



IV OLIMPIADAS INCLUSIVAS

MIL MANERAS DE SER,
UN SOLO SENTIR



30 abril de 2026 | IES Fray Andrés • Puertollano

El Equipo Inclusivo: Centros Participantes



Magnitud del Evento



111

ACNEAE (Alumnado con necesidades específicas)



138

Acompañantes (Compañeros y pares)



72

Profesores y ATEs (Personal de apoyo)

GRAN TOTAL: 321 Participantes

Matriz de Delegaciones y Tramos Operativos

Tramo 1 (Bloque 1: Pabellón → Bloque 2: Patio)

Centro	ACNEAE	Acomp.	Prof/ATE
CEIP Ángel Andrade	2	4	3
CEIP Calderón de la Barca	7	14	7
CEIP David J. Avendaño	11	11	5
CEIP Juan R. Jiménez	1	2	3
CEIP Mireia Belmonte	1	1	1
CEIP Severo Ochoa	2	2	2
CEIP Tierno Galván	6	12	3
CEIP Giner de los Ríos	6	11	3
CEIP Miguel de Unamuno	2	4	3
CEIP Ramón y Cajal	5	6	4
Santa Bárbara	4	8	2
Inmaculada Empetrol	3	6	4

Tramo 2 (Bloque 1: Patio → Bloque 2: Pabellón)

Centro	ACNEAE	Acomp.	Prof/ATE
IES Fray Andrés	6	12	2
IES Dámaso Alonso	8	16	2
IES Comendador Juan de Távora	12	15	5
IES Galileo Galilei	7	14	6
ASPADES La Laguna*	28	0	17

Dos Zonas, Infinitas Posibilidades



Pabellón

5 Estaciones Temáticas

25 Juegos Motores y Sensoriales



Patio

1 Estación Dinámica

7 Deportes Alternativos en Equipo

La gran rotación: El intercambio post-desayuno

Sincronización logística para el Bloque 2 (11:45 - 13:00)



La Regla de Rotación:

Los centros participantes que realizaron el Bloque 1 en el **Pabellón** pasan **automáticamente al Patio**. Los que estaban en el **Patio** pasan al **Pabellón**.

TURNO 1 | 12 Centros | 131 Participantes

Pabellón → Patio

CEIP D. J. Avendaño

Grupo A | 6 / 6

Grupo B | 5 / 5

CEIP Calderón

Grupo A | 4 / 8

Grupo B | 3 / 6

CEIP Tierno Galván

Grupo A | 3 / 6

Grupo B | 3 / 6

CEIP Giner de los Ríos

Grupo A | 3 / 6

Grupo B | 3 / 5

CEIP Ramón y Cajal

Grupo Único | 5 / 6

C. Santa Bárbara

Grupo Único | 4 / 8

C. Inmaculada Empetrol

Grupo Único | 3 / 6

CEIP Ángel Andrade

Grupo Único | 2 / 4

CEIP M. de Unamuno

Grupo Único | 2 / 4

CEIP Severo Ochoa

Grupo Único | 2 / 2

CEIP J. R. Jiménez

Grupo Único | 1 / 2

CEIP Mireia Belmonte

Grupo Único | 1 / 1

TURNO 2 | 5 Centros | 118 Participantes

Patio → Pabellón

ASPADES La Laguna

Grupo A | 10 / 0

Grupo B | 9 / 0

Grupo C | 9 / 0

IES C. J. de Távora

Grupo A | 4 / 5

Grupo B | 4 / 5

Grupo C | 4 / 5

IES Dámaso Alonso

Grupo A | 4 / 8

Grupo B | 4 / 8

IES Galileo Galilei

Grupo A | 4 / 8

Grupo B | 3 / 6

IES Fray Andrés

Grupo A | 3 / 6

Grupo B | 3 / 6

Infografía de la Jornada: El Camino Olímpico



Bloque 1
(Juegos en Pabellón /
Deportes en Patio)



Bloque 2
(Rotación tras el
desayuno)



Ruta de autobuses
(Salida)

09:00 -
09:30



Ruta de autobuses
(Acceso exterior)

09:30 -
10:00



Entrada con versión orquestal de "The Final Countdown" | Discurso de bienvenida | Baile de los abanicos (ESO y 1º Bachillerato) | Discurso del alumnado | Presentación de mascota e himno | Encendido de la llama olímpica.

