

# PROPUESTA DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA SOBRE JUEGOS TRADICIONALES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS DIRIGIDA AL SEXTO CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.

**María Pablos Sarabia**  
Universidad Pontificia Comillas

**Evelia Franco Álvarez**  
Universidad Pontificia Comillas  
[efalvarez@comillas.edu](mailto:efalvarez@comillas.edu)

## Resumen:

Los juegos tradicionales son un recurso con gran potencial educativo para el desarrollo motor, social, afectivo y cognitivo de los alumnos. A su vez, el Aprendizaje Basado en Retos es una metodología educativa que facilita un aprendizaje activo con protagonismo de los alumnos, así como una comprensión profunda del material de estudio y suscita altos niveles de motivación. Por este motivo, el presente artículo pretende plantear una propuesta de unidad didáctica sobre juegos tradicionales en la que se emplea el Aprendizaje Basado en Retos como metodología educativa principal. Este planteamiento busca: a) dar a conocer a los estudiantes la variedad y riqueza de los juegos tradicionales; b) favorecer las relaciones intergeneracionales; c) promover la búsqueda de diferentes juegos tradicionales y/o populares; d) generalizar la realización de las actividades propuestas a momentos de ocio y tiempo libre; y e) fomentar y aplicar valores éticos propios del deporte. Este tipo de iniciativas promueven la participación de niños/as en su proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a los altos niveles de motivación que suscitan.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, aprendizaje basado en retos, ABRe, educación física, innovación educativa.

## PROPOSAL OF A DIDACTIC UNIT ON TRADITIONAL GAMES THROUGH CHALLENGE-BASED LEARNING ADDRESSED TO THE SIXTH YEAR OF PRIMARY EDUCATION.

### Abstract:

Traditional games are a resource with a great educational potential for the students' motor, social, affective, and cognitive development. In addition to this, the Challenge- Based Learning is an educational methodology with a great capacity to promote the students' participation in their own learning process, as well as a deep understanding of the contents and high motivational levels by the students. The following article presents a proposal which consists of a didactic unit about traditional games by applying the Challenge- Based Learning methodology. This approach seeks to a) increase the pupils' knowledge about traditional games; b) favor the intergenerational relationships; c) promote the students' research about traditional and popular games; d) favor the pupils' realization of the learnt in activities during their free time; and e) apply ethical principles typical of sport. These types of initiatives promote the students' participation in their own learning process by creating arousing high motivation levels.

**Key words:** traditional games, challenge-based learning, CBL, physical education, educational innovation.

## 1. INTRODUCCIÓN

¿Cómo se puede solventar el problema del fútbol como el deporte estrella practicado durante el tiempo de descanso de los estudiantes sin la necesidad de prohibirlo? ¿Se podría ayudar al alumnado en la adquisición de un amplio bagaje de opciones de

actividades lúdicas físico-deportivas, entre las que destacan los juegos populares y tradicionales, para poder practicarlos en su tiempo de ocio y reposo?

Pablos Sarabia, M., y Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. Revista Pedagógica Adal, 19 (33) 29-34

La solución de buscar alternativas al fútbol durante el recreo escolar ha consistido normalmente en aplicar tres tipos de estrategias diferentes: "El día sin pelota", en el que los alumnos tienen prohibido usar el balón para deportes como el fútbol o el baloncesto; reducir el espacio destinado al uso de balones para crear un patio compartido donde poder realizar diferentes actividades; o poner en práctica leyes más severas que prohíban la práctica del fútbol durante el tiempo de recreo.

Según Palacios (2018), la práctica de juegos tradicionales ayuda a los alumnos a respetar y asumir diferentes reglas, así como a apreciar más su tiempo libre y disfrutar realizando juegos y dinámicas diferentes, potenciando el desarrollo de la expresión corporal, motriz y la integración social. Al mismo tiempo, Ardila (2022) afirma que los juegos tradicionales son un recurso de gran valor educativo en sí mismo ya que contribuye al desarrollo corporal, afectivo, y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local. Por otro lado, Beltrán y Orozco (2016) advierten que la familia adquiere un papel muy importante en estos aprendizajes ya que tiene la posibilidad de compartir con sus hijos diferentes juegos y experiencias que vivían en su infancia, promoviendo de este modo espacios que contribuyan al acercamiento de carácter afectivo entre padres e hijos.

La propuesta que se plantea resulta ser una posible alternativa para solventar la situación de práctica exclusiva de fútbol o deportes mayoritarios sin la necesidad de prohibirlos, dando a conocer para ello los juegos populares y tradicionales a través de la metodología educativa innovadora que recibe el nombre de "Aprendizaje Basado en Retos".

