



Los deportes tradicionales de Cuenca desde una perspectiva inclusiva. Una propuesta de formación del profesorado

Cuenca traditional sports from an inclusive perspective. A proposal for teacher training

Jorge Abellán^{1*} y Luis Antonio Rosillo¹

¹Departamento de Didáctica de la Educación Física, Artística y Música.
Universidad de Castilla-La Mancha

*Autor para correspondencia: jorge.abellan@uclm.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4283-9392>

DOI: <https://doi.org/10.55166/reefd.v438i3.1153>

RESUMEN

El presente trabajo se ubica en la búsqueda de la conexión entre la teoría y la práctica, tratando de que los avances de la investigación en educación física lleguen a la práctica docente. En este sentido, se desarrolla una propuesta de formación del profesorado que aúna los juegos y deportes tradicionales con las metodologías activas, en busca de la inclusión. La propuesta explica la forma en la que se podrían trabajar los deportes tradicionales de Cuenca (España) a partir de las siguientes metodologías: enseñanza comprensiva del deporte, educación deportiva, autoconstrucción de materiales, juegos cooperativos, adaptación de tareas y diseño universal para el aprendizaje. Para completar la información se ofrecen los resultados de la primera puesta en práctica de esta propuesta de formación. Los resultados indican que los 31 docentes participantes consideraron que esta formación contribuía a su desarrollo profesional. Los deportes tradicionales más empleados fueron la billa y los bolos conquenses, mientras que entre las metodologías fueron más elegidos los juegos cooperativos y la autoconstrucción de materiales. En conclusión, el acercamiento a este contenido desde las metodologías activas podría contribuir a su permanencia en las programaciones docentes siempre que se lograra orientar hacia la búsqueda de la mayor participación y aprendizaje posible por parte del alumnado.

Palabras clave: desarrollo profesional; metodologías activas; modelos pedagógicos; diversidad.

ABSTRACT

The present work is situated in the quest for the connection between theory and practice, aiming for the advancements in physical education research to reach teaching practice. In this regard, a teacher training proposal is developed that combines traditional games and sports with active methodologies, in pursuit of inclusion. The proposal elucidates how traditional sports from Cuenca (Spain) could be approached through the following methodologies: teaching games for understanding, sport education, self-made material, cooperative games, task adaptation, and universal design for learning. To complement the information, the results of the very first implementation of this training proposal are provided. The findings indicate that the 31 participating teachers considered this training to contribute to their professional development. The most utilized traditional sports were “billa” and “bolos conquenses”, while among the methodologies, cooperative games and self-made material were more frequently chosen. In conclusion, using active methodologies to approach this content could ensure its continued presence in teaching plans, provided it is directed towards maximizing student participation and learning.

Keywords: professional development; active methodologies; pedagogical models; diversity.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo se contextualiza en la investigación de nuevas vías de renovación del profesorado de Educación Física (EF) en la búsqueda de una educación de calidad, en referencia

directa al Objetivo del Desarrollo Sostenible número cuatro. Este objetivo pretende “garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos” (ONU, 2015, p. 16). En su meta 4.5. “Disparidad de género y colectivos vulnerables” indica que los países firmantes se comprometen a eliminar las disparidades en la Educación y a asegurar el acceso a todos los niveles educativos de los colectivos en situación de vulnerabilidad. Con el desarrollo de la intervención de formación del profesorado que se relata en este trabajo se pretende contribuir a su consecución. Para ello, se ofrece una propuesta que combina los deportes tradicionales como contenido de EF con metodologías activas en busca de la inclusión. En este sentido, este trabajo se adhiere a trabajos recientes que tratan de buscar la inclusión a través del empleo de los deportes tradicionales, como por ejemplo el trabajo realizado por Rodríguez-Fernández et al. (2023) en el tiempo de recreo escolar.

Los juegos y deportes tradicionales suponen una importante aportación a la herencia cultural desde el ámbito motor, convirtiéndose en una seña de identidad. Suponen, además, un elemento clave para la conservación de la propia cultura y ofrecen la posibilidad de conectar con los juegos practicados por nuestros antepasados. Sin embargo, en opinión de los autores, su presencia en las programaciones escolares suele ser meramente testimonial, con las habituales jornadas de una o dos sesiones.

A nivel teórico, habitualmente han convivido tres conceptos diferentes, que en ocasiones se han utilizado de manera sinónima: los términos de juego popular, tradicional y autóctono. A modo de aclaración terminológica, siguiendo a Castejón (1999), se considera que los juegos populares son aquellos muy practicados en una zona o región, los juegos tradicionales son aquellos que son transmitidos de generación en generación, y finalmente los juegos autóctonos son los que se practican en el lugar en el que han nacido.

Desde el posicionamiento de los autores del presente trabajo, y debido a la dificultad de la determinación del origen de los juegos, algo ya advertido por Gil-Madrona y Sáez-Gallego (2016), se empleará el concepto de juego y deporte tradicional para referirnos a aquellos practicados en la provincia de Cuenca (España) y en otras comarcas cercanas de Castilla-La Mancha. Este es la región en la que se contextualiza el presente trabajo. En este sentido, se tomará en cuenta el matiz indicado por Lavega (2000) de la diferenciación entre los juegos populares y/o tradicionales. Entendiendo que actualmente los juegos y deportes tradicionales aquí presentados consiguen la temporalidad (transmisión de generación en generación) pero no la representatividad (alto nivel de práctica). Este trabajo pretende contribuir a su mayor práctica, a través del conocimiento de los escolares durante las clases de EF.