10:00 -
11:15

11:15 -
11:45



Desayuno y Cambio de Espacios
(Intercambio Pabellón ↔ Patio)
Inter Regular

11:45 -
13:00

13:00 -
13:30



Discurso de despedida | Entrega de coronas de laureles a TODOS los participantes.

13:30 -
14:00

El Equipo Motor

Pilares de apoyo integrado para garantizar la seguridad, fluidez y éxito accesible.



Coordinadores (Pabellón y Patio)

Departamento de Educación Física.



TAFAD (Dinamizadores)

Dinamización Activa

- ✓ Explicar y demostrar la tarea visualmente.
- ✓ Marcar el turno de participación.
- ✓ Controlar el material y garantizar la seguridad física.
- ✓ Ajustar la dificultad en tiempo real (Niveles N1 - N2 - N3).



Ayudantes (1º Bachillerato)

Logística y Observación

- ✓ Gestión de flujo para evitar tiempos de espera.
- ✓ Observación atenta de la dinámica y el disfrute general.
- ✓ Sellado del pasaporte lúdico de los participantes.
- ✓ Apoyo general a la estación.



Colaboradores (Acompañamiento)

Atención Directa

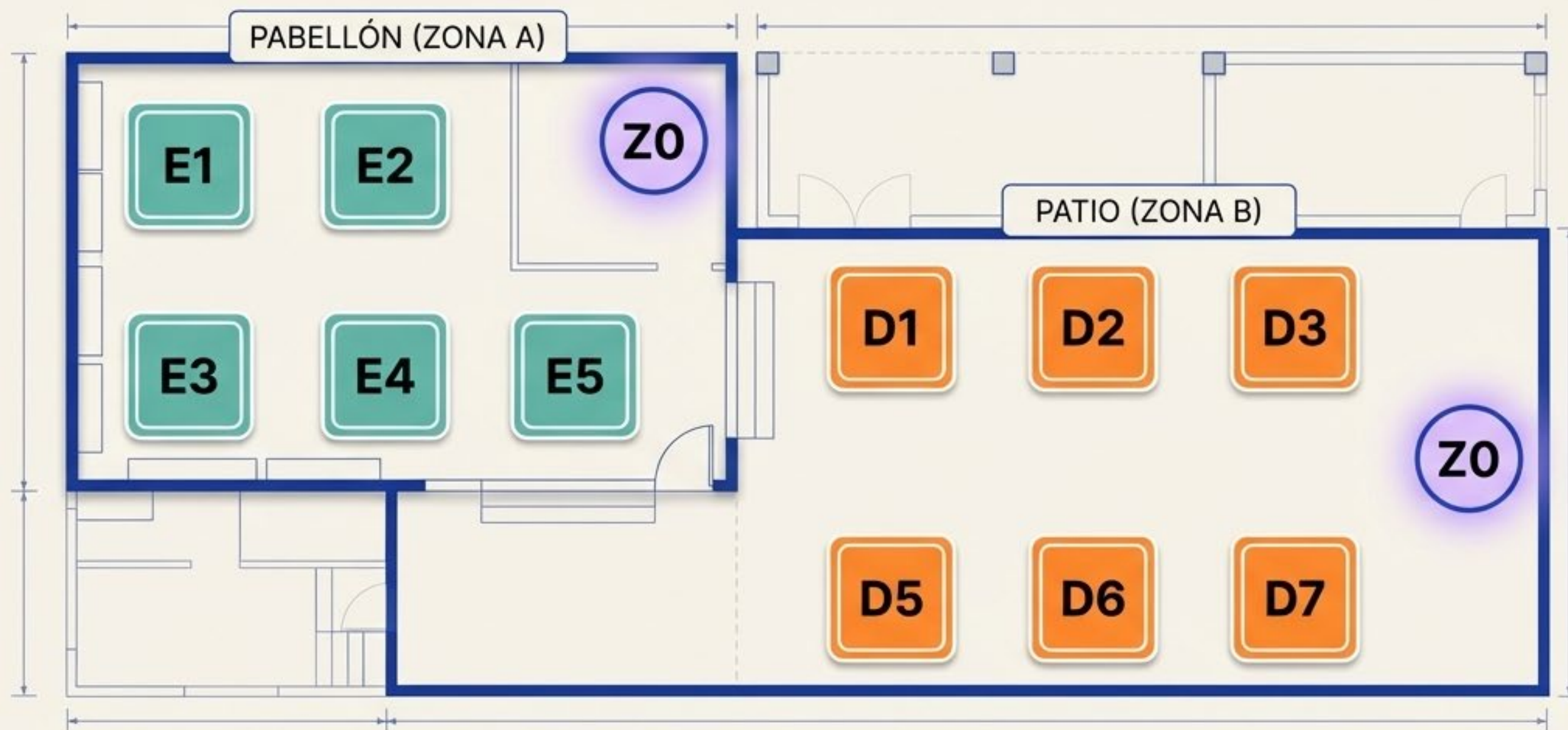
- ✓ Ayuda 1:1 constante y guía continua durante las rotaciones.



