



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

2021-2022

Facultad de Educación Campus María Zambrano

4º de Programa de estudio conjunto Primaria e Infantil



Autor: Rubén Román Monedero

Tutor académico: Alberto Gonzalo Arranz

RESUMEN

El presente documento se trata de un Trabajo de Fin de Grado (TFG) relacionado con la metodología de la gamificación. Poniendo en práctica a cabo una propuesta didáctica que se llevó a cabo en el área de Educación Física en Educación Primaria, se muestra reflexiones para dar a conocer algunas de las ventajas y desventajas si queremos trabajar en nuestras aulas a través de la gamificación.

Este trabajo tiene como objetivo dar a conocer más a fondo esta metodología moderna e intentar alejarnos de la educación tradicional. Aprovechando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y sus múltiples usos que podemos utilizar para mejorar la educación, además de explicar realmente el concepto de la gamificación y todos los elementos que la rodean para aprender realmente su funcionamiento.

Por último, se busca relacionarla con la Educación Física para aumentar el aprendizaje, al experimentar de manera natural la búsqueda de conocimiento, relaciones sociales y habilidades motrices.

PALABRAS CLAVE

Gamificación, Educación Física, motivación, aprendizaje, propuesta.

ABSTRACT

In the following document, I will introduce the Final Degree Project related with gamification methodology. I based this project in a didactic proposal carry out in the area of physical education aimed at Primary Education, it include reflections to show the advantages and disadvantages of work with gamification in our classrooms.

The main objective of this project is to introduce and make aware about this modern methodology, trying to move forward from the traditional education. Taking advantage of Information and Communication Technologies (ICT) and their multiple services, that we can employ to improve the education, furthermore to truly explain the gamification concept with all the surrounding elements, and how use them.

Lastly, we relacionated it with the Physical Education, to improve the knowledge, by experimenting in a natural way the social relationships, motor skills and their own learning search.

KEY WORDS

Gamification, Physical Education, motivation, learning, propolsal.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. JUSTIFICACIÓN.....	2
3. OBJETIVOS.....	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
4.1 EL CONCEPTO DE JUEGO.....	4
4.2 LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA	5
4.3 ¿POR QUÉ GAMIFICAR?.....	6
4.4 TECNOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN.....	9
4.5 ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN	11
4.6 LA GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA	16
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN “EN BUSCA DE LOS POKÉMON”	18
5.1 JUSTIFICACIÓN.....	18
5.2 CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO	19
5.3 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO	19
5.4 LEGISLACIÓN EDUCATIVA	20
5.5 COMPETENCIAS	20
5.6 OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA, DE ÁREA	21
5.7 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	22
5.8 INTERDISCIPLINARIDAD CON TEMAS TRANSVERSALES	22
5.9 CONTENIDOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJEEVALUABLES	23
5.10 METODOLOGÍA	27
5.11 DESARROLLO SESIONES	27
SESIÓN 1- NOS ADENTRAMOS EN LA AVENTURA POKÉMON	27
SESIÓN 2: DESCUBRIMOS NUEVOS ENTRENADORES	29
SESIÓN 3: ENTRENADOR TIPO TIERRA	30
SESIÓN 4: POKÉMON TIPO BICHO.....	31
SESIÓN 5: POKÉMON TIPO ROCA	32
SESIÓN 6: POKÉMON TIPO VOLADOR	33
SESIÓN 7: POKÉMON TIPO HIELO	34
SESIÓN 8: BATALLA FINAL	35
5.12 RECURSOS: MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES	37

5.13 ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO.....	37
5.14 MODELO DE EVALUACIÓN Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	37
6. RESULTADOS	39
7. CONCLUSIONES.....	42
8. PROPUESTAS DE FUTURO.....	44
9. BIBLIOGRAFÍA.....	45
10. ANEXOS	48

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figuras

Figura 1. <i>Pirámide de elementos de la gamificación</i>	11
Figura 2. <i>Dinámicas de juego</i>	12
Figura 3. <i>Mecánicas del juego</i>	13
Figura 4. <i>Componentes del juego</i>	14
Figura 5. <i>Cartas para la creación de equipos</i>	29
Figura 6. <i>Plano patio “Batalla final”</i>	37

Tablas

Tabla 1. <i>Las tres grandes razones para usar tic en educación</i>	9
-------------------------------------------------------------------------------	---

1. INTRODUCCIÓN

La educación es el principio de conocimiento de la mayoría de las personas y debe ir evolucionando acorde a la sociedad. Por ello, la innovación debe estar presente en todo momento, buscando la mejor manera de sacarle partido a lo que nos rodea. Este TFG trata de una innovadora metodología que pretende buscar una manera diferente de trabajar los contenidos en el aula.

El trabajo se divide en varios apartados para que poco a poco vayamos entendiendo lo que es la gamificación realmente. Esta manera de trabajar se da tanto en ámbitos de marketing, empresariales... pero nos vamos a centrar en lo que significa para la educación. En el marco teórico encontramos su definición a lo largo del tiempo, hasta encontrar una acertada para la actualidad, desglosándola en sus diferentes partes para entenderlo a la perfección. También animo a preguntarnos ¿Por qué gamificar? Y después de leer el documento entero, responder a la pregunta con vuestras palabras, conociendo los elementos, recursos TIC que nos pueden ayudar y como la debemos llevar a la práctica. Por último, en este apartado encontramos la relación que tiene la gamificación con la Educación Física, de manera breve y sencilla debido a la poca información que actualmente nos ofrecen sobre esta relación y que con el paso de los años crecerá.

Por otro lado, incluye la propuesta didáctica que se ha llevado a cabo en un centro urbano en los cursos de 1º de Primaria, con todos los detalles sobre el centro y los alumnos disponibles. Aparece como ejemplo de las muchas maneras que se puede trabajar la gamificación en el aula, incluyendo contenidos, objetivos, legislación y desarrollo de la misma. Puesta en práctica en Educación Física para experimentar cómo funciona esta metodología en esta asignatura y trabajar las habilidades motrices y relaciones sociales de los alumnos.

Por último, encontramos los resultados y conclusiones que se han extraído después de conocer los resultados de la propuesta didáctica. Reflexionado de la utilidad de la gamificación en Educación Física y el futuro que tiene en la educación.

2. JUSTIFICACIÓN

Al iniciar la carrera de magisterio lo único que tienes más o menos claro es que quieres trabajar como profesor, pero tienes la ignorancia de haber sido toda la vida un simple alumno que no conoce cómo funciona realmente por dentro la educación. No sabes lo que es una metodología, un proyecto, un contenido... Poco a poco vas descubriendo todo lo que incluye el mundo de la educación y te vas decantando por lo que más atractivo te parece.

En mi caso siempre me ha gustado jugar, ser pillo y no poder estar quieto sentado en la silla sin tener ganas de levantarme y tirar la silla por la ventana. Pero siempre hemos visto la palabra jugar y aprender incompatibles, cuando realmente me he dado cuenta de que tienen un montón de relaciones que las hacen casi almas gemelas. Además, está muy de moda la palabra innovar y todo lo que sea alejarse de la educación tradicional. Lo que me llevo a decantarme por esta innovadora metodología que une el juego y el aprendizaje en una sola palabra: gamificación. Pero es peligroso hablar de gamificación sin tener conocimiento de ella, porque probablemente la relaciones con el concepto de juego libre o el aprendizaje basado en el juego, como hay tantas maneras diferentes de enseñar, debemos adentrarnos en las diferentes metodologías para saber utilizarlas correctamente y no poner nombres de postureo a cosas que realmente no estamos haciendo.

