



# Super-abuelos: una unidad didáctica intergeneracional para la recuperación de los juegos tradicionales

## *Super-grandparents: an intergenerational teaching unit for the revival of traditional games*

### Autores

Brais Ruibal-Lista <sup>1</sup>  
 Enrique Iglesias-Cabeza <sup>1</sup>  
 Pelayo Diez-Fernández <sup>2</sup>  
 Sergio López-García <sup>2</sup>

<sup>1</sup>EUM Fray Luis de León.  
 Universidad Católica de Ávila  
 (España)

<sup>2</sup>Universidad Pontificia de  
 Salamanca (España)

Autor de correspondencia:  
 Brais Ruibal-Lista  
 brais.ruibal@frayluis.com

### Cómo citar en APA

Ruibal-Lista, B., Iglesias-Cabezas, E., Diez-Fernández, P., & López-García, S. (2025). Super-abuelos: una unidad didáctica intergeneracional para la recuperación de los juegos tradicionales. *Retos*, 66, 643-656.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v66.111274>

### Resumen

**Introducción:** Este trabajo presenta una propuesta educativa para el área de Educación Física en 6º de Educación Primaria basada en la recuperación de los juegos tradicionales de Castilla y León y el fomento de la movilidad sostenible mediante el uso de la bicicleta.

**Metodología:** La propuesta se enmarca en la normativa educativa vigente y se apoya en metodologías activas como el Aprendizaje por Proyectos (APP), la Gamificación y el Aprendizaje Servicio (AS).

**Resultados:** El resultado buscado es diseñar un circuito urbano de bicicletas con paradas en las que se practiquen juegos tradicionales.

**Discusión:** Esta propuesta fomenta el desarrollo de competencias de autonomía, organización, espíritu crítico, conciencia social y emprendimiento a través de la Educación Física, alineándose con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La evaluación incluye autoevaluación, coevaluación y rúbricas criterios.

**Conclusiones:** El compromiso con su entorno más cercano, la conexión con sus abuelos y la gamificación son pilares fundamentales para el éxito de esta propuesta.

### Palabras clave

Aprendizaje servicio, educación primaria, gamificación, salud, sostenibilidad.

### Abstract

**Introduction:** This study presents an educational proposal for the Physical Education curriculum in 6th grade of Primary Education, based on the revival of traditional games from Castilla y León and the promotion of sustainable mobility through the use of bicycles.

**Methodology:** The proposal is framed within the current educational regulations and is supported by active methodologies such as Project-Based Learning (PBL), Gamification, and Service-Learning (SL).

**Results:** The intended outcome is the design of an urban bicycle circuit with designated stops where students can engage in traditional games.

**Discussion:** This proposal fosters the development of autonomy, organization, critical thinking, social awareness, and entrepreneurship skills through Physical Education, aligning with the Sustainable Development Goals. The assessment process includes self-assessment, peer assessment, and rubric-based evaluation.

**Conclusions:** Commitment to the local environment, intergenerational connections with grandparents, and gamification are fundamental pillars for the success of this proposal.

### Keywords

Service learning, primary education, gamification, health, sustainability.

## Introducción

El legado patrimonial y cultural de la comunidad autónoma de Castilla y León es muy amplio. Una pequeña parte de este son los juegos tradicionales, que, combinando historia y tradición, han perdurado a través del tiempo. Actualmente, debido a la expansión de las tecnologías, estos juegos se están perdiendo (Rodríguez-Fernández et al, 2019).

Por otro lado, no se puede dejar de lado el problema actual del cambio climático y la contaminación. Es por ello, que se pretende fomentar el uso de la bicicleta como medio para la movilidad sostenible y la organización de rutas y circuitos (Canosa-Pasantes et al, 2024).

En este trabajo se presenta un proyecto educativo haciendo referencia a la 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).

Se desarrollará sobre el currículo estipulado en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Para cumplir los objetivos establecidos, se seguirán metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la Gamificación y el Aprendizaje Servicio (AS) para conseguir diseñar un circuito urbano de bicicleta con paradas en espacios diseñados para jugar a distintos juegos tradicionales castellanoleoneses.

Estas metodologías y contenidos están alineados con el sistema educativo actual, facilitando el logro de las competencias clave y promoviendo elementos transversales como la educación para la salud, tal como lo señala el artículo 19.2 sobre "Principios Pedagógicos", así como la promoción de la actividad física y la alimentación saludable, estipulada en la "Disposición adicional cuadragesima sexta de promoción de la actividad física y la alimentación saludable" (LOMLOE, 2020).

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se ha consolidado como una metodología efectiva en la Educación Física de Educación Primaria, promoviendo un aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias clave. Esta metodología sitúa al alumnado en el centro del proceso educativo, fomentando su autonomía y responsabilidad en la construcción del conocimiento (Moya-Mata y Peirats, 2019). Además, promueve la colaboración y el trabajo en equipo y también fortalecen su conexión con el entorno cultural y social (Varela-Garrote y Fraga-Castrillón, 2022).

El Aprendizaje Servicio (AS) es una estrategia educativa que combina la adquisición de conocimientos académicos con la realización de actividades de servicio comunitario, permitiendo a los estudiantes desarrollar tanto competencias académicas como valores (De la Cerda, 2013). En el contexto de la educación primaria, el AS puede ofrecer experiencias significativas y enriquecedoras para los alumnos, la inclusión y la responsabilidad social.

