



ISSN 0719-5729 - Volumen 1 / Número 1 / Enero – Marzo 2015 pp. 106-120

**EL JUEGO MOTRIZ COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA  
PARA NIÑOS Y NIÑAS CON DIVERSIDAD FUNCIONAL**  
**THE MOTOR GAME AS METHODOLOGICAL TOOL FOR BOYS AND GIRLS WITH FUNCTIONAL DIVERSITY**

**Dr. Oscar Chiva-Bartoll**

Universitat Jaume I de Castellón, España  
ochiva@uji.es

**Dr. Jesús Gil-Gómez**

Universitat Jaume I de Castellón, España

**Dr. Roberto José García-Antolín**

Universitat Jaume I de Castellón, España

**Dra. Celina Salvador-García**

Universitat Jaume I de Castellón, España

**Fecha de Recepción:** 09 de diciembre de 2014 – **Fecha de Aceptación:** 01 de enero de 2014

**Resumen**

Este artículo plantea la utilización del juego motriz como herramienta metodológica en el Young Athletes Program de Special Olympics o con cualquier niño o niña que presente algún tipo de necesidad educativa especial. Tras haber contextualizado en qué consiste el Young Athletes Program se lleva a cabo un breve análisis sobre los juegos motrices, tomando como referencia diversas definiciones, y los diversos beneficios que generan en estos niños y niñas; puesto que favorecen no solo una mejora a nivel físico, sino su desarrollo integral. Se presentan, además, diversos juegos a modo de ejemplo de aquellos que podrían ser utilizados y que se aprovechan de los beneficios comentados.

**Palabras Claves**

Juego – Educación especial – Desarrollo motor – Socialización – Desarrollo afectivo

**Abstract**

This article suggests using motor games as a methodological tool in the Young Athletes Program of Special Olympics or with any child with any kind of disability. After contextualizing what is the Young Athletes Program, an analysis about the motor games is carried out taking into account several definitions. Some of its advantages are also set forth given the fact that motor games not only enhance the children's physical development, but they favour an integrated development. Several games are presented in order to show some ideas that might be used taking advantage of all the benefits that have been stated.

**Keywords**

Play – Special need education – Motor development – Socialization – Emotional development

## Introducción

El juego es una actividad inherente en cualquier niño o niña que además está muy relacionada y contribuye poderosamente a su desarrollo integral<sup>1</sup>. Todos los infantes tienen derecho a poder jugar, sean cuales sean sus características o peculiaridades. En ocasiones se cae en el error de considerar que, por el mero hecho de que un niño tenga una serie de peculiaridades o dificultades de aprendizaje, ya no puede participar en un juego o actividad como cualquier otro; pero esto es algo incierto.

A continuación, se va a presentar un programa para jóvenes deportistas promovido por *Special Olympics*, y van a exponerse las potencialidades del juego motriz para los niños con discapacidad intelectual. Y es que es cierto que las diferentes peculiaridades de los niños y niñas con algún tipo de dificultad específica deben ser tenidas en cuenta, pero esto no implica que no puedan disfrutar de la práctica de los juegos motrices. Puesto que la siguiente propuesta tiene comienzo en un programa cuyo promotor es *Special Olympics*, seguidamente se va a hacer una breve precisión de qué es esta organización.

### 1.- *Special Olympics*

*Special Olympics*<sup>2</sup> es una plataforma que posibilita el entrenamiento deportivo y competición durante todo el año a personas con discapacidad intelectual. De esta manera, el objetivo perseguido es posibilitar el desarrollo de sus aptitudes físicas además de favorecer el desarrollo de sus habilidades y destrezas y de fomentar los valores sociales que se ven ligados a la interacción que posibilita este proyecto.

Desde *Special Olympics* se propone una iniciativa novedosa que plantea actividades motrices muy básicas que permitan a los más pequeños iniciarse en el campo de la actividad física: el *Young Athletes Program* (YAP). El YAP se centra específicamente en aquellos niños y niñas de entre 2 y 7 años, puesto que aún son demasiado jóvenes para poder verse involucrados en *Special Olympics* como tal. De esta forma se les encamina hacia su futura participación en dicho proyecto.

En este artículo, tratando de permanecer dentro de lo que podría incluirse o ser utilizado en el YAP, se propone la utilización de los juegos motrices adecuados y adaptados a las necesidades de los niños/as con necesidades educativas especiales como herramienta para poder introducir a estos jóvenes futuros deportistas en el mundo de la actividad física. Para ello, el presente texto continúa con la concreción de qué es el programa *Young Athletes*, posteriormente se realiza una breve justificación teórica sobre la gran potencialidad que representan los juegos motrices por su vertiente educativa y, finalmente, se presentan un total de ocho juegos, haciendo referencia a cada uno de los ocho bloques de habilidades motrices básicas que se diferencian desde el YAP.

---

<sup>1</sup> J. Paredes Ortiz, El deporte como juego: un análisis cultural (Universidad de Alicante, 2002). Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Accesible en: <http://www.cervantesvirtual.com> (consultada el 04 de diciembre de 2014).