Por otro lado, la gamificación tiene relación con las TIC, al tener diferentes herramientas para ayudarnos en nuestras experiencias. Es recurso que también se encuentra en auge, pero que debemos de tener mucho cuidado con ello. Es cierto que nos ayuda a obtener y crear diferentes actividades o recursos y que es una fuente de información casi infinita para que nuestros alumnos puedan aprender cosas nuevas, pero debemos concienciar del mal uso y evitar las adiciones que pueden crear en nuestros alumnos.

Además, lo he querido introducir en la Educación Física porque me parece una asignatura olvidada. Siempre se ha visto como la asignatura en la que se va a pasar el rato, un segundo recreo, para descansar y coger fuerzas para el resto de las clases. Sin conocer realmente la importancia que tiene para los alumnos de Primaria trabajar contenidos como la lateralidad, habilidades motrices, respetar las normas.... Lo que busco es que los alumnos estén motivados y sean conscientes de su propio aprendizaje, viviéndolo desde una primera persona, a través de diferentes herramientas, hacerles protagonistas de su aprendizaje y que realmente se observe una mejora en el día a día de las clases de Educación Física trabajando de una manera diferente con la gamificación.

3. OBJETIVOS

A continuación, se presentan los objetivos del Trabajo de Fin de Grado en los que se ha querido trabajar la gamificación en el área de Educación Física para poner en práctica en un aula de Educación Primaria:

- Entender el término de la gamificación y sus distintos elementos para poder crear experiencias gamificadas.
- Crear interés por el juego como herramienta para descubrir nuevos aprendizajes y experiencias.
- Desarrollar una propuesta gamificada que se trabaje las habilidades motrices y el trabajo cooperativo.
- Reflexionar sobre la eficacia de la gamificación en Educación Primaria y en el área Educación Física

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 EL CONCEPTO DE JUEGO

Para entender la palabra “juego” tenemos que irnos al significado de la palabra, según Corominas (1984): el vocablo castellano “juego” procede etimológicamente del latín *iocus* -i (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión); *ioci*, juegos, diversiones, pasatiempo. Entendiendo el juego como parte de una broma, algo que se hace por diversión y que carece de seriedad. Esta manera de entender el juego nos indica lo que es en la actualidad, no solo las personas utilizamos el juego por nuestro entretenimiento, sino también podemos observar cómo los animales juegan, buscando diversión a través de este acto.

Actualmente, lo relacionamos directamente con la infancia y los niños, apareciendo en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos de los niños (2006) “1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.” Esto produce como indica Bueno et al (2019) que en ocasiones se utilice de manera peyorativa: “con las cosas importantes no se juega”, “deja de jugar que ya no eres un niño” o “en la escuela se viene a aprender y no a jugar”, expresiones que nos dan a entender que el juego es una especie de sarampión infantil, que todos pasamos por ello durante nuestra infancia y con la edad se supera, teniendo que encauzar para que realmente tenga un aprendizaje detrás.

Lo que me suscita una pregunta ¿Debemos de dejar de hacer algo que nos produce diversión?, con una respuesta con la que todo el mundo debería estar de acuerdo, ¡NO! Lo que significa que si una persona quiere tener momentos de felicidad, el juego debe acompañarlo a lo largo de toda la vida.

Al relacionarlo con la educación también debemos de tener varios aspectos en cuenta. Lo primero es conocer la diferencia entre juego y juegos, que en nuestro idioma lo único que se observa es el número de las palabras siendo una en singular y la otra en plural, en cambio, si lo trasladamos al inglés nos encontramos con dos palabras diferentes, como indica Bueno et al (2019):

Cuando hablamos de juegos (*games*) nos referimos a actividades, fragmentos del juego: la peonza, la rayuela, piedra, papel y tijera., etc. La manera concreta y visible con que las distintas culturas expresan sus formas de jugar. Sin embargo, el JUEGO (*play*), y lo escribo deliberadamente en mayúsculas, es ante todo y sobre todo una actitud existencial, una manera concreta y particular de vivir la vida. (p. 20)

Lo que significa que somos nosotros mismos los que convertimos los juegos en juego, dependiendo de nuestra actitud para realmente estar jugando. Una actividad puede dejar de ser un juego en el momento que la persona que lo está realizando deja de divertirse o al revés, una clase puede transformarse en un juego cuando los alumnos se estén divirtiendo, y a través de esa diversión ya se puede buscar el aprendizaje en muchas ocasiones.

4.2 LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA

La gamificación es un término que cada vez se está escuchando más a menudo y esparciéndose por diferentes ámbitos y no solo el educativo. A continuación, vamos a observar la evolución de las diferentes definiciones de gamificación con el paso de los años.

Una de las primeras definiciones que encontramos de este término la muestran Zichermann y Cunningham (2011) como “el proceso de pensamiento y mecánica de juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (p.14), una definición demasiado amplia, en la que se puede incluir incluso una metodología cooperativa, aunque ya aparece “mecánica de juego”, lo que nos indica que se trabaja a través de una actitud de diversión.

Un año después, Kappa (2012) incluye nuevos elementos a la definición “el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. (p.9), manteniendo el uso del juego, mostrándolo como algo atractivo. Además, ya no solo sirve para resolver problemas, sino que se une al campo de la educación al incluir el aprendizaje como uno de sus objetivos.

Después, Feixes (2014) nos la define de manera general como: “aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas y elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p.23), haciendo hincapié en la motivación para llevarla a cabo, aspecto necesario a la hora del juego. Si la motivación no aparece en el acto de jugar y pasa a ser aburrido, podemos decir que ya no es un juego. Además, Feixes (2014) crea una definición con respecto a la educación “aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) para modificar comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectivo para ellos, para el impartidor y para el promotor de esta” (p.108), lo que nos indica que sirve para modificar comportamientos, que pueden ser diversos, a la elección del profesor, marcando los objetivos. No solo el alumno es el que juega, sino todos los integrantes aprenden algo durante el proceso, incluyendo el profesor.

Por último, una definición más actual, Bueno et al. (2019) indica que la gamificación es:

El uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar el desempeño, lograr un objetivo, activar el aprendizaje y evaluar a los participantes. (p.11)

La que podemos desglosar en varios puntos importantes para entenderla:

- *técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio*: el juego es el punto principal del que parte la gamificación, basándose en sus características para llevar a cabo un proceso divertido y atractivo para el participante.
- *potenciar la motivación*: cualquier persona motivada rinde mejor en cualquier aspecto, lo que nos va a ayudar a que los resultados que busquemos se cumplan de manera más efectiva, siempre que se encuentre la manera de motivar a los participantes.
- *solucionar un problema*: es uno de los objetivos principales, a través de diferentes situaciones los participantes deben encontrar la solución de la manera más efectiva (trabajando en equipo o desarrollando estrategias)
- *lograr un objetivo*: a través de la gamificación se logran objetivos marcados previamente, relacionados directamente con aspectos fuera del juego. Se traza un camino para mejorar diferentes aspectos como puede ser la mejora de hábitos saludables o de habilidades motrices.
- *evaluar a los participantes*: en todo momento los participantes deben de ser conscientes de su aprendizaje, mediante la evaluación conseguimos que los objetivos sean visibles e individualmente puedan ser conscientes de en que punto del aprendizaje se encuentran.