Estudios como los de Calvo et al (2019), demuestran que el AS en Educación Física contribuye a la inclusión educativa, permitiendo al alumnado aplicar sus conocimientos en entornos reales y diversos. Otros estudios, como el de Cañadas (2021), subraya que el AS en contextos de actividad física y deporte no solo mejora las competencias académicas de los estudiantes, sino que también fortalece su sentido de pertenencia y responsabilidad hacia la comunidad. La implementación del AS en Educación Física ofrece al alumnado oportunidades para aplicar habilidades motoras y conocimientos teóricos en proyectos que benefician a la sociedad, enriqueciendo su formación integral y fomentando valores de solidaridad y cooperación.

Por último, la Gamificación tiene el potencial de incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los proyectos que integran juegos, videojuegos (Arufe-Giráldez, 2019), series (Flores-Aguilar et al., 2023) o películas que despierten el interés del alumnado, pueden resultar más atractivos que las formas tradicionales de aprendizaje, ya que les permiten involucrarse en temas que les resultan cercanos y con los que se sienten identificados.

Otros estudios (Piñeiro-Aboy, 2022) han mostrado evidencia de que la Gamificación en el ámbito educativo genera múltiples beneficios, entre los que destacan el incremento del compromiso, la motivación

y el rendimiento académico de los estudiantes. La implementación de estrategias gamificadas en Educación Física permiten crear entornos de aprendizaje más dinámicos y atractivos, donde el alumnado se siente incentivado a participar activamente (Rodríguez-Torres et al., 2022).

Por todo esto, este trabajo pretende diseñar una unidad didáctica orientada a desarrollar contenidos curriculares de la asignatura de Educación Física y, al mismo tiempo, recuperar la realización de los juegos tradicionales de Castilla y León.

## Método

La siguiente unidad didáctica es un instrumento específico de planificación, desarrollo y evaluación del área de Educación Física, para el sexto curso de Educación Primaria contextualizada en la siguiente normativa.

### Normativa Estatal

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.

### Normativa Autonómica

- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Acuerdo 29/ 2017 de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II plan de Atención a la diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022.

Además, esta Unidad Didáctica se incluye dentro de la Programación Didáctica del área de Educación Física y pretende desarrollar diferentes elementos curriculares destinados al curso de 6ºEP (Tabla 1). Se desglosan las competencias clave, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que se pretenden desarrollar y evaluar durante la misma.

Tabla 1. Relación de la propuesta educativa con la Programación Didáctica

Competencias Clave	Competencias Específicas	Criterios de Evaluación	Saberes Básicos o Contenidos
CCL CP STEM CPSAA CCEC CE,	4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artísticoexpresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional...	4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico- expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural...	Juegos o deportes tradicionales de Castilla y León Proyectos de curso o centro: Con la bici al cole. Juegos y actividades deportivas en el medio natural y urbano
STEM CPSAA CCEC CE CC	5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno...	5.2. Desarrollar capacidades de respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y experimentando acciones concretas para su preservación.	Transporte activo, seguro y sostenible: bicicletas Práctica de actividades físicas en el medio natural y urbano: rutas en BTT Juegos y actividades deportivas en el medio natural y urbano
CCL CP STEM CD	6. Buscar, analizar, seleccionar y tratar información relacionada con el área Educación Física, utilizando diferentes formatos y medios, especialmente los dispositivos y recursos digitales, de forma segura, responsable y eficiente, de manera individual y en grupo...	6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible, eficiente y saludable.	Utilización de los medios de información y comunicación para la obtención de información. Integración responsable de las TIC en el proceso de búsqueda, análisis y selección y comunicación de información. Producción escrita con orden, estructura y limpieza adecuada.

Fuente: Extraído del Decreto 38/2022 de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León

## Contextualización

Esta unidad didáctica se enmarca en un colegio público situado en la localidad de Aguilar de Campoo, villa situada al norte de la provincia de Palencia. El nivel de vida del entorno es bastante favorable debido a la prosperidad económica. Aunque también existe población marginal debido a la inmigración. Al centro acuden alumnos procedentes de toda la comarca, la cual consta de alrededor de 7.000 habitantes en total.

Este CEIP está formado por dos edificios separados, uno destinado a Educación Primaria y el otro a Educación Infantil. El edificio de Educación Primaria se divide en tres plantas con aulas y un amplio patio:

- Planta baja: se encuentran la dirección y secretaría del centro, y la sala de profesores. Comparten esta planta con los servicios de comedor, gimnasio y biblioteca.
- Primera planta: aula de Educación Especial, aula de Audiovisuales, aula de Música, aula de Fisioterapia, aulas de Audición y Lenguaje y Pedagogía Terapéutica, aseos y cuatro aulas del primer ciclo.
- Segunda planta: aulas de 2º y 3º ciclo de Educación Primaria, laboratorio de idiomas y aula de informática. Las aulas del 3º ciclo están digitalizadas siguiendo el Programa Red XXI.
- Exterior: hay un patio con zonas pavimentadas, areneros, zonas ajardinadas, un frontón y un pequeño polideportivo.

En el entorno más cercano al centro se encuentran una escuela infantil, un campo de hierba destinado a jugar al fútbol y una pequeña zona residencial. Por delante del centro pasa una carretera principal que comunica con el centro. No está rodeado por edificios, lo delimitan la carretera, el río y la guardería.

El alumnado de 6º de Educación Primaria, que se encuentra entre los 11 y 12 años de edad, se caracteriza por presentar un entusiasmo general hacia el aprendizaje, destacando particularmente en las áreas más dinámicas y participativas, ya que se trata de un alumnado curioso, participativo y motivado.

Poseen conocimientos previos adquiridos durante los cinco cursos anteriores, lo que supone que cuentan con una base de conocimientos bastante práctica a la hora de facilitar la adquisición de nuevos aprendizajes y su relación con la información previa que ya han adquirido.

