación de la idiosincrasia.
- Por contener componentes motores más que suficientes para tener en cuenta en nuestros objetivos.
- Por contribuir a completar, debido a su naturaleza de juego, los objetivos afectivos y sociales.

Desde el área de la educación física, podemos intentar recuperar y evitar la pérdida y la desaparición de estos juegos propios y característicos utilizándolos como herramientas que conduzcan al desarrollo de aspectos motrices, cognitivos, afectivos y sociales,

consiguiendo al mismo tiempo los diferentes objetivos establecidos por la LOE (Ortí, 2003).

Entre los objetivos socioculturales resaltados por los autores (Gómez y Valero Valenzuela) dan importancia a los siguientes:

- Aproximar al alumnado al mundo de los juegos practicados en su entorno próximo.
- Conocer la sociedad propia, así como la evolución de ésta, ya que muchos juegos llevan asociado un vocabulario, una vestimenta, unas herramientas, unos espacios, propios. Al mismo tiempo se está produciendo una unión y una relación con sus antepasados, sus padres, sus abuelos...
- Desarrollar la capacidad de búsqueda mediante la investigación en su pasado próximo, así como recuperar los juegos y determinadas costumbres de la zona.
- Valorar las posibilidades de aplicación de los juegos en la calle, fuera del horario escolar.

Los juegos tradicionales, debido al componente cultural que poseen, en muchas ocasiones tienen un marcado carácter de diferenciación sexual. Así encontramos unos juegos de chicas: por ejemplo, saltar a la comba o la rayuela, y otros de chicos, en los cuales se acentúa más el carácter físico: por ejemplo, los juegos de echar un pulso o de levantamiento de piedras.

Por tanto, dentro del aula para intentar reorientar la concepción sexual de los juegos y trabajar la coeducación debemos intentar que los alumnos experimenten tanto los juegos correspondientes socialmente a su sexo como los del sexo contrario, para que así vean las posibilidades lúdicas de éstos (Ortí, 2003).

### **4.3. LA PROBLEMÁTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

Para comprender la problemática de los juegos, es crucial contextualizar el origen de los juegos tradicionales. Para ello, se debe invitar al alumnado a reflexionar sobre cuestiones como: ¿De dónde proviene este juego?, ¿cómo se practica en su lugar de origen?, ¿qué materiales se utilizan?, ¿quiénes pueden jugar: todos los niños y niñas o existe una segregación de género?, etc.

Solo después de comprender el contexto cultural y social del juego es posible llevar a cabo transformaciones que lo adapten a las características del grupo, haciéndolo más inclusivo, seguro y educativo.

A raíz de todo lo anterior, hay que tratar el problema que surgía en los juegos tradicionales, abordando cuatro aspectos claves:

Seguridad. Este aspecto es clave para lograr una clase de Educación Física sin percances. Se toman en cuenta aspectos como: espacio, indumentaria del alumno y el control de movimientos.

- Espacio: Buscar lugares seguros para llevar a cabo el juego (zonas verdes en el patio escolar, el gimnasio), así como acondicionar los espacios para hacer que estas sean menos peligrosas (mediante el uso de zonas delimitadas, uso de colchonetas, etc).
- Indumentaria del alumnado: controlar el uso de diversas prendas o objetos como las gafas, los relojes o pulseras, calzados, etc. Que puedan causar daños a uno mismo durante el juego.
- Controlar el movimiento: evitar todas aquellas acciones peligrosas para uno mismo y para los demás. Y acordar palabras clave para reducir el riesgo de lesión, por ejemplo: “voy a soltar”.

Relaciones. En cuanto a este aspecto lo considero básico para llevar a cabo estos juegos y siempre. Dado que se abordan aspectos que son fundamentales en las relaciones sociales y aborda lo siguiente:

- Mantener un diálogo ya sea con los compañeros o bien con el grupo, respetando la opinión de todos.
- Dar la oportunidad de asumir diferentes roles a cada uno de los participantes, evitando así que no siempre asuma el mismo rol una persona.
- Comprender el valor que tiene ayudar a los compañeros, así como aceptar las diferencias. Por lo que es fundamental que todos estén bien integrados.

Intervención personal y responsabilidad. Este es uno de los apartados más destacados y fundamentales que hay que trabajar con el alumnado, y es el de la aceptación del éxito y de la derrota. Estas dan paso a identificar las emociones que surgen y lograr un

control de las mismas. Para conseguir así una actitud positiva ante los diversos sucesos del juego, también hay que destacar el papel importante que tiene en la mediación de conflictos sin la necesidad de intervención del docente.

Normativa. En este apartado es fundamental que los alumnos descubran cuál es el papel que tienen las normas en el desarrollo del juego. Por lo tanto, es básico que de forma colectiva pacten unas normas, es decir cada modificación realizada en una norma tiene que ser una adaptación de mejora teniendo en cuenta las características del grupo para lograr un juego equilibrado.

Las modificaciones de los juegos no buscan eliminar la esencia del juego tradicional, sino preservarla adaptándola a las necesidades y características del alumnado actual, favoreciendo así una experiencia educativa, inclusiva y segura.

## **4.4. DEFINICIÓN DE CULTURA LÚDICA**

### **4.4.1. Concepto de cultura lúdica**

Vistas las definiciones que ofrecen diversos autores acerca de la cultura lúdica como Blanchard y Cheska, Vaca, Garcia Monge, A (2001), entre otros autores. Entiendo la cultura lúdica, como todos aquellos juegos que van más allá de ser simples actividades recreativas. Dado que contienen valores, normas, creencias y prácticas sociales que son transmitidas de generación en generación. Su práctica no solo proporciona entretenimiento, sino que también actúa como un medio para la socialización y la transmisión cultural.

El autor Johan Huizinga (1984) que señala que “El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural [...] permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual y es transmitido por tradición” (p. 671). Y la autora Ana Pelegrín añade que “las imágenes soterradas en la memoria kinésica/lúdica crecen enredándose en los cauces callados de la emoción primera” (p. 671).

Ambos autores revelan que jugar es mucho más que una acción motriz; ya que, al jugar, revive símbolos, emociones y formas de relación que ajustan la identidad individual y colectiva.

En definitiva, puedo definir la cultura lúdica como el conjunto de prácticas, valores y significados que dotan a los juegos dentro de una sociedad. Esta cultura lúdica establece

una importante conexión con los juegos tradicionales, puesto que son unos auténticos “textos” orales y gestuales, que se pueden comparar en importancia a otros elementos de patrimonio cultural. Y son entendidos como expresiones vivas de la cultura lúdica de una comunidad, pueblo o región, ambos son una manifestación motriz que es socialmente compartida.

#### 4.4.2. La cultura lúdica en Educación Física

Desde el marco normativo, el currículo de Educación Primaria en Castilla y León (Decreto 38/2022) recoge expresamente la importancia de incluir en el área de Educación Física la práctica de “juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas y del entorno más cercano” (bloque E), lo que respalda su abordaje didáctico dentro del aula. Así mismo, la cultura lúdica, la entendemos como el conjunto de prácticas motrices tradicionales y populares que han sido elaboradas, transmitidas y transformadas socialmente. Esta conforma un eje fundamental en la enseñanza de la Educación Física en la etapa de Educación Primaria.