4.3 ¿POR QUÉ GAMIFICAR?

Una vez conocemos lo realmente es la gamificación, nos podemos hacer la siguiente pregunta: ¿Por qué tenemos que gamificar?

Borrás (2015) nos responde directamente a la pregunta que hemos planteado al inicio, dándonos los siguientes motivos.

- Activa la motivación por el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.

- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y badges).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
- Aprendices más autónomos.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.

Esta metodología se puede considerar bastante novedosa en el mundo de la educación, lo que produce el desconocimiento por parte de muchos profesores, sin saber llevarla a la práctica. Esto produce que aparezcan afirmaciones erróneas, García, Bonilla y Diego (2018) nos exponen algunas de ellas:

- No se trata de jugar con juguetes, sino de aplicar elementos del juego para crear experiencias de aprendizaje.
- No es algo solo aplicable a la educación, puede aparecer en cualquier área de trabajo para favorecer el proceso: empresas, psicología...
- No hay que ser un experto en tecnologías, ni videojuegos. Puede crearse a partir de cualquier tema interesante para los alumnos y las tecnologías son un apoyo, que no es necesario utilizar, que puede acompañar las experiencias.
- No se necesita mucho tiempo ni recursos económicos para llevarla a cabo, con un poco de imaginación se puede crear un contexto que sirva perfectamente para cumplir nuestros objetivos.
- No se trata de un simple entretenimiento para los tiempos libres.

Estos mitos sobre la gamificación nos ayudan a saber cómo no lo tenemos que poner en práctica, aclarando el concepto y observando la sencillez necesaria para llevarlo a cabo. Solo debemos de tener ganas y un poco de imaginación para crear una gamificación que merezca la pena para el aprendizaje de nuestros alumnos. Por otro lado, en un estudio realizado por Gil-Quintana, J. y Prieto, E. (2020) nos habla de las ventajas e inconvenientes que podemos encontrar al llevarla a cabo en un aula.

Ventajas:

- Produce una mayor implicación por parte del alumnado en las actividades, lo que favorece las relaciones sociales.
- Se crea un aprendizaje subconsciente, los alumnos están aprendiendo mientras se divierten, algo que era impensable si hablamos de educación tradicional. Esto produce que el aprendizaje sea más amplio y se produzca de manera más veloz, creando un interés a largo plazo por seguir aprendiendo.
- Genera implicación del alumnado independientemente de sus características psicopedagógicas, siendo un refuerzo positivo para el alumnado que tiene alguna dificultad.
- Aumenta el trabajo colaborativo e individualizado. Los alumnos tienen menos problemas para colaborar entre iguales.
- Las dinámicas ayudan a que los alumnos entiendan y respeten las normas, además de comprender de manera más sencilla en funcionamiento de las aulas, sobre todo en edades tempranas.
- Aumentan la concentración a la hora de trabajar, partiendo que en la actualidad es mínima debido al gran número de distracciones que tienen en su día a día (televisión, redes sociales, videojuegos...)

Inconvenientes:

- Al ser un estilo de enseñanza al que los alumnos no están acostumbrados, se pueden producir momentos de alboroto o de distracción al tener momentos tan dinámicos y divertidos.
- Aunque favorece la colaboración, se debe de tener cuidado para no generar una competencia nociva por conseguir las recompensas. Teniendo que planificar de manera correcta la entrega de estos elementos.
- Estos sistemas deben de tener una buena planificación y organización, lo que implica una dificultad extra y descontento del profesorado debido al poco reconocimiento social.

Como se puede observar las ventajas de la gamificación son muy favorables para poder aplicarlas en el aula, de alguna manera intentar paliar con tanto libro de texto y clase magistral que vemos en los colegios. Siendo una manera divertida de aprender, en la que los alumnos son los protagonistas en todo momento y van atravesando diferentes aventuras, produciendo una motivación constante que es uno de los principales objetivos de todo maestro. Encontrar una clase motivada y que tenga interés por aprender, acabar con el aburrimiento que tienen los

alumnos por ir al colegio y cambiarlo por ganas de aprender y de entrar al aula con una sonrisa cada día, llenos de intriga por no saber lo que les espera.

4.4 TECNOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

La sociedad ha sufrido un gran cambio de manera fugaz, desde la aparición de las tecnologías el mundo es otro completamente diferente. Las ventajas que nos produce al facilitarnos información y recursos de manera tan inmediata provocan que debamos tenerla en cuenta para nuestro día a día en la educación. Marqués (2013) nos habla de tres grandes razones por las que debemos usar las TIC en educación:

Tabla 1

Las tres grandes razones para usar tic en educación

LAS 3 GRANDES RAZONES PARA USAR TIC EN EDUCACIÓN	
1ª: Alfabetización digital de los alumnos	TODOS deben adquirir las competencias básicas en el uso de las TIC
2ª: Productividad	Aprovechar las ventajas que proporcionan al realizar actividades como: buscar información, comunicarnos, preparar apuntes...
3ª Innovar en las prácticas docentes	Aprovechar las nuevas posibilidades didácticas que ofrecen las TIC para lograr que los alumnos realicen mejores aprendizajes y reducir el fracaso escolar.

Nota. Elaboración propia. Adaptado de *Impacto de las tic en la educación: funciones y limitaciones* (p. 10), por P. Marqués, 2013, *3 c TIC*, 2 (1).

Además, algo que no aparece en las definiciones de la gamificación, es su cercanía con las TIC. Ya son una parte necesaria en la educación, según Aguilar (2012) la evolución de la tecnología ha producido que las TIC se hayan convertido en instrumentos educativos, pudiendo mejorar la calidad de la educación de los estudiantes y revolucionar la forma en que se obtiene, procesa e interpreta la información. Abriendo un montón de posibilidades para que podamos empezar a desarrollar una gamificación, además, al vernos involucrados en el juego, muchas propuestas se realizan desde la base de algo ya creado, sacando la esencia de una serie o dibujo animado para dar vida a la gamificación.

Si hablamos de juegos actuales, probablemente la mayoría que se vengan a tu cabeza sean videojuegos digitales, que producen un vicio en la sociedad actual debido a su atracción y diversión que produce jugarlos. Estos videojuegos son la escena perfecta y una fuente de recursos maravillosa que debemos aprovechar, Del Moral (2004) indica que “La utilización de los videojuegos como material curricular se sustenta, principalmente, sobre la idea de que son actividades placenteras con un gran componente lúdico que ‘engancha’ al alumnado”.

