



EL PUENTE INTERGENERACIONAL

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES

El Aprendizaje en las Aulas Inclusivas
Máster en Educación Inclusiva y Personalizada 2025/2026

Ángela Herrero Murillo
Nogey Diouf Otero

Virginia Ocaña Castillo
Irene Orozco Luquero



Índice

Título de la actividad	3
Contexto educativo	3
Objetivo de la actividad	3
Resumen de la actividad	3
Alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE)	4
Atención a las diferencias individuales y a la neurodiversidad	4
Metodología	5
Competencias	6
Recursos	9
Secuenciación didáctica	9
Evaluación	11
Evaluación docente	11
Referencias y normativa aplicable	12

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

“El Puente Intergeneracional: Juegos Tradicionales y Populares”.

CONTEXTO EDUCATIVO

Ciclo: Tercer ciclo de Educación Primaria.

Sesiones: 6 sesiones de 1 hora de duración.

Curso: 6.º Primaria (Aprendizaje-Servicio a 3.º Primaria).

Área: Educación Física y Educación Artística.

Comunidad Autónoma: Andalucía.

Grupo alumnos: 25 alumnos.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Investigar, diseñar y poner en práctica **juegos tradicionales, populares y autóctonos** como medio para desarrollar la cooperación, la creatividad, la inclusión y el respeto por la diversidad cultural mediante la actividad física y el deporte, favoreciendo experiencias de aprendizaje positivas.

RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

El alumnado, organizado en **grupos cooperativos heterogéneos**, descubre distintos juegos de generaciones pasadas, elaborando una ficha y diseñando su imagen visual (carteles, logo, ...). A través del trabajo por proyectos y el enfoque del **Diseño Universal para el Aprendizaje 3.0** (en adelante, DUA 3.0), deberá planificar y presentar su propuesta. Posteriormente se pondrá en práctica dicho proyecto con alumnado de cursos inferiores (3.º Primaria), llevando a cabo la metodología de **Aprendizaje-Servicio** (ApS). Para valorar los aprendizajes adquiridos, se realizará una coevaluación y autoevaluación mediante rúbricas visuales, junto con una reflexión emocional.

ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO (ACNEAE)



Alberto. Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH): alumno impulsivo y muy sociable, con gran iniciativa y creatividad desbordante. Es algo olvidadizo con las tareas, por lo que está aprendiendo a trabajar con agenda y apoyos visuales de recordatorio. Ayuda a la integración de todo el alumnado gracias a su energía y positivismo. En ocasiones, se inquieta y frustra ante situaciones que no sabe manejar.



Ivan. Alumno extranjero: procedente de Ucrania. Presenta ciertas dificultades sobre el idioma (conceptos complejos, vocabulario específico, etc.) al no ser su lengua nativa. Empieza a tener un buen manejo de la lengua española gracias a su asistencia habitual al aula temporal de adaptación lingüística (ATAL). Cabe destacar que cada vez se siente más cómodo trabajando en equipo, favoreciendo así su autoestima y autoconcepto.



Susana. Hipotonía muscular: alumna que presenta limitación en el tono y control muscular que afecta a su desplazamiento y coordinación. Usa andador como apoyo para trasladarse y en ciertas actividades físicas requiere de vigilancia. Debido a las barreras físicas, tiene momentos de frustración, pero siente a veces exceso de protección por parte de los docentes y prefiere ser más independiente.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y A LA NEURODIVERSIDAD

La actividad forma parte del proyecto **El Puente Intergeneracional**, una experiencia de ApS en la que el alumnado de 6.º Primaria diseña, prepara y explica juegos tradicionales para compartirlos con el alumnado de 3.º Primaria.