<sup>2</sup> Para más información entrar en: <http://www.specialolympics.es/>

### 1.1.- Young Athletes Program

El YAP está dirigido a los niños y niñas con discapacidad intelectual y persigue su futura inclusión en el mundo deportivo de *Special Olympics*. Su nacimiento fue impulsado por las familias de aquellos niños y niñas que aún eran demasiado jóvenes para poder participar en los programas deportivos de *Special Olympics*. Para paliar esta situación se buscaron diferentes formas en las que pudieran unirse y participar conjuntamente, llegando finalmente al formato del YAP.

Este programa propone actividades que se ajustan a las particularidades de cada uno de los niños y niñas que participan en el mismo. Teniendo en cuenta las necesidades que estos puedan presentar, las diferentes actividades persiguen su desarrollo en múltiples ámbitos, y sus objetivos básicos pueden resumirse en los siguientes:

- Involucrar mediante los juegos pre-deportivos y otras actividades a los niños/as con discapacidad intelectual.
- Fomentar y activar prácticas cuyo objetivo sea facilitar el desarrollo físico, cognitivo y social de los niños y niñas que participen.
- Ser una forma de acercamiento que permita a las familias con miembros con discapacidad intelectual ir involucrándose con la red de apoyo de *Special Olympics*.
- Generar y facilitar la toma de conciencia sobre las capacidades de los niños/as con discapacidad intelectual mediante su participación inclusiva en demostraciones y eventos varios.

Asimismo, el YAP hace hincapié en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños/as. Para ello, establece ocho categorías diferentes estableciendo en cada una de ellas un conjunto de habilidades que son las siguientes:

- Habilidades básicas.
- Habilidades de marcha y carrera.
- Habilidades de salto y equilibrio.
- Habilidades de recepción.
- Habilidades de lanzamiento.
- Habilidades de golpeo y bateo.
- Habilidades de pateo.
- Habilidades pre-deportivas.

Pero desde aquí se propone ir un paso más allá de estas meras habilidades, por esta razón, más que presentar tareas analíticas en las que se trabaje cada una de las ocho habilidades mencionadas, consideramos interesante vincularlas a juegos motrices mediante los cuales se trabaje cada una de ellas, ya que su mayor riqueza y amplitud

pedagógica sumadas a sus características propias, los convierten en una fantástica opción metodológica<sup>3</sup>. Para ello deberá tenerse en cuenta que para poder aprovechar la riqueza de los juegos, resultará imprescindible dotar a las actividades que se propongan de un planteamiento más socializador e inclusivo, tal y como se explicará en el siguiente apartado.

## 2.- El juego motriz

Una vez expuesto el vínculo de los juegos motrices con el YAP y antes de pasar a proponer diversos juegos, resulta preciso llevar a cabo una breve contextualización de qué son los juegos motrices y algunos aspectos que es interesante conocer y tener en cuenta sobre los mismos.

### 2.1.- ¿Qué es el juego motriz?

El juego ha sido abordado en múltiples campos, entre los que se encuentra el educativo, por ser una actividad humana básica. Huizinga en su obra *Homo Ludens*<sup>4</sup> plantea que el componente lúdico como aspecto pre-cultural está presente en todas las facetas de la vida y, en este sentido, el juego resulta ser uno de los máximos exponentes de aquello relacionado con lo lúdico. Este mismo autor expone que jugar es una acción significativa de gran relevancia en lo que se refiere a la existencia de las personas, puesto que defiende lo lúdico como algo innato o inherente de los humanos. Teniendo en cuenta estos aspectos su definición de juego queda determinada de la siguiente forma:

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según su regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de hallarse de manera diferente que en la vida cotidiana.”<sup>5</sup>

De esta forma, podría afirmarse que el juego encuentra un fin en sí mismo, puesto que no existe el requisito de que haya intereses o ganancias. Asimismo, deben establecerse una serie de reglas entre los jugadores, factor que va a conllevar la socialización entre estos; y es que pese a que los jugadores puedan tener rol de adversarios, esto no implica que no estén jugando juntos.

Otro autor de relevancia como es Callois<sup>6</sup> definió el juego subrayando también su valor improductivo, algo que reafirma lo comentado anteriormente con respecto al hecho de tener una finalidad por sí mismo. Y siguiendo esta misma línea se encuentra la definición de Cagigal<sup>7</sup> que detalla que el juego es:

“Una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y

<sup>3</sup> A. García y J. Lull, *El juego infantil y su metodología* (Madrid: Editex, 2009).

<sup>4</sup> J. Huizinga, *Homo ludens* (Madrid: Alianza, 1954).

<sup>5</sup> J. Huizinga, *Homo ludens*... 13.

<sup>6</sup> R. Callois, *Man, play, and games* (Illinois: University of Illinois press, 1961).