Por otro lado, en internet nos podemos encontrar diferentes herramientas TIC idóneas para nuestras experiencias gamificadas. Bueno et al. (2019) nos pone algunos ejemplos:

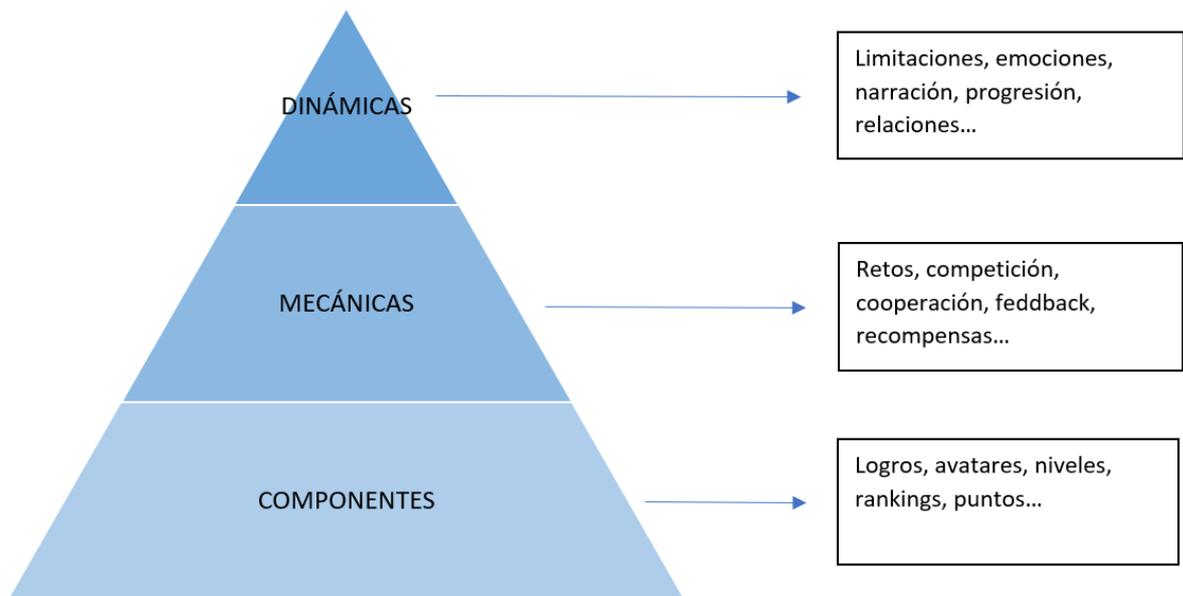
- Classdojo: se trata de una plataforma, donde podemos incluir a los alumnos a través de diferentes avatares. Además, se puede dar puntos negativos o positivos dependiendo de los ítems que se quieran evaluar, como nivel de logro o comportamiento.
- Socrative, Kahoot, Quizizz, Triventy o Cerebi: se incluyen dentro del mismo grupo de herramientas TIC, en las que se pueden generar preguntas de manera más interactiva. Pudiendo acompañar las preguntas con imágenes o videos y que van a ayudar a comprender mejor los contenidos
- Moodle: es una plataforma virtual de aprendizaje que incluye diferentes elementos propios de la gamificación.
 - o Sistema de insignias: gestionadas por el profesor que incluyen un nombre, una descripción, una imagen, un mensaje y un criterio de confesión.
 - o Level up!: permite que los alumnos vayan aumentando su nivel a medida que van completando retos o actividades.
 - o Ranking block: crea tablas o ranking automáticos, a través de los puntos que se dan a los estudiantes. Obteniendo una clasificación de manera visual.

4.5 ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Los elementos de la gamificación según Werbach y Hunter (2012), son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Estos se pueden observar en la figura 2.

Figura 1

Pirámide de elementos de la gamificación



Nota. Elaboración propia. Adaptado de *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos.* (p. 86), por K. Werbach y D. Hunter, 2012, Ediciones Pearson.

Dinámicas: estructura general del juego, el concepto que debemos seguir. Según Feixes, (2014) son:

Aquellos patrones, pautas y sistemas presentes en los juegos pero que no forman parte de los mismos. Mediante estas, se adaptan las mecánicas a los diferentes tipos de jugadores. Las mecánicas sin dinámicas podrían hacer que los jugadores cayeran en actividades rutinarias que les haría perder el interés por el juego. (p. 72)

Figura 2

Dinámicas de juego

Restricciones	Cuando existe limitaciones en un juego esto despierta el interés
Emociones	Refuerzo de emociones como la competencia, curiosidad, tristeza, alegría, frustración, entre otras
Narrativa	Es un guion el cual ayudará al jugador a tener una idea clara de la misión y le permitirá concluir con la orden dada
Progreso	Para el jugador es necesario conocer el progreso de su avance ya que este le permitirá estar motivado a completar el reto
Estatus	La mayoría de las personas necesitan ser reconocidas, es una necesidad innata del ser humano
Las relaciones sociales	Las personas por naturaleza son seres sociales, las cuales necesitan estar compartiendo con otros y esto es lo que motiva también a la cooperación, competitividad

Nota. Adaptado de *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial.* (p. 12-13), por S. L., Simba, 2017, Trabajo fin de Grado.

Mecánicas: son los procesos que aparecen durante la gamificación que hacen progresar la acción y aumentar la motivación y participación de los alumnos, según Cortizo et al. (2011): “son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar.”

Figura 3

Mecánicas del juego

Retos	Permite sacar a los participantes de un ambiente de confort
Competencia	Se considera un elemento motivador, cuando se establece una recompensa.
Cooperación	El trabajo compartido con la finalidad de cumplir una meta, misión, objetivo.
Feedback	Retroalimentación, respuesta por una acción realizada,
Recompensas	Son los premios alcanzados y representados por puntos, medallas, insignias
Turnos	Participación secuencial por parte de los jugadores.

Nota. Adaptado de *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial.* (p. 13), por S. L., Simba, 2017, Trabajo fin de Grado.

Componentes: son los elementos que encontramos de manera física durante las actividades, están relacionados con los niveles anteriores, dinámicas y mecánicas.

Figura 4

Componentes del juego

Desafíos	Alcanzar un logro con cierto grado de dificultad
Avatares	Representación del jugador donde expresa originalidad al crearlo.
Colecciones	Es la recolecta de elementos como medallas, insignias, emblemas.
Contenido oculto por desbloquear	Situación en el juego el cual debe lograr alcanzar un objetivo para que aparezca el contenido oculto.
Niveles	Indican el avance del jugador, se lo considera también como un componente de motivación.
Bienes virtuales	Son objetos que el jugador debe obtener a lo largo del juego ya sea que lo alcance por medio de una recompensa o que tenga que comprarlo.
Pet	Son los Puntos, Emblemas y Tablas corresponde a los más comunes y que están presentes en la mayoría de juegos

Nota. Adaptado de *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial.* (p. 14), por S. L., Simba, 2017, Trabajo fin de Grado.

Conociendo la estructura general, Bueno et al. (2019) nos habla de 7 tips a tener en cuenta para empezar a gamificar:

1. **El tema:** elegir bien el tema donde se va a llevar a cabo la aventura es fundamental para que funcione correctamente desde el principio. No podemos crear una gamificación de un tema sin conocer a nuestros alumnos, porque nos podemos encontrar con una clase donde odian esa temática o no tienen ningún tipo de interés por ella. Lo primero que debemos hacer es descubrir e investigar los temas que les interesan a los alumnos: series, películas o videojuegos. Si esto no es posible, para poder transmitirles pasión y encanto

por el tema elegido, debe ser uno que nosotros dominemos, debemos coger un tema que controlemos para poder pegarles la pasión y el encanto que a nosotros nos trasmite, sumergiéndoles a un nuevo mundo de aventuras.