Para el tratamiento didáctico de la cultura lúdica una clave se basa en la unión de las experiencias previas del alumnado con las estructuras formas que tiene el juego reglado escolar. En ese proceso, se contempla la necesidad de valorar al grupo de alumnos, aspectos como su nivel de madurez y dinámica funcional, para poder elaborar experiencias educativas que estén relacionadas con sus intereses y capacidades. Es decir, hay que reconocer la carga simbólica que los juegos acarrear para el alumnado, teniendo en cuenta la evocación de roles, espacios y materiales portador de significado emocional y social.

He de destacar el valor de ciertas familias de juegos; como los de “capturar y evitar ser capturado”, por su fuerte arraigo cultural, su estructura flexible y su capacidad para movilizar emociones e identidades. En palabras de los autores Lapierre y Aucouturier (1985), estos juegos permiten al niño o niña sentirse “*objeto de deseo*”, protagonizando una experiencia intensa de interacción y representación. Dicha implicación simbólica y emocional, aunque poderosa, debe ser canalizada por el docente hacia formas más conscientes, cooperativas y compartidas de participación (p. 820).

Este proceso pedagógico incluye diversas fases: experimentación, modificación, creación y análisis de juegos por parte del alumnado. Este procedimiento permite el desarrollo de competencias complejas como la anticipación, la planificación y la toma de

decisiones colectivas. A través de este enfoque, el alumnado no solo accede a una herencia cultural, sino que se convierte en agente activo en su recreación y transformación, lo que potencia su autonomía, creatividad y sentido de pertenencia.

Cabe resaltar que el desarrollo de la cultura lúdica no se limita a la reproducción de formas heredadas, sino que requiere una mediación docente sensible a los ritmos, emociones y simbolismos del alumnado. La estructura del juego tiene que conceder a los jugadores un respeto hacia sus ritmos personales, sus necesidades e intereses. Haciendo que la participación de todos los jugadores sea segura, relevante e imparcial. Y el docente toma el papel de mediador cultural, guiando la transición de un juego espontáneo a un juego educativo, y del simbolismo individual al aprendizaje colectivo.

En definitiva, el tratamiento curricular de la cultura lúdica en la Educación Física escolar debe considerar una doble finalidad: por un lado, preservar y transmitir un patrimonio motriz y cultural; por otro, promover el desarrollo integral del alumnado a través de experiencias que reconozcan su subjetividad y fomenten la convivencia. Esta visión sitúa al juego en el centro del aprendizaje corporal y lo legitima como contenido fundamental de la educación formal.

#### **4.5. LOCALIZACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL CURRÍCULO**

El currículo de Educación Primaria en Castilla y León, recogido en el Decreto 38/2022, contempla explícitamente la presencia de manifestaciones culturales motrices, como los juegos tradicionales, dentro del área de Educación Física. Esta vinculación curricular justifica su inclusión en las programaciones didácticas y permite abordarlos desde una perspectiva pedagógica, inclusiva y transformadora.

En el currículo hay varios bloques de contenidos que poseen relación con los juegos tradicionales. Estos son el bloque C, que trata de resolución de problemas en situaciones motrices; el bloque D, que habla de la autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices; y el bloque E, que habla de las manifestaciones de la cultura motriz.

A continuación, están los contenidos relacionados con los juegos tradicionales que encontramos en cada uno de los bloques mencionados anteriormente.

Bloque C: Resolución de problemas en situaciones motrices.

- Toma de decisiones: Adecuación de las acciones a las capacidades y limitaciones personales en situaciones motrices individuales. Coordinación de acciones con compañeros en situaciones cooperativas.
- Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica.
- Capacidades físicas desde el ámbito lúdico y el juego.
- Acciones motrices.

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

- Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.
- Respeto y aceptación de las normas, reglas y personas que participan en el juego.

Bloque E: Manifestaciones de la cultura motriz.

- Deporte y perspectiva de género: referentes en el deporte de distintos géneros.
- Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano.

Las competencias específicas se agrupan en varios ejes relacionados entre sí, los que mantienen relación con los juegos tradicionales, son los siguientes:

- El segundo hace referencia a la adaptación del cuerpo y los diferentes procesos a aplicar para responder a distintos fines en contextos reales. Esta competencia involucra definir metas, elaborar planes sencillos, secuenciar acciones, ejecutar lo planificado, analizar qué ocurre durante el proceso, cambiar de estrategia si es preciso y valorar finalmente el resultado.
- El tercero trata de situar en el punto de convergencia entre lo personal, lo social y lo ético. Desde ella se ponen en juego las capacidades volitivas al servicio de metas personales o de equipo, especialmente en contextos que requieren de esfuerzo y perseverancia, activando la automotivación y la actitud positiva para afrontar retos, regulando la impulsividad, tolerando la frustración y perseverando ante las dificultades.

- El sexto se vincula con la obtención y tratamiento de información relacionada con el área de Educación Física. Tratar esta competencia posibilitará que el alumnado desarrolle estrategias de indagación, selección, análisis, interpretación, integración y comunicación de la información, a través del trabajo individual o en equipo.

Finalmente, se encuentran una serie de criterios de evaluación relacionados con cada competencia que poseen un nexo con los juegos tradicionales, entre ellos encontramos los siguientes:

### **Competencia específica 2:**

- Adoptar decisiones y encadenar acciones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales, de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.
- Emplear e integrar los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un progresivo control y dominio corporal sobre ellos.

### **Competencia específica 3:**

- Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.
- Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.
- Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.

### **Competencia específica 4:**

- Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, contextualizando

su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.

- Respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

#### **Competencia específica 5:**

- Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando acciones concretas dirigidas a su preservación.
- Combinar con autonomía situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.

Tras la realización de este análisis sobre los juegos tradicionales dentro del currículo, he podido observar que es un tema que aparece mencionado en varias ocasiones. Por lo que emplear este tema para realizar una Unidad Didáctica en Educación Física es una buena opción, la propuesta del *juego bueno* encaja plenamente con los fines educativos del área, al promover juegos que hayan sido revisados por el alumnado para hacerlos más inclusivos, seguros y equitativos.

El *juego bueno* no implica una ruptura con la esencia del juego tradicional, sino una transformación pedagógica que responde a las necesidades del grupo, eliminando dinámicas excluyentes o violentas, y fomentando la participación equitativa. Este enfoque permite que el alumnado no solo conozca el valor cultural del juego, sino que lo convierta en un vehículo para la convivencia, la creatividad y el aprendizaje en valores.

Por tanto, incorporar juegos tradicionales adaptados como *juegos buenos* no solo responde al currículo oficial, sino que enriquece la práctica educativa con propuestas que favorecen el desarrollo integral del alumnado, fortaleciendo su conciencia social, su autonomía y su sentido de pertenencia cultural.

## 5. METODOLOGÍA

Se llevará a cabo el estudio de la transformación que sufren los juegos tradicionales de diferentes zonas del mundo cuando los trasladamos a nuestro centro educativo. Para ello, he decidido crear una Unidad Didáctica en la que se trabajen los juegos tradicionales de los 5 continentes. Se tratará de trabajar en un total de 6 sesiones, y la última sesión se realizarán los juegos que más les haya gustado de la UD a los alumnos.

La elaboración de la unidad didáctica supuso un proceso exigente y detallado, especialmente en lo que respecta a la selección de los juegos que se trabajan en relación con cada continente. Para llevar a cabo esta elección, opté por varios criterios pedagógicos. En primer lugar, buscaba juegos que presenten alguna característica significativa que pueda servir como pista para facilitar que el alumnado ubique geográficamente su origen en el mapa, elaborado para la actividad. Además, se priorizaron aquellos juegos que reflejaban aspectos culturales relevantes del país o continente de procedencia, permitiendo así una aproximación lúdica a la diversidad cultural.