Siguiendo la teoría cognitiva de Piaget, este alumnado se encuentra englobado en el Periodo Operacional Concreto comenzando la etapa del Período de Operaciones Formales. Esto implica que se encuentran en un proceso gradual de desarrollo de la lógica y el pensamiento racional, por lo que su pensamiento se limita a lo concreto y su juicio del mundo se basa en lo experimental. Sin embargo, gradualmente, la abstracción es mayor, lo que permite que el pensamiento comience a ser independiente de la acción. Esto permite que puedan llevar a cabo operaciones mentales más complejas (Piaget, 1981).

Tabla 2. Contextualización de la propuesta educativa

Área	Educación Física
Nivel Educativo	6º Educación Primaria (11-12 años)
Alumnado	22 alumnos (11 niños y 11 niñas)
Temporalización	4 a 30 de abril de 2024
Sesiones	9 sesiones
Hilo Conductor	La transmisión de juegos tradicionales de Castilla y León como parte de su historia y cultura hacia las nuevas generaciones
Contenidos	Bloque B (Organización y gestión de la actividad física); Bloque E (Manifestaciones de la cultura motriz) Bloque F (Interacción eficiente y sostenible del entorno) y Bloque G (Información, digitalización y comunicación)

Fuente: Elaboración propia

## Propuesta Educativa

Super-abuelos: Una propuesta didáctica intergeneracional para la recuperación de los juegos tradicionales.

### Objetivos Didácticos

Los objetivos didácticos que plantea el presente proyecto son los siguientes:



1. Diseñar un circuito urbano que promueva la movilidad sostenible a través de la utilización de la bicicleta en el que se establezcan estaciones en las que poder jugar a juegos tradicionales de la comunidad de Castilla y León.
2. Recuperar y comprender las reglas y los materiales propios de distintos juegos tradicionales de Castilla y León.
3. Valorar la importancia del transporte sostenible y buscar las oportunidades de implementarlo en el entorno.
4. Fomentar el uso de la bicicleta y elegir las mejoras rutas atendiendo a la facilidad de desplazamiento por las calzadas y caminos.
5. Emplear distintos medios tecnológicos para buscar información y crear carteles explicativos en español y en inglés.
6. Colaborar y trabajar en equipo para diseñar proyectos cooperativos.

### ***Elementos transversales***

Extraídos del Artículo 10 “Contenidos de carácter transversal” del Decreto 38/2022 de la Comunidad de Castilla y León, los elementos transversales trabajados en la Unidad Didáctica son los siguientes:

- La comprensión lectora.
- La expresión oral y escrita.
- La educación vial.
- La competencia digital.
- El fomento de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento.
- La educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible.
- Las tecnologías de la información y la comunicación, y su uso ético y responsable.

Además de abordar: Educación para la salud, Educación para la paz, Educación para la igualdad, Educación medioambiental y Educación afectivo-sexual, recogidos en el artículo 24.5 de la LOMLOE (2020).

### ***Interdisciplinariedad***

El desarrollo de la Unidad Didáctica para el cumplimiento de sus objetivos, los cuales requieren de la elaboración de un proyecto final, demanda de la inclusión de otras áreas de conocimiento para enriquecer el proceso de aprendizaje.

El propio Decreto 38/2022 destaca su importancia resaltando que “La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más áreas.” (p. 48568).

Las diferentes áreas relacionadas con este proyecto son las siguientes:

- Lengua Castellana y Literatura: Esta área se verá implicada en la redacción de textos descriptivos que detallen la historia y evolución de los distintos juegos. También se implicará en la redacción de textos instructivos que detallen las reglas y normas de los juegos.
- Inglés: Esta área se involucrará en la traducción de los textos a la lengua inglesa para hacer los carteles accesibles a personas extranjeras.
- Educación Plástica y Visual: Esta área se encargará del diseño de los carteles explicativos con la información ya elaborada.
- Ciencias de la Naturaleza: Esta área se verá implicada en la recuperación de los juegos tradicionales, la recuperación de su historia y evolución y en la valoración del patrimonio cultural de la comunidad de Castilla y León.

- Ciencias Sociales: Esta área será necesaria en el conocimiento del entorno natural de la villa, en la apreciación de los lugares idóneos para localizar los juegos, en la selección de rutas y en el fomento de actividades de respeto al medioambiente y no contaminación.

## **Metodología**

### *Aprendizaje por Proyectos*

El Aprendizaje por Proyectos (APP) es una metodología constructivista que pretende acercar al aula aprendizajes relacionados con la realidad, generando aprendizajes significativos, a partir de la cooperación y el trabajo en grupo. El detonador de la necesidad de aprendizaje es el planteamiento de un proyecto y los objetivos no son los contenidos, sino los aprendizajes que el alumnado desarrolla con la realización del proyecto.

Para Arias (2017), los proyectos: Buscan desarrollar aprendizajes individuales o colectivos, a partir de la correlación entre los ejes temáticos de los programas de estudio y la resolución de problemas que surjan de la vida cotidiana del estudiantado, de manera tal que se dé un proceso de construcción a partir del cual se generen resultados que se pueden visualizar con la presentación de una investigación, un video, variadas representaciones artísticas (p. 54)

En los proyectos es necesario que se desarrollen habilidades y capacidades de resolución de problemas, toma de decisiones y utilización de los recursos disponibles. En este camino, el trabajo cooperativo, las elaciones y las actitudes intergrupales resultan fundamentales. El docente adquiere el rol de facilitador del aprendizaje ya que es el propio proyecto el que guía la secuencia de actividades (Arias, 2017).

