



Gamification Learning Situation: Popular and Traditional Games of the Basque Country

Situación de aprendizaje de gamificación: Juegos populares y tradicionales del País Vasco

Heredia-Arias, G. J.¹, Galeano-Rojas, D.², Campo-Ansotegi, J.³; Ortíz-Franco, M.³;

Resumen

Objetivos: El objetivo de este trabajo fue diseñar una situación de aprendizaje de gamificación centrada en los juegos populares y tradicionales del país vasco. La gamificación como metodología innovadora en la educación física permite modificar los comportamientos del alumnado, a partir del establecimiento de puntuaciones, desafíos y logros, todo ello, a través del juego. **Métodos:** La situación de aprendizaje está diseñada para niños de tercer ciclo de Educación Primaria, la propuesta consta de 8 sesiones de clase, el contenido se desarrolla a partir de la ambientación de personajes mitológicos de la cultura vasca, por medio de los juegos tradicionales vascos y siguiendo principalmente los propósitos de incrementar la interacción entre alumnos, mejorar la motricidad, conocer nuevas culturas y tradiciones, mantener altos niveles de motivación y afianzar la cooperatividad. el sistema de evaluación consiste en un seguimiento clase por clase por parte del profesor, como parte de la propuesta de gamificación, así como una autoevaluación del alumnado y una escala de evaluación del profesor. **Conclusión:** La situación de aprendizaje por medio de la gamificación se ofrece como una oportunidad de participación y aprendizaje para el alumnado, en la finalidad de mantener y resignificar los juegos tradicionales de la cultura vasca.

Palabras clave: Juegos Populares; Juegos Tradicionales; Gamificación.

Abstract

Objectives: The aim of this work was to design a gamification learning situation focused on the popular and traditional games of the Basque Country. Gamification as an innovative methodology in physical education allows modifying student behaviors, from the establishment of scores, challenges and achievements, all through the game. **Methods:** The learning situation is designed for children in the third cycle of Primary Education, the proposal consists of 8 class sessions, the content is developed from the setting of mythological characters of Basque culture, through traditional Basque games and mainly following the purposes of increasing interaction between students, improve motor skills, learn about new cultures and traditions, maintain high levels of motivation and strengthen cooperativity. The evaluation system consists of a class-by-class monitoring by the teacher, as part of the gamification proposal, as well as a student self-evaluation and a teacher evaluation scale. **Conclusion:** The learning situation through gamification is offered as a participation and learning opportunity for the students, in order to maintain and re-signify the traditional games of the Basque culture.

Keywords: Popular Games; Traditional Games; Gamification.

Tipe: Proposal

Section: Physical education

Author's number for correspondence: 4 - Sent: 10/01/2024; Accepted: 10/02/2024

¹Universidad Técnica de Machala – Ecuador – gihear.powertotal@hotmail.com, ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5076-8726>

²Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Granada – España -, galeanorojasdilan24@gmail.com, ORCID <https://orcid.org/0009-0006-0761-7638>

³Centro de Magisterio La Inmaculada. Centro Adscrito a la Universidad de Granada. manuelortizfranco@gmail.com; ext.mortiz@ugr.es



Situação de aprendizagem da gamificação: jogos populares e tradicionais do País Basco

Resumo

Objetivos: O objetivo deste trabalho foi conceber uma situação de aprendizagem de gamificação centrada nos jogos populares e tradicionais do País Basco. A gamificação como metodologia inovadora na educação física permite a modificação do comportamento dos alunos, com base no estabelecimento de pontuações, desafios e conquistas, ao longo de todo o jogo.

Métodos: A situação de aprendizagem é concebida para crianças do terceiro ciclo do Ensino Básico, a proposta consiste em 8 sessões de aula, o conteúdo é desenvolvido a partir do cenário de personagens mitológicos da cultura basca, através de jogos tradicionais bascos e principalmente seguindo os objetivos de aumentar a interação entre os alunos, melhorar as habilidades motoras, aprender sobre novas culturas e tradições, manter altos níveis de motivação e fortalecer a cooperatividade. O sistema de avaliação consiste num acompanhamento aula a aula pelo professor, como parte da proposta de gamificação, bem como uma autoavaliação do aluno e uma escala de avaliação do professor. **Conclusão:** A situação de aprendizagem através da gamificação é oferecida como uma oportunidade para os alunos participarem e aprenderem, com o objetivo de manter e re-significar os jogos tradicionais da cultura basca.

Palavras-chave: Jogos populares; Jogos tradicionais; Gamificação.

Reference:

Heredia-Arias, G. J., Galeano-Rojas, D., Campo-Ansotegi, J., & Ortíz-Franco, M. (2024). Gamification Learning Situation: Popular and Traditional Games of the Basque Country. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 8(2), 31-54. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10804277>



I. Introduction / Introducción

El juego es el resultado de una actividad creativa natural sin aprendizaje previo, siendo en sí misma una función necesaria y vital para el ser humano, que varía en función de los distintos contextos, vivencias e influencias culturales (Meneses & Monge, 2001). En la infancia, el juego constituye el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior, por medio del juego, el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir, crece a través del juego y se prepara para el futuro. A través del juego, el niño expresa sus deseos, temores, fantasías y conflictos, así como la percepción que tiene de sí mismo, de otras personas y del mundo que lo rodea (Piaget, 1956). En este sentido, el juego se convierte en una herramienta de aprendizaje (Lego Foundation, 2018) que trae consigo múltiples beneficios, facilitando y motivando el deseo de explorar, descubrir y aprender. A su vez, según De Pol et al. (2007) el juego como actividad libre y flexible permite al niño imponer, aceptar y concertar libremente las pautas y los propósitos del juego, dando gran valor al proceso más que a los resultados. Al respecto, Lavega (2015) sugiere relativizar el hecho de ganar o perder, priorizando el bienestar personal y social, y dar mayor importancia al proceso que al resultado final, ya que el principal objetivo del juego es la diversión, independientemente de que se gane o se pierda.