Otro de los criterios fundamentales fue la variedad entre los juegos seleccionados, con el objetivo de despertar el interés y la curiosidad del alumnado por seguir explorando tanto nuevas dinámicas lúdicas como diferentes regiones del mundo. También se tuvo en cuenta la disponibilidad de materiales. En los casos en los que no se podían conseguir los elementos originales propios del juego en su país de origen, se optó por buscar materiales alternativos en el propio centro educativo con semejanza funcional.

Dado que la unidad didáctica se implementa a nivel de centro y estaba dirigida a todos los cursos de educación primaria, elaboré una guía común, especialmente pensada para los niveles superiores. A partir de dicha guía, se fueron adaptando o eliminando aquellos juegos que, por su complejidad, resultan menos adecuados para el alumnado de menor edad. De este modo, se garantiza la coherencia y viabilidad de la propuesta en todas las etapas educativas implicadas.

Para la puesta en práctica de la unidad didáctica el procedimiento consistía en presentar un juego y llevarlo a cabo en el aula, para ello elabore una propuesta de intervención véase en el [Anexo 1: “Viajamos por los continentes” p.26-46](#). Una vez finalizada la partida y tras un breve descanso, se abría un espacio de reflexión colectiva donde los propios alumnos comentaban posibles modificaciones para mejorar el juego,

garantizando una participación más equitativa y reduciendo las desigualdades que pudieran aparecer durante su desarrollo.

Estas propuestas eran puestas en práctica en una segunda ronda del mismo juego, momento en el cual yo registraba las observaciones pertinentes en mi cuaderno de prácticas. En él anotaba el curso, las variantes propuestas y si la modificación se acercaba al concepto de juego bueno, entendido como una versión del juego original en la que todos los participantes disfrutaban de las mismas oportunidades de implicación, disfrute y éxito.

Para analizar los cambios que se producían en los juegos durante la implementación de la unidad didáctica, me centré en diversos factores contextuales como la edad del alumnado, la composición de los grupos y sus dinámicas internas. Un aspecto especialmente relevante fue comprobar cómo el alumnado ya había trabajado previamente con su docente el concepto de juego bueno, lo cual facilitó notablemente que surgieran, de forma espontánea, propuestas de variantes a los juegos tradicionales.

Cada día, al finalizar la jornada, revisaba los datos recogidos y realizaba un análisis comparativo de las distintas sesiones. Este análisis me permitió identificar cómo el alumnado era capaz de transformar juegos tradicionales en juegos buenos sin renunciar a la esencia lúdica original.

Asimismo, observé que el trabajo previo del docente con el grupo, en relación con valores como la equidad y la cooperación, fue determinante para que el alumnado reconociese con facilidad aquellas dinámicas excluyentes o desiguales, y propusiera soluciones efectivas. Este hecho tuvo un impacto positivo en la calidad de los datos recogidos y en la profundidad del proceso de análisis.

## **6. ANÁLISIS DE LA TRANSFORMACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN JUEGO BUENO**

Para llevar a cabo el análisis de esta unidad didáctica va a ser de gran ayuda las aportaciones realizadas por los autores Vaca Escribano, García, A (2005), que proponen el concepto de juego bueno como una herramienta educativa diseñada conscientemente para promover la inclusión, la cooperación y el desarrollo integral del alumnado.

A diferencia de la idea de que cualquier juego es automáticamente educativo, los autores insisten en que es necesario intervenir sobre las reglas, roles y dinámicas para construir una lógica pedagógica intencionada. Este enfoque defiende que el juego debe ser seguro, participativo y emocionalmente significativo, dejando de lado prácticas excluyentes o excesivamente competitivas.

A través de una metodología basada en la investigación-acción, los autores adaptan juegos tradicionales para introducir valores como la empatía, la solidaridad o el respeto. Tratando de diseñar experiencias lúdicas en las que todos los alumnos y alumnas puedan participar y sentirse valorados, fomentando así la convivencia y la equidad en el aula.

### **6.1. MODIFICACIONES SEGÚN EL RANGO DE EDAD DE LOS JUGADORES**

Durante el desarrollo de la unidad didáctica, se identificaron diferencias significativas en la forma en que el alumnado modifica los juegos, especialmente en función de la edad. A partir de la observación, se distinguieron dos grandes grupos: por un lado, los alumnos y alumnas de 1.º a 3.º de Educación Primaria, y por otro, los de 4.º a 6.º de Educación Primaria.

Grupo de 1.º a 3.º de Educación Primaria: En este tramo educativo, las propuestas de variantes surgidas tras la práctica de los juegos eran escasas y se centraban en aspectos concretos como el tipo de material utilizado. Esta limitada capacidad de adaptación puede

atribuirse a su reducida experiencia previa con la metodología del juego bueno, así como a su incipiente desarrollo del pensamiento colaborativo y de la conciencia grupal.

Además, se detectó una dificultad generalizada para asumir la derrota o el error, lo que en muchos casos derivaba en frustración o pequeños conflictos durante el juego. Este hecho evidencia una etapa del desarrollo en la que todavía no se ha consolidado la responsabilidad individual dentro de un colectivo ni la gestión emocional en contextos competitivos.

Grupo de 4.º a 6.º de Educación Primaria: En cambio, el alumnado de cursos superiores mostró una mayor madurez tanto a nivel emocional como cooperativo, lo que se reflejó en la riqueza y diversidad de las variantes propuestas. Estos estudiantes presentaban una experiencia más amplia en el trabajo con el juego bueno, lo que favoreció una actitud más reflexiva y crítica frente a las dinámicas del juego.

Las modificaciones propuestas por este grupo integraban de forma equilibrada tanto aspectos materiales como normativos. Mostraron una clara preocupación por diseñar juegos más equitativos, teniendo en cuenta la participación de todo el grupo y promoviendo dinámicas inclusivas. Además, en los juegos de carácter colaborativo, se evidenció una buena distribución de roles, así como una disposición generalizada a la ayuda mutua para lograr los objetivos comunes del juego.

Cabe destacar también que, en algunas aulas, el alumnado demostró una notable conciencia en relación con la seguridad en el juego. En contextos donde existía una desigualdad numérica significativa entre niños y niñas —frecuente en juegos de persecución, captura o cancha dividida— los propios estudiantes buscaron mecanismos como señales, palabras clave o acuerdos previos para transformar la dinámica del juego y prevenir posibles riesgos o lesiones. Este tipo de iniciativas, tanto en términos de participación equitativa como de prevención, refuerzan la idea de que el juego bueno puede emerger como un proceso de autorregulación colectiva, especialmente cuando el grupo ha sido acompañado pedagógicamente en su desarrollo cooperativo y emocional.

## 6.2. INFLUENCIA DEL CONTEXTO SOCIAL DE LOS JUGADORES

El análisis de la unidad didáctica permitió observar cómo la transformación de los juegos tradicionales hacia lo que se denomina juego bueno estuvo mediada no solo por la edad del alumnado, sino también, y de forma muy significativa, por su contexto social. Este contexto engloba factores como las experiencias previas en la escuela, la cultura familiar, los valores sociales interiorizados y el tipo de relaciones establecidas dentro del grupo.

En el caso del alumnado de 1.º a 3.º de Educación Primaria, las variantes propuestas eran escasas y centradas principalmente en aspectos superficiales como por ejemplo el material utilizado. Esta limitada capacidad de modificación puede vincularse a una menor experiencia con el juego bueno, pero también a un desarrollo inicial del pensamiento colaborativo y de la conciencia de grupo. Además, la dificultad para asumir la derrota y gestionar la frustración se tradujo en conflictos puntuales durante la actividad, lo que refleja que su entorno aún no ha consolidado de manera profunda valores como la empatía, la cooperación o la responsabilidad compartida.