Castilla-La Mancha es una región con una rica tradición en cuanto a la existencia de los juegos y deportes tradicionales. Por ejemplo, es interesante mencionar como la obra “El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha” de Cervantes (1605) es, en cierta manera, un catálogo de los juegos practicados en La Mancha durante esa época. Así se muestra en los trabajos de Gil-Madrona destinados a los juegos que aparecen en la obra de Cervantes, y su orientación como contenido propio de EF (Gil-Madrona y Contreras, 2004, 2013; Gil-Madrona et al., 2022).

Respecto a los motivos por los que los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación, Navarro (2011) indica que las razones fundamentales son: que son juegos bien estructurados, que son divertidos y que favorecen la transmisión de valores culturales que se intentan preservar. Sin embargo, la posibilidad de trasladar los juegos y deportes tradicionales directamente a las clases de EF trae dificultades, ya que el hecho de que sean divertidos no asegura que tengan intención pedagógica. En este sentido, Lafuente et al. (2024) muestran que los futuros docentes de EF encuestados en su trabajo indican que los juegos tradicionales tienen un gran potencial a nivel social y motivador, pero que necesitarían contar con más estrategias a nivel metodológico para poder llevarlo a sus aulas con garantías. El presente trabajo trata de contribuir a superar esta dificultad.



Se considera que un deporte tradicional es, ante todo, un deporte. Por ello, de acuerdo con Contreras y García López (2011) no se podría considerar educativo *per se*. En este sentido, se necesita de programas estructurados y de personas formadas para llevarlos a cabo con garantías (García López y González-Martí, 2022). Es por ello por lo que la formación del profesorado adquiere el matiz relevante en esta situación, no importa tanto el qué se enseña (contenido) sino que es el cómo se enseña (metodología) lo que puede marcar la diferencia entre una clase que incluye y una clase que excluye. Como indican Fernández-Río et al. (2016), los modelos pedagógicos se están incorporando a la práctica educativa diaria, pero necesitan de comprensión teórica y formación específica para una aplicación con garantías. Es por ello por lo que la formación del profesorado es uno de los factores clave para la renovación pedagógica de los contenidos clásicos de EF.

Por lo tanto, el propósito del presente trabajo es ofrecer al profesorado un abordaje pedagógico más sólido, en el que los juegos y deportes tradicionales se presenten como un contenido más de la EF y puedan ser impartidos empleando los avances pedagógicos de esta asignatura basados en la evidencia científica. Con ello, se pretende unir la tradición y la modernidad (de acuerdo con la propuesta de Lavega et al., 2006), con el objetivo final de lograr la máxima inclusión de todo el alumnado, evitando la exclusión por sexo, discapacidad, etnia o cualquier otra que pudiera aparecer. Y finalmente, trabajando por una EF más justa, a través de la formación del profesorado.

La búsqueda de una EF más justa implica el desarrollo de prácticas de inclusión, entendidas como aquellas que buscan la presencia, participación y progreso de todos los estudiantes (Ainscow, 2005). En esta búsqueda se trabaja a través de los juegos y deportes tradicionales (responden a la pregunta de qué enseñar) y al empleo de las metodologías activas (centradas en el cómo enseñar). León-Díaz et al. (2020) indican que las metodologías activas presentan una serie de características comunes. Son estrategias globalizadoras, participativas, centradas en el alumnado y aplicables en diferentes etapas.

De estas cuatro características se destacarán dos de ellas. El hecho de que las metodologías sean participativas las conecta directamente con la inclusión, ya que la participación une la presencia con el progreso de todos los estudiantes, y, en nuestra opinión, constituye el aspecto diferencial. Sin participación se podría estar, pero nunca progresar. En segundo lugar, estas metodologías están centradas en el alumnado. En la búsqueda de estrategias que favorezcan la inclusión de todo el alumnado, los docentes deberían acudir a aquellas metodologías que partan de esta premisa, ya que, aunque quizá la metodología no se haya diseñado expresamente para atender a la diversidad, lo hará de manera transversal. En este sentido, entre los propósitos iniciales de la enseñanza por modelos en EF se encuentra el superar las dificultades de atender a la diversidad que suelen aparecer en la enseñanza multi-tarea tradicional (Casey y Kirk, 2021).

Por lo tanto, se presentan tres objetivos: i) desarrollar una propuesta de formación del profesorado que combina los deportes tradicionales y las metodologías activas para la inclusión del alumnado en EF, ii) conocer la percepción de la contribución de esta formación específica al desarrollo profesional del profesorado de EF y iii) examinar la manera particular en la que cada participante ha puesto en práctica la intervención y qué estrategias y juegos ha empleado.

Planteamiento de la experiencia

En este apartado se desarrolla la propuesta de formación del profesorado, que corresponde con la puesta en práctica del curso: “Los juegos y deportes tradicionales de Cuenca desde una EF inclusiva y participativa”, promovido por el Centro Regional de Formación del Profesorado de Castilla-La Mancha y diseñado e impartido por los dos autores del presente trabajo. Los objetivos formativos del curso fueron los siguientes:

- Promover el trabajo de los juegos y deportes tradicionales de Cuenca a través de modelos pedagógicos y metodologías activas en EF.

- Facilitar herramientas para el empleo de los juegos y deportes tradicionales desde una perspectiva inclusiva y participativa.
- Favorecer el desarrollo cultural y lúdico del alumnado a partir de la práctica de los juegos y deportes tradicionales.