<sup>7</sup> J. M. Cagigal, *Obras selectas* (Madrid: C.O.I., A.E.D.P., Ente de promoción deportiva J. M. Cagigal, 1996), 29.

espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión.”

A partir de los datos expuestos por diferentes autores, Omeñaca y Ruiz<sup>8</sup> proponen diferentes puntos que permitan fijar una definición amplia a la par que flexible. Dichos puntos quedan resumidos en los siguientes:

-Debido a su carácter lúdico, los juegos implican placer y diversión. Su meta es intrínseca, por lo que se puede considerar que el juego tiene un fin en sí mismo.

-Pese a poseer una serie de reglas, que a menudo surgen del consenso de los jugadores, se entiende que el juego es una acción espontánea y voluntaria y, por tanto, no se ve sometida a exigencias u obligaciones externas.

-El juego es considerado como la base de muchos aprendizajes y como factor decisivo en lo referido al desarrollo social de las personas.

-El juego facilita la posibilidad de expresarse que es, al fin y al cabo, una necesidad humana.

-El juego está reñido con las actitudes pasivas puesto que se considera que implica algún tipo de actividad.

-El juego permite aprovechar el mundo simbólico al que transporta al niño/a para favorecer la confrontación de aspectos de la personalidad más formales con otros algo más desenfadados.

En definitiva, juego es un término que puede definirse de una forma muy amplia y diversa. Sin embargo, con lo detallado en los párrafos anteriores es posible hacerse una pequeña idea de lo que implica esta actividad. A partir de esta base, seguidamente van a resaltarse diversos aspectos beneficiosos que presentan los juegos, especialmente en el apartado educativo y social.

## 2.2. ¿Cuáles son sus beneficios?

Los juegos motrices presentan diferentes aspectos positivos para el desarrollo de los más pequeños. Por ejemplo, gracias a su vertiente lúdica se pueden fusionar en una misma actividad las capacidades psicomotrices de los jugadores con otros aspectos como su motivación, estado de ánimo, capacidad de toma de decisiones tanto de carga psicomotriz como social y emocional, y, en definitiva, con la utilización de muchas de las propiedades que conforman la personalidad del niño o niña. Por esta razón, siguiendo lo mencionado por García y Llull<sup>9</sup> puede afirmarse que los juegos no solo resultan beneficiosos en el apartado físico o psicomotor, sino que también aportan aspectos positivos a las dimensiones social, emocional y cognitiva.

El juego es una herramienta esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a las características que ya han sido mencionadas. Por esta razón se lo considera un recurso básico, especialmente durante la primera parte de la etapa educativa de los

---

<sup>8</sup> R. Omeñaca y J. Ruiz, Juegos cooperativos y educación física (Barcelona: Paidotribo, 2009).

<sup>9</sup> A. García y J. Llull, El juego infantil y su metodología...

niños y niñas<sup>10</sup>. Además propicia que las situaciones de aprendizaje sean más motivadoras para los alumnos y alumnas y al mismo tiempo dota de la intencionalidad educativa que las acciones docentes deberían presentar. Asimismo permite que la reflexión y el análisis de lo que va ocurriendo se incorporen a la propia acción del juego, por lo que permite que los jugadores creen estrategias de actuación personal que posteriormente podrán ser transferidas a situaciones de la vida cotidiana<sup>11</sup>.

Otro aspecto beneficioso de los juegos motores reside en su capacidad de desarrollar el apartado emocional de los jugadores. Hoy en día están cobrando relevancia las tendencias que afirman que es necesario tener un estado emocional adecuado si se pretende afrontar con solvencia las diferentes exigencias a las que la vida cotidiana obliga a enfrentarse<sup>12</sup><sup>13</sup>. Para poder superar estas situaciones resulta necesario poseer la capacidad de gestionar adecuadamente las emociones personales. De hecho, incluso hay autores como Extremera y Fernández-Berrocal<sup>14</sup> que plantean que aquellas personas que actúan acorde a la inteligencia emocional obtienen un mayor bienestar emocional.

Con respecto a este tipo de inteligencia, los juegos despiertan diferentes emociones en función de la actividad, el contexto, la interacción, etc.; factor que permite crear un marco idóneo que favorezca el desarrollo emocional de los participantes<sup>15</sup>. Y es que poder vivir emociones tan diversas mediante una propuesta lúdica no hace más que enriquecer el bagaje personal de los niños y niñas, que aprenderán a regular sus emociones y después podrán transferir estos aprendizajes a su vida cotidiana.

Como ya se ha mencionado, otro de los grandes beneficios que aportan los juegos es la posibilidad de desarrollo social por parte de los jugadores. De hecho, en las situaciones educativas el aspecto social es fundamental<sup>16</sup> y, por ello, el juego alcanza una relevancia remarcable. Mediante el juego se crea una especie de microsociedad que permite que se generen interacciones sociales que, a la postre, se van a convertir en experiencias altamente decisivas en el desarrollo social de la persona.