Rol Crítico: Acompañar inmediatamente a la Zona de Calma (ZO) ante cualquier signo de sobrecarga sensorial o necesidad de pausa.

Croquis operativo: Mapa de estaciones y balizas Z0

Distribución espacial para la orientación rápida del equipo motor



¿Qué es una baliza Z0?

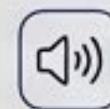
Z0 (Zona de Calma): Espacios delimitados y señalizados in-situ dentro del Pabellón y del Patio. Diseñados específicamente para pausas breves, reducción de sobrecarga y autorregulación inmediata sin necesidad de abandonar el área de juego.

Escalando la calma: El Espacio Respira

La autorregulación y el bienestar son la máxima prioridad de las Olimpiadas

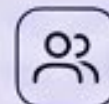
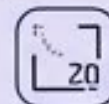
1. Entorno Activo (Estaciones)

Sobrecarga sensorial, ruido, aglomeración o frustración durante las micro-rotaciones.



2. Pausa Breve (Z0 - Zona de Calma)

Retirada temporal a la zona Z0 del Pabellón o Patio.
Acompañamiento 1:1 por el Colaborador para autorregulación rápida.



3. Espacio Respira (Aula Triskel)

El santuario de calma profunda



Cuándo:

Si la pausa en la Z0 exterior no es suficiente para reducir la sobrecarga del participante.



Dónde:

Planta baja del instituto (ruta señalizada desde el exterior).



Quién:

Atendido de forma profesional por la persona responsable del proyecto Aula Respira del centro.

"La inclusión real significa garantizar que cada participante tenga el tiempo, el espacio y el apoyo exacto para sentirse seguro en todo momento."

El menú de actividades: Pabellón vs. Patio

12 estaciones de diseño universal adaptadas en progresiones N1-N3

ZONA A (Pabellón) • Zona de Juegos

- E1: Desplazamiento y Agilidad**
(Slalom, Túnel Sensorial, El Puente)
- E2: Lanzamiento y Puntería**
(Boccia, Derribo, Diana de Velcro)
- E3: Coordinación y Pelota**
(Voley-Globo, Hockey Adaptado, Penalti)
- E4: Aventura y Sensoriales**
(Río de Lava, Escalada, Radar Ciego)
- E5: Aire, Agua y Efectos**
(Carrera de Soplos, Pesca de Pompas)