El curso constaba de dos partes, una jornada presencial teórico-práctica de 8 horas de duración, y un trabajo autónomo, al que se le asignaron 10 horas, de puesta en práctica de, al menos, una de las metodologías desarrolladas en el curso. La presentación de las evidencias de haber puesto en práctica dicha metodología fueron el criterio básico a la hora de la superación con éxito del curso de formación. Además, dichas evidencias han sido analizadas para la redacción del apartado de resultados, a modo de evaluación de la propuesta. El resumen de los contenidos del curso se presenta en la Tabla 1.

Tabla 1.
Características del curso de formación del profesorado

Contenidos	Carácter	Horas
Justificación de los juegos y deportes tradicionales como contenido propio del área de EF	Teórico	2
Los juegos y deportes tradicionales de Cuenca	Práctico	2
Metodologías activas e inclusivas para trabajarlos	Teórico/Práctico	4
Puesta en práctica y recogida de evidencias	Autónomo	10

Contextualización

El presente trabajo se sitúa en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha (España), en concreto, en la provincia de Cuenca. Dentro de esta provincia encontramos numerosos ejemplos de este tipo de juegos, algunos compartidos con otros lugares, pudiendo haber diferentes reglamentaciones para un mismo juego en función de la zona en que se practique, pero conservando la misma esencia, como por ejemplo la Barra Castellana o La Calva, y otros autóctonos que únicamente se practican en la provincia, como los Bolos Conquenses.

La implantación actual de estos deportes en la provincia es escasa, si bien mantienen cierto arraigo en algunas zonas, su práctica no es generalizada. Se debe destacar en este punto la competición de juegos tradicionales organizada por la Diputación Provincial de Cuenca, que cada año en época estival acerca estos juegos a numerosos puntos de la provincia, contando con una participación bastante significativa. Los juegos incluidos en esta competición son: Billa, Tángano, Caliche, Calva, Boleo, Bolos Conquenses, Barra Castellana, Tiro de Reja, Petanca y, en menor medida, Pelota a Mano.

A nivel curricular, en Castilla-La Mancha los juegos y deportes tradicionales se incluyen en el desarrollo curricular del área de EF, tanto en la etapa de Educación Primaria como en la de Educación Secundaria Obligatoria. En Educación Primaria, el Decreto 81/2022 muestra que los juegos tradicionales se incluyen en la Competencia Específica 4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas, desde un enfoque lúdico, en las situaciones motrices que se desarrollan regularmente en la vida cotidiana. Respecto a los saberes básicos, aparecen en el Bloque E. Manifestaciones de la cultura motriz.



En Educación Secundaria Obligatoria, el Decreto 82/2022 muestra que los juegos y deportes tradicionales se incluyen en la Competencia Específica 4. Practicar, analizar y valorar distintas manifestaciones de la cultura motriz aprovechando las posibilidades y recursos expresivos que ofrecen el cuerpo y el movimiento y profundizando en las consecuencias del deporte como fenómeno social, analizando críticamente sus manifestaciones desde la perspectiva de género y desde los intereses económico-políticos que lo rodean, para alcanzar una visión más realista, contextualizada y justa de la motricidad en el marco de las sociedades actuales. También se encuentran incluidos en el Bloque E de los saberes básicos, referido a las Manifestaciones de la cultura motriz.

En los currículos de ambas etapas educativas aparece de manera expresa la necesidad de que estas prácticas tengan una orientación crítica y relacionada con la sociedad actual. Esta idea justifica la necesidad de formar al profesorado en metodologías activas que promuevan la inclusión, empleando los juegos tradicionales, como un contenido activo y como un medio para el aprendizaje de valores sociales.

MÉTODO

Participantes

Un total de 31 personas tomaron parte en esta formación. De ellos, 26 eran maestros de EF en Educación Primaria (16 hombres y 10 mujeres), cuatro eran profesores de EF en Educación Secundaria (dos hombres y una mujer) y una mujer era maestra de EF en un Centro de Educación Especial. Finalmente, uno de los profesores de Educación Secundaria no llevó a cabo la puesta en práctica, por lo que fue eliminado del análisis del objetivo iii. Todos los participantes fueron informados de la naturaleza del estudio y tomaron parte en él voluntariamente.

Desarrollo del programa de formación del profesorado

A continuación, se representa un breve resumen de los contenidos impartidos en el apartado de metodologías activas e inclusivas para trabajar los diversos juegos y deportes tradicionales explicados. También se añade un apartado en el que se desarrollan brevemente los deportes tradicionales propuestos. En ambos casos no se pretende ser exhaustivo con el desarrollo de las metodologías, ya que no es el propósito de este trabajo, únicamente se ofrece una idea general y se aportan las referencias básicas para su consulta y ampliación si el lector así lo considera. En la Tabla 2 se explica un ejemplo que combina las metodologías con los juegos y deportes tradicionales presentados. Con el desarrollo de este apartado se da respuesta al objetivo i del presente trabajo.

Con la elección de estas metodologías se pretende que los deportes tradicionales puedan ser empleados para lograr abordar las tres formas de conocimiento expuestas por Arnold (1979) y adaptadas al aprendizaje de contenidos deportivos por García-López y Gutiérrez (2017): acerca del deporte (referido en nuestro caso al origen del deporte tradicional y de los materiales por ejemplo), a través del deporte (centrado en la transmisión de valores como el respecto a la naturaleza por ejemplo) y en el deporte (que se entendería como el desarrollo de jugadores competentes en la práctica de deportes tradicionales).

Finalmente, la elección de estas metodologías, en detrimento de otras posibilidades, responde al criterio de los propios autores, que consideran que estas metodologías podrían ofrecer al profesorado asistente al curso de formación desarrollado de los soportes pedagógicos suficientes para el desarrollo de las propuestas prácticas presentadas. Esta idea, junto con el desarrollo científico que las acompaña, justifica su inclusión en la presente propuesta de formación del profesorado.