A nivel educativo, para que esto se produzca de forma fructífera, la actuación docente debe ser tenida muy en cuenta, puesto que su acción debe estar correctamente enfocada con el objetivo de que todos y cada uno de los jugadores puedan integrarse dentro del juego. Siguiendo lo dicho por Mendivelso, Grillo y Hoyos<sup>17</sup> el director del juego debe

---

<sup>10</sup> A. García y J. Llull, El juego infantil y su metodología...

<sup>11</sup> J. Bruner, Juego, pensamiento y lenguaje, en Acción, pensamiento y lenguaje, comp. J. L. Linaza (Madrid: Alianza, 1984).

<sup>12</sup> R. B., Alzina, La educación emocional en la formación del profesorado. Revista interuniversitaria de formación del profesorado N° 19, 3 (2005).

<sup>13</sup> M. P. Garrido, y E. R. Talavera, Estado de la investigación sobre Inteligencia Emocional en España en el ámbito educativo. Electronic journal of research in educational psychology, N° 6, 15 (2008).

<sup>14</sup> N. Extremera, y P. Fernández-Berrocal, El papel de la inteligencia emocional en el alumnado. Tándem, Didáctica de la Educación Física, 7 (2004).

<sup>15</sup> M. Mateu; M. R. Romero-Martín; P. Gelpi; G. Rovira y P. Lavega, La educación emocional a través de las prácticas motrices de expresión. Perspectiva de género. Educatio Siglo XXI, Vol: 32, N° 2, (2014).

<sup>16</sup> F. Savater, El valor de educar (Barcelona: Ariel, 1997).

<sup>17</sup> R. Mendivelso; A. Grillo y L. Hoyos, La clase de educación física y los procesos de inclusión de personas en condición de discapacidad: una propuesta didáctica en el Colegio Distrital Las Américas (IEDCLA). Revista inclusiones, Vol: Especial, N° 1, (2014): 223.

tener “la capacidad de diseñar e implementar propuestas didácticas en pro de la formación integral de la población” que en él va a participar. Este aspecto cobra una especial relevancia si dichos jugadores se encuentran en sus primeros años de vida y aún más si presentan algún tipo de discapacidad funcional.

Por lo tanto, siempre y cuando los juegos propuestos estén adecuadamente diseñados, adaptados y se ejecuten de forma correcta, se estará propiciando la integración de todos los jugadores, otorgando la posibilidad de vivir experiencias que fomenten la igualdad y la aceptación de las posibles diferencias que puede haber entre cada persona.

En definitiva, los juegos motrices permiten fomentar tanto el crecimiento físico como intelectual de los niños/as participantes, tal y como se propone desde el YAP; y es que crean el escenario lúdico ideal en el que se favorece que aprendan a la vez que disfrutan. Además fomentan la interacción personal, por lo que puede afirmarse que promueven la adquisición y consolidación de múltiples valores sociales<sup>18</sup> entre los que se encuentran el respeto, la cooperación, la igualdad o solidaridad; y, por tanto, son una herramienta que permite favorecer la inclusión social de los infantes con discapacidad intelectual.

### **3.- Juegos propuestos a modo de ejemplo**

A continuación proponemos ocho juegos motrices como ejemplo de aquellos que pueden ser integrados dentro del YAP. Pero es preciso mencionar que estos no cierran la participación a ningún niño/a, puesto que han sido planteados de forma que tanto los infantes con necesidades educativas especiales como sus hermanos, primos o amigos puedan participar gracias a las diversas alternativas propuestas, que facilitan la inclusión de cualquier niño o niña en la actividad.

A la hora de diseñar los juegos se ha tenido en cuenta que permitieran el desarrollo de las habilidades motrices básicas. En el caso de los que aquí se presentan cada uno se dirige específicamente a una de las ocho habilidades que se proponen desde el YAP. Pero conviene remarcar que estos juegos no solo tratan de propiciar el desarrollo de las capacidades físicas, motrices y cognitivas; sino que también están pensados teniendo en cuenta que se persigue el objetivo de incluir socialmente a todos los jugadores.

Los juegos propuestos a continuación se rigen por los principios propuestos por la escuela inclusiva, de forma que tratan de proponer situaciones en las que todos los jugadores puedan participar independientemente de sus particularidades o diversidad de capacidades. Además, también se ha procurado que respondan a todas las necesidades de los participantes, ya sean estas de carácter físico, cognitivo, social o motriz. Del mismo modo se ha perseguido que posibiliten el hecho de valorizar la diversidad como fuente de aprendizajes y riqueza educativa, ya que se plantean diferentes variantes que faciliten la inclusión de todos los niños y niñas.