Por otro lado, la inclusión de esta metodología en el área de Educación Física aporta numerosas ventajas. Tal como demuestra la experiencia compartida por Aranda y Monleón (2016), la motivación e interés del alumnado, al igual que el compromiso y la participación, aumentan significativamente. El hecho de relacionar los proyectos con las necesidades e intereses del alumnado hace que el rendimiento académico mejore.

En esta unidad didáctica se plantea un proyecto para ser aplicado en la villa en la que habitan los estudiantes, fomentando la movilidad sostenible y recuperando los juegos tradicionales de su comunidad autónoma. Este producto final es en forma de plan que se presentará al ayuntamiento especificando el recorrido, las necesidades de facilitar la movilidad de las bicicletas, el diseño de las paradas y los recursos necesarios para los juegos tradicionales, junto con los carteles explicativos de cada uno de los juegos.

### **Gamificación**

La gamificación se define como el “uso de elementos del juego en contextos no lúdicos” (Escaravajal y Martín-Acosta, 2019). Las mecánicas, las dinámicas y otros elementos son trasladados al aula y aplicados a las distintas situaciones de aprendizaje. La gamificación incide principalmente en la motivación y la predisposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. Esta metodología se ha consolidado en el área de Educación Física gracias a sus notables beneficios.

Algunos de los elementos que se desarrollarán durante esta unidad didáctica, atendiendo a Hernández et al, (2022), son los siguientes:

- Narrativa: se creará un grupo de “Superabuelos y superabuelas”, todos parientes del alumnado, que defienden el regreso de los juegos tradicionales de Castilla y León y promueven el uso de la bicicleta para contrarrestar la contaminación de los coches. Este equipo guiará al alumnado, les enseñarán los juegos y les explicarán en qué consiste la movilidad sostenible.
- Objetivos: el objetivo final consiste en presentar en el ayuntamiento en el pueblo un proyecto de un circuito urbano de bicicleta, con seis paradas, en las que se juegue a seis juegos tradicionales castellano-leoneses. Esto permitirá al alumnado adquirir múltiples habilidades.
- Tareas: las tareas aportarán la información necesaria para superar los retos y las misiones.
- Misiones: compuestas por varios retos. Cada misión tiene una temática y puede comprender una o varias sesiones.

- Retos: cada uno de los retos permite al alumnado conseguir una medalla para colocarla en el logo de progreso. Al completar todos los retos de una misión, se avanzará a la siguiente.
- Éxito visible y progresivo: cada grupo tendrá un “Logo de desafíos para completar”, en el que irán pegando las medallas de los retos que superen.
- Insignias: en este caso serán medallas. Serán entregadas por los superabuelos/as al superar los distintos retos.
- Trabajo en grupo: para abordar el trabajo, se establecen 6 grupos cooperativos de 4 personas cada uno, creados de manera heterogénea.
- Evaluación formativa: el proceso de evaluación será formativo, recogiendo información diaria y aportando feedback.
- Puntos y recompensas: se establecen ciertos retos en los que no se consiguen medallas, pero sí se pueden conseguir “Puntos de superhéroe”. Acumulando estos puntos se pueden canjear distintas recompensas, que serán beneficios para quien las utilice.

### Aprendizaje Servicio

Sotelino-Losada et al, (2019) definen el Aprendizaje Servicio (AS) como “una experiencia educativa donde un conjunto de alumnos se implica de forma organizada en una tarea o actividad encaminada a prestar un servicio a la comunidad” (p. 329). En esta metodología destaca el sentido de experiencia, ya que es esta la que compone los valores y conocimientos que serán aprendidos a lo largo de la unidad didáctica.

El AS destaca por su carácter práctico y por la aplicación del servicio en cuestión. En esta metodología es necesaria la interacción y la cooperación de los estudiantes para conseguir las necesidades expresadas. Además, se parte de la premisa de que la implicación es necesaria para lograr los aprendizajes, no sirve únicamente con el análisis y la reflexión (Sotelino-Losada, 2019).

Por otro lado, según Blázquez-Sánchez (2017), la implementación del Aprendizaje Servicio en Educación Física debe ser saludable (con la intención de mejorar el bienestar y desarrollar hábitos saludables), socializadora (utilizando el aprendizaje cooperativo) y comprometida (buscando la proximidad comunitaria).

### Sesiones

Se han diseñado un total de 9 sesiones, distribuidas en el mismo número de clases de Educación Física (Tabla 3).

Tabla 3. Relación de las sesiones de la propuesta educativa

Sesión	Título	Descripción
1	Misión inicial “Salvar los juegos tradicionales”	Presentación de la Unidad Didáctica. Introducción a la gamificación y comienzo del trabajo con los juegos tradicionales y los abuelos y abuelas del alumnado.
2	Misión inicial “Salvar los juegos tradicionales”	Trabajo de conocimiento y comprensión de los juegos tradicionales y los abuelos y abuelas del alumnado.
3	Misión inicial “Salvar los juegos tradicionales”	Trabajo de conocimiento y comprensión de los juegos tradicionales y los abuelos y abuelas del alumnado.
4	Misión principal “La movilidad sostenible”	Conocer qué es la movilidad sostenible, su importancia para el planeta, acercarse al ciclismo y al BTT, material necesario, rutas, asfalto y condiciones necesarias.
5	Misión principal “Buscando rutas”	Salida por el entorno urbano de la villa para determinar la ruta de la bicicleta y las paradas para crear los espacios para jugar a los juegos tradicionales.
6	Misión principal “El circuito definitivo”	Preparación del proyecto: diseño del circuito, paradas, carteles descriptivos con las reglas e historias de los juegos, traducción de carteles...
7	Misión principal “El circuito definitivo”	Preparación del proyecto: diseño del circuito, paradas, carteles descriptivos con las reglas e historias de los juegos, traducción de carteles...
8	Misión principal “El circuito definitivo”	Preparación del proyecto: diseño del circuito, paradas, carteles descriptivos con las reglas e historias de los juegos, traducción de carteles...
9	Misión final “La prueba final”	El alumnado acudirá al ayuntamiento de la villa a compartir y exponer su proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

## Materiales e Instalaciones

Los recursos materiales, tanto digitales como analógicos, necesarios para la implementación de la unidad didáctica, así como los espacios empleados, se detallan en la siguiente tabla (Tabla 4).