La enseñanza comprensiva del deporte. Es un modelo pedagógico que tiene como meta la de formar espectadores cultos y jugadores inteligentes. Entre sus características fundamentales está: la idea de agrupar los juegos desde el punto de vista pedagógico, la técnica de enseñanza mediante la búsqueda, la estructura de la sesión utilizando los juegos modificados y la

situación del alumnado en el centro del proceso de enseñanza aprendizaje (García López y Gutiérrez, 2017). En concreto, este modelo se empleará con los juegos y deportes tradicionales de blanco y diana, de acuerdo con la propuesta de Méndez-Giménez (2006). La justificación del empleo de este modelo se encuentra en la posibilidad de que los deportes tradicionales puedan ser empleados como un medio para el desarrollo del pensamiento táctico de los estudiantes en su etapa de iniciación deportiva.

El modelo de educación deportiva. Pretende enseñar a los estudiantes a ser deportistas competentes, cultos y entusiastas (Siedentop, 1994). Para ello, presenta seis características esenciales (equipo, competición, festividad, registro de datos, evento culminante y competición) y dos filtros educativos: adaptación del contenido y desarrollo de la responsabilidad a través de los roles (García López y Gutiérrez, 2017). El objetivo final es que los estudiantes vivan una experiencia deportiva auténtica en EF. Este modelo se presenta para el trabajo de los juegos y deportes tradicionales siguiendo la propuesta de Gutiérrez y Segovia (2017). En dicho trabajo, además, se añade el aprendizaje basado en proyectos, para desarrollar una propuesta de trabajo de los juegos y deportes tradicionales fácilmente adaptable a los juegos y deportes tradicionales presentados en este trabajo.

El diseño universal para el aprendizaje. Es un principio de la educación, que propone un enfoque de enseñanza-aprendizaje que ofrece oportunidades de progreso, que emplea diferentes métodos y que es flexible, para adaptarlo a las fortalezas de todo el alumnado. De acuerdo con la legislación educativa actual (LOMLOE, 2020), el DUA debería ser inherente a cualquier práctica docente, por lo que su uso deberá ser transversal. Como indican Lieberman et al. (2021) los principios del DUA se agrupan en torno a tres categorías, proporcionar múltiples formas de: implicación, representación y acción y expresión. El propósito final se resume en que se deben anticipar las necesidades del alumnado previamente, minimizando las diferencias y programando las actividades pensando en las características concretas de nuestro alumnado. Algunos de los ejemplos de las posibilidades de uso del DUA junto a los deportes tradicionales tienen que ver con la libre elección del material a utilizar o la posibilidad de combinarlo con la adaptación de tareas para negociar entre los participantes las diferentes adaptaciones a las reglas de los juegos. En esta propuesta se realizó un uso aislado del DUA para enfatizar sus aspectos clave y que los asistentes entendieran el concepto. Sin embargo, se recuerda la necesidad de incorporar sus principios en todas las prácticas docentes desde un punto de vista transversal.

Los juegos cooperativos. Son una técnica de enseñanza en la que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes (Garaigordobil, 2002). Entre sus características más interesantes se pueden mencionar que todos los jugadores tienen un sentimiento de victoria, que todos participan independientemente de sus habilidades, y que al participar durante más tiempo se permite que todos los estudiantes desarrollen al máximo sus capacidades (Gil-Madróna y Prieto-Ayuso, 2016; Velázquez, 2012). Todo ello se lograría a través de la práctica de los juegos y deportes de Cuenca que pudieran adaptarse a las características de los juegos cooperativos: objetivos comunes, interrelación positiva, diversión e inclusión (Gil-Madróna y Prieto-Ayuso, 2016). Entre las propuestas de juegos cooperativos se sugiere por ejemplo emplear el Marcador Colectivo (Orlick, 1977) en el que todos los participantes realizan una tarea sumando puntos a un marcador final que se ha establecido previamente. Esta idea enriquece los juegos y deportes tradicionales de lanzamiento de fuerza, permitiendo que todos los estudiantes participantes puedan experimentar sensación de victoria, al contribuir, en función de sus posibilidades, al logro del objetivo final común.

La adaptación de tareas. Es una modificación de uno o varios elementos del juego, que conserva el objetivo y la incertidumbre de la tarea original y permite la participación de todo el alumnado en igualdad de condiciones. En este caso, se presenta el desarrollo del modelo TREE (Kiuppis, 2018), que permite la adaptación de los juegos empleando como referencia cuatro categorías: la manera en la que se presentan las tareas, las reglas, el material y el entorno. Por



ejemplo, respecto a las reglas, se debe plantear la posibilidad de modificarlas o eliminar algunas de ellas, y a medida que las habilidades y la comprensión de ellas aumente por parte del alumnado, pueden ir reintroduciéndose de manera progresiva. Como indican Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011), con reglas de adultos no es posible que los niños y niñas desarrollen el gusto por seguir practicando los deportes tradicionales. Por ello, esta estrategia es especialmente interesante para romper la rigidez habitual de los sistemas reglamentarios deportivos. Se puede combinar con el DUA para el diseño de las reglas, por ejemplo, y con la autoconstrucción de materiales para las barreras en la utilización de los materiales oficiales, como se comentará a continuación. Las categorías de adaptación de tareas corresponden con la mayor parte de los elementos estructurales expuestos por Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011) en su trabajo en el que desarrollan una propuesta de análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales.