Otro aspecto que se ha tenido en cuenta a la hora de escoger los juegos es el hecho de que promuevan la justicia social así como la igualdad de posibilidades, de forma que mediante ellos se apuesta por la mejora de la sociedad. Además, se ha procurado que estos

---

<sup>18</sup> P. G. Madrona, Educar en valores a través de la práctica de juegos y deportes: elegancia en el talante, valores y actitudes asociados al deporte. Idea La Mancha: Revista de Educación de Castilla-La Mancha, Vol: 3 (2006).

juegos posibiliten el hecho de que se lleve a cabo un cambio social y de actitudes que se basen en valores democráticos. Cualquier niño/a puede disfrutar de estas propuestas, con o sin diversidad funcional, de forma que compartiendo experiencias comunes adquieran relevancia los valores anteriormente mencionados que posibiliten este cambio de perspectiva.

A la hora de llevarlos a cabo resulta necesario recordar que pueden aparecer una serie de dificultades que Ríos<sup>19</sup> determina de la siguiente manera:

- Condicionantes infraestructurales: haciendo referencia a la posible falta de recursos económicos o a la dificultad en lo que se refiere a la accesibilidad y al diseño para todos.
- Condicionantes sociales: haciendo referencia al posible desconocimiento por parte de la sociedad en general sobre las personas con discapacidad.
- Condicionantes de los propios jugadores: haciendo referencia a aquellos participantes con algún tipo de diversidad funcional, puesto que pueden presentar falta de atención, dificultades a la hora de relacionarse socialmente con otras personas, bajo nivel de autoaceptación o automarginación.
- Condicionantes de la práctica docente: haciendo referencia a la formación propia de los docentes o directores del juego y a su propia idiosincrasia, a la actitud del grupo, a la opinión de los médicos y fisioterapeutas o a la ausencia de especialistas en actividad física adaptada.

Para intentar superar estas posibles dificultades, desde aquí se propone la creación de ambientes en los que predomine el afecto y la confianza, de forma que se favorezca y potencie la autoestima y la integración social. Del mismo modo conviene trabajar desde una perspectiva holística mediante la cual se utilicen estrategias globalizadoras que tengan en cuenta los diferentes ritmos de juego que pueden converger en un grupo y que introduzcan las pausas necesarias que permitan adaptarse adecuadamente a las diversas capacidades de los jugadores y jugadoras.

Los juegos que a continuación se presentan pretenden crear situaciones en las que los jugadores deban superar retos que les permitan descubrir y manejar sus propias posibilidades de acción. Se pretende que dichos retos sean asumibles por parte de los niños y niñas, pero también que para poder superarlos deban recurrir a sus habilidades perceptivo-motrices, cognitivas, afectivas y relacionales favoreciendo el desarrollo de todas estas. En suma, estos juegos procuran abordar los cuatro pilares básicos de la educación<sup>20</sup>: aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

---

<sup>19</sup> M. Ríos, La inclusión en el área de Educación Física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la EF y el Deporte*, N° 9 (2009).

<sup>20</sup> J. Delors (Dir.), La educación encierra un Tesoro. Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI (Madrid: Santillana, ediciones UNESCO, 1996) [Versión electrónica] Recuperado el 5 de diciembre de 2014 en: <http://es.slideshare.net/marrisan/jacques-delors-la-educacin-encierra-un-tesoro-informe-unesco>



<b>AIRE. LAPA, PEGALOPO</b>		
<b>Habilidad:</b> Habilidades fundamentales		
<b>Situación inicial</b> Todos los participantes empiezan caminando libremente por el espacio. Por todo este estará repartido material de forma aleatoria.		
<b>El juego</b> Cuando el director del juego lo decide, da una consigna, y los jugadores deben realizar una acción o gesto determinado. en función de esta Aire: los pies no pueden tocar el suelo. Lapa: coger algún objeto de material. Pegalopo + (número): los jugadores deben juntarse en grupos del número de personas indicado.		
<b>Variantes</b> Modificar la situación inicial con los jugadores corriendo, caminando hacia atrás, bailando al son de la música, etc. Para facilitar el juego: comenzar solo con una consigna y posteriormente añadir las otras dos.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Gran grupo	<b>Material</b> Tantos objetos como jugadores (raquetas, aros, conos, bloques, marcadores de suelo)	<b>Desarrollo de</b> Coordinación motora, acondicionamiento general, habilidades de adaptación (seguir instrucciones)
<b>Adaptación silla de ruedas</b> En la consigna “aire”, levantar ambos brazos.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo de aspectos decisionales, control postural y tono muscular. Desarrollo social (cohesión grupal) Desarrollo afectivo (placer en el movimiento, placer en el juego)		