Ahora bien, los juegos han constituido también una transmisión de valores y creencias socioculturales a lo largo del tiempo. Jiménez-Fernández (2009) y González (2002) hacen la distinción entre los juegos populares, autóctonos y tradicionales. Los juegos populares son aquellos que han sido conocidos y practicados por todo público, cuando estos juegos tienen un origen y raíz propia de un lugar determinado, se les conoce como juegos autóctonos, y cuando estos mismos juegos pasan a formar parte de la cultura e idiosincrasia de un pueblo, siendo transmitidos de generación en generación, se les conoce como juegos tradicionales, los juegos “de toda la vida”.

1.1. Juegos Tradicionales en la Antigüedad

La cultura y la tradición pasan por un momento histórico inestable, Trigueros (2009) manifiesta que “la cultura popular, por un lado, se intenta mantener y, por otro lado, se enfrenta a fenómenos de globalización que están propiciando la pérdida cultural de los pueblos y homogeneizando la cultura y estilo de vida actual”. Las consecuencias de todo esto, entre otras cosas, es la pérdida y olvido de los juegos tradicionales, las dificultades para administrar las nuevas tecnologías y las escasas oportunidades de juego en las calles. Los parques y las plazas de pueblos y ciudades son hoy en día recintos donde el juego libre ha quedado desolado, especialmente el juego con pelotas u otro tipo de esféricos. Paloma (2023) ofrece una crítica a la falta de oportunidades que tienen los niños con relación al juego en la



actualidad, “les exigimos a los niños que sean respetuosos, que sepan comportarse en un espacio compartido, pero no damos ejemplo. Los queremos arrinconados, como si no estuviesen. Que no hagan ruido, que no se muevan, que sean invisibles”. Razón por la que el acceso a las tecnologías, los recursos y actividades al interior del hogar se han transformado en la nueva cotidianidad de los niños (Tonucci, 2009; Matalí et al., 2015).

La ciudad se ha preocupado por satisfacer las necesidades de las personas adultas con la idea de que el niño tiene que adaptarse a las mismas, teniendo como prioridad la creación de servicios, con estructuras independientes y autosuficientes, que responden a una lógica política y administrativa, manifestada en las infraestructuras, el uso de los espacios públicos, entre otras acciones, relegando a un segundo plano al ser humano, en especial al niño, quien tiene que actuar de forma sumisa y conservadora en cuanto a las posibilidades que le ofrece la ciudad, la cual está diseñada conforme a las necesidades del adulto prototipo, dejando las actividades del niño resumidas a un tiempo y lugar limitado, en donde puede actuar según unas condiciones concretas y bajo la supervisión de alguien (Tonucci, 2009). Lo cual, ha incrementado el tiempo dedicado a comportamientos sedentarios, altos niveles de inactividad física, dificultades para socializar y un estilo de vida poco saludable (Defever et al., 2023; Galeano-Rojas et al. 2023; Solís & Borja, 2019).

1.2. “Herri Kirolak”: Los Juegos Autóctonos del País Vasco

Los deportes rurales o autóctonos constituyen un conjunto de prácticas lúdico-recreativas llevadas al uso y costumbres de un pueblo (Mendizabal et al., 2009). En el país vasco, los juegos autóctonos provienen en su mayoría del mundo laboral, como por ejemplo la tronza, el levantamiento de fardo o el alzamiento de piedras. Muchos de los juegos tienen en común dos cualidades físicas principales, la fuerza y la resistencia.

El término “Herri Kirolak” proviene del euskera y quiere decir “Deportes de Pueblo”, hace referencia a todos los deportes y juegos autóctonos del país vasco, los cuales en sus distintas modalidades tienen su propia federación, como parte de la Federación Vasca de Juegos y Deportes Vascos. El propósito es fomentar la práctica de todos estos juegos tradicionales para que la gente los conozca, proteja y, sobre todo, los reproduzca para no perder su carácter tradicional.

En la actualidad, la Federación Vasca de Juegos y Deportes Vascos cuenta con 15 modalidades, cada una con un conjunto de normas y reglamentación específicas. La Tabla 1 presenta las modalidades reconocidas por la Federación Vasca:

Tabla 1. Modalidades reconocidas por la Federación Vasca

• Segá/ Guadaña	• Aizkora/Machete	• Lasto jasotzea/ Levantamiento de fardo
• Txinga eramatea/Llevar pesas	• Harri jasotzea/Alzamiento de piedra	• Zaku lasterketa/Carrera de sacos
• Sokatira	• Tronza	• Lokotx bilketa/Recogida de palos
• Lasto Botatzea/ Lanzamiento de fardo	• Ontzi eramatea/ Llevar bidones	• Ingude jasotzea/Yunque
• Barrenadores	• Idi/Zaldi/Asto/Giza Proba / Arrastre de piedras	• Orga jokoá/ Levantamiento de carreta

En el ámbito educativo, los deportes vascos están dentro de la ley educativa del País Vasco (Plan Heziberri, 2020). No obstante, se suelen llevar a cabo únicamente con fines lúdicos y no tienen un amplio marco de opciones para escogerlos, por ejemplo, como actividad extraescolar. Esto hace que sean juegos/deportes que quedan en un segundo plano, ya que actividades como el fútbol, el baloncesto o la danza, entre otras, son las utilizadas con mayor frecuencia en la escuela. Debido a ello, el Plan Estratégico del Gobierno Vasco (2006-2010) llevó a cabo un estudio para potenciar la cultura vasca, más específicamente los deportes vascos, ya que la imagen y concepción de los Herri Kirolak se ha venido distorsionando debido a la alta edad de los participantes (40-60 años), el poco relevo de las nuevas generaciones, la existencia de deportes más mediáticos y apoyados socialmente, la nula implicación de medios de comunicación, los escasos recursos económicos, de personal e infraestructura por parte de la federación, la falta de formación de los entrenadores y el desconocimiento propio de las diferentes modalidades, provocando así una progresiva decadencia de los juegos vascos.