Autoconstrucción de materiales. Se considera un modelo pedagógico emergente en EF, basado en el constructivismo y el construccionismo (Méndez-Giménez, 2021). La idea fundamental radica en implicar al alumnado en la elaboración de su propio material, empleando para ello material reciclado o de bajo coste. Según Méndez-Giménez (2021) las fases del modelo son: planificación, elaboración, comprobación y mantenimiento. En este sentido, se pretende que algunas de las dificultades de acceso a los materiales propios de los juegos y deportes tradicionales sean solventadas mediante la construcción con materiales reciclados y/o la autoconstrucción por parte del alumnado implicado. Además, el empleo de la autoconstrucción de materiales hará posible la práctica de algunos de los deportes tradicionales que, de otra forma, no sería posible prácticas en EF. Por ejemplo, por motivos de acceso al material y de seguridad, es prácticamente inviable que los estudiantes pudieran lanzar el material “oficial” de la Barra Castellana o jugar al Tiro de Reja. Sin embargo, sí podrían jugar a estos deportes con un material construido pensando en sus características.

A continuación, se desarrollarán brevemente las características más relevantes de los juegos y deportes tradicionales de Cuenca y La Mancha que se han incluido en esta propuesta de formación del profesorado.

Juegos y deportes tradicionales

Los juegos y deportes tradicionales suelen tener su origen en lo mágico, lo cultural, lo religioso, pero sobre todo en las herramientas y utensilios utilizados en los trabajos propios de la época. De ahí que sean comunes en este tipo de juegos materiales como piedra, madera y hierro u otros metales. Dichos materiales eran usados por nuestros antepasados para competir demostrando fuerza, habilidad o puntería. Sirva como ejemplo el Tiro de Reja, donde se lanza un antiguo arado romano para tratar de llegar lo más lejos posible.

Respecto a los juegos y deportes tradicionales de Cuenca elegidos, han sido los siguientes: Billa, Calva, Caliche y Bolos Conquenses (categoría blanco y diana) y Barra Castellana, Reja y Boleo (categoría lanzamiento). Se ha seguido la propuesta de la Diputación de Cuenca (<https://www.dipucuenca.es/reglamento-y-normativa>), que promueve la realización de jornadas de competición de juego y deportes tradicionales con estas siete prácticas, añadiendo en sus jornadas la petanca, que se ha obviado en el presente trabajo por ser un deporte con mucha más presencia en el ámbito nacional e internacional.

A continuación, combinando estos deportes tradicionales con las metodologías activas anteriormente mencionadas, en la Tabla 2 se presenta un resumen de algunos de los ejemplos prácticos propuestos durante la formación.

Tabla 2.*Ejemplos de las propuestas metodológicas presentadas en la formación*

Metodología	Juego/s	Ejemplo
Enseñanza comprensiva del deporte	Bolos conquenses o billa	Modelo de sesión para trabajar el objetivo didáctico de apuntar hacia la diana con precisión (distancia y dirección). Se emplea la enseñanza mediante la búsqueda y los juegos modificados
Educación deportiva	Billa, calva y caliche	Temporada por bloques, con tres sesiones de cada juego (práctica dirigida, práctica autónoma y competición).
Autoconstrucción de materiales	Boleo	Construcción de las bolas de boleo con globos y arroz o arena.
Juegos cooperativos	Lanzamiento de reja y barra castellana	Marcador colectivo para el trabajo cooperativo de los lanzamientos. Se marca un recorrido y cada lanzamiento parte del anterior.
Diseño universal para el aprendizaje	Bolos conquenses	Libre elección de materiales y distancias de juego.
Adaptación de tareas	Todos	Utilización de las categorías del modelo TREE: explicación de la tarea, reglas, entorno y material para modificar las reglas de los juegos.

A continuación, se realiza una ampliación de los ejemplos presentados en la Tabla 2, con el objetivo de ofrecer al profesorado interesado algunos indicios más de la manera de llevar a cabo estos ejemplos teóricos a la práctica.

La enseñanza comprensiva del deporte con la billa. Se sugiere utilizar un juego modificado de lanzamiento de blanco y diana sin oposición. A partir de este juego se trabaja el problema táctico de apuntar hacia la diana con precisión, el más sencillo en complejidad táctica de los expuestos por Méndez-Giménez (2006). A partir de la práctica del juego modificado se pretende llevar a los estudiantes hacia la comprensión del tipo de lanzamiento más adecuado para derribar el mayor número de bolos posibles. Tras el primer juego, se realizará el foco técnico, centrado en ajustar la precisión (lanzando a un único bolo desde diferentes distancias) y la fuerza (empleando distintos blancos con diferentes pesos). Finalmente se volverá al juego modificado inicial, ajustando la distancia si es necesario. La reflexión final tratará de afianzar en los estudiantes la idea de que existe la necesidad de adaptar el tipo de lanzamiento, la posición corporal y la fuerza al lugar en el que estén los bolos, y que ese ajuste puede cambiar entre el primer lanzamiento y los siguientes en función del número de bolos derribados.



Educación deportiva y billa, calva y caliche. Se sugiere aplicar una temporada por bloques (García López y Calderón, 2021), tal y como presentan Gutiérrez y Segovia (2017). Se propone un total de tres ciclos, uno para cada deporte, acompañados de una sesión de organización y otra final de celebración. En cada uno de los ciclos de práctica se realizarán tres sesiones, práctica dirigida, práctica autónoma y competición. Durante la práctica dirigida es el docente el que explica y dirige la sesión, siguiendo la estructura de la enseñanza comprensiva del deporte. Después, en la práctica autónoma, cada estudiante desarrolla su responsabilidad en función del rol (entrenador, preparador físico y director deportivo fundamentalmente). En la sesión de competición entran en juego los relacionados con el arbitraje, que se sugiere repartir. Por ejemplo, en estos deportes tradicionales de blanco y diana podrían existir árbitros de línea (encargados de marcar si el lanzamiento es válido por el lugar desde donde se lanza), árbitros de diana (para realizar el conteo) y árbitros anotadores (encargados del acta).