2. **El lugar y el tiempo:** dependiendo de la duración de las gamificaciones estos factores se ven afectados. Si es una gamificación puntual para abrir un cofre o un escape room, debemos imaginarnos un lugar que tenga sentido, como puede ser una isla desierta o una mazmorra de un antiguo castillo. En cambio, si es una gamificación más larga, se puede plantear como un viaje o una aventura a lo largo de diferentes lugares. Apoyándonos en mapas para que los alumnos puedan visualizar el camino a realizar: *Rosterbator* es una aplicación que nos permite crear imágenes de gran tamaño.
3. **Los personajes:** toda aventura está formada por diferentes personajes; que ayudan a continuar con su transcurso de la historia o, por lo contrario, intentan que todo acabe de manera trágica. La aparición de diferentes personajes durante el transcurso de nuestra aventura nos ayuda a no caer a la monotonía y a mantener la intriga y motivación de los alumnos al no saber qué es lo siguiente que va a suceder. Estos personajes en la gamificación les podemos representar de diferentes maneras:
 - Totalmente inventados, generando un rostro de manera aleatorio.
 - Dándole el aspecto de un profesor o padre a un personaje predeterminado.
 - Personajes reales, implicando a las familias, alumnos o compañeros a través de disfraces y caracterizaciones.
4. **La narrativa:** es el eje central de cualquier gamificación, uniendo todos los componentes anteriores. Hay que tratar de dar sentido a cada sesión y seguir un eje conductor que no pierda nunca el sentido, manteniendo la intriga de nuestros alumnos para conservar la motivación por seguir cada día la aventura. No solo se trata de desbloquear las insignias o subir niveles, porque de esta manera fomentaremos la competición, lo que puede perjudicar el ritmo y ambiente de la clase. Debemos de introducir al alumno en la historia, trabajar la imaginación para experimentar realmente las aventuras fantásticas que vamos a vivir.
5. **La presentación:** el comienzo de una gamificación tiene que ser impactante, crear buenas expectativas que se vayan cumpliendo con el paso de los días. Podemos recibir una carta desde otro planeta, montar un video o crear una presentación para introducirles directamente en nuestra aventura.

6. **La mecánica:** se trata de adaptar las mecánicas de los diferentes juegos a nuestra manera. Crear diferentes interacciones entre los alumnos y las reglas del juego, por ejemplo, avanzar una casilla en nuestro mapa cuando se hayan completado los retos del día.
7. **Roles de los alumnos:** los alumnos son los protagonistas de la aventura, lo que significa que debemos dar un papel útil y motivador a cada uno de ellos. Es cierto, que en las clases ya existen alumnos que tienen el papel de líder o de trabajador, pero debemos equilibrar las agrupaciones para que funcionen y los alumnos trabajen bien entre ellos. Además, podemos utilizar roles ficticios para dar crear un mayor realismo y aumentar la motivación de los alumnos de toda la clase, como puede ser, investigadores, caballeros, entrenadores Pokémon... o dar un papel de importancia individualmente o al equipo completo.

4.6 LA GAMIFICACIÓN EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA

A lo largo del trabajo hemos ido descubriendo lo que realmente es la gamificación y como la debemos de llevar a cabo en el aula. Pero dentro de un colegio cada asignatura es un mundo completamente diferente. La Educación Física siempre se ha visto como una asignatura secundaria en la que se iba a pasar el rato y a jugar con los amigos, sin pensar en los aprendizajes que teníamos detrás de cada actividad. Con el paso del tiempo ha ido cogiendo importancia, debido a que la sociedad actual es todo lo contrario a lo que se trabaja en la Educación Física (sedentaria, estática e insana), la gamificación puede ayudar a esta asignatura a dar un salto de importancia creando alumnos que son conscientes de su aprendizaje y se sienten motivados. Como indican McLennan y Thompson (2015):

Es necesario que la EF que se enseña en las escuelas ofrezca un currículo adaptado a las necesidades de los jóvenes y acorde con las transformaciones sociales, que dote a los jóvenes de habilidades motrices, comprensión cognitiva y aptitudes sociales y emocionales que necesitan para llevar una vida físicamente activa.

Además, Bueno et al. (2019) nos hablan de los beneficios emocionales que los alumnos obtienen a través de la acción motriz, siendo semejantes a lo producido por la gamificación, generando diferentes sustancias como indica (Marczewski, 2013, como se citó en Bueno et al., 2019):

- Endorfinas: neurotransmisor que tienen vínculo con la felicidad.
- Dopamina: neurotransmisor asociado a la motivación, creando una predisposición emocional óptima y aumento de compromiso.

- Serotonina: neurotransmisor que se encarga de hacer vivir momentos de felicidad.
- Oxitocina: favorece la creación de relaciones de confianza y generosidad entre personas.

Indicándonos que la gamificación junto a la acción motriz nos permite dar rienda suelta a la pasión del alumnado, creando personas que se muestran sin máscara. Actúan y se relacionan de manera natural, contribuyendo al proceso de su desarrollo personal y permitiendo que los aprendizajes sean más sencillos al vivirlos emocional y físicamente. Al mismo tiempo, el profesor también vivencia estos momentos positivos, lo que produce que se quiera seguir trabajando de esta manera y creando propuestas de mayor calidad.

Como nos indica Monguillot et al. (2015) la gamificación se está empezando a encontrar consolidada como una estrategia de aprendizaje en la educación, lo que va a animar a más profesor a practicarla y a llevarla a cabo en sus clases. Crea un ambiente de aprendizaje positivo que hace que los alumnos tengan motivación e interés por lo que se quiere enseñar, mejorando el rendimiento y creando un aumento de la responsabilidad por la práctica de actividad física.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN “EN BUSCA DE LOS POKÉMON”

5.1 JUSTIFICACIÓN

La educación ha tenido una evolución muy positiva con el paso del tiempo, el proceso de enseñanza-aprendizaje está rodeado de muchos elementos que intervienen en el proceso, como el maestro, el alumno, los recursos...; que determinarán la enseñanza que se impartirá en el aula. Centrándonos en la asignatura de Educación Física (EF) nos damos cuenta de la gran cantidad de aprendizajes que se pueden transmitir y de su potencial educativo, por ello han surgido diferentes metodologías para potenciar el aprendizaje. Para esta Propuesta de Intervención me voy a centrar en la gamificación, metodología que se encuentra en auge y cada vez se ve más en nuestras aulas. La gamificación trata de integrar las diferentes dinámicas y mecánicas de los videojuegos a través de cualquier soporte, digital o no, con el objetivo de aumentar la participación, motivar al alumnado y desarrollar competencias basadas en el aprendizaje, con el fin de trabajar los contenidos educativos como si fuera un juego (Durall et al, 2012).

La realidad del alumnado no nos permite alejarnos de la tecnología ni los videojuegos, por ello tenemos que adaptarnos y utilizar estos elementos para crear una buena educación. Además, nos va a servir para darle atractivo al conjunto general de la Propuesta de Intervención, favoreciendo la motivación y la participación en nuestro alumnado.

El eje conductor de todas las sesiones va a ser los “Pokémon”, videojuego y serie de dibujos que conocen la mayoría de los alumnos y que cuenta con una colección de cartas que se encuentra muy a la moda en este momento. Lo que va a facilitar que todos los alumnos estén contentos a lo largo de las sesiones. Es difícil encontrar un tema que guste a todos los alumnos por igual, pero como profesor hay que investigar en los gustos de los alumnos y encontrar el tema más adecuado para cada grupo de alumnos.