ZONA B (Patio) • Zona de Deportes

- D1: Bijbol** (Golpeo sin retención)
- D2: Achicar Balones** (Lanzar como bolos)
- D3: Poull Ball** (Derribo de dados)
- D4: Ringol** (Portería y Aro)
- D5: Datchball** (Balón prisionero con foam)
- D6: Crashsave** (Impacto a baliza central)
- D7: Pinfuvote** (Juego de red combinado)

IV Olimpiadas Inclusivas: Guía de Juegos en Zona A (Pabellón)

IES FRAY ANDRÉS



Estación 1 - Desplazamiento y Agilidad

Niveles N1 a N3 en Agilidad

N1 N2 N3



Retos de Movimiento Adaptado: Enfoque en la movilidad a través de obstáculos como el Sialom de Conos, el Puente (equilibrio) y el Túnel Sensorial.

N1 Líneas rectas y apoyos básicos
N2 Circuitos completos cronometrados o desplazamientos en entornos reducidos
N3 Circuitos completos cronometrados o desplazamientos en entornos reducidos



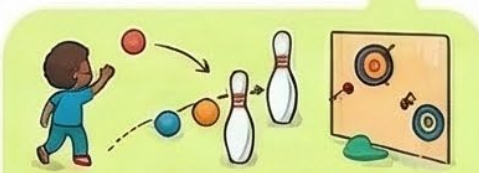
Huellas Locas y Relevos
Actividades que requieren seguir secuencias lógicas de pasos o juegos cooperativos guiados por señales visuales y auditivas.

Estación 2 - Lanzamiento y Puntería



Precisión y Control Motriz: Jungas contrados en el manejo de ejotes, incluyendo Boccia, Beto, Canasta Baja y lanzamientos de aros o pelotas de velcro.

N1 N2 N3



Adaptabilidad del Objetivo: Los niveles elucan la distancia de lanzamiento (de 2m a 5m) y el tamaño o altura de los objetivos para garantizar el éxito del participante.



Inclusión Sensorial: Use de balones con cascabel en el Penalti Sonoro y pelotas de tenis de un a espudía para facilitar el golpe coordinación.

Estación 3 - Coordinación y Pelota



Deportes de Pelota Adaptados: Versiones inclusivas de deportes tradicionales como el Voley-Globo, Penalti Sonoro, Hockey Adaptado y Tenis de Pared.

N1 Sentado/Sin oposición
N2 Juego real con movimiento/equipo
N3 Juego real con movimiento/equipo

Estación 4 - Aventura y Sensoriales



Exploración Táctil y Aventurera: Actividades que estimulan los sentidos como "El río de Lava", la fircalada de Rod y el "Radar Ciego" (guía táctil).

N1 N2 N3

Progresión Técnica: Se pote de jugar sentado o sin oposición a dinámicos de juego reel con movimianto y reglos de equipo.

Estación 5 - Aire, Agua y Efectos



Dinámicas con Elementos: Estación indica que utiliza agua, aire y pompas para retos como lo Cermre de Septos, el Traevse Olímpico y el Túnel del Mento.

N1 N2 N3



Experiencia Sensorial Completa: Los niveles varian desde la manipulación simple (ejpletor pompas) hasta la creación de estructuras complejos y relevos cooperativos en cadena humana.



La Alfombra Mágica y Curling
Juegos qua utilizan el decúramiento, ye sea mediante propuición propia sobre roedas o el empuje de discos sobre superficies lisas.

IES FRAY ANDRÉS

Mil maneras de ser y un solo sentir

Cronograma de Rotaciones - Zona A (Pabellón)

TURNO 1 (10:00 - 11:15)

E1: Desplazamiento y Agilidad; E2: Lanzamiento y Puntería;
E3: Coordinación y Pelota; E4: Aventura y Sensoriales; E5: Aire, Agua y Efectos