Autoconstrucción de materiales y boleó. Los materiales empleados en el juego original del boleó podrían ser peligrosos, además de difíciles de encontrar. Por ello, se sugiere construir bolas con arroz y/o arena y globos. Para ello, se puede seguir lo indicado por Sáez-Gallego y González-Martí (2016). Es evidente que dependiendo del terreno en el que se utilicen estas bolas, el material podrá ser más o menos duradero. Si se adapta la práctica del boleó a un gimnasio o pabellón y se crean caminos con cuerdas, las bolas construidas con globos tendrán una durabilidad adecuada. Probablemente al emplearlas en caminos de tierra, tal y como se realiza en el boleó original, su consistencia podría llegar a ser un problema.

Juegos cooperativos y lanzamientos de reja y barra castellana. Entre toda la clase se puede proponer llegar a un número concreto de metros, sumando todas las distancias en aplicación del marcador colectivo. Otra opción es proponer un recorrido, por ejemplo, desde un extremo a otro del gimnasio o pabellón y que cada uno de los integrantes de un grupo realice lanzamiento de uno en uno. Cada lanzamiento partirá del lugar en el que se quedó el lanzamiento anterior, a modo de partido de golf. Y se realizarán los lanzamientos necesarios para llegar al lugar marcado. Se pueden incluir limitaciones temporales o de número de lanzamientos para mantener la incertidumbre del juego.

Diseño universal para el aprendizaje y bolos conquenses. Se sugiere proporcionar múltiples formas de acción y expresión a los estudiantes al darles la oportunidad de elegir entre diferentes tipos de bolas y pelotas para realizar el lanzamiento. Además, si esta decisión se realiza en grupo, consensuando una respuesta, se les estarían proporcionando múltiples formas de implicación, al dar la oportunidad a los estudiantes de expresar sus objetivos y motivaciones hacia la práctica.

Adaptación de tareas y deportes tradicionales. En este caso no se ofrece una recomendación dirigida a un deporte en concreto, ya que se entiende que del análisis de las barreras surgirán aspectos a modificar distintos en cada grupo de estudiantes. Si se recomienda combinar las categorías del modelo TREE con los focos de modificaciones propuestos por Méndez-Giménez y Fernández-Río (2011). Por ejemplo, si nos planteamos reducir las zonas de lanzamiento en la calva o el caliche lo que estaríamos haciendo es realizar una adaptación en las reglas del juego, atendiendo a la diversidad de posibilidades de lanzamiento que puedan presentar los estudiantes.

Instrumentos de evaluación

Para responder a los objetivos ii y iii propuestos, en la evaluación de la primera formación de la propuesta desarrollada se emplearon los siguientes instrumentos de evaluación:

Valoración de la contribución al desarrollo profesional. Se utilizó un formulario de valoración en el que el profesorado debía valorar la actividad formativa, desde *Mucho* a *Nada*, respondiendo a tres afirmaciones: Los contenidos me ofrecen posibilidades de desarrollo profesional o personal; He ampliado conocimientos para progresar en mi carrera docente; La formación ha favorecido mi desarrollo profesional.

Aplicación práctica de los aprendizajes. Para la obtención de las evidencias evaluables se diseñó un cuestionario *ad-hoc*, que fue enviado al profesorado participante a través de la plataforma que ofrece el Centro de Formación del Profesorado. Se recogieron datos sobre la elección de la metodología y del deporte tradicional puesto en práctica. Estos resultados fueron empleados para conocer la forma particular en la que cada docente puso en práctica los aprendizajes del curso.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados de la primera puesta en práctica de la propuesta de formación del profesorado desarrollada. Se presentan en función de los objetivos ii y iii del trabajo y de los instrumentos de evaluación explicados anteriormente.

Contribución al desarrollo profesional de la formación recibida

En la Tabla 3 se presentan los resultados respecto a la percepción del profesorado sobre lo que la formación ha aportado a su desarrollo profesional.

Tabla 3.

Resultados de la valoración del profesorado al programa de formación

	Mucho	Bastante	Normal
Los contenidos me ofrecen posibilidades de desarrollo profesional o personal	67,7	29	3,2
He ampliado conocimientos para progresar en mi carrera docente	80	16,7	3,3
Ha favorecido mi desarrollo profesional	71	22,6	6,5

Nota. Las opciones Poco y Nada no fueron elegidas por ningún participante.

La valoración del profesorado respecto a la formación recibida fue muy positiva, ya que la opción *Mucho* fue la que obtuvo un mayor porcentaje de elecciones. Al comparar los diferentes ítems se observa que la opción mejor valorada corresponde con la idea de que el curso ha servido para ampliar los conocimientos de los asistentes, con una orientación hacia su progreso profesional.

Aplicación de las metodologías y los deportes tradicionales

Tanto en los juegos como en las estrategias se han registrado múltiples aplicaciones que combinaban más de un juego y/o metodología. La Tabla 4 muestra la distribución de los juegos puestos en práctica en las 30 intervenciones analizadas. Estos datos responden a la pregunta qué deporte empleo para enseñar.



Tabla 4.