Algo en lo que también se basa la gamificación es el juego, como dice Castellote (1996, p.12): “Cuándo y cómo se originó es materia clara. En cuanto hubo hombres hubo juego; está implícito en la condición vital de todo ser animado con cerebro.” En Educación Física cada vez vemos menos juegos, siendo remplazado por la repetición de ejercicios y circuitos para la supuesta mejora de las habilidades motrices. Pero dentro de la acción de jugar encontramos muchos aspectos positivos, siendo el niño capaz de explorar sus

capacidades e ir desarrollándose individualmente y no al ritmo que marca el grupo. Además, es una manera de aprender que rompe los esquemas de la educación tradicional que nos encontramos a veces, sin tener que trabajar todo de manera directiva, los niños van aprendiendo y desarrollándose de manera natural y sin las obligaciones de tener todo marcado.

Algo que he querido trabajar de manera transversal en esta Propuesta de Intervención es el aprendizaje cooperativo. Me parece necesario que desde pequeños los alumnos empiecen a desarrollar habilidades de grupo y comunicativas, porque es algo que van a necesitar si quieren vivir adecuadamente en sociedad. Tienen que trabajar por un fin común, uniéndose todas sus fuerzas para desarrollar las actividades y comprendan que tienen que trabajar en equipo para que todo funcione mejor, como indica Callado (2014): “El aprendizaje cooperativo busca promover el aprendizaje individual mediante el trabajo grupal”

5.2 CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO

La propuesta se va a llevar a cabo en un centro público de Segovia que por motivos de confidencialidad no aparecerá el nombre. Este centro cuenta con unos 220 alumnos en total y atiende a alumnos de Educación Infantil y Educación Primaria. Tiene una línea en 2º, 3º, 4º, 5º y 6º pero en Infantil y 1º tiene dos líneas debido a los desdoblamientos que se han producido a raíz del Covid, porque son cursos que necesitan mucha atención para tener un gran número de alumnos.

5.3 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

La propuesta se ha llevado a cabo en los dos cursos de 1º de Primaria debido a la disponibilidad que tenía, pero con pequeños cambios se puede realizar en cualquier curso de primaria.

Este curso se ha dividido en dos clases. Una de 14 alumnos y otra de 9. Lo normal hubiera sido que todos estuvieran juntos en una misma clase al no superar la ratio de 25 alumnos, pero por el COVID este año se ha hecho una excepción. Todos los alumnos de este curso vienen de dos años muy duros para ellos, donde no han podido asistir al colegio de forma continua y su educación ha sido muy irregular. Siendo alumnos de tan solo 6-7 años que cuentan con muy poca autonomía y necesitan una mayor atención. Por ello, este curso se les ha dividido en dos clases, pudiendo impartir de manera más sencilla todas las

clases y obteniendo unos mejores aprendizajes por parte de los alumnos. Motrizmente hay grandes diferencias entre los más desarrollados y menos, pero todos son capaces de realizar actividad física sin mucho problema. No hay ningún alumno con necesidades educativas específicas por lo que no ha sido necesario meter variantes específicas para este tipo de alumnos.

5.4 LEGISLACIÓN EDUCATIVA

Para la realización de la Propuesta de Intervención me he basado en la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Esta Orden a su vez está basada en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Teniendo en cuenta la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la redacción dada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

5.5 COMPETENCIAS

En esta unidad didáctica se tienen en cuenta todas las competencias del currículo (artículo 10 de la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.) En esta Propuesta se favorece la adquisición de las siguientes competencias básicas:

1. Comunicación lingüística

En E.F. se realizan muchos intercambios comunicativos entre los alumnos, además tienen que comprender las normas dentro de cada actividad para poder desarrollarlas con éxito. También tienen que saber expresarse en las asambleas para compartir información entre alumnos y profesores de manera correcta.

2. Competencia digital

Se utiliza la tecnología para introducir sesiones o retos con videos que se proyectan en clase, apareciendo un contacto con las TIC, aunque ellos no interactúen directamente con ellas.

3. Aprender a aprender

Esta competencia se trabaja en muchos momentos de la Propuesta de Intervención, apareciendo retos que tienen que superar trabajando en equipo sin ayuda del profesor, dejando que interactúen y formulen sus propias estrategias, hasta encontrar la que mejor

funcione. También aparecen actividades donde los alumnos regulan su proceso de aprendizaje, conociendo sus posibilidades y límites y controlando las emociones como el estrés o frustración cuando algo no sale como se esperaban.

4. Competencias sociales y cívicas

Se trabaja de manera global con las anteriores, conociendo sus habilidades sociales a la hora de tomar decisiones en grupo o realizar retos y actividades. Favorece el respeto por la diversidad, vivenciando las posibilidades de los alumnos que tiene más limitaciones, apareciendo momentos de ayuda para que todos puedan lograr el mismo objetivo. La resolución de problemas en actividades donde el profesor no interviene o tienen que ponerse de acuerdo.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Es importante trabajar esta competencia para que los alumnos más introvertidos sean capaces de dar un paso adelante y dar su punto de vista o su solución a una actividad que tienen que resolver en grupo. También se realizan actividades atractivas para el alumno, manteniendo su motivación y esfuerzo en lo alto de manera positiva.

5.6 OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA, DE ÁREA

Con esta Propuesta de Intervención se trabajará los objetivos expuestos en el Artículo 17 del Decreto 26/2016, del 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan

- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

5.7 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Trabajar una experiencia gamificada para favorecer el aprendizaje activo del alumnado.
- Superar retos y desafíos a través del trabajo en equipo o cooperativo.
- Entender las normas del juego y respetarlas en todo momento.
- Mejorar las habilidades motrices de los alumnos a través de diferentes actividades.
- Aumentar la motivación y participación del alumnado en las clases de Educación Física.

5.8 INTERDISCIPLINARIDAD CON TEMAS TRANSVERSALES

Educación Física es una de las asignaturas que más nos sirve para trabajar contenidos transversales. Por lo general en muchas sesiones ya trabajamos valores como compartir o ayudar, pero además en esta Propuesta de Intervención se fomenta el trabajo en equipo y colaboración, no solo hay que llevarla a la práctica, sino que hay que reflexionar y hacer pequeñas paradas en las sesiones para que sean conscientes de que estos valores les van a ayudar a que el funcionamiento de la clase mejore y a formarse como personas.

Por otro lado, se trabaja Ciencias Naturales, apareciendo tipos de Pokémon que están relacionados con la naturaleza (agua, fuego, bicho, tierra) y como son las interacciones que hay entre ellos. Por ejemplo: un Pokémon tipo fuego es más fuerte que uno tipo planta porque el fuego quema las hojas y más débil que un Pokémon tipo agua porque el agua apaga el fuego.

Lengua y Literatura también aparece, es necesario que tengan una buena comprensión oral para entender las actividades que se van a realizar, el uso de vocabulario específico depende del tema que se hable...