En este sentido, la educación física se presenta como un escenario importante para resignificar y promover los juegos tradicionales de la cultura vasca, ya que según el Real Decreto 157/2022 y la Instrucción (2022), la educación física en la etapa de educación primaria brinda al alumnado diversas oportunidades de participación y aprendizaje para adoptar un estilo de vida físicamente activo, conocimiento sobre su corporalidad y manifestaciones culturales de carácter motor, así como la integración de actitudes eco sociales para desarrollar la capacidad de resolver tareas motrices y mantener un equilibrio físico, mental, social y emocional, con la posibilidad de potenciar la propia cultura de la comunidad.

1.3. La Gamificación en Educación Física

La gamificación como metodología innovadora en las clases de educación física ha sido utilizada para llevar a cabo actividades de forma jugada para incidir en el comportamiento de los alumnos brindándoles mayor protagonismo, a partir, del establecimiento de logros, desafíos y puntuaciones con el objetivo de construir nuevos aprendizajes, mejorando el compromiso y la implicación (Deterding et al.,



2011; Parra-González et al., 2020). Para ello, se emplean un conjunto de mecánicas y dinámicas propias del juego para motivar a los estudiantes durante su proceso de aprendizaje (León-Díaz et al., 2019; Navarro et al., 2017; Magaña, 2020). Ahora bien, ambientar de forma atractiva la propuesta de gamificación es imprescindible, puesto que es la forma de involucrar al alumnado desde el inicio en la dinámica de juego determinada y lograr mantener la motivación durante todo su desarrollo para que en ningún momento pierda el hilo de la historia (Alcaraz et al., 2018).

La metodología de planificación de un proyecto de gamificación según Santos-Gil (2021) consiste en:

- Escoger los contenidos y objetivos del área de educación física.
- En caso de querer trabajar de manera globalizada, elegir contenidos de otras áreas.
- Elegir el tema que se va a trabajar en la gamificación.

Por lo tanto, se puede llevar a cabo el proyecto de gamificación únicamente en el área de educación física, o de forma interdisciplinar integrar contenidos de otras asignaturas, por ejemplo, utilizando desafíos matemáticos para avanzar en algún determinado reto dentro de la propuesta. En este sentido, es necesario el establecimiento claro de los objetivos, las normas y la progresión de los contenidos del proyecto (Ortiz-Colon et al., 2018). Por ello, el objetivo de este trabajo es diseñar una situación de aprendizaje de gamificación centrada en los juegos populares y tradicionales del país vasco en la escuela primaria.

II. Situación de Aprendizaje

Bajo la guía del trabajo de Pérez-López y Navarro-Mateos (2023) a continuación, se describen los aspectos clave de la situación de aprendizaje de gamificación de los juegos populares y tradicionales del país vasco.

II.1. Participantes

La propuesta está diseñada para una clase de tercer ciclo de Educación Primaria. El número de alumnos ideal para conseguir los objetivos planteados oscila entre 15 y 25 niños, aunque es un proyecto adaptable a clases que disponen de menos alumnos. En este caso participarán 24 alumnos, 14 niños y 10 niñas. Uno de los niños tiene TDAH y presenta una desatención considerable que interfiere significativamente en su rendimiento académico, social y personal. Es un alumno con dificultades para



atender, memorizar u organizar, por lo que en las explicaciones de las actividades participará en los ejemplos, además de ayudar con el material. Esta situación de aprendizaje está bastante centrada en el trabajo en equipo, aspecto a tener muy en cuenta para facilitar su interacción con el resto de los compañeros.

II.2. Temporización

La propuesta de gamificación consta de 8 sesiones de 50 minutos cada una. Por lo tanto, está preparada para ser introducida como una situación de aprendizaje completa. Es una unidad que se podría llevar a cabo en cualquier momento del curso escolar, aunque de ser posible, se sugiere llevarla a cabo a mediados o finales de curso, ya que resulta muy importante la confianza entre los alumnos y el maestro.

II.3. Ambientación de la gamificación

La propuesta estará ambientada en el pueblo vasco, más concretamente en los personajes mitológicos vascos que se conocen. Así, además de trabajar varios de los contenidos de educación física, también se trabajarán aspectos relacionados con una nueva cultura a través de personajes mitológicos, los cuales pueden ser realmente atractivos para los niños del curso.

La primera sesión servirá de introducción hacia el nuevo mundo vasco, donde los niños aterrizaran para enfrentarse a una aventura totalmente innovadora y trepidante. El maestro entrará en el aula vestido de “Basajaun” (Figura 1) y dará un pequeño discurso indicando a los alumnos la importante misión que deben completar para poder salvar el pueblo vasco. “Basajaun”, el hombre de los bosques está desatado y empezará a llevarse por delante todo lo que encuentre a su alrededor. Para que eso no ocurra, las únicas personas que pueden impedirlo son los alumnos, los cuales tendrán que convertirse en duendes vascos, también conocidos como “iratxoak”, y tratarán de realizar una serie de misiones para poder derrotar al poderoso “Basajaun”.