<b>EL PANADERO</b>		
<b>Habilidad:</b> Caminar y correr.		
<b>Situación inicial</b> Se dividen los jugadores por tríos y cada uno de ellos adopta un rol: uno será el agua (pañuelo azul), otro será el aceite (pañuelo amarillo) y el otro será la harina (pañuelo blanco). En uno de los extremos del terreno de juego hay diversas pelotas.		
<b>El juego</b> Se juega en un espacio delimitado, comenzando todos los jugadores dispersos por el espacio. Empiezan pagando todos los que son del grupo de “aceite”, que deben intentar pillar a los jugadores de los otros dos grupos. Cuando pillan a uno, este se queda paralizado. Para que pueda volver a correr, uno de sus compañeros de grupo debe chocarle las manos. Cuando el director/adel juego lo determina, grita el nombre de otro grupo, que será el que pagará a partir de ese momento Además, el director/a del juego puede gritar otra consigna “pan”. Cuando dice esta palabra, deben juntarse por tríos formados por un aceite, una harina y un agua lo más rápido posible. Una vez el trío se ha formado, deben buscar el balón (pan) y llevarlo hasta el extremo opuesto del campo sujetándolo entre los tres con la espalda.		
<b>Variantes</b> Para facilitar el transporte del balón por parte del trío, poner como norma que deben transportarlo tocándolo los tres jugadores. Si se hace muy complicado, suprimir el apartado de transportar el balón.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Gran grupo subdividido en tres grupos.	<b>Material</b> Pañuelos y balones.	<b>Desarrollo de</b> Habilidades motoras (correr)
<b>Adaptación silla de ruedas</b> Si hay algún jugador que utilice silla de ruedas, todos los demás llevarán el pañuelo identificativo sujeto entre las rodillas, de forma que les limite la movilidad. A la hora de transportar el “pan”, el jugador con silla de ruedas sí podrá colaborar en el transporte de la pelota utilizando las manos. Un colaborador empujará la silla de ruedas.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo de aspectos decisionales. Desarrollo social (cooperación, interacción y confianza en el otro) Desarrollo afectivo (autoconocimiento y placer en el movimiento)		

<b>EL LOBO TIENE HAMBRE</b>		
<b>Habilidad:</b> Salto y equilibrio		
<b>Situación inicial</b> El lobo se coloca a unos 20 metros de distancia y de espaldas al resto de los participantes. Entre ellos y el lobo hay múltiples marcadores de suelo.		
<b>El juego</b> Para comenzar los jugadores deben preguntarle al unísono al lobo “Lobo, ¿qué hora es?” y el lobo podrá darles dos respuestas diferentes. Puede contestar con una hora, como por ejemplo “las tres”. En este caso los jugadores deberán avanzar saltando a pies juntos tantas marcas como el lobo haya dicho, en este ejemplo serían tres saltos. Otra opción es que el lobo conteste “hora de comer”. Cuando esta es la contestación el lobo saldrá corriendo a perseguir al resto de participantes, que deberán tratar de escapar pudiendo correr por el espacio delimitado. El jugador que resulte pillado será el nuevo lobo.		
<b>Variantes</b> Los marcadores de suelo formarán una línea recta delante de cada jugador facilitando sus decisiones a la hora de tener que saltar. Varia la forma de moverse entre una marca y otra (dar un paso normal, caer con el mismo pie que se salta, etc.) Cada vez que deben quedarse en una marca, los jugadores esperan sobre un solo apoyo.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Pequeño grupo.	<b>Material</b> Marcadores de suelo. Un pañuelo por cada jugador en silla de ruedas.	<b>Propósito</b> Habilidades motoras (equilibrio y carrera), habilidades de adaptación (seguir instrucciones) y fuerza.
<b>Adaptación silla de ruedas</b> El jugador con silla de ruedas llevará un pañuelo en su mano que será lo que debe coger el lobo para considerar que los ha pillado. Mientras vaya avanzando por los marcadores de suelo debe llevarlo encima de la cabeza sin que caiga. Si el jugador en silla de ruedas es el lobo, en el momento en que deba pillar al resto de participantes, estos solo podrán desplazarse por encima de los marcadores de suelo. Un colaborador será el encargado de empujar la silla.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo del tono muscular, control postural y estructuración espacial. Desarrollo social (respeto y comunicación verbal) Desarrollo afectivo (autoconocimiento y placer en el movimiento)		

<b>EL BOLO</b>		
<b>Habilidad:</b> Lanzar		
<b>Situación inicial</b> Los jugadores se dividen por parejas. Cada uno de los miembros de la pareja se coloca a unos seis metros de distancia de su compañero, por detrás de una línea que delimita su zona de lanzamiento. Entre ambos hay un bolo grande, y uno de los jugadores tiene de una pelota.		
<b>El juego</b> Aquel que dispone de la pelota debe lanzarla con el objetivo de golpear el bolo para que este se acerque lo más posible a la zona de su compañero. Cada vez es uno de los jugadores el que lanza, y su intención es conseguir que el bolo llegue al campo del otro.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Parejas.	<b>Material</b> Una pelota y un bolo o similar.	<b>Propósito</b> Coordinación motora y habilidades motoras (agarre)
<b>Variantes</b> Jugar con más de un bolo. Jugar por equipos, de forma que cada vez lance uno.		
<b>Adaptación silla de ruedas</b> No es necesario hacer una adaptación específica.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo de configuración del esquema corporal y lateralidad. Desarrollo social (respeto). Desarrollo afectivo (autoconocimiento y placer en el juego).		