5.9 CONTENIDOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJEEVALUABLES

Los contenidos, criterio y estándares que se trabajarán de forma general en el proyecto serán los correspondientes al área de Educación Física en Primaria, que se encuentran reflejados en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<p>Bloque 2. Conocimiento corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> - El eje corporal. Dominio de la orientación lateral del propio cuerpo. Consolidación de la predominancia lateral. - Percepción y estructuración espacio temporal del movimiento: interpretación de trayectorias lineales, apreciación de distancias y recepción de objetos - valoración y aceptación de la propia realidad corporal aumentando la confianza en sus posibilidades, autonomía y autoestima. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. 2. Ser capaz de colocarse respecto a las nociones topológicas básicas. 4. Conocer, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica 	<ol style="list-style-type: none"> 1.2. Salta pequeños obstáculos. 1.4. Realiza movimientos acordes a la trayectoria de un objeto o un compañero 2.2 Identifica su posición y la de los otros/as en una hilera. 4.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase. 4.2. Valora el esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades. 4.3. Identifica derecha e izquierda (eje corporal) respecto a sí mismo. 4.4. Es consciente de su predominancia lateral.
<p>Bloque 3. Habilidades motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación de formas y posibilidades de movimiento a través de diferentes formas de ejecución de desplazamientos, saltos giros, equilibrios y manejo de objetos. - Control de las habilidades motrices básicas más habituales en situaciones sencillas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. 2. Mejorar el nivel de sus capacidades físicas, regulando y dosificando la intensidad y duración 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices. 1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo elemental y global de las capacidades físicas básicas, a través de situaciones de juego - Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad. - Adopción de una actitud positiva hacia las actividades físicas. 	<p>del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.</p>	<p>1.4. Participa en actividades y juegos propuestos utilizando las habilidades básicas.</p> <p>1.7. Realiza lanzamientos y recepciones a distancias pequeñas y en situaciones estáticas.</p> <p>2.1. Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.</p> <p>2.2. Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad.</p>
<p>Bloque 4. Juegos y actividades deportivas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de juegos libres y organizados. Juegos motores, sensoriales, simbólicos, populares y cooperativos. - Utilización de estrategias de cooperación/oposición con relación a los juegos. - Comprensión y cumplimiento de las normas de juego. - Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos. 	<p>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>2. Participar y disfrutar en el juego ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores, como a aspectos de relación con los compañeros</p>	<p>1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p>1.4. Es capaz de utilizar el recurso motriz adecuado a la situación planteada.</p> <p>1.5. Distingue las estrategias de cooperación y de oposición</p>

	<p>3. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo</p>	<p>2.1. Práctica de diferentes tipos de juegos y actividades motrices.</p> <p>2.2. Acepta desempeñar diferentes roles en las situaciones de juego.</p> <p>3.1. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>3.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p>3.3. Acepta las normas y reglas establecidas.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5.10 METODOLOGÍA

La Propuesta de Intervención está basada en una aventura motriz, a través de un tema elegido (Pokémon) se va creando una historia gamificada. El inicio es la desaparición de los Pokémon por manos del Team Rocket y en cada sesión, a través de retos o actividades se irán liberando diferentes Pokémon. Hasta que finalmente a modo de yincana tendrán que ~~superar~~ una batalla final.

Durante las diferentes sesiones se irá variando la metodología utilizada, semidirigida cuando se realice una explicación de la actividad con sus normas y los alumnos tengan que completarla con libertad. Dirigida cuando sean actividades cerradas, donde el profesor tenga el control de la clase en todo momento y los alumnos tengan que seguir los pasos que se les vaya diciendo. Abierta cuando tengan que completar algún reto cooperativo sin la ayuda del profesor, tomando sus propias decisiones hasta llegar a la solución.

Además, dentro de esta aventura motriz aparecen otras metodologías como:

- Aprendizaje por descubrimiento: son los protagonistas de su aprendizaje, teniendo que descubrir la solución de diferentes situaciones. Los alumnos deben de crear diferentes estrategias en su grupo para poder completar el reto o hacerlo de la manera más rápida o efectiva.
- Aprendizaje cooperativo: en muchas ocasiones los alumnos deberán trabajar en equipo para poder completar los retos. Tendrán que utilizar sus habilidades sociales para ponerse de acuerdo, repartir las tareas... si no trabajan en equipo no se completará el reto o si se completa no se conseguirá la bonificación.
- Rol playing: durante todas las sesiones seremos entrenadores Pokémon, deben meterse en el papel para poder vivir la aventura desde dentro. Salvando a los diferentes Pokémon y transformando el gimnasio con sus materiales en un mundo Pokémon de verdad.

5.11 DESARROLLO SESIONES

SESIÓN 1- NOS ADENTRAMOS EN LA AVENTURA POKÉMON

Introducción: al comienzo de la clase se pondrá un breve video del Team Rocket (villanos de los Pokémon) diciendo su lema. A continuación, el profesor entra en clase

disfrazado de entrenador Pokémon (Ash Ketchum) y se hace una pequeña asamblea hablando. Se pondrá en contexto a los alumnos sobre quienes son el Team Rocket, sobre la tragedia que ha ocurrido y mostrándoles una carta que hemos recibido del maestro Pokémon

Se leerá la carta en voz alta, contando que han robado a todos los Pokémon del mundo y que necesitamos la ayuda de los alumnos para poder solucionar este gran problema. Invitándoles a convertirse en entrenadores Pokémon y comenzar la aventura bajando al gimnasio para pasar a formar parte de un nuevo equipo Pokémon.

Una vez bajamos al gimnasio, procederemos a hacer los equipos de manera dinámica. Para ello, tenemos tarjetas que representan tres Pokémon diferentes de diferentes tipos. Creando tres equipos: tipo fuego (Charizard), tipo agua (Blastoise) y tipo planta (Venusaur). Las pondremos boca abajo por todo el gimnasio y cada alumno tendrá que levantar una carta. Haciendo mímica sin hablar, tendrán que buscar a los compañeros que tengan el mismo Pokémon, creando equipos aleatorios que nos servirán para el resto de la Propuesta de Intervención.

Figura 5

Cartas para la creación de equipos



Nota: Elaboración propia

Puesta en acción:

- “Limpiar el laboratorio Pokémon”.

Dividimos la clase en dos equipos y el campo a la mitad, repartimos un montón de pelotas por el gimnasio y deberán lanzar las pelotas al campo del otro equipo durante el tiempo marcado. Una vez acabe el tiempo se hará un recuento del número de pelotas que hay en cada campo, para ver quién es el equipo ganador.

Desarrollo: en este momento iniciaremos el entrenamiento para ser entrenadores Pokémon.

- “Capturando a Pikachu”

Colocaremos a Pikachu enfrente de los alumnos y harán tres filas divididas por los equipos Pokémon (fuego, agua y planta). Por turnos tirarán las pokeballs y tratarán de dar al Pikachu que tienen en frente, como si fuera a capturar a un Pokémon.

- “Capturando a Pikachu II”

Colocaremos a Pikachu enfrente de los alumnos y harán tres filas divididas por los equipos Pokémon (fuego, agua y planta). Por turnos tirarán las pokeballs y tratarán de dejarlas lo más cerca posible del Pikachu.

- “Lanzamiento de pokeballs”

Con las pokeballs o pelotas pequeñas, tendrán que lanzarlas a meterlas en los aros que sostendremos con las manos o con un ladrillo de psicomotricidad. Como si fueran a soltar un Pokémon.

Cierre: al finalizar las actividades se subirá a clase a completar el cuaderno de Educación Física. En el pondrán la fecha, el nombre de la sesión y tendrán que dibujar lo que más les haya gustado de la sesión.