Después de esta primera introducción, se les explicará a los alumnos como vencer al gran “Basajaun”. Se presentarán unas cartas que serán el sistema de puntuación a lo largo de toda la gamificación (Figura 2). Cada carta tendrá la imagen de cada uno de los alumnos y dentro de la propia carta, habrá 6 cualidades que habrá que ir rellenando en función de cómo realizan las actividades a lo largo de las sesiones. Las cualidades serán las siguientes:

- Fuerza (Fue)
- Velocidad (Vel)
- Resistencia (Res)

- Salto (Sal)
- Agilidad (Agi)
- Baile (Bai)



Figura 1. Basajaun



Figura 2. Carta de puntuación individual



Figura 3. Carta Basajaun

En la segunda sesión, se trabajará la fuerza a través de juegos tradicionales vascos, en la tercera sesión, se trabajará la velocidad utilizando juegos tradicionales vascos y así respectivamente con todas las habilidades. En cada una de las habilidades, se podrá obtener una puntuación mínima de 1 y máxima de 100, simulando así las cartas del famoso videojuego FIFA. La actitud será una parte muy importante de la puntuación, para que así todos los niños puedan conseguir grandes puntuaciones en el caso de que muestren interés en las tareas realizadas. En la sesión final, es decir, en la octava sesión, se hará campeonato final con todos los juegos experimentados y en ella, se decidirá la media final de la carta de cada uno de los alumnos (el número de la parte superior de la carta de puntuación).

La pregunta es, ¿cómo superar al poderoso Basajaun?, superando las puntuaciones de su propia carta (Figura 3). Será un trabajo en equipo, ya que todos los alumnos deberán superar la carta de “Basajaun” para conseguir salvar al pueblo vasco. Entonces, los alumnos que mayores puntuaciones obtengan tendrán que ceder puntos a aquellos alumnos con menores puntajes, para que de esta forma todos puedan superar al temible jefe de los bosques. De modo que, se el sentido de cooperación tome mayor sentido, y prioricen el bien común antes que el individual.

Cuanto mejor sea el personaje del maestro como “Basajaun” mayor será la motivación de los alumnos por superarle. Un correcto papel y una adecuada ambientación son imprescindibles. Por lo tanto, ambientar el aula, el pabellón, el espacio en el que se realizarán las tareas es muy importante para que los alumnos se adentren en este mundo gamificado. Al igual que el profesor irá disfrazado, los alumnos también deberán disfrazarse de duendes vascos con un gorrito que se les repartirá en la primera sesión. El formato de las cartas es sencillo y puede resultar atractivo para los niños, ya que cada uno tendrá impresa



su carta en tamaño grande, como incentivo para ver quién logra la puntuación más alta, aunque en definitiva será un trabajo colectivo.

En los últimos 5 minutos de cada sesión, el maestro dirá la puntuación obtenida por cada alumno y tendrán que rellenar su carta según la habilidad que se haya abordado ese día. En cuanto al premio final, en caso de que consigan superar la última misión, se podrá proponer, por ejemplo, una merienda conjunta, unas bolsas de gominolas para todos, preguntas de algún examen, etc.

II.4. Participantes

Debido a las características del alumnado y el número de sesiones de la situación de aprendizaje, las modalidades de juegos populares y tradicionales vascos que se utilizarán son: txingas, giza probak, lokotxak, sogatira, tiro de fardo y carrera de sacos.

II.5. Puntuación

La puntuación máxima de las cartas es de 100 puntos. Por acudir a clase y mostrar un comportamiento adecuado, se repartirán 60 puntos. Además, los tres alumnos que mayor interés muestran a lo largo de cada sesión conseguirán 10 puntos extra. Los demás puntos se conseguirán a través de las habilidades demostradas en los juegos tradicionales, obteniendo una puntuación extra de 50 puntos el primero, 40 el segundo, 30 el tercero, 20 el cuarto y 10 el quinto. Habrá habilidades que se trabajarán de manera individual y otras de manera grupal, por lo que la puntuación extra en este caso la conseguirían todos los integrantes del grupo.

II.6. Objetivos

La situación de aprendizaje de gamificación propuesta sobre los juegos populares y tradicionales vascos tiene como finalidad cinco aspectos clave:

- Incrementar la interacción entre alumnos
- Mejorar la motricidad
- Conocer nuevas culturas y tradiciones, en este caso la cultura vasca.
- Mantener altos niveles de motivación
- Afianzar el trabajo cooperativo/deportividad



Para ello, se establecen unas competencias específicas, a partir de las cuales, los profesores podrán determinar los criterios de evaluación y saberes básicos con los cuales dar un puntaje al alumnado una vez finalice cada sesión (Tabla 2).

Tabla 2. *Competencias específicas en función de los objetivos*

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuado a la lógica interna y a los objetivos de los distintos desafíos motrices que se presentan en los juegos tradicionales	Indicadores determinados por el profesorado	
Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, inclusión y trabajo en equipo		
Deportividad, con independencia de las diferencias culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia social y al compromiso ético en los diferentes juegos tradicionales		

III. Metodología

En esta propuesta de gamificación el objetivo principal es conseguir salvar al pueblo vasco de las poderosas garras del temible Basajaun. Para ello, como bien se ha mencionado, los alumnos tendrán que pasar una serie de pruebas y juegos ambientados según los deportes tradicionales vascos, siguiendo los pilares de la gamificación (Figura 4).

Durante las diferentes sesiones la metodología será bastante parecida, predominando la enseñanza dirigida, es decir, el profesor guiará la clase y los alumnos seguirán las instrucciones. A su vez, se utilizará una metodología más abierta, donde los alumnos tendrán que completar algún reto cooperativo tomando sus propias decisiones sin la ayuda del maestro. Este tipo de enseñanza se utilizará especialmente en la sesión del baile, donde los niños tendrán la oportunidad de experimentar de una forma más libre. Además, a lo largo de esta experiencia, también se utilizarán otras estrategias didácticas como lo son el aprendizaje cooperativo y el rol playing. En el aprendizaje cooperativo, los alumnos jugarán en equipo para poder completar los retos, aquellos con mayores puntuaciones cederán puntos a los compañeros que necesiten, por lo que una mala organización entre ellos puede suponer no conseguir el objetivo final. En cuanto al rol playing, durante todas las sesiones estarán adentrados en el mágico mundo vasco, desempeñando el papel que a cada cual le corresponde de la mejor forma, el maestro en el



rol de “Basajaun” (personaje malvado) y los niños en el papel de duendecillos vascos o “iratxoak” (personajes buenos).