<b>LOS IMANES</b>		
<b>Habilidad:</b> Atrapar y coger.		
<b>Situación inicial</b> Por el espacio hay dispersos tantos conos como jugadores menos uno. La mitad de los conos son rojos (positivos) y la otra mitad azules (negativos). Cada jugador será un imán y tendrá una pelota que puede ser roja o azul, según el polo que tengan asignado. Todos los imanes se colocan junto a un cono del mismo color que su pelota y habrá uno que se quedará sin pelota y sin cono.		
<b>El juego</b> Cuando el imán que no tiene ni pelota ni cono dice “ya”, todos los otros lanzan el balón hacia arriba ya que han cambiado y pasan de ser polos positivos a negativos y viceversa. En ese momento, los imanes deben ir a buscar una pelota de color diferente a la que tenían, ya que han cambiado de polo. Una vez la han conseguido deben encontrar un cono libre que sea del mismo color que la pelota que acaban de coger. El jugador que al principio no tenía ni cono ni pelota puede coger el balón de cualquier color.		
<b>Variantes</b> Comenzar sin utilizar los balones, y cuando comprendan la dinámica del juego, introducirlos.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Gran grupo.	<b>Material</b> Conos de dos colores diferentes y pelotas de foam de esos dos mismos colores.	<b>Propósito</b> Seguimiento visual y habilidades motoras (agarre y carrera).
<b>Adaptación silla de ruedas</b> Cuando los imanes ya han cogido el balón, deben ir hasta el cono que elijan pero llevando la pelota entre los tobillos. Un colaborador ayudará empujando la silla de ruedas.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo de aspectos perceptivos y de decisión y estructuración espacial. Desarrollo social (respeto). Desarrollo afectivo (autoestima y placer en el movimiento)		

<b>EL RASPALL</b>		
<b>Habilidad:</b> Batear y golpear.		
<b>Situación inicial</b> Se forman dos equipos que jugarán en un campo de juego delimitado y rectangular. En ambas líneas de fondo se ubica un banco sueco tumbado, de manera que la parte lisa del mismo quede mirando hacia el terreno de juego.		
<b>El juego</b> Se juega con una pelota de tenis que no se puede tocar con los pies ni coger. El objetivo de los dos equipos es conseguir que la pelota golpee el banco sueco que defiende el equipo contrario. A la vez hay que evitar que los oponentes consigan esto mismo con el banco propio. Para ello, la única opción para conseguir desplazar la pelota es golpearla con la mano.		
<b>Variantes</b> Establecer golpes alternativos por parte de los equipos, de forma que cada vez sea uno el que puede golpearla.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Pequeño grupo subdividido en dos equipos.	<b>Material</b> Dos bancos suecos y una pelota de tenis.	<b>Propósito</b> Coordinación motora, seguimiento visual y acondicionamiento general.
<b>Adaptación silla de ruedas</b> Jugar con una pelota de mayor tamaño para que el jugador que va en silla de ruedas llegue a golpearla y establecer turnos para que cada vez sea un jugador quien golpee la pelota.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo de aspectos perceptivos y decisionales y estructuración espacial. Desarrollo social (cooperación, cohesión grupal y confianza en el otro). Desarrollo afectivo (autoconocimiento y placer en el juego).		

<b>QUE NO SE ESCAPEN LOS GLOBOS</b>		
<b>Habilidad:</b> Patear.		
<b>Situación inicial</b> Se forman tres equipos. Cada grupo se coloca en la línea de salida formando un círculo cogiéndose de las manos. En el otro extremo del terreno hay diez globos delante de cada grupo, y dentro de cada uno de los globos hay una pieza de un puzle.		
<b>El juego</b> A la señal de “ya”, todos los componentes de los equipos se desplazan hasta que llegan a los globos sin deshacer el círculo. Allí han de introducir los globos dentro del círculo y llevarlos chitándolos sin que se escapen del mismo hasta la línea de salida. No está permitido tocar los globos con las manos. Una vez han llegado de nuevo a la línea de salida, explotan los globos y resuelven el puzle con las piezas que había en su interior. Gana el equipo que antes hace el puzle.		
<b>Variantes</b> Poner los globos de los tres equipos mezclados (a cada equipo le corresponden los globos de un color) y cada equipo debe transportar de uno en uno los globos hasta la línea de salida antes de poder explotarlos.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Gran grupo subdividido en tres equipos.	<b>Material</b> Globos y puzles.	<b>Propósito</b> Seguimiento visual y coordinación motora.
<b>Adaptación silla de ruedas</b> Un colaborador empujará la silla. El jugador que va en la silla de ruedas utilizará un cilindro de goma-espuma (patata) para golpear los globos.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo de configuración del esquema corporal. Desarrollo social (cooperación, cohesión grupal y conductas de ayuda). Desarrollo afectivo (autoconocimiento y sentimientos de aceptación).		