## 2. APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

Se puede entender por metodologías innovadoras aquellas que pretenden promover al máximo la participación de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje y la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos a partir de estilos y modelos de enseñanza que resulten atractivos y motivadores para los alumnos implicados (Palomares Ruiz, 2011).

Este estilo de enseñanza emplea el reto como pilar fundamental de aprendizaje, debiendo resultar motivador y cercano para el alumno. Bastos Jiménez et al. (2019) explican que el reto que se plantee debe incitar el interés y curiosidad del alumno, así como permitir establecer un estrecho vínculo entre la persona y los problemas a los que tendrá que enfrentarse.

De acuerdo con Moreno (2006), el ABRe otorga cierta independencia al estudiante, manteniendo una

relación directa entre esta y la motivación del alumno. De este modo, cuanto mayor autonomía se proporcione al alumno en la resolución de las actividades y retos planteados, mayor será el nivel de motivación por esa tarea y por el aprendizaje en general. Además, es un estilo de enseñanza que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave necesarios para la correcta desenvolvura en el siglo XXI.

Profundizando más en el estudio de esta metodología, Nichols et al. (2016) desglosan el ABRe en tres fases principales relacionadas entre sí: involucrar, investigar y actuar. Durante la fase de involucrar, los alumnos reciben el reto o problema a resolver. La segunda fase (investigar) tiene como finalidad la búsqueda de posibles soluciones a aplicar, mediante la reflexión individual o grupal por parte de los estudiantes. Es durante la tercera y última fase (actuar) cuando los alumnos comparten los resultados obtenidos y los aplican a la situación planteada durante la primera fase.

Recientemente, se ha propuesto una adaptación de esta metodología a contextos educativos de AF compuesta por tres fases principales cuya secuencia debe ser respetada. La primera fase (familiarización) supone una toma de contacto con los retos planteados por parte del alumnado, empleando diferentes técnicas y estrategias de investigación y descubrimiento. En la fase intermedia (progresión) los estudiantes realizan los retos diseñados por el profesor, siendo estos de corta duración, individuales y/o grupales y con diferentes niveles de dificultad. Por último, en la fase de consecución los alumnos tienen la oportunidad de demostrar las habilidades adquiridas a través de la realización y consecución de un reto final cuya dificultad debe ser adaptada a los mini retos logrados por el alumnado a lo largo de la unidad (Franco y Ocete, 2021).

En la Tabla 1 se presenta un cuadro ilustrativo en el que se exponen y comparan las características principales de la metodología ABRe con aquellas propias de la metodología tradicional.

## 3. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA

La presente unidad didáctica sobre juegos tradicionales, constituida por cinco sesiones, está orientada a ser implementada en el sexto curso de la etapa de Educación Primaria. Con el objetivo de plantear esta propuesta en forma de reto y proponer una trama que les resulte motivadora, la siguiente situación será expuesta a los alumnos:

Pablos Sarabia, M., y Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. Revista Pedagógica Adal, 19 (33) 29-34

	Metodología tradicional	Metodología ABRe
Estructura de la clase	Presentación de la habilidad mediante instrucción directa - Actividades en progresión - Juego modificado (sólo para juegos de equipo).	Varía ligeramente según la fase de intervención y el deporte. Sin embargo, todas las lecciones se estructuran en torno a la propuesta de retos de diferente nivel claramente establecidos al principio
Individualización	Las actividades son idénticas para todos los alumnos	Hay retos de diferentes niveles
Presentación de la tarea	Los profesores presentan las actividades justo antes de practicarlas, haciendo ellos mismos los ejercicios.	Los retos se presentan con el apoyo de recursos gráficos (imágenes, vídeos). Todos los retos están disponibles desde el principio
Apoyo a la autonomía de los estudiantes	Los estudiantes no pueden elegir las actividades en las que participan	Los estudiantes pueden elegir los retos que quieren abordar según su propia competencia percibida
Rol de profesor	El profesor se encarga de explicar cada nueva actividad y de dar respuesta a los alumnos	Dado que los retos se presentan a los alumnos a través de recursos visuales (vídeos, imágenes...), los profesores se ven liberados para apoyar y retroalimentar mejor a los alumnos durante la práctica
Participación de los estudiantes en su evaluación	Los estudiantes no participan en su evaluación.	Los alumnos participan en su evaluación ya que pueden controlar su rendimiento a través de la consecución de diferentes retos
Trabajo colaborativo	No hay presencia de trabajo en colaboración	Algunos de los retos sólo pueden lograrse mediante la colaboración entre los estudiantes

Tabla 1. Diferencias entre la metodología tradicional y el aprendizaje basado en retos en base a la propuesta de Franco, Martínez-Majolero, Almena, y Trucharte (2020).