Tabla 4. Relación del material utilizado en la propuesta educativa

Sesión	Título	Descripción
1	Aula, polideportivo y patio exterior del centro (areneros, pistas y frontón)	Texto de presentación, logo con progreso, cuadernillo, materiales propios de los juegos tradicionales y medallas de los retos
2	Aula, polideportivo y patio exterior del centro (areneros, pistas y frontón)	Sacos y pañuelo, puntos de superhéroe y recompensas, cuadernillo, materiales propios de los juegos tradicionales y medallas de los retos
3	Aula, polideportivo y patio exterior del centro (areneros, pistas y frontón)	Tizas, puntos de superhéroe y recompensas, cuadernillo, materiales propios de los juegos tradicionales y medallas de los retos
4	Patio exterior del centro	Balón blando, soga, puntos de superhéroe y recompensas, bicicletas, casco, tiza, conos, chinos, señales de tráfico plastificadas, conos, picas, cronómetro y medalla del reto
5	Patio exterior y el entorno urbano y natural del pueblo	Bicicletas, cascos y cuadernillos
6, 7, 8	Aula	Tabletas individuales, programas de edición de imágenes, Canva, internet, mapa del pueblo, cuadernillos, proyector, pantalla digital y medallas de los retos
9	Aula y Ayuntamiento	Materiales del trabajo impresos, medallas de los retos, cuadernillos, autoevaluaciones y coevaluaciones

Fuente: Elaboración propia.

## Evaluación

La evaluación de la unidad didáctica tendrá un carácter multidireccional: del profesor al alumnado, del alumnado al profesor, entre pares, autoevaluación y evaluación docente.

### Heteroevaluación

La heteroevaluación valorará el desempeño del alumno a lo largo de la unidad didáctica. Para ello, el docente se servirá de la evaluación formativa que le aporte información continuada y le permita dar retroalimentación y de la evaluación sumativa para valorar el grado de cumplimiento de los objetivos establecidos.

La evaluación sumativa recogerá toda la información del trabajo diario y de la tarea final de la siguiente forma:

- Rúbricas criterios: 80%
- Rúbrica del criterio 4.1.: 40%
- Rúbrica del criterio 5.2.: 40%
- Rúbrica del criterio 6.2.: 20%
- Autoevaluación: 10%
- Coevaluación: 10%

Actitud y participación: recogidas a través de una lista de cotejo y de la observación directa. Su nota se refleja dentro de las rúbricas criterios.

La heteroevaluación se llevará a cabo a través de una rúbrica que se entregará a todos los alumnos al finalizar la unidad didáctica (Tablas 5 a 7).

Tabla 5. Rúbrica de evaluación correspondiente al Criterio de Evaluación 4.1.

Alumno/a		Indicadores de Logro					Ponderación	Valoración
Criterio	4.1. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico- expresivas con arraigo en la cultura propia, tradicional o actual castellano leonesa, así como otros procedentes de diversas culturas y distintas épocas, reconociendo y transmitiendo su valor cultural y su potencial como espacio generador de interacciones constructivas...	Insuficiente (0-4)	Suficiente (5)	Bien (6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)		
Secuenciación del Criterio								
Participación	Participa en algunos juegos durante las	Participa en algunos juegos durante las	Participa en la mayoría de los juegos durante las	Participa activamente en todos los juegos	Participa activamente y con entusiasmo en	40%		



	sesiones, no participa en las asambleas, pero su participación es mínima y desinteresada.	sesiones, no participa en las asambleas, pero su participación es mínima y desinteresada.	sesiones, aunque su participación puede ser irregular o poco entusiasta.	propuestos durante las sesiones, así como en las asambleas, mostrando interés y entusiasmo.	todos los juegos propuestos durante las sesiones, así como en las asambleas, mostrando una actitud ejemplar.	
Reconocimiento de los juegos tradicionales	No demuestra comprensión ni interés por los juegos tradicionales, ni su valor cultural ni su potencial generador de interacciones constructivas.	Reconoce parcialmente el valor cultural de algunos juegos tradicionales, pero su comprensión e interés son limitados.	Reconoce el valor cultural de la mayoría los juegos tradicionales, aunque su comprensión e interés pueden ser mejorados.	Reconoce y valora el valor cultural de los juegos tradicionales, mostrando comprensión e interés.	Reconoce y valora plenamente el valor cultural de los juegos tradicionales, mostrando una comprensión profunda y un interés destacado.	10%
Comprensión de los juegos tradicionales	No comprende la importancia de conservar por los juegos tradicionales propios de Castilla y León.	Comprende parcialmente la importancia de conservar los juegos tradicionales propios de Castilla y León.	Comprende la importancia de conservar los juegos tradicionales propios de Castilla y León.	Comprende plenamente la importancia de conservar los juegos tradicionales propios de Castilla y León.	Comprende y valora plenamente la importancia de conservar los juegos tradicionales propios de Castilla y León.	10%
Conocimiento de los juegos tradicionales	No demuestra conocimiento de los materiales, reglas y funcionamiento de los juegos tradicionales castellano-leoneses.	Demuestra conocimiento parcial de los materiales, reglas y funcionamiento de algunos juegos tradicionales castellano-leoneses. Su cuadernillo tiene hechas algunos apartados.	Demuestra conocimiento de los materiales, reglas y funcionamiento de los juegos tradicionales castellano-leoneses, aunque pueden existir algunas lagunas. Su cuadernillo tiene hechos bastantes apartados.	Demuestra conocimiento completo de los materiales, reglas y funcionamiento de todos los juegos tradicionales castellano-leoneses propuestos. Su cuadernillo tiene hechos la mayoría de los apartados.	Demuestra conocimiento completo de los materiales, reglas y funcionamiento de todos los juegos tradicionales castellano-leoneses propuestos, mostrando capacidad para enseñar a otros. Su cuadernillo está completo.	20%
<b>Nota Final</b>						