Por el contrario, en el alumnado de 4.º a 6.º de Primaria se observó una evolución significativa. Las modificaciones a los juegos eran más variadas y equilibradas, incorporando tanto ajustes en el uso del material como en la creación o adaptación de normas. Este grupo demostró mayor capacidad para generar juegos inclusivos, considerar la opinión del grupo y asumir roles colaborativos. Este comportamiento denota no solo una mayor madurez cognitiva y emocional, sino también la influencia de un contexto social que ha facilitado experiencias de trabajo cooperativo, diálogo democrático y resolución de conflictos.

Un aspecto especialmente relevante fue la conciencia del alumnado sobre la equidad y la seguridad durante el juego. En situaciones donde existían desigualdades de género o riesgo físico, el propio grupo proponía mecanismos de prevención como señales o palabras clave, demostrando sensibilidad hacia la participación igualitaria y la protección mutua. Estas prácticas reflejan el impacto positivo de un entorno escolar y familiar que promueve valores de cuidado, respeto y justicia.

Como señala Parlebás (1988), “al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece” (p.144). En este sentido, el

juego actúa como un espejo del contexto social del alumnado, pero también como una herramienta que puede transformarlo. La forma en que los niños y niñas modifican, adaptan y consensúan normas dentro del juego pone de manifiesto no sólo su nivel de desarrollo, sino también los valores, actitudes y hábitos aprendidos en sus entornos cotidianos.

En conclusión, el contexto social influye de forma decisiva en la forma de jugar, de relacionarse y de transformar colectivamente los juegos. Esta realidad subraya la importancia de diseñar propuestas didácticas que no solo enseñen a jugar, sino que también promuevan el diálogo, la inclusión, la equidad y la reflexión crítica en torno a las dinámicas grupales.

### **6.3. RELACIONES DE LOS JUGADORES PARA LOGRAR UN JUEGO EQUILIBRADO**

Uno de los elementos esenciales para lograr un juego equilibrado es la calidad de las relaciones entre los jugadores. El equilibrio no solo hace referencia a la igualdad en la participación, sino también al modo en que los jugadores se comunican, negocian, respetan las normas y cooperan entre sí. Estas interacciones permiten adaptar el juego a las necesidades del grupo y a sus características individuales, generando una experiencia más inclusiva, justa y significativa.

En el desarrollo del juego, especialmente en contextos educativos, los alumnos aprenden que para que todos participen en condiciones similares, es necesario escuchar, ceder, proponer soluciones y tomar decisiones en grupo. Este proceso requiere habilidades sociales como la empatía, el respeto, la responsabilidad compartida y la autorregulación emocional. Cuando estas habilidades están presentes, los jugadores son capaces de identificar desigualdades o desventajas dentro del juego —como normas injustas, excesiva competitividad o exclusión por género, edad o habilidad— y modificar sus reglas o dinámicas para corregirlas.

Es ahí donde el juego se transforma en una herramienta pedagógica poderosa que va más allá del simple entretenimiento, y se convierte en un espacio de aprendizaje ético y relacional. Además, en los juegos cooperativos, la colaboración entre los jugadores es

imprescindible para alcanzar objetivos comunes. Esto favorece el sentido de pertenencia, la corresponsabilidad y la valoración de las aportaciones individuales dentro de un colectivo. Así, el juego se convierte en un microespacio social donde los niños y niñas aprenden a relacionarse en condiciones de equidad, respetando los ritmos y capacidades de cada uno.

Tal y como se observa en las experiencias de aula analizadas en mi unidad didáctica, cuando los alumnos tienen relaciones sólidas basadas en el respeto y la cooperación, son capaces de transformar incluso los juegos más tradicionales en **juego bueno**, sin perder su esencia, pero sí adaptándolos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.

#### 6.4. ¿EL JUEGO PIERDE SU REGLA PRIMARIA TRAS LAS MODIFICACIONES?

Uno de los interrogantes que surge al analizar la transformación del juego tradicional en juego bueno es si estas adaptaciones pueden llegar a corromper su esencia. Sin embargo, lejos de eliminar la regla primaria del juego, el alumnado contribuye a reformularla y enriquecerla, manteniendo los elementos fundamentales que lo definen como tal.

Estas transformaciones no solo respetan la estructura del juego, sino que están profundamente vinculadas a lo que se conoce como cultura lúdica. La cultura lúdica se refiere al conjunto de formas, valores, prácticas y significados asociados al juego dentro de una sociedad o grupo. Según autores como Parlebás (1988), el juego actúa como un vehículo de enculturación, permitiendo que el niño **"haga el aprendizaje de su universo social y testimonie, sin saberlo, la cultura a la que pertenece"** (p. 144). Esto implica que, al jugar y modificar los juegos, el alumnado no solo participa en una actividad motriz, sino también en la reproducción y transformación de los significados culturales asociados al acto de jugar.

Desde esta perspectiva, cuando los alumnos modifican un juego tradicional para hacerlo más inclusivo, seguro o participativo, están creando cultura lúdica. Es decir, están reinterpretando el juego en función de sus contextos sociales, de sus relaciones, de sus valores compartidos, y adaptándolo a su realidad como grupo. De este modo, el juego se

convierte en un reflejo dinámico de su cultura escolar y social, al mismo tiempo que se consolida como espacio de aprendizaje colectivo.

En conclusión, el juego no pierde su regla primaria cuando es transformado, sino que se reafirma como una experiencia cultural, ética y educativa. A través del juego, los alumnos no solo aprenden a participar, sino a participar con otros, a incluir, a negociar, a colaborar y a convivir. Todo ello da forma a una cultura lúdica viva y en constante evolución, que constituye una herramienta pedagógica esencial en la formación integral del alumnado.

## **6.5. LA DIMENSIÓN CIUDADANA DEL JUEGO TRADICIONAL Y SU IMPLICACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DEL ALUMNADO**

La implementación de la práctica lúdica en el ámbito de la Educación Física trasciende más allá del marco del ejercicio físico convencional, y trata de construir un entorno privilegiado para el desarrollo de las competencias básicas relacionadas con el desarrollo del pensamiento crítico del alumnado de Educación Primaria. De esta manera, este enfoque ciudadano y crítico de los juegos tradicionales pretende que los niños y niñas experimenten, construyan y negocien los valores fundamentales que rigen nuestra sociedad actual.

Según afirma Méndez-Giménez (2017), el juego tradicional ayuda al alumnado a experimentar de manera significativa y activa los roles que se toman, las normas que los rigen y las responsabilidades que estos implican. Esto se relaciona estrechamente con la aparición de los conflictos dentro de la acción de jugar, en los cuales los alumnos experimentan relaciones cooperativas y emocionales. A través de estos escenarios reales, éstos aprenden a tomar conciencia del respeto, la justicia y la inclusión de todas las personas.

A lo largo de esta Unidad Didáctica se han promovido una serie de momentos donde se ha brindado la oportunidad para generar conciencia ética como, por ejemplo, la realización de retos colectivos o la implementación de actividades grupales, demostrando la capacidad de cohesión de los niños y niñas. Además, la adopción de diferentes roles, la

toma de decisiones conjuntas y la resolución de conflictos se relacionan con el desarrollo de las competencias sociales y cívicas del alumnado.