El proyecto combina **aprendizaje, cooperación y servicio** a la comunidad educativa, promoviendo la responsabilidad, la empatía y la transmisión intergeneracional de la cultura popular. La propuesta se fundamenta en los principios del DUA 3.0, garantizando la accesibilidad, la flexibilidad y la participación activa de todo el alumnado, y en los valores de la Educación Inclusiva recogidos en la LOMLOE (2020). Asimismo, contribuye al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en especial el número 4 (educación de calidad) y el 10 (reducción de las desigualdades), promoviendo el principio de **equidad**, el respeto a la **diversidad cultural** y la **neurodiversidad** como valor enriquecedor para el aula.

Siguiendo la visión de Booth y Ainscow (2011), la inclusión requiere crear prácticas que eliminen barreras al aprendizaje y la participación. Por ello, la planificación contempla medidas de carácter universal, específicas y **personalizadas**.

El grupo integra una diversidad funcional, cultural y atencional real en base a los perfiles NEAE ya descritos y a la filosofía de las **Necesidades Especiales Personales (NEP)**.

- Durante toda la actividad, se dispondrá de herramientas de facilitación visual (aumentadores, luces individuales, etc.), ajustes del mobiliario según sus habilidades motoras o sensoriales, así como apoyos tecnológicos en la plataforma como la posibilidad de cambio de idioma y herramientas de accesibilidad (contraste, tamaño de letra, monocromía, etc.).

- Los contenidos se dividirán en pequeños bloques, y con apoyos visuales (texto, imágenes y modelos de lectura fácil) para mejorar la atención y comprensión lectora.
- En el aula se ubicará un glosario visual (palabra + imagen) junto con el cronograma gráfico con pictogramas o iconos que indiquen el progreso de la actividad. Estos recursos permitirán anticipar tareas, reducir ansiedad y aumentar la autonomía del grupo.
- En el aula se contará con un espacio sensorial de calma, una esquina-tipi, donde los alumnos pueden autorregularse o recuperar cuando los estímulos ambientales y sensoriales resulten excesivos. En el acceso al espacio, se sitúa un semáforo de color, que permite al alumno expresar sin palabras el estado en el que se encuentra. Este espacio no se concibe como un refugio aislante, sino como un recurso educativo para el aprendizaje de autorregulación emocional y sensorial y la corresponsabilidad grupal. La estancia recomendada será de 2 a 3 minutos, sin un máximo de uso por jornada lectiva, registrando su uso mediante registro visual.
- Los alumnos que lo necesiten podrán usar fidgets (goma en escritorio, disco, pelota blanda...) que faciliten la concentración, priorizando aquellos que no generen distracción acústica.
- Los espacios de juego y exposición estarán organizados para permitir desplazamientos seguros y accesibles a todo el grupo. Se ofrecerán tiempos flexibles para la ejecución de los proyectos, los desplazamientos o el acceso al aula, promoviendo la autonomía responsable.
- Cada subgrupo, respondiendo a las diferentes formas de expresión según el DUA 3.0, podrá escoger el formato para presentar su ficha: un mural, un material audiovisual, una presentación, exposición oral, video, etc.
- Las fichas se podrán exponer en la Esquina Creativa del aula, permitiendo al resto de la clase verlas y conversar de manera respetuosa, favoreciendo la curiosidad y el aprendizaje conjunto.
- La reflexión final se recogerá mediante la rúbrica de autoevaluación, donde el alumnado valorará su implicación, colaboración y desarrollo personal.

METODOLOGÍA

- Diseño Universal para el Aprendizaje 3.0 (DUA 3.0): flexibilización de acceso, medios de representación y expresión.
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): creación de un proyecto significativo para el estudiante.
- Aprendizaje Basado en el Pensamiento (TBL): comparar, analizar y decidir qué juegos elegir y cómo adaptarlos.
- Aprendizaje cooperativo: roles rotativos y heterogéneos.
- Aprendizaje Servicio (ApS): dar respuesta a las necesidades reales de la comunidad educativa, llevar a cabo un servicio y obtener aprendizajes vinculados al currículo.
- Educación emocional: autoconocimiento, empatía y gestión emocional.