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Rúbrica de evaluación correspondiente al Criterio de Evaluación 5.2.

Alumno/a							
Criterio	5.2. Desarrollar capacidades de respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y experimentando acciones concretas para su preservación.						
Secuenciación del Criterio	Indicadores de Logro					Ponderación	Valoración
	Insuficiente (0-4)	Suficiente (5)	Bien (6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)		
Bicicleta como transporte sostenible	No muestra comprensión ni interés por el uso de la bicicleta como medio de transporte activo, seguro y sostenible.	Muestra comprensión parcial del uso de la bicicleta como medio de transporte activo, seguro y sostenible, pero su interés es limitado.	Muestra comprensión adecuada del uso de la bicicleta como medio de transporte activo, seguro y sostenible.	Muestra comprensión completa del uso de la bicicleta como medio de transporte activo, seguro y sostenible.	Muestra una comprensión profunda del uso de la bicicleta como medio de transporte activo, seguro y sostenible, mostrando interés destacado.	30%	
Reconocimiento de espacios naturales	No demuestra conocimiento ni interés por identificar entornos naturales para la práctica de juegos tradicionales castellano-leoneses.	Demuestra conocimiento parcial de algunos entornos naturales para la práctica de juegos tradicionales castellano-leoneses, pero su interés es limitado.	Demuestra conocimiento adecuado de la mayoría de los entornos naturales para la práctica de juegos tradicionales castellano-leoneses.	Demuestra conocimiento completo de todos los entornos naturales para la práctica de juegos tradicionales castellano-leoneses.	Demuestra conocimiento completo de todos los entornos naturales para la práctica de juegos tradicionales castellano-leoneses, mostrando capacidad para	20%	

Identificación de recorridos	No demuestra habilidad ni interés por planificar recorridos para utilizar la bicicleta en el entorno natural y urbano.	Demuestra habilidad parcial para planificar algunos recorridos para utilizar la bicicleta en el entorno natural y urbano, pero su interés es limitado.	Demuestra habilidad adecuada para planificar la mayoría de los recorridos para utilizar la bicicleta en el entorno natural y urbano.	Demuestra habilidad completa para planificar todos los recorridos para utilizar la bicicleta en el entorno natural y urbano.	Demuestra habilidad completa para planificar todos los recorridos para utilizar la bicicleta en el entorno natural y urbano, mostrando capacidad para organizarlos de manera eficiente.	20%
Organización de circuitos y proyectos	No demuestra capacidad ni interés por organizar actividades de manera autónoma.	Demuestra capacidad parcial para organizar algunas actividades de manera autónoma, pero su interés es limitado.	Demuestra capacidad adecuada para organizar actividades y proyectos de manera autónoma.	Demuestra capacidad completa para organizar actividades y proyectos de manera autónoma.	Demuestra capacidad completa para organizar actividades y proyectos de manera autónoma, mostrando creatividad en su organización	20%
Actitud y participación	No muestra una actitud positiva ni participa de manera constructiva en las asambleas.	Muestra una actitud pasiva y participa de manera limitada en las asambleas.	Muestra una actitud intermitente y participa de manera variable en las asambleas.	Muestra una actitud positiva y participa activamente en las asambleas.	Muestra una actitud ejemplar y participa de manera destacada en las asambleas	10%
Nota Final						

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Rúbrica de evaluación correspondiente al Criterio de Evaluación 6.2.

Alumno/a							
Criterio	6.2 Utilizar dispositivos digitales como recurso de apoyo al área, adoptando hábitos de uso seguro, responsable, crítico, sostenible, eficiente y saludable.						
Secuenciación del Criterio	Indicadores de Logro					Ponderación	Valoración
	Insuficiente (0-4)	Suficiente (5)	Bien (6)	Notable (7-8)	Sobresaliente (9-10)		
Búsqueda de información	No demuestra habilidad ni interés en buscar información sobre la evolución de juegos tradicionales castellano-leoneses.	Demuestra habilidad parcial en buscar información sobre la evolución de juegos tradicionales castellano-leoneses, pero su interés es limitado.	Demuestra habilidad adecuada en buscar información sobre la evolución de juegos tradicionales castellano-leoneses.	Demuestra habilidad completa en buscar información sobre la evolución de juegos tradicionales castellano-leoneses.	Demuestra habilidad completa y capacidad para analizar la información obtenida sobre la evolución de juegos tradicionales castellano-leoneses	20%	
Creación de carteles	No demuestra habilidad ni interés en crear carteles informativos y descriptivos con la herramienta Canva.	Demuestra dificultad para crear carteles con la herramienta Canva y los resultados son poco atractivos.	Demuestra cierta habilidad para la creación de carteles con la herramienta Canva pero el resultado no es atractivo.	Demuestra habilidad para la creación de carteles con la herramienta Canva y el resultado es atractivo.	Demuestra dominio de la herramienta Canva y el resultado es altamente atractivo.	60%	
Traducción de textos	No demuestra habilidad en el empleo de la tecnología para la traducción de textos.	Demuestra dificultad para emplear la tecnología en la traducción de textos.	Demuestra cierta habilidad para el empleo de la tecnología en la traducción de textos.	Demuestra habilidad en el empleo de la tecnología para la traducción de textos.	Demuestra dominio en el empleo de la tecnología para la traducción de textos.	10%	
Actitud y participación	Muestra desinterés y actitud negativa hacia el empleo de las tablets.	Muestra cierto interés y participación intermitente hacia el empleo de las tablets.	Demuestra cierto interés y participación en el empleo de las tablets para realizar el proyecto.	Demuestra una actitud positiva e interés hacia el empleo de las tablets para realizar el proyecto.	Muestra una actitud ejemplar y participa de manera destacada en el empleo de las tablets para realizar el proyecto	10%	
Nota Final							