"Bienvenidos al 'Juego de los juegos', un concurso en el que podréis demostrar vuestros conocimientos sobre los juegos populares y tradicionales, así como vuestra capacidad para investigar y buscar nuevas actividades. Partiréis con 10 puntos de salud. Perderéis puntos por comportamientos no adecuados, pudiendo también ganarlos en caso de superar los retos planteados y de realizar unas fichas de juegos que más tarde se os presentarán. A nivel individual, vuestro objetivo consiste en llegar a la ronda final con el mayor número de puntos de salud posible. Como grupo, deberéis crear un libro que incluya las fichas de juegos que iréis completando cada semana de manera voluntaria. Al finalizar el concurso, el libro que creéis será compartido con el resto de los alumnos del colegio para que puedan realizar durante su tiempo de recreo las actividades que planteáis."

Los alumnos tienen el reto de investigar sobre algún juego tradicional que cumpla con los requisitos de la pista proporcionada por el profesor al finalizar cada sesión, debiendo registrarlo en la ficha de juego (esta ficha incluía el nombre del alumno, clase, nombre del juego, materiales y descripción). Una vez revisado por el profesor, los alumnos ejercerán de maestros al presentar a sus compañeros las actividades encontradas. Todas las sesiones comienzan con una fase de calentamiento con el objetivo de movilizar y preparar el cuerpo para esfuerzos más intensos, procurando aplicar la metodología de Aprendizaje Basado en Retos. En la parte principal se incluyen las actividades dirigidas a abordar los contenidos propios de la sesión a partir del planteamiento de diferentes retos de distinta complejidad, teniendo los alumnos la oportunidad de

realizar los retos que deseen en función de su competencia percibida. A su vez, se dejará tiempo para la presentación de las propuestas de los alumnos previamente revisadas por el profesor. Por último, las sesiones finalizan con la recogida del material, el recuento y registro de puntos de salud y la entrega de la pista para la siguiente sesión (Figura 1).

Nombre: \_\_\_\_\_

Apellidos: \_\_\_\_\_

Alias: \_\_\_\_\_

Curso y grupo: \_\_\_\_\_

Colocar foto de alumno/a aquí

Sesiones (indicar los puntos conseguidos en cada clase):

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Puntos totales: \_\_\_\_\_

ALUMNOS	SESIONES Y PUNTOS					TOTAL PUNTOS
	1	2	3	4	5	
Alumno 1						
Alumno 2						
Alumno 3						
Alumno 4						
Alumno 5						
Alumno 6						
Alumno 7						
Alumno 8						
Alumno 9						
Alumno 10						

Figura 1. Cartilla de registro de puntos de los alumnos y plantilla de registro de puntos del profesor.





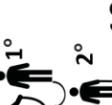
Al iniciar y finalizar esta unidad didáctica, los alumnos responderán a un cuestionario que recaba información referente a las emociones, actitudes, comportamientos y relaciones interpersonales. Esta herramienta supone una evaluación inicial, además de obtener información sobre el impacto de la implementación de esta unidad didáctica en los alumnos.

Pablos Sarabia, M., y Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. Revista Pedagógica Adal, 19 (33) 29-34

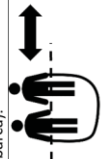
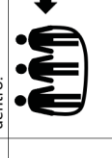
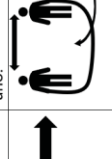
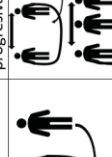
A continuación, se muestran una serie de fichas descriptivas de cada una de las sesiones de la unidad didáctica realizada.