Figura 4. Esquema de gamificación

III.1. Evaluación

Por último, para la evaluación de los alumnos, una herramienta muy importante será la observación, se valorarán las habilidades motrices, el trabajo en equipo, el cumplimiento de las reglas, entre otros factores, entre ellos el más importante, el comportamiento y la actitud de los alumnos. Se dará valor a todo el proceso y no solo el resultado final, por lo que será mucho más determinante el esfuerzo y la dedicación que las habilidades motrices mostradas por cada uno.

Los instrumentos de evaluación que se utilizarán son:

- Cuaderno de competencias específicas: Con esta herramienta el maestro se guiará y registrará el desempeño del alumnado con relación al comportamiento y las habilidades mostradas, permitiendo a su vez, formular un feedback individual y colectivo (Tabla 2).
- Autoevaluación: Esta herramienta será utilizada el último día de la situación de aprendizaje. Los alumnos tendrán que evaluar su propio desempeño de una manera razonable y para ello tendrán que rellenar cada ítem en función del esfuerzo que consideran que han realizado (escala del 1 al 4) (Figura 5).
- Escala de estimación: Esta herramienta será muy similar a la ficha de autoevaluación de los alumnos, pero en este caso el encargado en rellenarla es el maestro (Figura 5).

Figura 5. Escala de autoevaluación

	1	2	3	4
¿Cómo me he desenvuelto?				
Fuerza				
Agilidad				
Resistencia				
Saltos				

Velocidad				
Baile				
He trabajado con autonomía				
He comprendido lo que se quería trabajar en cada momento				
Me he comunicado correctamente con los demás compañeros				

Tabla 4. Escala de estimación del maestro

	1	2	3	4
Fuerza				
Agilidad				
Resistencia				
Saltos				
Velocidad				
Baile				
Participa en proyectos motores y se observa un cambio durante el proceso				
Toma buenas decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas				
Adquiere un dominio y control corporal adecuado				
Gestiona las emociones negativas				
Respeto las normas y actúa con deportividad				
Respeto a los compañeros (cualquier tipo de diversidad)				

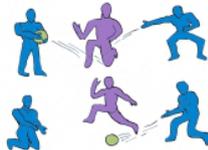
A continuación, se presenta la situación de aprendizaje:

Gamificación (Introducción)		
Alumnos: 24	Sesión: 1	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Ayudar a los compañeros - Comprender correctamente el objetivo de la gamificación - Adquirir conocimientos sobre los deportes vascos - Trabajar las manualidades 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Aula	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de Basajaun - Pantalla digital - Fieltro rojo y verde - Cartas hechas en cartulina 	50'
METODOLOGÍA		
Instrucción directa. Gran grupo.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
Introducción a la gamificación (15')		
<p>El maestro entrará al aula disfrazado de "Basajaun" y a continuación adentrará a los niños en la nueva aventura que tendrán que superar. Después de explicarles el funcionamiento de la gamificación, repartirá el material para crear tanto el gorro como las cartas.</p>		
Creación de cartas y de gorros (30')		
<p>El maestro repartirá a cada uno de los alumnos una carta del estilo a las del videojuego fifa, las cuales servirán como badge de nuestra gamificación. Los alumnos tendrán que pegar una foto que previamente habrán traído desde sus casas en la carta para que todo el mundo sepa de quién es cada una. Después, se hará una especie de taller en la que cada niño tendrá que crear su gorro de duende, el cual los acompañará a lo largo de toda la aventura.</p>		
Video de los juegos vascos (5')		
<p>Para finalizar la clase, se les pondrá un video explicativo acerca de los juegos tradicionales vascos. Así, podrán tener una primera impresión sobre lo que se va a trabajar a lo largo de la situación de aprendizaje y podrán conocer los juegos que se realizarán a lo largo de la gamificación.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=BIZUniv4pJc</p>		

Gamificación (Fuerza)		
Alumnos: 24	Sesión: 2	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Ayudar a los compañeros - Conocer juegos de fuerza - Mantener la motivación - Saber trabajar de manera individual y grupal 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Pabellón o patio	<ul style="list-style-type: none"> - Balones medicinales - Cuerda larga para sokatira - Colchoneta 	50'
METODOLOGÍA		
Instrucción directa. Gran grupo y grupos más reducidos.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
Calentamiento (10') "Aro de fuego"		
<p>Se realizarán grupos de 4-5 personas, en función de los alumnos que estén en la clase. Se colocarán en círculo dados de la mano y un aro estará puesto en el centro. El objetivo será que uno de los compañeros toque el aro y ese será el perdedor. Con este ejercicio se busca calentar en función de la habilidad que se va a trabajar, en este caso la fuerza.</p>		
Parte Principal (35') "Levantamiento de peso y sokatira"		
<p>Se repartirá la clase en 2 grupos. En un grupo, los alumnos simularán a los levantadores de piedras vascos con balones medicinales. Se contarán los levantamientos que consiga realizar cada uno en un tiempo de 1 minuto. En total tendrán 2 oportunidades para hacerlo y se quedarán con la marca más alta. Para ello, el maestro les explicará detalladamente como hacer correctamente la técnica de levantamiento. En el otro grupo, harán una competición de sokatira y después se intercambiarán los papeles.</p>		
Vuelta a la calma (5') "Completar las cartas"		
<p>En los últimos 5 minutos de la clase, el profesor dirá la puntuación obtenida de cada alumno y ellos tendrán que rellenar cada uno su carta en función de esa puntuación. Mientras, realizarán ejercicios de estiramientos que llevará cada día un alumno diferente. También expresarán en una o dos palabras lo que han sentido a lo largo de la sesión.</p>		