En efecto, la implementación de estos juegos tradicionales provenientes de diversos continentes, mediante el uso de la gamificación y adaptación a las características del grupo no solo fomentan el desarrollo motor de los niños, sino que también ayudan a alcanzar las nociones y competencias para la formación de ciudadanos cooperantes, críticos y reflexivos sobre la sociedad de hoy en día.

## 7. CONCLUSIONES

El desarrollo de este trabajo me ha supuesto una oportunidad para reflexionar críticamente sobre el papel del juego como herramienta pedagógica en el área de Educación Física, destacando su potencial no solo para el desarrollo motor, sino también para la formación integral del alumnado en aspectos emocionales, sociales y éticos. La intervención realizada evidencia cómo los juegos tradicionales, al ser transformados en juego bueno, pueden convertirse en espacios educativos cargados de sentido, inclusión y equidad.

Esta transformación no se limita a una simple modificación de normas, sino que implica un proceso reflexivo y activo por parte del alumnado, quien cuestiona y replantea roles, estereotipos, dinámicas de poder y formas de relación que se manifiestan tanto en el juego como en su entorno cotidiano. En este sentido, el juego trasciende su carácter lúdico y se configura como una práctica con alto valor educativo, ético y cultural.

Del mismo modo, la intervención realizada durante el periodo de Practicum II, junto con su análisis posterior, ha permitido identificar cinco aspectos clave que resultan fundamentales para comprender la propuesta de este trabajo en su conjunto.

En primer lugar, se constata que el juego tradicional, cuando es cuidadosamente seleccionado y adaptado, constituye un recurso pedagógico eficaz para abordar contenidos curriculares desde una perspectiva activa, significativa e inclusiva.

En segundo lugar, la implementación de la unidad didáctica **"Viajamos por los continentes"** ha contribuido a integrar valores de convivencia e interculturalidad en el aula, favoreciendo el respeto hacia la diversidad cultural y el desarrollo del pensamiento crítico.

En tercer lugar, la implicación activa del alumnado en la transformación de los juegos ha demostrado ser una estrategia didáctica válida para fomentar la autonomía, la creatividad y la reflexión ética.

En cuarto lugar, la experiencia ha confirmado los postulados de la fundamentación teórica, al evidenciar que el juego, como construcción cultural, puede ser modificado para convertirse en un vehículo de cambio si se aplica desde una metodología participativa.

Finalmente, se subraya que la Educación Física, tradicionalmente centrada en el desarrollo físico, puede y debe abrirse a un enfoque integral que potencie también las dimensiones emocional, social y relacional del aprendizaje, reforzando así su papel dentro del currículo escolar.

En definitiva, el juego, entendido como una manifestación cultural y pedagógica, representa un espacio privilegiado para la educación en valores. Su transformación deliberada en “juego bueno” no solo contribuye al desarrollo motriz del alumnado, sino que promueve una educación más equitativa, crítica e inclusiva.

En este contexto, resulta imprescindible que el profesorado de Educación Física adopte un rol activo, reflexivo y comprometido, seleccionando y adaptando las propuestas lúdicas desde una perspectiva ética y transformadora, con el fin de convertirlas en verdaderas herramientas de cambio educativo y social.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, E. (2013, Febrero 14). Los juegos Tradicionales.
- Bores, N. (2011). Apuntes de la asignatura Juegos y Deporte. Universidad de Valladolid. Palencia.
- García López, P. (2017). *Implementación de estrategias educativas en el aula de primaria* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Zaragoza]. Repositorio Zaguán.
- García Monge, A. (2001) Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la EF y el Deporte*, nº1, septiembre 2001, 56-60.
- García Monge, A. (2005). Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria. Tesis doctoral (inédita), Universidad de Valladolid.
- Gómez, AL y Pérez, JM (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista de Educación y Tecnología* ,12(3), 45-58.
- Loor Moreira, MJ (2023). *La importancia de los juegos tradicionales en la clase de educación física* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE.
- Méndez-Giménez, A. (2017). *Educación física emocional y en valores: propuestas prácticas para el aula*. INDIE.
- Öfele, M. R. (Marzo de 1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Obtenido de Educación Física y Deportes.
- Palos, C. M. (1992). *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Madrid , España: Alianza Editorial, S. A. .
- Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Universidad Internacional Deportiva.
- Real Academia Española. (sf). *Juego* . En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). de <https://dle.rae.es/juego>

- Real Academia Española. (sf). *Tradicional*. En *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.).
- Real Decreto 38/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. 29 de septiembre de 2022.
- Torres, J.A. (2013). Propuestas de clasificación del juego. Revista digital EFDeportes.com, Buenos Aires, nº179.
- UNESCO. (2003). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. p. 27 <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- Vaca Escribano, M J (1996): La Educación física en la práctica en educación Primaria. Asociación Cuerpo, Educación y Motricidad. Palencia.
- Vaca Escribano, M. J., & Saguillo Barcenilla, M. (2011). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: El juego bueno*. Anuario de Estudios en Educación Física, 1, 53–70.
- Vilema, B. (2020). Los Juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la unidad educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito en el período 2018-2019. Universidad Central del Ecuador.
- Villalobos, N. (2020). Revaloración de los juegos tradicionales infantiles en la comunidad de Santa Bárbara, cantón Cotacachi a través de material. Impreso ilustrado. Universidad de Otavalo.

## 9. ANEXOS

## **ANEXO 1: “VIAJAMOS POR LOS CONTINENTES”**

Propuesta de intervención llevada a cabo en el Practicum II:

### **SESIÓN 1: EL CONTINENTE AFRICANO** (1h y 30 min)

En la primera sesión es para la introducción de esta nueva unidad didáctica, dedicaré los 5 primeros minutos en el aula para explicarles que yo me encargaré de trabajar este nuevo tema con ellos. Además, van a tener a una mascota acompañándolos todo este tiempo (panda), a la que tendrán que cuidar y traer a las clases de Educación Física.

Una vez en el gimnasio, se sentaron en la zona de encuentro y empecé con las preguntas acerca de los contenidos previos:

- ¿Cuántos continentes hay?
- ¿Sabriais nombrarles?

Después de un repaso rápido de los conocimientos que tienen los alumnos acerca de este tema, tendrán una pequeña narración que es la siguiente: Panda quiere montar unas olimpiadas de juegos tradicionales de los continentes con sus amigos, y necesita nuestra ayuda para viajar por el mundo y conocer los diversos juegos. Para ello, ha cogido varios billetes de avión para visitar los continentes:

1. Continente Africano: 2 sesiones
2. Continente Asiático: 1 sesión
3. Continente Americano: 1 sesión
4. Continentes → Oceanía y Europa: 1 sesión

Además, ha traído un mapa enorme para que nosotros podamos localizar con chinchetas donde se encuentra panda en cada sesión. Y panda les propone un reto, para ver si todos están atentos en clase les da una ficha de un mapa en este mapa tienen que colorear de diferente color cada uno de los continentes y anotar el país o países que más les haya gustado.

Una vez explicado la historia del panda y el encargado tiene que dirigir el calentamiento. Cuando los alumnos ya hayan realizado el calentamiento, nos dirigimos al gran mapa y empiezo a explicar que desde este momento el panda ha empezado el viaje y el

primer destino es el continente Africano. Y dentro de este continente viajamos por los siguientes lugares:

### **A. Mozambique → DERRIBA EL CONO**

#### Explicación:

En este juego hay que delimitar un área de 5x5, dentro de ese área se encuentra:

- 1 persona “la defensora del cono”
- 6 conos de un color “azul”
- 1 cono “amarillo”

El jugador del medio tiene el objetivo de proteger dicho cono, pero no con el cuerpo porque eso está prohibido sino colocando los conos azules de tal manera que los lanzadores no puedan darle con las pelotas.