Juegos y deportes tradicionales elegidos en las intervenciones prácticas

Categoría	Deporte tradicional	<i>n</i>	%
Blanco y diana	Bolos conquenses	16	53,3
	Billa	15	50
	Caliche	7	23,33
	Calva	4	13,33
Lanzamientos de fuerza	Barra castellana	1	3,33
	Reja	2	6,67
	Boleo	11	36,67

Respecto a las categorías, se han registrado una mayor aplicación de deportes de blanco diana, aunque como muestran los números totales (*n*) una gran mayoría del profesorado ha optado por la puesta en práctica de más de un deporte. Respecto a la elección más detallada, los deportes más elegidos han sido los Bolos Conquenses, la Billa y el Boleo.

La Tabla 5 muestra la elección de las estrategias del profesorado referidas a las metodologías activas que han servido para responder a cómo se han puesto en práctica los deportes tradicionales.

Tabla 5.

Estrategias elegidas en la implementación de las intervenciones prácticas

Metodología	<i>n</i>	%
Enseñanza comprensiva del deporte	9	30
Educación Deportiva	3	10
Diseño universal para el aprendizaje	2	6,67
Adaptación de tareas	5	16,67
Juegos cooperativos	12	40
Autoconstrucción de materiales	17	56,67

Los resultados indican que las metodologías que más éxito han tenido han sido la autoconstrucción de materiales y los juegos cooperativos. De nuevo, como en el caso de los deportes tradicionales, el número de elecciones supera el número de docentes participantes, lo que indica que algunos de estos docentes han puesto en práctica más de una estrategia.

CONCLUSIONES

El propósito de este trabajo es divulgar una propuesta de formación del profesorado de EF en la que se combinan los juegos y deportes tradicionales con las metodologías activas, con el fin último de lograr una EF inclusiva para todo el alumnado. Se entiende que esta propuesta no es una receta “mágica” que aplicar, sino que el profesorado interesado deberá hacer un esfuerzo de ajuste a sus contextos específicos, eligiendo aquella metodología que mejor encaje en su caso concreto y aquel deporte que pudiera presentar características que favorezcan el aprendizaje de su alumnado.

Se asume que se han dejado algunas metodologías fuera que pudieran ser interesantes, como el modelo de responsabilidad personal y social o el de aprendizaje cooperativo. En este sentido, Tapia-Serrano et al., (2023) ofrecen una propuesta de situación de aprendizaje para trabajar los deportes populares y tradicionales junto a este último modelo que se recomienda consultar. También, se anima a otros investigadores y profesionales de la EF a poder ofrecer propuestas con estos modelos, o con otros, que pudieran contribuir al desarrollo profesional y científico del área de EF. De igual modo, la contextualización de la propuesta en Castilla-La Mancha ha determinado la elección de los juegos y deportes tradicionales. Sin embargo, esta idea podría ser adaptada a otros contextos, sustituyendo estos juegos por otros de la zona en cuestión, tratando de mantener la idea de poner al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje en busca de la inclusión.

En este sentido, se considera que la propuesta podría contribuir al desarrollo cultural y lúdico de cada región en la que se seleccionen aquellos juegos más representativos de la zona. La propuesta trata de contribuir a este desarrollo a través de la formación del profesorado, es decir, que una formación pedagógica actualizada podría asegurar que estos juegos lleguen finalmente al alumnado. Sin embargo, este trabajo solamente se centra en la formación del profesorado, por lo que en futuros trabajos se recomienda evaluar el aprendizaje de los estudiantes, como medio final de valorar la calidad y consistencia pedagógica de esta propuesta.

Los resultados concretos de la evaluación que se presentan muestran algunos detalles relevantes. En primer lugar, parece que los participantes han percibido que la propuesta puede ser útil para su desempeño profesional, lo que anima a continuar con esta línea de trabajo. En segundo lugar, la elección de deportes ha mostrado que aquellos que presentan mayores posibilidades de desarrollo táctico, como la billa y los bolos conquenses, han sido los más utilizados. Finalmente, respecto a las estrategias metodológicas, las más empleadas han sido los juegos cooperativos y la autoconstrucción de los materiales. La elección de la segunda parece fundamentada en la posibilidad de crear unos materiales de los que no se dispone inicialmente. Mientras que la elección de los juegos cooperativos puede estar condicionada por el tiempo disponible, ya que parece la estrategia que de manera más directa se puede llevar a la práctica, mientras que otras como la enseñanza comprensiva del deporte o la educación deportiva requieren necesariamente de más tiempo, tanto de formación como de puesta en práctica.

En este sentido, quizá se hayan presentado demasiadas metodologías, y que, en algunas de ellas, el profesorado pudiera no haber recibido la formación suficiente para llevarlas a cabo. Se propone el desarrollo de formación específicas, especialmente de la enseñanza comprensiva del deporte y de educación deportiva. Estas formaciones podrían ayudar a que los docentes se sientan más competentes para llevar a la realidad de sus aulas estos modelos, acompañados por los juegos y deportes tradicionales.

Por último, se asume la limitación de no poder profundizar en los motivos de elección de los juegos y deportes y de las metodologías y se propone, como prospectivas futuras de investigación, incluir instrumentos cualitativos que permitan entrevistar a los docentes. En este sentido, este trabajo podría ser el primer paso para el desarrollo de una nueva línea de investigación para el desarrollo profesional docente y la búsqueda de la justicia social a través de la EF.