Gamificación (Agilidad)		
Alumnos: 24	Sesión: 3	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo - Mejorar la agilidad - Conocer juegos de otras culturas 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Pabellón o patio	<ul style="list-style-type: none"> - Cesta - Mazorcas - Combas 	50'
METODOLOGÍA		
Semidirigido (cada grupo hará su estrategia de qué mazorcas coger primero). Grupos reducidos.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
Calentamiento (10') "Salto a la comba"		
<p>En función de la cantidad de combas que haya en el colegio, se podrá hacer de manera individual, en parejas o en gran grupo. En caso de haber pocas cuerdas, se podrá hacer una bomba gigante para que los alumnos trabajen de manera grupal. Con este ejercicio se busca calentar en función de la habilidad que se va a trabajar, en este caso la agilidad.</p>		
Parte Principal (35') "Recogida de mazorcas o lokotx bilketa"		
<p>Se realizarán 4-5 grupos de participantes, todos con el mismo número de alumnos a poder ser. Este juego tradicional vasco es una especie de carrera de relevos, en la que los niños tienen que recoger mazorcas que hay situadas en el suelo, de una en una, e introducirlas en una cesta que estará en la salida de cada grupo. Después de recoger todos los palos, el grupo que consiga volver a colocarlos todos en la posición en la que estaban será el ganador. Para saber donde se colocan las mazorcas, es conveniente utilizar un trozo de cinta adhesiva. Este juego permite muchas variantes, ya que se puede hacer que cada alumno recoja una mazorca y hasta que no llegue no salga el siguiente o que cada alumno sea el encargado de hacer todo el recorrido, por lo que sería una prueba mucho más exigente. Cada fila tendrá 10 mazorcas separadas a una distancia de 1,25 metros cada una.</p>		
Vuelta a la calma (5') "Completar las cartas"		
<p>En los últimos 5 minutos de la clase, el profesor dirá la puntuación obtenida de cada alumno y ellos tendrán que rellenar cada uno su carta en función de esa puntuación. Mientras, realizarán ejercicios de estiramientos que llevará cada día un alumno diferente. También expresarán en una o dos palabras lo que han sentido a lo largo de la sesión.</p>		

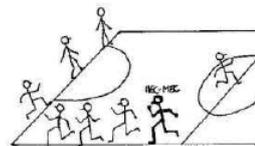
Gamificación (Resistencia)		
Alumnos: 24	Sesión: 4	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo - Conocer juegos de otras culturas - Mantener la motivación - Trabajar la resistencia 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Pabellón o patio	<ul style="list-style-type: none"> - Txingas o botellas de agua - Conos 	50'
METODOLOGÍA		
Instrucción directa. Pequeños grupos y gran grupo.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
Calentamiento (10') "Tomar la delantera"		
<p>Los niños tendrán que hacer una fila al estilo de una serpiente. Correrán a un ritmo medio-alto y el objetivo será que el último de la fila corra hasta colocarse el primero. Esto se hará hasta que todos los alumnos hayan estado en la cola de la serpiente. Con este ejercicio se busca calentar en función de la habilidad que se va a trabajar, en este caso la resistencia.</p>		
Parte Principal (35') "Carrera de txingas"		
<p>Se realizarán 4-5 grupos, los cuales tendrán los mismos integrantes. Este tradicional juego vasco es una carrera de relevos en la que hay que llevar un peso en cada una de las manos. Se pueden poner variantes en el recorrido como por ejemplo, zig-zag o algún otro obstáculo no demasiado difícil. En caso de que el peso se caiga, habrá que volver a empezar desde el inicio. Existe un material especial para ello llamado txingas aunque se pueden utilizar botellas de agua con asas.</p>		
Vuelta a la calma (5') "Completar las cartas"		
<p>En los últimos 5 minutos de la clase, el profesor dirá la puntuación obtenida de cada alumno y ellos tendrán que rellenar cada uno su carta en función de esa puntuación. Mientras, realizarán ejercicios de estiramientos que llevará cada día un alumno diferente. También expresarán en una o dos palabras lo que han sentido a lo largo de la sesión.</p>		

Gamificación (Saltos)		
Alumnos: 24	Sesión: 5	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo - Conocer juegos de otras culturas - Mantener la motivación - Trabajar los saltos 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Pabellón o patio	<ul style="list-style-type: none"> - Sacos - Conos - Balones de gomaespuma 	50'
METODOLOGÍA		
Instrucción directa. Grupos reducidos.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
Calentamiento (10') "Balones a los pies"		
<p>Todos los alumnos se colocarán en el centro de la pista, en una zona delimitada por conos. Dos niños se colocarán en los laterales de la zona y el objetivo será golpear el mayor número de veces a los alumnos del centro con la pelota de gomaespuma, pero únicamente de rodillas para abajo. El objetivo de los demás será tratar de no ser quemado con la ayuda de los saltos. Con este ejercicio se busca calentar en función de la habilidad que se va a trabajar, en este caso los saltos.</p>		
Parte Principal (35') "Carrera de sacos y longitud de salto"		
<p>Las carreras de sacos son muy populares en los deportes vascos. Se harán 4-5 grupos de alumnos, los cuales tendrán el mismo número de participantes. El objetivo del juego será realizar el circuito, el cual podrá tener algún obstáculo, metidos en un saco y dando saltos como si de canguros se tratase. El grupo que primero consiga que todos sus participantes hagan el recorrido de uno en uno, será el ganador. Se podrán hacer varias carreras con diferentes obstáculos cada una. Después de esto, también se hará una prueba de longitud de salto, en la que los niños tendrán 2 oportunidades para realizar el salto más largo posible.</p>		
Vuelta a la calma (5') "Completar las cartas"		
<p>En los últimos 5 minutos de la clase, el profesor dirá la puntuación obtenida de cada alumno y ellos tendrán que rellenar cada uno su carta en función de esa puntuación. Mientras, realizarán ejercicios de estiramientos que llevará cada día un alumno diferente. También expresarán en una o dos palabras lo que han sentido a lo largo de la sesión.</p>		