Fuera de ese área encontramos a el resto de jugadores esta dividido en dos equipos, cada uno de los equipos tiene el objetivo de derribar el cono amarillo. El material para derribar el cono será una pelota de goma espuma y habrá dos pelotas, una para cada equipo.

Si algún jugador de cualquier equipo da al cono, su equipo gana un punto, y dicho jugador se tiene que cambiar por el jugador que está en el medio.

#### Normas:

Las normas básicas que hay en este juego son las siguientes:

- Lanzar por debajo de la cadera.
- Si se derriba el cono estando el lanzador dentro del área, queda anulado el punto.

#### Objetivo:

- Derribar el cono.
- Evitar que derriben el cono.

#### Materiales:

- Balones de goma espuma.
- Conos:
  - Azules 6
  - Amarillos 1
- Pañuelos (dos colores): para indicar el equipo al que se pertenece.
- Chinos: para indicar el área de juego.

Variante:

Se puede añadir más de un balón para enriquecer la dinámica de juego. Hacer el área de juego más grande e incluir más conos.

*\*Momento para reflexionar acerca del juego y para beber agua.*

## **B. Marruecos → SOMOS CANGREJOS**

Explicación:

Para este juego vamos a necesitar a una persona que sea el cangrejo y el resto tienen que intentar no ser tocados por el cangrejo. Para ello, delimitaré un área el cual será el espacio que tendrán todos los jugadores para participar en dicha actividad. El jugador que es el cangrejo tendrá que ir en la posición del puente “mirando hacia arriba” y para tocar a los demás jugadores usará únicamente sus pies. El jugador que sea tocado, se convertirá en un cangrejo más.

Normas:

Las normas que hay en este juego son las siguientes:

- No se puede pillar con patadas y segadas, únicamente hay que TOCAR.
- Si te sales del área de juego quedas eliminado.

Objetivo:

- Pillar al máximo número de jugadores.

- Evitar ser pillado por el cangrejo.

Materiales:

Los materiales necesarios para este juego son únicamente los chinos para delimitar el área de juego.

Variante:

Incluir más cangrejos así como hacer el área más grande.

*\*Momento para reflexionar acerca del juego y para beber agua.*

### **C. Senegal → NO PASES LA LÍNEA**

Explicación:

Para este juego se requiere de dos equipos de jugadores. Cada uno de los equipos se sitúa en una zona en la que se marque una línea divisoria de ambos campos. Y como bien dice el nombre del juego “No cruces la línea”, los alumnos que crucen la línea pasan a formar parte del equipo que esté en el área que ha cruzado. Es decir, los jugadores se tienen que agarrar de las manos e intentar atraer a los jugadores del equipo contrario para así conseguir la victoria.

Normas:

Para este juego es fundamental marcar unas normas al alumnado que son las siguientes:

- Si pasas un pie no formas parte del equipo que te arrastra, solo formas parte de él si pasas los dos pies.
- No llevar nada en las muñecas para evitar riesgos.

Objetivos:

- Evitar cruzar la línea
- Traer al máximo número de jugadores del equipo contrario.

Materiales:

Los materiales necesarios para este juego van a variar dependiendo del entorno en el que se lleve a cabo:

- Gimnasio → Colchonetas para poner en el suelo (4x2)
- Patio → Zona verde “a ser posible que sea un césped”

Variante:

*Momento para reflexionar acerca del juego y para beber agua.*

Después de todas estas actividades, hacemos una pequeña reflexión acerca de los juegos y más tarde, pregunto a ver si los alumnos se acuerdan de que hemos trabajado en esta sesión. Nos dirigimos al momento en el que los alumnos van al aseo y una vez se lavan las manos al aula.

## **SESIÓN 2:**

En esta sesión emplearemos unos minutos en el lugar de encuentro acerca de los lugares que visitamos en la sesión anterior a modo de repaso. Una vez hecho el repaso, hacemos el calentamiento que se encarga de dirigirlo el encargado y nos dirigimos al gran mapa y comenzamos a visitar los siguientes lugares.

El viaje de panda continua por el continente africano y como hoy es el último día en este continente le han avisado que tiene que visitar los siguientes sitios:

### **A. Argelia → HUYE COMO PUEDas**

Explicación:

En este juego se requiere que los jugadores estén agrupados por equipos, dependiendo del papel que le toque a un equipo u otro tendrán que actuar de la siguiente manera.

En el equipo de los que pillan, los jugadores tienen que ir por parejas dados de la mano y dar con una pelota a los jugadores del otro equipo. Una vez que dan a alguien este se tiene que sentar en el suelo.

Los jugadores del equipo que huyen tienen que ir dados de la mano, y no hay límite de espacio (gimnasio entero). Además, se incluye la posibilidad de que los jugadores se salven si cogen el balón con las manos.

#### Normas:

Las normas del juego son las siguientes:

- Si te sueltas de tu pareja/ trío y das a algún jugador, este no queda eliminado.
- Evitar dar en zonas del cuerpo, como por ejemplo: la cara.
- Si te eliminan te tienes que sentar en el suelo donde has sido pillado.

#### Objetivo:

- Dar al máximo número de alumnos.
- Evitar ser dado y quedar eliminado.

#### Materiales:

El material que emplearemos para llevar a cabo este juego serán las pelotas de goma espuma.

#### Variante:

## **B. Sahara → TIRA LOS CONOS**

### Explicación:

Este juego consiste en que los jugadores se agrupan formando 2 equipos. Cada uno de los jugadores se sitúa en su campo correspondiente. Es importante destacar que cada equipo cuenta con 3 vidas.

En el campo nos encontramos dos conos grandes (un color para cada equipo) en el centro del campo y junto a la división del área de cada equipo una serie de 5 conos pequeños.

Cada equipo tiene que lograr derribar el cono del medio (el de su color) y una vez derribado intentar derribar los conos que están pegando al área del equipo contrario.

Si derribas el cono del color que no te corresponde tienes que ir a colocarlo y perderán 1 vida, lo mismo sucede si derribas los conos pequeños que no te corresponden.

### Normas:

- Para derribar los conos pequeños primero debes derribar los conos grandes del centro.
- Si derribas el cono del otro equipo no es válido, por lo que lo tienes que volver a poner en pie.
- Para lanzar no se puede cruzar la línea divisoria del área (y si es así y derribas el cono el punto no es válido).

### Objetivo:

El objetivo principal de este juego es el siguiente :

- Derribar todos los conos de mi color “lo que pertenecen a mi equipo” lo más rápido posible.

### Materiales:

Los materiales que vamos a necesitar son los siguientes:

- Conos de dos tamaños diferentes y colores:
  - 2 conos grandes y de diferente color. Por ejemplo: 1 rojo y 1 azul.
  - 10 conos pequeños y de diferente color. Por ejemplo: 5 rojos y 5 azules.
  - Chinos para marcar la zona límite que divide la zona de los conos y la zona donde los jugadores pueden lanzar.

Variante:

### **C. Cabo Verde → TRES EN RAYA A LO GRANDE**

Explicación:

En este juego consiste en jugar un 3 en raya pero gigante. Para ello se necesita que los alumnos se agrupen formando dos equipos.