• **Sesión 1. ¡Coge la comba y a saltar!**

La primera sesión se destina a abordar las habilidades relacionadas con el salto a la comba, planteando inicialmente una serie de retos de familiarización:

<b>RETO 1</b> Individualmente, 10 saltos consecutivos.	<b>RETO 2</b> Por parejas, 10 saltos consecutivos.	<b>RETO 3</b> Por parejas, 10 saltos consecutivos iniciando ambos desde dentro.	<b>RETO 4</b> Por parejas, 10 saltos consecutivos entrando una persona con la cuerda en movimiento.	<b>RETO 5</b> Por parejas, 10 saltos consecutivos, y saliendo con la cuerda en movimiento.
 10	 15	 10	 10	 10
0,25 puntos	0,5 puntos	1 punto	1,5 puntos	2 puntos






A continuación, se propone a los alumnos diferentes retos en torno a un juego tradicional que recibe el nombre de "Bola de hámster", en el cual los estudiantes deben desplazarse en grupo de un lado de la pista al otro mientras saltan a la comba:

<b>RETO 1</b> Trasladarse con la comba en movimiento hasta la altura de la cintura (como una barca).	<b>RETO 2</b> Trasladarse con la comba en movimiento y giros completos con todos los alumnos dentro.	<b>RETO 3</b> Trasladarse con la comba en movimiento y giros completos entrando de uno en uno.	<b>RETO 4</b> Trasladarse con la comba en movimiento y giros completos entrando y saliendo progresivamente.
			
0,25 puntos	0,5 puntos	1 punto	2 puntos

Pista: los juegos tradicionales/populares que debéis encontrar para la próxima sesión pueden ser tanto individuales como en grupo, siempre y cuando requieran lanzamientos y recepciones.

• **Sesión 2. ¡A lanzar y coger balones!**

En la segunda sesión de la unidad didáctica se plantean juegos tradicionales que implican las habilidades de lanzamientos y recepciones. La fase principal de la sesión comienza con una adaptación del juego tradicional denominado "Bola corrida", en el que un equipo debe conseguir una serie de pases consecutivos entre todos los miembros de este mientras el equipo contrario trata de interceptarlos. A partir de esta actividad se proponen diferentes retos:

<b>RETO 1</b> 10 pases consecutivos entre todos los miembros del equipo.	<b>RETO 2</b> 15 pases consecutivos entre todos los miembros del equipo.	<b>RETO 3</b> 20 pases consecutivos entre todos los miembros del equipo.	<b>RETO 4</b> 10 pases consecutivos con la mano dominante entre todos los miembros del equipo.	<b>RETO 5</b> 15 pases consecutivos con la mano dominante entre todos los miembros del equipo.
 10	 15	 20	 10	 15
0,25 puntos	0,5 puntos	0,75 puntos	1 punto	1,5 puntos

El tiempo restante de la parte principal se invertirá en las exposiciones y realización de las propuestas de los alumnos previamente revisadas por el profesor.

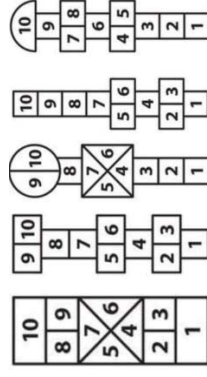
Pista: los juegos tradicionales/populares que debéis encontrar para la próxima sesión pueden ser tanto individuales como en grupo, siempre y cuando requieran el uso de la fuerza corporal.

• **Sesión 3. Utiliza la fuerza, pero no te quedes sin ella**

En la tercera sesión se plantean actividades que requieren el uso de la fuerza corporal. La primera actividad es una variante del juego "Arranca cebollinos" en el que, por parejas, un compañero debe tumbarse y evitar ser despegado del suelo por su compañero. A partir de este juego se plantean diferentes retos:

Pablos Sarabia, M., y Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. Revista Pedagógica Adal, 19 (33), 29-34





Algunos diseños son los siguientes:

Pista: los juegos tradicionales/populares que debéis encontrar para la próxima sesión pueden ser tanto individuales como en grupo, siempre y cuando requieran el uso de canicas.

• Sesión 5. ¡A divertirse con las canicas!

La última sesión de la unidad se destina a retos que implican el uso de canicas. El primer reto que se plantea a los alumnos consiste en averiguar diferentes maneras de lanzar la canica, obteniendo los siguientes puntos por su respectiva consecución:

RETO 1	RETO 2	RETO 3
Encontrar una manera de lanzar la canica.  0,25 puntos	Encontrar dos maneras diferentes de lanzar la canica.  0,5 puntos	Encontrar tres maneras diferentes de lanzar la canica.  0,75 puntos

La primera actividad principal de la sesión consiste en una adaptación del juego "El cate". Los alumnos se distribuyen en pequeños grupos formados por varias parejas. Se colocan cinco canicas en el centro de cada grupo que deben ser golpeadas a partir del lanzamiento de una canica. Las parejas obtienen puntos por la consecución de los siguientes retos:

RETO 1	RETO 2	RETO 3	RETO 4
Se golpea una canica.  0,25 puntos	Se golpean dos canicas en total.  0,5 puntos	Se golpean tres canicas en total.  0,75 puntos	Se golpean cuatro canicas en total.  1 punto

La sesión continúa con las propuestas de los alumnos y finaliza con la realización del mismo cuestionario que se proporcionó a los estudiantes el primer día de la unidad.