Gamificación (Velocidad)		
Alumnos: 24	Sesión: 6	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo - Conocer juegos de otras culturas - Mantener la motivación - Trabajar la velocidad 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Pabellón o patio	<ul style="list-style-type: none"> - Yunque - Conos - Plataforma para yunque en caso de poder conseguirla 	50'
METODOLOGÍA		
Instrucción directa. Grupos reducidos.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
Calentamiento (10') "Cortar el hilo"		
<p>Se le quedará un alumno y sobre la pista de fútbol sala tendrá que pillar a otro compañero. Dirá el nombre del compañero que quiere pillar y lo perseguirá hasta pillarlo. Si algún alumno se cruza y corta el hilo imaginario entre los dos que están participando, pasa directamente a ser la persona que tiene que huir. El alumno que pilla tendrá que conseguir quemar a un compañero para librarse. Con este ejercicio se busca calentar en función de la habilidad que se va a trabajar, en este caso la velocidad.</p>		
Parte Principal (35') "Carreras y levantamiento de yunque"		
<p>La mitad de los alumnos realizan carreras de relevos de velocidad. Estas carreras son muy típicas en los juegos tradicionales vascos, y antiguamente se utilizaban como deporte para las apuestas. La otra mitad de la clase realizará levantamiento de yunque, disciplina que consiste en mover un yunque de arriba a abajo lo más rápido posible durante un minuto. En este deporte, además de la velocidad también se trabaja la agilidad y la resistencia entre otros. Después, los alumnos cambiarán los roles y pasarán por la posta que no hayan realizado.</p>		
Vuelta a la calma (5') "Completar las cartas"		
<p>En los últimos 5 minutos de la clase, el profesor dirá la puntuación obtenida de cada alumno y ellos tendrán que rellenar cada uno su carta en función de esa puntuación. Mientras, realizarán ejercicios de estiramientos que llevará cada día un alumno diferente. También expresarán en una o dos palabras lo que han sentido a lo largo de la sesión.</p>		



Gamificación (Baile)		
Alumnos: 24	Sesión: 7	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar en equipo - Conocer bailes de otras culturas - Mantener la motivación - Perder el miedo a actuar en público 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Aula y pabellon o patio	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital - Altavoz - Palos para baile 	50'
METODOLOGÍA		
Semidirigido. Gran grupo.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
En el aula (15') "Video"		
<p>Se les pondrá a los alumnos un video sobre las danzas vascas. Tendrán que estar muy atentos para después poder realizar una coreografía para presentarla en la sesión final.</p> <p>Hombres: https://www.youtube.com/watch?v=LPL86Jbgpng</p> <p>Mujeres: https://www.youtube.com/watch?v=kfcTw2iicgY</p>		
Parte Principal (30') "Danzas Vascas"		
<p>Después de ver el video tendrán que realizar una coreografía lo más parecida posible a las danzas vascas. Tendrán total libertad para hacer el baile aunque el maestro podrá darles consejos para que la actuación salga mejor. Esto será un ensayo ya que la actuación final será en la última sesión.</p>		
Vuelta a la calma (5') "Completar las cartas"		
<p>En los últimos 5 minutos de la clase, el profesor dirá la puntuación obtenida de cada alumno y ellos tendrán que rellenar cada uno su carta en función de esa puntuación. Mientras, realizarán ejercicios de estiramientos que llevará cada día un alumno diferente. También expresarán en una o dos palabras lo que han sentido a lo largo de la sesión.</p>		

Gamificación (Sesión final)		
Alumnos: 24	Sesión: 8	
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Ayudar a los compañeros - Trabajar en equipo - Mejorar en las habilidades trabajadas 		
RECURSOS		
Espaciales	Materiales	Temporales
Pabellón o patio	- Todos los materiales usados en la situación de aprendizaje	50'
METODOLOGÍA		
Semidirigido e instrucción directa. Grupos reducidos y gran grupo en la actuación.		
ACTIVIDADES		
Descripción	Representación	
Calentamiento (5') "Comecocos"		
<p>El comecocos consiste en un tradicional pilla-pilla pero moviéndose únicamente por la líneas del suelo. En este caso se utilizarán las líneas tanto de fútbol sala como de baloncesto. Para que los niños no empiecen al máximo, se les dirá que comiencen andando, posteriormente a trote y después ya podrán correr al máximo.</p>		
Parte Principal (40') "Postas con todas las habilidades trabajadas"		
<p>Se colocarán postas por todo el pabellón, en las que se trabajarán todos los juegos realizados en la situación de aprendizaje de manera rápida. Se repartirán los alumnos en 5 postas ya que el baile se hará en los últimos 10 minutos con todos los alumnos juntos. Cada 6 minutos, se les mandara cambiar de posta, por lo que únicamente tendrán tiempo para realizar cada ejercicio una o dos veces. En los últimos 10 minutos, como ya he mencionado, se realizará la actuación final con ayuda de música que se pondrá a través de un altavoz.</p>		
Vuelta a la calma (5') "Completar media final de la carta"		
<p>En los últimos 5 minutos de la clase, el profesor dirá la puntuación obtenida de cada alumno y ellos tendrán que rellenar cada uno su carta en función de esa puntuación. Mientras, realizarán ejercicios de estiramientos que llevará cada día un alumno diferente. También expresarán en una o dos palabras lo que han sentido a lo largo de la sesión.</p>		



IV. Conclusiones

En este trabajo se ha diseñado una situación de aprendizaje con la metodología de gamificación utilizando los deportes populares y tradicionales del país vasco. En este sentido, se concluye que la gamificación es una metodología que ofrece la posibilidad de adaptar propuestas de aprendizaje a través del juego en múltiples contextos. La aplicación de la gamificación en la escuela primaria contribuye a una mayor autonomía por parte de los alumnos, aumentando el compromiso y la implicación, además de desarrollar habilidades socioemocionales, con altos niveles de motivación. En esta línea, Godoy (2019) afirma que la gamificación favorece el desarrollo del juego social, mejora la interacción entre compañeros y la expresión de emociones y sentimientos. Los niños pueden aprender a través de la cooperación y el trabajo en equipo.