<b>VAMOS A RECICLAR</b>		
<b>Habilidad:</b> Habilidades predeportivas		
<b>Situación inicial</b> Con tres bancos suecos se forma un triángulo y sobre cada banco sueco se coloca una pareja. Dentro del triángulo se sitúan diversos conos hechos con cartón reciclado o cartulina. Detrás de cada banco hay un contenedor o cubo vacío.		
<b>El juego</b> Cada jugador, ayudándose de un stick de hockey trata de acercarse los conos para poder cogerlos con la mano y depositarlos en su contenedor. Gana la pareja que, una vez recogidos todos los conos, ha conseguido reunir más.		
<b>Variantes</b> Se puede simplificar el juego sustituyendo los bancos por líneas. Se pueden utilizar conos normales en vez de hacerlos de cartón.		
<b>Organización/ agrupaciones</b> Pequeños grupo subdividido en parejas.	<b>Material</b> Bancos suecos/ barras de equilibrio, conos de cartón, sticks de hockey y tres contenedores.	<b>Propósito</b> Habilidades motoras (agarre), estiramiento y conciencia corporal.
<b>Adaptación silla de ruedas</b> En lugar de comenzar de pie, todos empiezan sentados en el banco sueco, desde donde deberán tratar de alcanzar los conos. Si es necesario, un colaborador puede ayudar a mantener el equilibrio al jugador que utiliza silla de ruedas.		
<b>Observaciones:</b> Trabajo de tono muscular, control postural y configuración del esquema corporal. Desarrollo social (confianza en el otro). Desarrollo afectivo (autoconocimiento).		

## Bibliografía

Alzina, R. B. La educación emocional en la formación del profesorado. Revista interuniversitaria de formación del profesorado. Nº 19, 3: 95-114. 2005.

Bruner, J. Juego, pensamiento y lenguaje, en Acción, pensamiento y lenguaje, comp. J. L. Linaza. Madrid: Alianza, 1984.

Cagigal, J.M. Obras selectas. Madrid: C.O.I., A.E.D.P., Ente de promoción deportiva J. M. Cagigal, 1996.

Callois, R. Man, play, and games. Illinois: University of Illinois press, 1961.

Delors, J. (Dir.) La educación encierra un Tesoro. Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Madrid: Santillana, ediciones UNESCO. (1996) [Versión electrónica] Recuperado el 5 de diciembre de 2014 en: <http://es.slideshare.net/marrisan/jacques-delors-la-educacin-encierra-un-tesoro-informe-unesco>

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. El papel de la inteligencia emocional en el alumnado. Tándem, Didáctica de la Educación Física, 7 (2004): 75-85.

García, A., y Llull, J. El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex, 2009.

Garrido, M. P., y Talavera, E. R. Estado de la investigación sobre Inteligencia Emocional en España en el ámbito educativo. Electronic journal of research in educational psychology, Nº 6, 15: 400-420. 2008.

Huizinga, J. Homo ludens. Madrid: Alianza, 1954.

Madrona, P. G. Educar en valores a través de la práctica de juegos y deportes: elegancia en el talante, valores y actitudes asociados al deporte. Idea La Mancha: Revista de Educación de Castilla-La Mancha, Vol. 3,: 152-159. 2006.

Mateu, M., Romero-Martín, M.R., Gelpi, P., Rovira, G. y Lavega, P. La educación emocional a través de las prácticas motrices de expresión. Perspectiva de género. Educatio Siglo XXI, Vol: 32, Nº 2,: 49-70. 2014.

Mendivelso R., Grillo A. y Hoyos L., La clase de educación física y los procesos de inclusión de personas en condición de discapacidad: una propuesta didáctica en el Colegio Distrital Las Américas (IEDCLA). Revista inclusiones, Vol. especial, Nº 1,: 201-225. 2014.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. Juegos cooperativos y educación física. Barcelona: Paidotribo, 2009.

Paredes Ortiz, J. El deporte como juego: un análisis cultural. Universidad de Alicante, 2002. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Accesible en: <http://www.cervantesvirtual.com> (consultada el 04/12/2014).

Ríos, M. La inclusión en el área de Educación Física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la EF y el Deporte*, N° 9: 83-114. 2009.

Savater, F. *El valor de educar*. Barcelona: Ariel, 1997.

**Para Citar este Artículo:**

Chiva-Bartoll, Oscar; Gil-Gómez, Jesús; García-Antolín, Roberto José y Salvador-García, Celina. El juego motriz como herramienta metodológica para niños y niñas con diversidad funcional. *Rev. ODEP*. Vol. 1. Num. 1. Enero-Marzo (2015), ISSN 0719-5729, pp. 106-120, en <http://revistaobservatoriodeldeporte.cl/vol-12c-nba1/oficial-articulo-dr-oscar-chiva-bartoll-dr.-jesus-gil--gomez-dr.-roberto-jose-garcia-antolin-dra.-calina-salvador-garcia.pdf>

Las opiniones, análisis y conclusiones del autor son de su responsabilidad y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Observatorio del Deporte ODEP**.

La reproducción parcial y/o total de este artículo debe hacerse con permiso de **Revista Observatorio del Deporte ODEP**.