COMPETENCIAS - EDUCACIÓN FÍSICA (TERCER CICLO)

COMPETENCIA ESPECÍFICA	
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	
Criterio de evaluación 6.º	Saberes básicos
2.1.b. Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.	EFI.3.B.1. Usos y finalidades: lúdico-recreativos, cooperativos, funcionales, sociales, expresivas y comunicativas, creativas o de interacción. EFI.3.B.4. Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado. Utilización de recursos digitales. EFI.3.D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades.
COMPETENCIA ESPECÍFICA	
3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.	
Criterio de evaluación 6.º	Saberes básicos
3.2.b. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y compañeras y rivales.	EFI.3.D.2. Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo. Respeto y tolerancia a las diferencias individuales, adjudicación de roles, liderazgo, aceptación de responsabilidades. EFI.3.D.3. Concepto de «juego limpio». EFI.3.E.5. Deportes olímpicos y paralímpicos, historia e instituciones asociadas a los Juegos Olímpicos y Paralímpicos. La cultura del esfuerzo para conseguir una meta.

Estas Competencias Específicas contribuyen a las Competencias Clave a través de los siguientes descriptores del perfil de salida:	
Competencia en Comunicación Lingüística	CCL1. Expresa hechos, conceptos u opiniones y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa.
Competencia Digital	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información. CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...). CD3. Participa en actividades mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales.
Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender	CPSAA3. Participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos. CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados. CPSAA5. Utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación.

COMPETENCIAS - EDUCACIÓN ARTÍSTICA (TERCER CICLO)

COMPETENCIA ESPECÍFICA	
4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.	
Criterio de evaluación 6.º	Saberes básicos
4.1.b. Planificar y diseñar producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.	EAR.3.B.1. Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. EAR.3.B.3. Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, EAR.3.C.10. Producciones multimodales: realización con diversas herramientas.
Estas Competencias Específicas contribuyen a las Competencias Clave a través de los siguientes descriptores del perfil de salida:	
Competencia en Comunicación Lingüística	CCL1. Expresa hechos, conceptos u opiniones y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa. CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática.
Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería	STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando diferentes prototipos o modelos, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo.
Competencia Ciudadana	CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa.
Competencia Emprendedora	CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas. CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo.
Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva.

RECURSOS

- Timers.
- Calendarios y listas.
- Apoyos visuales de control de tareas.
- Tablets / ordenadores para investigar.
- Fichas técnicas impresas o digitales.
- Cartulinas, rotuladores, materiales reciclados, etc.
- Espacios interiores y exteriores (según accesibilidad).
- Recursos digitales: Mentimeter, Canva, Genially, Padlet, YouTube...
- Rúbricas visuales.
- Pictogramas (ARASAAC).

SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

Modalidad: Aprendizaje-Servicio (ApS)

Formato: Híbrido (presencial + [entorno LMS accesible](#))

Recursos del *Learning Management System* (LMS):

- Widget de accesibilidad (contraste, tamaño de letra, monocromía, etc.).
- Widget de cambio de idioma (español, inglés y ucraniano).

1 Introducción y exploración de los juegos tradicionales, populares y autóctonos

Finalidad:

- Conocer el proyecto El puente Intergeneracional.
- Analizar conocimientos previos sobre juegos tradicionales y populares.

Actividades:

- Análisis de conocimientos previos a través de Mentimeter.
- Visionado de vídeo “Juegos y deportes populares tradicionales”.
- Visionado de vídeo “Olimpiadas rurales 2025”.

2 Investigación y elección del juego

Finalidad:

- Distinguir entre juegos tradicionales, populares y autóctonos.
- Elegir, en grupo, el juego que se desarrollará durante el proyecto.
- Realizar una breve investigación sobre el juego elegido.

Actividades:

- Visionado presentación ppt.
- Elección del juego y realizar el buzón de entrega a través de la plataforma, identificando los perfiles de cada componente del grupo.

3 Diseño de la ficha del juego y explicación

Finalidad:

- Organizar la información del juego de manera visual y accesible.
- Analizar las necesidades personales y materiales que tendrá el juego escogido.