	E1	E2	E3	E4	E5
R1 10:05-10:16	Santa Bárbara	Juan R. Jiménez	Mireia Belmonte	Severo Ochoa	David J. Avendaño A
R2 10:17-10:28	David J. Avendaño B	Tierno Galván B	Giner de los Ríos A	Santa Bárbara	Juan R. Jiménez
R3 10:29-10:40	Ramón y Cajal	Tierno Galván A	Inmac. Empetrol	David J. Avendaño B	Tierno Galván B
R4 10:41-10:52	Calderón A	Miguel de Unamuno	Giner de los Ríos B	Ramón y Cajal	Tierno Galván A
R5 10:53-11:04	David J. Avendaño A	Ángel Andrade	Calderón B	Calderón A	Miguel de Unamuno



TURNO 2 (11:45 - 13:00)

Nota de Afluencia: Si el total de personas supera la capacidad, se debe activar el desdoble A/B dentro de la misma estación

	E1	E2	E3	E4	E5
R1 11:52-12:02	Dámaso A	Fray Andrés B	Távora C	Galileo A	ASPADES C
R2 12:03-12:13	Távora B	ASPADES B	Dámaso A	Fray Andrés B	Távora C
R3 12:14-12:24	Galileo B	Távora A	Távora B	ASPADES B	Dámaso A
R4 12:25-12:35	Dámaso B	ASPADES A	Galileo B	Távora A	Távora B
R5 12:36-12:46	Galileo A	ASPADES C	Fray Andrés A	Dámaso B	ASPADES A



¡Zona B en Acción! 7 Deportes para Jugar y Crecer

FRAY ANDRÉS

Mil maneras de ser y un solo sentir



Bijbol

Bijbol

Nivel 2 (N2):
Juego en formato 4 contra 4 con áreas de juego delimitadas.

Nivel 1 (N1):
Juego sin cancha y con zonas de juego con el balón.

Nivel 2 (N2):
Juego en cancha con reglas completas.

Datchball
esquiva y puntaria.
Datchball es similar al "ballo prisionero" utilizando pelotas de espuma para mayor seguridad.

Nivel 1 (N1):
No hay cancha y se juega en un espacio abierto.

Nivel 2 (N2):
Se utiliza una cancha y se juegan con reglas completas.

Nivel 3 (N3):
Se juega en cancha con reglas completas y se permite el uso de la mano para el golpeo.

Achicar Balones
Vaciar el campo propio de pelotas.
El objetivo es lanzar todas las pelotas de espumas posibles al campo rival para dejar el propio vacío.

Nivel 1 (N1):
Los niños lanzan las pelotas de espuma desde el campo propio.

Nivel 2 (N2):
Se permite el uso de la mano para lanzar las pelotas.

Nivel 3 (N3):
Se juega en cancha con reglas completas y se permite el uso de la mano para el golpeo.

D3. Poull Ball

Derribar el dado central.
Juego cooperativo donde dos equipos tienen dos dianas neutrales (cubos o dados) situadas sobre pedestales.

Nivel 1 (N1):
Tocar la diana sin usar pelota.

Nivel 2 (N2):
Se permite el uso de la mano para lanzar la pelota.

Nivel 3 (N3):
Se juega en cancha con reglas completas y se permite el uso de la mano para el golpeo.

Crashsave
Nivel 3 (N3):
Los lanzamientos para tocar la baliza deben realizarse obligatoriamente bajo los hombros.

Nivel 1 (N1):
Se utiliza una baliza para lanzar el balón.

Nivel 2 (N2):
Se introduce un límite de tiempo estricto para realizar el ataque.

Ringol

Ringol

Nivel 2 (N2):
Solo se permite un único golpeo por jugador antes de pasar o tirar.

Nivel 1 (N1):
Se permite tocar el balón con las manos.

Nivel 2 (N2):
Se juega en cancha con reglas completas y se permite el uso de la mano para el golpeo.

Pinfuvote

Pinfuvote

Nivel 2 (N2):
Máximo de 3 toques aéreos por equipo antes de pasar el balón al campo contrario.

Nivel 1 (N1):
Se permite tocar el balón con las manos.

Nivel 2 (N2):
Se juega en cancha con reglas completas y se permite el uso de la mano para el golpeo.