Se colocará en el centro del gimnasio 9 aros formando tres filas y en cada una de ellas se contará con tres aros. Los alumnos se tendrán que situar en un área delimitada por mí.

Cada equipo tiene un total de nueve tapones/frisbees cuando se acaben los tapones el equipo que más puntos haya logrado gana. Tendrán que hacer el mayor número de alineaciones de tres en raya que sea posible.

Normas:

Las normas del juego son las siguientes:

- No se puede lanzar por fuera del área delimitada de tiro.
- Si un tapón cae en una casilla en la que hay otro tapón se anula la fila, sea de tu equipo o no, incluyendo el punto si se había conseguido o no.

Objetivo:

El objetivo principal de este juego es el siguiente:

- Lograr hacer un 3 en raya antes que el equipo contrario.

Materiales:

Los materiales necesarios para llevar a cabo este juego son los siguientes:

- Aros grandes.
- Frisbees.
- Chinos.

Variante:

Para concluir esta sesión y nuestro viaje por el continente africano, haremos lo siguiente. Realizaré una serie de preguntas a modo de repaso de todos aquellos lugares que hemos visitado durante nuestro viaje por el continente africano. A modo de repaso y cierre de sesión.

**SESIÓN 3:**

Repasamos el viaje que realizó Panda por el primer continente y empezaré esta sesión preguntándoles lo siguiente: ¿Qué países conocéis del continente Asiático?

Calentamiento y comienzo del viaje por este nuevo continente:

**A. China → LA CABEZA DEL DRAGÓN**

Explicación:

En este juego todos los alumnos tienen que colocarse en fila india, agarrándose en los hombros/cintura del compañero que este delante suyo.

Y el alumno que esté en primer lugar tiene que intentar tocar a el alumno que se encuentra en último lugar.

Normas:

La norma principal del juego es la siguiente:

- Si la cabeza pilla a la cola, pero se ha soltado del resto del cuerpo no vale y se vuelve a intentar.

Objetivo:

- Pillar a la cola.
- Evitar ser pillado por la cabeza.

Materiales: Para jugar a este juego no será necesario ningún material, únicamente necesitaremos a los alumnos.

Variante:

### **B. Filipinas → SIN BO/ SIN BOTAR**

Explicación:

En este juego los alumnos se agrupan formando únicamente dos equipos. El juego consiste en que el balón no toque el suelo, se tiene que dar toques con cualquier parte del cuerpo, que no sean las manos.

Cada uno de los equipos tiene que lograr el reto del mayor número de toques sin que éste toque el suelo o sea tocado con las manos. En ese caso se reinicia la puntuación de toques que hayan conseguido. Es importante resaltar que se juega en equipo por lo tanto, todos los participantes tienen que tocar el balón.

Para este juego hay varios niveles, dependiendo del nivel de dificultad:

- 1°. Fácil. Se utiliza 1 globo.
- 2°. Normal. Se usan 2 globos.
- 3°. Difícil. Una pelota de playa.
- 4°. Profesional. Un balón de goma espuma.

Normas:

Las normas que tiene este juego son las siguientes:

- No se puede tocar el balón con las manos.
- El toque será válido pero no sumará puntos en el recuento de puntos: Si únicamente estás tú en una zona y ves que ningún compañero va a llegar. Antes de dejarle caer le puedes volver a golpear (*el punto en este caso no cuenta*).

Objetivo:

- Impedir que el balón toque el suelo, mediante los toques de todos los miembros del equipo.

Materiales:

Los materiales que necesitaremos para este juego son los siguientes:

- Globos.
- Pelotas de playa.
- Pelotas de goma espuma.

Variante:

### **C. Vietnam → ATRAPA LOS QUE PUEDas**

Explicación:

Para llevar a cabo este juego se necesitan varios grupos de 3 o 4 participantes. Cada uno de los grupos tiene una pelota y un montón de palillos (20), en lo que consiste el juego es que cuando el jugador que tiene la pelota la lance hacia arriba tiene que coger uno de esos palillos antes de que la pelota bote, si lo consigue tiene que coger 2 palillos y así sucesivamente hasta acabar con todos los palillos.

Cuando se acabe el tiempo (5 min), el siguiente jugador tiene que hacer lo mismo y así hasta que todos los participantes del grupo lo hayan hecho.

Una vez que todos han practicado una o varias veces, se hace una competición 1 vs 1 o mejor dicho un participante de un equipo contra él un participante del otro equipo, y

tienen cada uno 40 palillos. Gana el que más palillos haya recogido en el tiempo marcado por la docente de 1 minuto.

#### Normas:

Las normas que vamos a seguir en este juego son las siguientes:

- Solo puedes coger los palillos cuando eres el que lanzas el balón.
- No puedes separar los palillos con el número de palillos que necesites.

#### Objetivo:

El objetivo principal del juego es:

- Coger el máximo número de palitos antes de que se acabe el tiempo.

#### Materiales:

Los materiales necesarios para que este juego se lleve a cabo son:

- Palitos de MIKADO (también se pueden palillos).
- Dos pelotas de goma espuma.
- Un cronómetro.

#### Variante:

### **SESIÓN 4:**

Para esta sesión panda tiene que viajar a otro nuevo continente, por lo tanto decide que antes de viajar tiene que comprobar si todos los alumnos se acuerdan de los sitios que hemos visitado estos días y nos hace las siguientes preguntas:

- ¿Qué continentes hemos visitado?
- Nombra los continentes.
- Y dentro de esos continentes, ¿en qué lugares hemos estado?

Tras comprobar que los alumnos se acuerdan de los lugares que hemos visitado en las sesiones anteriores decide hacerles unas preguntas acerca de los conocimientos previos del alumnado:

- ¿Cuántos países conocéis del continente americano?

Los alumnos tras responder a todo lo que el panda les ha preguntado, se dirigen al centro del gimnasio para calentar. Una vez que todos los alumnos están listos, empezamos el viaje por el continente Americano, con las siguientes paradas:

### **A. Barbados → DA A LA COLA DEL GUSANO**

#### Explicación:

En este juego se requiere que los alumnos se agrupan formando dos equipos, uno de ellos es el gusano y el otro el que tiene que dar al gusano. El área por el que se mueve el gusano está delimitada y este no se puede salir. El equipo que es el gusano, tienen que estar unidos agarrándose al compañero de delante por los hombros/ cintura.

La cola del gusano tiene que tratar de que el equipo contrario no le de con la pelota. El equipo atacante sólo tiene una pelota y tiene que estar repartido por fuera del área delimitada para el gusano.

#### Normas:

Las normas para este juego son las siguientes:

- No salirse del área (el gusano).
- No entrar en el área delimitada para lanzar al gusano (atacantes).
- Solo se puede lanzar la pelota por debajo de la altura de los hombros.

#### Objetivo:

El objetivo de este juego es el siguiente:

- Dar a la cola del gusano.
- Evitar que den a la cola del gusano.

Materiales:

Los materiales que necesitaremos para poder llevar a la práctica este juego son:

- Pelota de goma espuma.
- Chinos (delimitar el área).

Variante:

**B. Estados Unidos → EL PASTOR Y EL LOBO**

Explicación:

En este juego hay asignados varios papeles a los alumnos:

- 1 alumno: el pastor. (A el lado contrario que el pastor)
- 1 alumno: el lobo. (Centro del campo)
- El resto: las ovejas. (A un lado del campo)

El pastor tiene que llamar a las ovejas que él quiera (decir su nombre), tiene un máximo de 3 nombres hasta que las personas que ha nombrado lleguen a donde está él.