REFERENCIAS

- Ainscow, M. (2005). Developing inclusive education systems: What are the levers for change? *Journal of Educational Change*, 6(2), 109–124. <https://doi.org/10.1007/s10833-005-1298-4>
- Arnold, P. (1979). *Meaning in movement, Sport and Physical Education*. Heinemann.
- Casey, A. y Kirk, D. (2021). *Models-Based Practice in Physical Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429319259>
- Castejón, F. J. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la escuela*. Pila Teleña.
- Contreras, O. R. y García López, L. M. (2011). *Didáctica de la educación física. Enseñanza de los contenidos desde el constructivismo*. Síntesis.
- Decreto 81/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela, D., Pérez-Pueyo, Á. y Aznar, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 413, 55-75.
- Garaigordobil, M. (2002). Relevancia del juego cooperativo y creativo en el desarrollo cognitivo, social y emocional. En M. Llorca, V., Ramos., Sánchez, J., y Vega, A. (Eds.), *La práctica psicomotriz. Una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento* (pp. 489-566). Aljibe.
- García López, L. M. y González-Martí, I. (Coords.) (2022). *Plan de Calidad para el Deporte en Edad Escolar de Castilla-La Mancha* (pp. 35-48). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. https://doi.org/10.18239/atenea_2022.38.00
- García López, L. M. y Gutiérrez, D. (2017). *Aprendiendo a Enseñar Deporte. Modelos de Enseñanza Comprensiva y Educación Deportiva*. INDE.
- García-López, L. M. y Calderón, A. (2021). Educación Deportiva. En A. Pérez-Pueyo, D. Hortigüela-Alcalá, & J. Fernández-Río (eds.). *Modelos pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 94-121). Universidad de León: Servicio de Publicaciones.
- Gil-Madrona, P. y Contreras, O. R. (2004). Una experiencia interdisciplinar desde el área de Educación Física: El Quijote y sus juegos motores. *Revista de Educación, número extraordinario*, 227-243.
- Gil-Madrona, P. y Contreras, O. R. (2013). Research on the Popular Game Don Quixote and his Proposal for Innovation in Teaching Children, from Primary and Secondary Physical Education. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3 (17), 232-242.
- Gil-Madrona, P. y Sáez-Gallego, N. M. (2016). El legado cultural de los juegos populares y tradicionales. Su incorporación como recurso didáctico en Educación Física. En P. Gil-Madrona y J. Abellán (Coords.) *Mediación Educativa. Juegos, ocio y recreación* (pp. 81-94).
- Gil-Madrona, P., Carrillo, P. J., Puebla, I. y Morcillo, A. (2022). Gamification in Physical Education Through the Popular Games of Don Quixote de la Mancha to Improve Affective Domain and Social Interactions. En P. Gil-Madrona (Ed.), *Handbook of Research on Using Motor Games in Teaching and Learning Strategy* (pp. 20-44). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9621-0.ch002>

- Gutiérrez, D. y Segovia, Y. (2017). Los juegos tradicionales. Del aula al recreo. Educación deportiva por proyectos. Educación Primaria. En O. Contreras, & D. Gutiérrez (Coords), *El aprendizaje basado en proyecto en Educación Física* (pp. 39-58). INDE.
- Lafuente, J. C., Díaz-Tejerina, D., Uría-Valle, P. y Fernández-Río, J. (2024). Los juegos tradicionales: herramienta de inclusión en la formación de futuros docentes de Educación Física. *Retos*, 54, 561–567. <https://doi.org/10.47197/retos.v54.101856>
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Inde.
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A. y Saez, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts*, 85, 68-81.
- León-Díaz, Óscar, Arija-Mediavilla, A., Martínez-Muñoz, L. F. y Santos-Pastor, M. L. (2020). Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid *Retos*, 38, 587–594. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77671>
- 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, 2020). <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/con>
- Lieberman, L. J., Grenier, M., Brian, A. y Arndt, K. (2021). *Universal design for learning in Physical Education*. Human Kinetics. <https://doi.org/10.5040/9781718235199>
- Méndez-Giménez, A. (2006). Los juegos de diana desde un modelo comprensivo-estructural basado en la auto-construcción de materiales: el boomerang en la educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 20, 101-111.
- Méndez-Giménez, A. (2021). Autoconstrucción de materiales. En Á. Pérez-Pueyo et al. (Coords.), *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué* (pp. 273-299). Universidad de León. Servicio de publicaciones.
- Méndez-Giménez, A. y Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo *Retos*, 19, 54–58. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i19.34638>
- Navarro, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física. *Ágora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://internacional.umh.es/files/2018/11/resolucion-NU-ODS.pdf>
- Orlick, T. (1977). Cooperative Games. *Journal of Physical Education and Recreation*, 48(7), 33–35. <https://doi.org/10.1080/00971170.1977.10621111>
- Rodríguez-Fernández, J. E., Núñez-García, J. y Sáez-Gambín, D. (2023). El juego deportivo tradicional en el recreo. Un recurso para promover la inclusión y la igualdad de género. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3), 45–59. <https://doi.org/10.6018/reifop.574551>
- Saez-Gallego, N. M. y González-Martí, I. (2016). Materiales alternativos en Educación Física. Construcción y utilización. En P. Gil-Madrona y J. Abellán (Coords.), *Mediación Educativa. Juegos, ocio y recreación* (149-160). Pirámide.
- Siedentop, D. (1994). *Sport Education: Quality PE through positive sport experiences*. Human Kinetics.
- Tapia-Serrano, M. Á., Lorenzo-Lancho, M., Acedo-Castela, A. y Sánchez-Miguel, P. A. (2023). Diseño e implementación de una situación de aprendizaje sobre juegos populares y tradicionales en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, 437(4), 58–73. <https://doi.org/10.55166/reefd.v437i4.1115>
- Velázquez, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en Educación Física*. La peonza.