IES FRAY ANDRÉS

“Mil maneras de ser, una sola de sentir”



HORARIO DE MAÑANA: TURNO 2 (10:00 - 11:15)

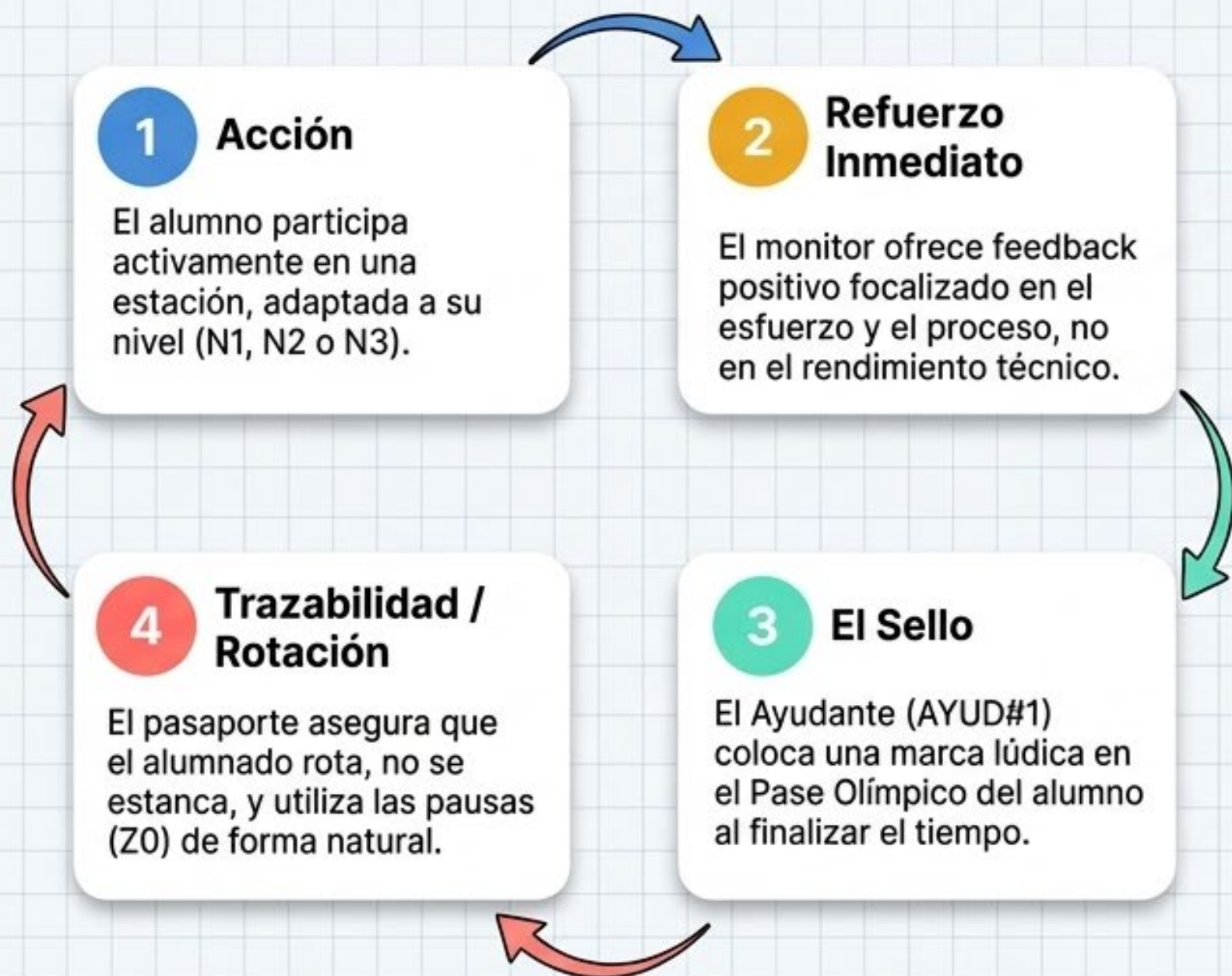
Ronda	Hora	D1 (Bijbol)	D2 (Achicar)	D3 (Poull Ball)	D4 (Ringol)	D5 (Datchball)	D6 (Crashsave)	D7 (Pinfuvote)
R1	10:05-10:16	Távora A	Fray Andrés B	Távora B	Fray Andrés A	Galileo B	ASPADES B	Távora C
R2	10:17-10:28	Galileo A	Távora A	Fray Andrés B	Távora B	Fray Andrés A	Galileo B	ASPADES B
R3	10:29-10:40	Dámaso A	Galileo A	Távora A	Fray Andrés B	Távora B	Fray Andrés A	Galileo B
R4	10:41-10:52	Dámaso B	ASPADES A	Dámaso A	Galileo A	Távora A	Fray Andrés B	Távora B
R5	10:53-11:04	Távora C	ASPADES C	Dámaso B	ASPADES A	Dámaso A	Galileo A	Távora A