Sí el lobo que está en el centro del campo toca a alguna de esas ovejas estas quedan congeladas, solo puede el pastor tocarlas para descongelarlas. Pero si el lobo toca al pastor fuera de la línea, este pierde y gana el juego el lobo.

Las ovejas que logran escapar del lobo se tienen que colocar en la línea del área del pastor pero sin moverse. El pastor gana si hay más ovejas vivas que congeladas y se acaba la partida.

Normas:

Las normas de este juego son las siguientes:

- Salir únicamente si te llama el pastor.
- Si te toca el lobo no te puedes mover.
- Solo te salva el pastor.

Objetivo:

El objetivo del juego es el siguiente:

- Lograr cruzar sin ser tocado.
- Tocar al máximo número de jugadores.

Materiales:

El único material que se necesitará para jugar a este juego serán los chinos, estos servirán para delimitar los diferentes áreas de juego (el de salida de las ovejas, área del lobo, área del pastor)

Variante:

Se puede proponer que el lobo pueda entrar en la zona del pastor y así eliminar a las ovejas, pero le daría la ventaja al pastor de poder matar al lobo. Y así finalizar el juego ganando el pastor.

### **C. Costa Rica → EL ELÁSTICO**

Explicación:

En este juego se necesita que dos personas sujeten la cuerda con sus piernas, estas deben de estar separadas y el elástico debe de estar colocado por encima de los tobillos. Y el resto de los alumnos deben de seguir unas series:

1. Saltar y caer con los dos pies afuera del elástico (quedando el elástico entre las piernas.
2. Saltar y caer quedando con los dos pies dentro del elástico.
3. Saltar y caer pisando ambos bordes del elástico con los pies.
4. Saltar y caer al costado del elástico.
5. Saltar y caer con los dos pies pisando un lado del elástico.
6. Saltar y caer con los dos pies pisando el otro lado del elástico.

7. Saltar y caer dentro del elástico con los dos pies.
8. Saltar y caer al costado del elástico

Si logran pasar estas 8 series se le suma una complicación que es colocar el elástico a la altura de los tobillos. Cuando han terminado esta serie se vuelve a complicar más, llevando el elástico a la altura de las rodillas y comenzar otra vez la rutina y así hasta llegar a la altura de las axilas.

#### Normas:

La norma principal es cumplir con los saltos marcados en la serie sino no puedes subir al siguiente nivel de dificultad.

#### Objetivo:

El objetivo principal de este juego es:

- Lograr saltar el elástico cumpliendo todas las series.

#### Materiales:

El único material que vamos a necesitar es el elástico.

#### Variante:

Cuando lleven a cabo dos niveles de dificultad y observe que los alumnos ya no pueden lograrlo. Les pondré el siguiente reto:

Crear una serie de saltos en el elástico participando todos.

### **SESIÓN 5:**

En esta última sesión del viaje por los continentes conociendo los juegos de algunos de sus países. Por lo tanto, realizaré junto a panda una serie de preguntas rápidas para comprobar si los alumnos se acuerdan de los lugares que visitamos en las clases anteriores y de los nombres de los lugares en los que estuvimos.

Los alumnos tras responder a todo lo que el panda les ha preguntado, se dirigen al centro del gimnasio para calentar. Una vez que todos los alumnos están listos, empezamos el viaje por oceanía, con las siguientes paradas:

### **A. Australia → LA CARRERA DEL TÚNEL**

#### Explicación:

En este juego es principal que los alumnos por parejas se den la mano y alcen las manos juntas lo máximo que puedan. Todas las parejas se colocan formando un círculo, la persona que queda va moviéndose por el círculo, en el momento que este se abraza a algún compañero.

La pareja tiene que salir corriendo de la siguiente forma: el que se encuentra en el exterior del círculo se va hacia la derecha y la persona que se encuentre en el interior va hacia la izquierda.

El que llegue antes corriendo por debajo de las manos del resto, tiene que dar la mano al que se la quedaba. Y empezar otra vez el juego.

#### Normas:

Las normas principales para que este juego se pueda efectuar son las siguientes:

- Dejar el espacio adecuado cuando formamos el túnel, para que los compañeros puedan pasar.
- Ir en la dirección adecuada.
- Pasar por todos los túneles.

#### Objetivo:

El objetivo principal de este juego es:

- Llegar lo más rápido posible al sitio de inicio pasando por todos los túneles.

#### Materiales:

El único material necesario para este juego serán los chinos para marcar los lugares en los que se tienen que colocar las parejas.

Variante:

### **B. Italia → ENCUENTRA LA FRUTA**

Explicación:

En este juego es principal que todos los alumnos de pie forman un círculo, uno de los alumnos queda fuera de él.

Los alumnos del círculo piensan en una fruta, sin decirla en alto. Y el jugador que se encuentra fuera del círculo, tras unos segundos dice una fruta en alto.

El alumno de dentro del círculo que haya pensado la misma fruta que el de afuera dice “SOY YO”, sin salirse del círculo tiene que intentar escapar del jugador de afuera.

Si el alumno es pillado se cambia por el que estaba afuera del círculo.

Normas:

Las normas principales para que este juego se pueda efectuar son las siguientes:

- Cuando tengamos la fruta pensada no decírsela a nadie, hasta que el jugador de fuera del círculo diga “ya” y la fruta.
- No hace falta agarrar al compañero, solo hay que tocar.
- Atravesar el círculo queda prohibido.

Objetivo:

El objetivo principal de este juego es:

- Llegar lo más rápido posible al sitio sin ser pillado.
- Pillar al jugador que ha pensado la misma fruta que tú.

Materiales:

No necesitaremos ningún material para este juego.

Variante:

### **C. Albania → TRI**

Explicación:

Para jugar a este juego hay unos jugadores que se la quedan (como en alguna clase son pocos igual no es conveniente que sean tres) y el resto de jugadores huye.

Una vez que alguien es pillado por los que se la quedan, le tienen que llevar a una zona “la de los pillados”, el último jugador que quede sin pillar tiene la responsabilidad de salvar al resto, si toca a uno pueden salir todos. Si pillan a todos se la quedan los últimos tres que han sido pillados.

En este juego encontramos similitud con el juego que todos conocemos del “polis y cacos”.

Normas:

Las normas principales para que este juego se pueda efectuar son las siguientes:

- Solo puedes pillar a una persona, es decir que si la pillas hasta que no la lleves al área de los jugadores pillados no puedes pillar a nadie más.

Objetivo:

El objetivo principal de este juego es:

- Pillar al máximo número de jugadores.
- Evitar ser pillado.

Materiales:

El único material necesario para este juego serán los chinos para marcar el área de los jugadores pillados.

Variante:

Al finalizar esta sesión recordaré a los alumnos que el siguiente día de clase me tendrán que traer sus mapas completos y al panda sin falta.

### **SESIÓN 6:**

En esta sesión llevaremos a cabo “LAS OLIMPIADAS”. En el gimnasio en la zona del momento de encuentro encontraremos una silla en la que colocaremos al encargado y al panda.

Una vez que todos estemos sentados, tendrán varios minutos para pensar los juegos que más les hayan gustado de esta unidad didáctica. Una vez que todos los tengan pensados, se harán unas votaciones y los 4 juegos más votados serán los que se llevarán a cabo. Tras realizar las votaciones, haremos el calentamiento y mientras tanto el panda se quedará en la silla.

Para finalizar la sesión, recogeré los mapas y les haré un pequeño repaso a modo despedida de los países y los continentes.