Actividades:

- Creación grupal de la ficha del juego en el formato escogido.
- Complimentar el buzón de entrega en el LMS.

4 Ensayo del juego y coevaluación

Finalidad:

- Poner en práctica el juego con los compañeros de clase y ajustar normas y materiales según la experiencia.
- Desarrollar habilidades de cooperación y evaluación entre iguales.

Actividades:

- Ensayo por equipos de los juegos, en los que los componentes deberán explicar a sus compañeros el funcionamiento y las normas.
- Complimentación de la rúbrica de coevaluación, disponible en el LMS, y hacer entrega de la misma en el buzón de entrega correspondiente.

5 Cierre emocional y evaluación final

Finalidad:

- Poner en práctica el juego con los alumnos de 3.º de Primaria.
- Hacer de guías y mediadores durante la sesión.

Actividades:

- Preparación y montaje del juego en el espacio asignado.
- Explicación del juego y guía a los alumnos de menor curso en los juegos.

6 Investigación y elección del juego

Finalidad:

- Reflexionar sobre la actividad y los aprendizajes adquiridos.

Actividades:

- Complimentación de la rúbrica de autoevaluación de manera positiva y autorreflexiva, disponible en el LMS, y hacer entrega de la misma en el buzón de entrega correspondiente.

Cierre de la secuencia

El proyecto finaliza con la exposición de los materiales en la Esquina Creativa del aula.

EVALUACIÓN

- [Coevaluación](#) entre grupos, mediante rúbrica.
- [Autoevaluación](#) visual (pictogramas).

EVALUACIÓN DOCENTE

Para la evaluación de la actividad se contempla el uso de un diario de observaciones del docente sobre la participación, conflictos (y resolución de estos) y evolución de los alumnos. Al terminar la actividad, se realizará una evaluación de los procesos y del resultado obtenido mediante rúbrica (Iniciado, En proceso, Incompleto, Logrado y Excelente) mediante el Portal Séneca de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía.

REFERENCIAS Y NORMATIVA APLICABLE

Legislación española

- España. (2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)*. Boletín Oficial del Estado, núm. 106, de 4 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>
- España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Junta de Andalucía (2023). *Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, núm. 90, de 15 de mayo de 2023. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/2>
- Junta de Andalucía (2023). *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas*. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, núm. 104, de 2 de junio de 2023. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/39>

Referencias académicas y teóricas revisadas

- Baena Extremera, A., & Ruiz Montero, P. J. (2022). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de educación física. *Acción Motriz*, 16 (1), 19–26. Recuperado a partir de <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/90>
- Booth, T., & Ainscow, M. (2015). *Guía para la educación inclusiva: desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*. Consorcio Universitario para la Educación Inclusiva – CSIE.
- Cara Muñoz, J. F., y Martínez Sánchez, J. A. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística*. Wanceulen Editorial.
- CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <https://udlguidelines.cast.org>
- Coterón López, J., & Sánchez-García, D. (2020). Los juegos tradicionales como recurso educativo para una educación física significativa e inclusiva. *Revista Retos*, 38, 219–225. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.101856>
- Echeita, G. (2020). *Educación inclusiva: Sonrisas y lágrimas*. Octaedro.
- Ferrero, E., & Martínez, M. (2022). El Aprendizaje Basado en Proyectos en la Educación Primaria: Diseño, evaluación y reflexión docente. *Revista de Innovación Educativa*, 34(1), 67–83.
- Taro, J. & Soriano, M. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria. *Warisata - Revista de Educación*, 5, 38-52. <https://doi.org/10.61287/warisata.v5i15.9>

Uso de herramientas de apoyo digital

- OpenAI. (2025). ChatGPT [Modelo de lenguaje grande]. OpenAI. Utilizado para revisión de posibles errores ortográficos, revisión bibliográfica y normalización de referencias en formato APA, bajo supervisión académica y con revisión crítica personal.