Fuente: Elaboración propia.



## Coevaluación

La evaluación se entiende como un proceso multidireccional y se busca que ellos y ellas también se evalúen mutuamente. Este tipo de evaluación persigue un doble objetivo. Por un lado, se pretende que el alumnado se dé cuenta de la dificultad de asignar una nota y evaluar. Por otro lado, también se busca obtener un punto de vista directo de los y las alumnas durante el tiempo de trabajo en grupo.

La coevaluación se llevará a cabo a través de una rúbrica que se entregará a todos los alumnos al finalizar la unidad didáctica donde se valorarán cuatro aspectos (contribución y participación, actitud, responsabilidad y resolución de conflictos) pudiendo obtener una calificación desde 1 hasta 4 puntos.

## Autoevaluación

La evaluación persigue que el alumnado reflexione acerca de su propio proceso de aprendizaje de manera crítica, desarrollando así la competencia de aprender a aprender. Gracias a este proceso, será consciente de sus fortalezas y debilidades, de su grado de implicación, su constancia y su autonomía trabajando la metacognición. La autoevaluación final se llevará a cabo a partir de una diana de autoevaluación (Figura 1).

Figura 1. Diana de autoevaluación.



Fuente: Elaboración propia.

## Evaluación Docente

Para llevar a cabo la evaluación de la unidad didáctica, se facilitará a los alumnos un cuestionario "Quiz-ziz". Con este tipo de evaluación se pretende conocer la visión del alumnado hacia el proyecto, saber cómo se han sentido, si les ha resultado útil, los aspectos a mejorar, las actividades que han funcionado mejor y saber cómo el profesor ha desarrollado su función.

## Relación con Planes y Proyectos

### Proyecto Lector

El Proyecto Lector de centro es un documento que busca fomentar el hábito de leer en el alumnado, así como el gusto por la lectura y mejorar la comprensión lectora (Martínez y Torres, 2019). En el centro educativo propuesta para llevar a cabo esta unidad didáctica se denomina "Plan de Lectura" y busca que este hábito se fomente desde todas las áreas del currículo (CEIP Castilla y León, 2018).

Esta unidad didáctica está relacionada con el Plan de Lectura ya que demanda por parte del alumnado la búsqueda de información en internet. Lo que implica su lectura, su comprensión, la selección de la información útil, la discriminación de la información no necesaria y el pensamiento crítico para comprender si las fuentes son fiables o no. Además, tras la redacción propia de los carteles, los compañeros deberán leerlos para asegurar una correcta expresión, ortografía y comprensión.

## Plan TIC

El Plan TIC de un centro busca fomentar la integración de las Tecnologías de la información y la Comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas del currículo. Con ello, se pretende mejorar la calidad de la educación, promover el desarrollo de la competencia digital del alumnado, adaptarse a la realidad de una sociedad tecnológica y globaliza y dinamizar los procesos de enseñanza (Mora, 2010). En el centro educativo propuesta para llevar a cabo esta unidad didáctica recibe el nombre de Plan Digital Códice TIC y recoge todas las actuaciones que el centro lleva a cabo y la manera en la que se integra la tecnología (CEIP Castilla y León, 2022).

En esta Unidad Didáctica se contribuye al desarrollo de este proyecto ya que se emplean las tables, otorgadas por el propio programa, para el diseño de carteles, la búsqueda de información, el dibujo gráfico y la exposición de resultados. Esta propuesta pretende acercar la tecnología a la asignatura de Educación Física

## Discusión

La propuesta didáctica presentada busca promover la recuperación de los juegos tradicionales de Castilla y León mediante una metodología activa, interdisciplinar y gamificada.

A través del diseño de un circuito urbano sostenible en bicicleta, el alumnado desarrolla competencias clave, fomenta el trabajo en equipo y refuerza valores como el respeto al patrimonio cultural y la movilidad sostenible. La incorporación de los abuelos y abuelas como agentes activos en el proceso educativo fortalece los lazos intergeneracionales y contribuye a la transmisión del conocimiento de manera vivencial.

Desde un punto de vista metodológico, la combinación del Aprendizaje por Proyectos, la Gamificación y el Aprendizaje Servicio aporta un enfoque innovador que potencia la motivación del alumnado y favorece un aprendizaje significativo.

La posibilidad de presentar el proyecto al ayuntamiento añade un componente real y práctico, aumentando el compromiso y la responsabilidad de los participantes. Además, el uso de recursos digitales y materiales analógicos permite un enfoque equilibrado que fomenta la creatividad y la competencia digital.

Además, esta unidad didáctica se relaciona estrechamente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en especial con los ODS número 11 “Ciudades y Comunidades Sostenibles” y número 13 “Acción por el Clima”.