La importancia de la situación de aprendizaje diseñada radica en el contenido desarrollado por medio del juego a través de una metodología innovadora, resignificando los juegos tradicionales que son patrimonio de la cultura transmitida de generación en generación, más concretamente en el país vasco, donde los juegos populares y tradicionales han venido decayendo en cuanto a su práctica por diversos factores. Por ello, el diseño y las futuras posibilidades de implementar la situación de aprendizaje contribuirán a mantener este tipo de prácticas tan importantes a nivel social, ofreciendo a niños y niñas en educación primaria la oportunidad de jugar, reencontrarse con sus raíces y, darse la oportunidad de participar y aprender a través del juego, con todos los beneficios que ello implica para su desarrollo integral a nivel motor, mental, social y emocional.

VIII. References / Referencias

- Alcaraz, V., Sánchez, A. J., & Grimaldi, M. (2018). El gran juego salvando a gea: gamificación y nuevas tecnologías en actividades físicas en medio natural. *EmásF, Revista*, 54, 148-158.
- Defever, E., Randall, V., & Jones, M. (2023). A realist case study inquiry of English primary school physical activity initiatives. *Sport, Education and Society*, 28(1), 30-43, <https://doi.org/10.1080/13573322.2021.1980779>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York, NY, USA: ACM. (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Galeano-Rojas, D.; Montero-Ordóñez, L.F.; León-Reyes, C.F.; León-Reyes, B.L., Ribeiro-Almeida, N.; & Farias-Valenzuela, C. (2023). Frequency of Physical Activity in Primary Education. Influence



- of the family and type of activity. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*. 7(2), 217-226. <http://doi.org/10.5281/zenodo.8189239>
- Godoy, M. E. (2019). La gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la educación. *Revista Espacios*, 40 (15).
- González, J.A.R. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos*, 3, 31–36. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i3.35098>
- Instrucción 12/2022, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Primaria para el curso 2022/2023. *Consejería de Educación y Deporte*, 23 de junio de 2022.
- Jiménez-Fernández, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 3-4.
- Lavega, P. (2015). Educar competencias emocionales en futuros profesores de Educación Física. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 83, 61-73.
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., y Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación En Educación Física: Un Análisis Sistemático De Fuentes Documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 110–124.
- Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información tecnológica*, 31(4), 233-242.
- Matalí, J.L., García, S., Martín, M., & Pardo, M. (2015). Adicción a las nuevas tecnologías: definición, etiología y tratamiento. *Las Nuevas Tecnologías en Niños y Adolescentes*, 111, 113-121.
- Mendizabal Elordi, I, Lizarraga Sainz, K, & Fuentes Mateos, J.M. (2009). *Guía para la enseñanza de Herri kirolak. Escuela Vasca de Deporte*. Gobierno Vasco. https://www.bizkaia.eus/Kultura/kirolak/Kirolbide_Bizkaia/publikoa/visor_Publicacion.asp?Tem_Codigo=2269&Cod=96&anio=2020&Idioma=CA
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista educación, Costa Rica.
- Navarro, D., Martínez, R. & Pérez, I.J. (2017). El enigma de las 3 efes: Fortaleza, fidelidad y felicidad. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 419, 73-85
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.



- Paloma, L. (30 de abril de 2023). Prohibido jugar. *Diario de Cádiz*.
https://www.diariodecadiz.es/opinion/analisis/Prohibido-jugar-Alambique-Libertad-Paloma-Puerto_0_1788421691.html
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & Gómez-Barajas, E.R. (2020). Assessing Gamified Experiences in Physical Education Teachers and Students. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 13, 166-176
- Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2023). *Guía para gamificar: construye tu propia aventura*. Copideporte S.L.
- Piaget, J (1956). Teoría del juego como estrategia de aprendizaje.
- Plan Heziberri (2020). Marco del modelo educativo pedagógico. Departamento de Educación, Política Lingüística y Cultura. <https://www.euskadi.eus/marco-del-modelo-educativo-pedagogico/web01-a3hbhezi/es/>
- Plan Estratégico de Herri-kirolak 2006-2010. *Gobierno Vasco*.
https://www.euskadi.eus/web0150s2osa/es/contenidos/nota_prensa/herri_kirolak_plan_estrategiko/es_15553/herri_kirolak.html
- Pol, C.M., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. & Masnou, F. (2008). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje. In Anton, M. (coord.). *Planificar la etapa 0-6. Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L. (pp. 127- 161).
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado, 2 de marzo de 2022.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>
- Santos-Gil, J. (2021). Desarrollo de un Proyecto de Gamificación y Aprendizaje Globalizado en Educación Física. Logía, educación física y deporte: *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(2), 53-67.
- Solís García, P., & Borja González, V. (2019). Niveles de actividad física y sedentarismo en escolares de 3º y 4º de Educación Primaria. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 56, 119-131.
- The Lego Foundation-UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. New York.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Tonucci, F. (2009). *Ciudad a escala humana: la ciudad de los niños*. Istituto di Science e Tecnologie della Cognizione – ISTC. Roma, Italia.



ESHPA
Education, Sport, Health and Physical Activity

Trigueros Cervantes, C (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En Navarro Adelantado, V. & Trigueros Cervantes, C. (Universitat de Lleida) Investigación y juego motor en España. (pp. 234-269).