HORARIO DE MEDIODÍA: TURNO 1 (11:45 - 13:00)

Ronda	Hora	D1 (Bijbol)	D2 (Achicar)	D3 (Poull Ball)	D4 (Ringol)	D5 (Datchball)	D6 (Crashsave)	D7 (Pinfuvote)
R1	11:52-12:03	D.J. Avendaño A	Juan R. Jiménez	Mireia Belmonte	Calderón A	Severo Ochoa	Ángel Andrade	Santa Bárbara
R2	12:03-12:13	Tierno Galván A	Inmac. Empetrol	D.J. Avendaño A	Juan R. Jiménez	Mireia Belmonte	Calderón A	Severo Ochoa
R3	12:24-12:35	Tierno Galván A	Giner de los Ríos A	Tierno Galván B	Inmac. Empetrol	D.J. Avendaño A	Juan R. Jiménez	Mireia Belmonte
R4	12:25-12:35	D.J. Avendaño A	Calderón B	Tierno Galván A	Giner de los Ríos A	Tierno Galván B	Inmac. Empetrol	D.J. Avendaño A
R5	12:36-12:46	Ramón y Cajal	Giner de los Ríos B	D.J. Avendaño B	Calderón B	Tierno Galván A	Giner de los Ríos A	Tierno Galván B

El Sistema de Sellos: Celebrando la Participación

Trazabilidad y motivación lúdica para garantizar la experiencia de éxito en cada rotación.



Motivación vs. Competición

NO ES:

Un registro de puntos, victorias, o una herramienta para comparar alumnos.

SÍ ES:

Un motor de motivación lúdica, un mapa de viaje y la garantía de que cada participante abandona la jornada sintiéndose un atleta olímpico.



Tu Pase a la Inclusión: El Pasaporte Olímpico

Identidad de equipo y apoyo visual desde el primer minuto.



Pase Atleta ACNEAE

Diseñado con nuestro anfitrión principal para facilitar la identificación rápida y priorizar el apoyo visual y logístico por parte de los monitores.



Pase Acompañante

Fomenta la pertenencia al equipo y celebra la diversidad del evento.

Un diseño dual que une a los equipos y ayuda a nuestros colaboradores TAFAD a brindar la asistencia perfecta.

ACCESIBILIDAD



Entrada General

Acceso por la puerta principal del edificio.



Acceso Adaptado

Acceso al pabellón por la verja. El instituto cuenta con ascensor.



Baños Adaptados

Instalaciones totalmente equipadas y señalizadas.



Orientación y Guía

Zonas señalizadas. A cargo de los **COLABORADORES**.

INCLUSIÓN

Todos Somos Campeones: Ceremonia de Clausura

Despedimos la jornada celebrando el esfuerzo, la convivencia y el éxito accesible de cada participante.



Discurso de Despedida

Un momento para reflexionar sobre los logros del día, la deportividad y la importancia de la inclusión real.



Coronas de Laureles

Entrega oficial de una corona de laurel a TODOS los participantes. En nuestras nuestras olimpiadas, el esfuerzo compartido es la verdadera victoria.