## Conclusiones

Aún con todo esto, la implementación de esta unidad didáctica podría presentar ciertas limitaciones. En primer lugar, la disponibilidad de bicicletas y equipamiento adecuado puede ser un obstáculo si el centro educativo no cuenta con los recursos suficientes.

Además, la implicación de los abuelos y abuelas requiere una coordinación previa con las familias, lo que podría generar dificultades organizativas. También es importante considerar las condiciones climáticas, ya que las sesiones al aire libre pueden verse afectadas por factores meteorológicos adversos.

Pese a estas posibles limitaciones, el diseño flexible de la propuesta permite adaptaciones que faciliten su aplicación en distintos contextos educativos. Su enfoque global y experiencial refuerza su viabilidad como herramienta de enseñanza innovadora y con un alto impacto educativo y social.

## Financiación

El trabajo no ha recibido ningún tipo de financiación.



## Referencias

- Acuerdo 29/ 2017 de 15 de junio, de la Junta de Castilla y León, por el que se aprueba el II plan de Atención a la diversidad en la Educación de Castilla y León 2017-2022.
- Aranda, P. y Monleón, C. (2016). El aprendizaje basado en proyectos en el área de educación física. *Actividad física y deporte: ciencia y profesión*, 24, 53-66.
- Arias, L. (2017). El aprendizaje por proyectos: una experiencia pedagógica para la construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula. *Ensayos Pedagógicos*, 12(1), 51-68.
- Arufe-Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 5(2), 323-350. <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>
- Blázquez-Sánchez, D. (2017). *Métodos de enseñanza en Educación Física: Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. INDE. Barcelona.
- Calvo, D., Sotelino, A., & Rodríguez, J.E. (2019). Aprendizaje-servicio e inclusión en educación primaria. Una revisión sistemática desde la Educación Física. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 36, 611-617. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.68972>
- Canosa-Pasantes, F., Arufe-Giráldez, V., & Navarro-Patón, R. (2024). El uso de la bicicleta en la escuela. Una revisión sistemática. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 55, 78-87. <https://doi.org/10.47197/retos.v55.103584>
- Cañadas, L. (2021). Aprendizaje-servicio universitario en contextos de actividad física, educación física y deporte: una revisión sistemática. *Educação e Pesquisa*, 47, 1-19. e237446. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202147237446>
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- De la Cerda, M. (2013). *Per una pedagogia dájuda entre iguals*. Editorial Grao. Barcelona.
- Educacyl (s/f). *Calendario escolar. Curso 2023-2024*. Portal de educación. Recuperado de <https://www.educa.jcyl.es/es/calendario-escolar>
- Escaravajal, J. C. y Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97-109. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Flores-Aguilar, G., Iniesta-Pizarro, M. & Fernández-Río, J. (2023). "PE Money Heist": Gamification, Motivational Regulations and Qualifications in Physical Education. *Apunts Educación Física y Deportes*, 151, 36-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.04)
- Hernández, A. J., Martínez, B. J. S. A., Asencio, M. A., & Martínez, M. H. (2022). Gamificación en educación física. Revisión sistemática. *TRANCES: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 14(1), 1-20.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Martínez, M. D. M., y Torres, A. (2019). Hábito lector en estudiantes de primaria: influencia familiar y del plan lector del centro escolar. *Revista Fuentes*, 21(1), 103-114. Recuperado a partir de <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/6780>
- Moreira, M. A. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de educación*, 352, 77-97.
- Moya-Mata, I., & Peirats, J. (2019). Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física en Primaria, un estudio de revisión. *Reidocrea*, 8(2), 115-130.
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 4(sup2), 13-54. <https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>
- Piñeiro Aboy, B. (2022). Los Efectos de la Gamificación en el Alumnado de Educación Física Escolar. *International Multidisciplinary Journal CREA*, 2(1), 3-26.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Rodríguez-Fernández, J. E., Oliveira-Pereira, B., & Navarro-Patón, J. E. (2019). Análisis de las prácticas lúdicas y tradicionales en la zona norte del Camino Central Portugués y su relación con el ámbito educativo. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deportes y Recreación*, 35, 25-30. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.58857>

- Rodríguez-Torres, Á., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., Correa-Echeverry, J., & Morales-Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681.
- Sotelino-Losada, A., Calvo-Varela, D. y Rodríguez-Fernández, J. E. (2019). El aprendizaje-servicio en educación primaria: una propuesta metodológica desde la educación física. *TRANCES: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud*, 11(2), 325-346.
- Varela-Garrote, L., & Fraga-Castrillón, N. (2022). *Galicia, sigue caminando! Aprendizaje por proyectos (ABP) en Educación Física en la Universidade da Coruña*. En J.A. García Naya (Ed.), Contextos universitarios transformadores: a innovación como eixo vertebrador da docencia. VI Xornadas de Innovación Docente (pp. 369-384). CUFIE. Universidade da Coruña. <https://doi.org/10.17979/spudc.000016.369>
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño: Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Visor. Madrid.

### Datos de los/as autores/as y traductor/a:

Brais Ruibal-Lista	<a href="mailto:brais.ruibal@frayluis.com">brais.ruibal@frayluis.com</a>	Autor
Enrique Iglesias-Cabeza	<a href="mailto:enrique.iglesias.cabeza@frayluis.com">enrique.iglesias.cabeza@frayluis.com</a>	Autor
Pelayo Díez-Fernández	<a href="mailto:pdieffe@upsa.es">pdieffe@upsa.es</a>	Autor
Sergio López-García	<a href="mailto:slopezga@upsa.es">slopezga@upsa.es</a>	Autor