Pablos Sarabia, M., y Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. Revista Pedagógica Adal, 19 (33) 29-34

RETO 1	RETO 2	RETO 3	RETO 4	RETO 5	RETO 6
Tirar con ambos brazos.  0,5 puntos	Se consigue despegar al compañero en menos de 30 segundos.  1 punto	Tirar con el brazo dominante.  1,5 puntos	Se consigue despegar al compañero en menos de 30 segundos tirando con el brazo dominante.  2 puntos	Tirar con el brazo no dominante.  2,5 puntos	Se consigue despegar al compañero en menos de 45 segundos tirando con el brazo no dominante.  3 puntos

El tiempo restante de la parte principal se invertirá en las exposiciones y realización de las propuestas de los alumnos previamente revisadas por el profesor.

Pista: los juegos tradicionales/populares que debéis encontrar para la próxima sesión pueden ser tanto individuales como en grupo, siempre y cuando requieran el uso de rayuelas.

• Sesión 4. ¡Jugamos a las rayuelas!

La cuarta sesión se orienta a la puesta en práctica de actividades de rayuelas. Para ello, los alumnos deben investigar sobre diferentes diseños de rayuelas, dibujándolos en el suelo. A partir de las rayuelas se plantean dos retos diferentes:

RETO 1	RETO 2
Realizar los saltos de un pie con la pierna dominante.  0,25 puntos	Realizar los saltos de un pie con la pierna no dominante.  0,5 puntos

4. RESULTADOS

El feedback recibido por los alumnos participantes en la experiencia, tanto a través de la propia práctica como a través de unas preguntas que les hicimos, nos permite concluir que la participación en esta experiencia promueve la percepción de los estudiantes como personas capaces de hacer frente a diferentes retos y actividades, lo cual puede derivar en mayores niveles de autoestima.

Referencias bibliográficas

Ardila-Barragán, J.N. 2022. Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Rev. Digit. Act. Fis. Deport.* 8(1):e2152.  
<http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

Blanco, T. (1995). *Para jugar como jugábamos antes*. Salamanca, España: Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca

Bustos Jiménez, A., Castellano Hinojosa, V., Calvo Ramos, J., Mesa Sánchez, R., Quevedo Blasco, V. J., & Aguilar Mendoza, C. (2019). El aprendizaje basado en retos como propuesta para el desarrollo de las competencias clave. *Padres y Maestros*, 380, 50-55.  
<https://doi.org/10.14422/pym.i380.y2019.008>

Franco, E., Martínez-Majolero, V., Almena, A., & Trucharte, P. (2020). Efectos de una experiencia de aprendizaje basado en retos para la enseñanza deportiva en alumnos universitarios. In J. J. Gázquez, M. M. Molero, A. Martos, A. B. Barragán, M. M. Simón, M. Sisto, R. M. del Pino, & B. M. Tortosa (Eds.), *Investigación en el ámbito escolar. Nuevas realidades en un acercamiento multidimensional a las variables psicológicas y educativas* (pp. 399-414). Madrid: Dykinson.

Franco, E., & Ocete, C. (2021). Enseñanza de los deportes a través del aprendizaje basado en retos y motivación en alumnos universitarios. In A. Vico, L. Vega, & O. Buzón (Eds.), *Entornos virtuales para la educación en tiempos de pandemia: perspectivas metodológicas*. Madrid, España: Dykinson.

Jiménez, E. (2019). *Metodologías activas de aprendizaje en el aula: Apuesta por un cambio de paradigma educativo*. Madrid, España: Editorial Aula Magna Proyecto Clave Mc Graw Hill.

Martínez, D. (2017, abril 25). Se pierden los juegos tradicionales. *La verdad.es*. Recuperado el 23 octubre 2021, de <http://www.miperiodicodigital.com/2017/grupos/op/ininlam-136/se-pierden-juegostradicionales-272.html>

Pablos Sarabia, M., y Franco Álvarez, E. (2022). Propuesta de una unidad didáctica sobre juegos tradicionales a través del aprendizaje basado en retos dirigida al sexto curso de Educación Primaria. *Revista Pedagógica Adal*, 19 (33) 29-34

# CARTELES DE LOS CAMPEONATOS DE MÖLKKY Y CORNHOLE VIRTUALES EN 2020 Y 2021