SESIÓN 2: DESCUBRIMOS NUEVOS ENTRENADORES

Introducción: al comienzo de la clase recordaremos lo que hicimos en la clase anterior para volver a introducirnos en el mundo Pokémon. A continuación, les contaremos que en nuestra aventura varios entrenadores están dispuestos a ayudarnos, el primero es el entrenador tipo eléctrico. Necesita nuestra ayuda para salvar a los Pokémon tipo eléctrico y comenzaremos las pruebas. Cada vez que terminen una prueba, si la han realizado con éxito, han colaborado y no ha habido problemas, desbloquearán un Pokémon tipo eléctrico

Puesta en acción.

- “El electrizado:”

Este juego se parece al pillapilla tradicional, pero cuando alguno de los compañeros sea cogido, pasará a ponerse un peto y a ligar. El juego termina cuando todos los alumnos

hayan sido pillados.

Desarrollo: Se realizarán diferentes retos divididos en los equipos que formamos al iniciode la unidad para desbloquear los Pokémon.

- “Vuelta a la colchoneta”

Dar la vuelta a la colchoneta sin tocar el suelo por equipos. En este caso al tener que salvara los Pokémon eléctricos, el equipo de tipo agua es muy débil contra el tipo eléctrico, asique este equipo tendrá una dificultad añadida (en este caso es hacer la actividad con una colchoneta más pequeña de lo normal)

Variantes: aumentar el número de participantes.

- “Pasa la corriente”

creando un círculo entre todos y con las manos juntas, tendrán que lograr pasar los aros entre ellos.

Variantes: Meter dos aros e intentar que no se pillen uno a otro, meter aros más pequeño meter más aros.

- “Pikachu por detrás”

Es el juego de la zapatilla por detrás, pero al cantar la canción sustituiremos “Pikachu pordetrás” por “zapatilla por detrás”

Cierre: al finalizar las actividades se subirá a clase a completar el cuaderno de Educación Física. En el pondrán la fecha, el nombre de la sesión y tendrán que dibujar lo que más les haya gustado de la sesión.

SESIÓN 3: ENTRENADOR TIPO TIERRA

Introducción: al comienzo de la clase recordaremos lo que hicimos en la clase anterior para volver a introducirnos en el mundo Pokémon. A continuación, les contaremos que en nuestra aventura varios entrenadores están dispuestos a ayudarnos, hoy ha venido el entrenador tipo tierra. Necesita nuestra ayuda para salvar a los Pokémon y comenzaremos las pruebas. Cada vez que terminen una prueba, si la han realizado con éxito, han colaborado y no ha habido problemas desbloquearán un Pokémon tipo tierra.

Puesta en acción

- “Tierra, mar y aire”

Todos los alumnos se dispondrán justo detrás de una línea. El profesor dirá tierra mar o aire, existiendo tres posiciones: aire es la posición inicial justo detrás de la línea, para

tierra tendrán que dar un salto hacia adelante desde aire y para mar tendrán que dar un salto hacia atrás desde la posición de aire. Por lo que de mar a tierra tendrán que dar dos saltos hacia adelante o dos saltos hacia atrás, en caso de repetir la misma posición se tendrán que quedar quietos. Poco a poco se irá aumentando la velocidad de los cambios.

Variantes: Saltos laterales derecha izquierda y saltos hacia atrás

Desarrollo: utilizaremos un juego para realizar diferentes retos

- “Cruzar el fango”

Se dividirán en los equipos Pokémon de la primera sesión, para el reto de hoy tendrán que ir de un punto a otro marcado sin tocar el suelo. Para ello, dispondrán de ladrillos que les servirá para cruzarlo. Tendrán que trabajar en equipo y crear una estrategia para realizarlo de la mejor manera posible.

Con este juego tratamos de que terminen colaborando entre todos los alumnos para cruzar el fango, porque comenzarán con ladrillos suficientes, pero en las siguientes rondas habrá grupos que lo tendrán prácticamente imposible para cruzar. No desbloqueando el Pokémon hasta que todos hayan logrado cruzar. Con esto tratamos de que trabajen en equipo, dejando ayudar a los compañeros cuando ya han llegado, pero en la última ronda, un equipo lo tendrá prácticamente imposible para poder cruzar. Esta última ronda disminuirémos la distancia, pero quitaremos muchos ladrillos para que la forma más sencilla de cruzar sea con los ladrillos de todos los equipos y todos por la misma fila de ladrillos. El equipo más desfavorecido, será el de tipo fuego, siendo la tierra muy eficaz en su contra, comenzando desde el principio con menos ladrillos. En esta actividad se podrán desbloquear hasta tres Pokémon nuevos.

Cierre: al finalizar las actividades se subirá a clase a completar el cuaderno de Educación Física. En el pondrán la fecha, el nombre de la sesión y tendrán que dibujar lo que más les haya gustado de la sesión.

SESIÓN 4: POKÉMON TIPO BICHO

Introducción: Al comienzo de la clase recordaremos lo que hicimos en la clase anterior para volver a introducirnos en el mundo Pokémon. A continuación, les contaremos que en nuestra aventura varios entrenadores están dispuestos a ayudarnos, hoy ha venido el entrenador tipo bicho. Necesita nuestra ayuda para salvar a los Pokémon y comenzaremos las pruebas. Cada vez que terminen una prueba, si la han realizado con éxito, han colaborado y no ha habido problemas desbloquearán un Pokémon tipo bicho.

Puesta en acción:

- “Ranas y saltamontes”

Haciendo alusión a los Pokémon tipo bicho, nuestros alumnos se convertirán en ranas y saltamontes. La rana será el que la pica, teniendo que desplazarse dando saltos de rana. El resto de los compañeros serán saltamontes, desplazándose a la pata coja por el espacio marcado. Cuando una rana pille a un saltamontes, pasará a transformarse en rana, hasta que todos los saltamontes hayan sido atrapados

Desarrollo: para esta sesión se trabajarán con pequeñas pruebas

- “La oruga”

Por equipos Pokémon se deberán sentar en fila con las piernas abiertas, agarraran las piernas del compañero de detrás y deberán arrastrarse por el pabellón hasta llegar al punto marcado.

- “La cola de la lombriz”

Se dispondrán de pie en una fila toda la clase o si son demasiados alumnos, se harán equipos de 8-10 personas. En este reto el primero de la fila tendrá que pillar al último de la fila sin soltar la cadena, mientras que el resto de los compañeros lo tienen que impedir. Cuando le haya pillado, el primero pasará a ser el último. Cambiando los roles entre los alumnos.

- “El gusanillo”

Se formará un corro entre todos los alumnos con las piernas abiertas. Para completar el reto, de uno en uno, todos los alumnos deben de pasar por debajo de las piernas de sus compañeros haciendo zigzag.

Cierre: al finalizar las actividades se subirá a clase a completar el cuaderno de Educación Física. En el pondrán la fecha, el nombre de la sesión y tendrán que dibujar lo que más les haya gustado de la sesión.

SESIÓN 5: POKÉMON TIPO ROCA

Introducción: al comienzo de la clase recordaremos lo que hicimos en la clase anterior para volver a introducirnos en el mundo Pokémon. A continuación, les contaremos que en nuestra aventura varios entrenadores están dispuestos a ayudarnos, hoy ha venido el entrenador tipo roca. Necesita nuestra ayuda para salvar a los Pokémon y comenzaremos las pruebas. Cada vez que terminen una prueba, si la han realizado con éxito, han colaborado y no ha habido problemas desbloquearán un Pokémon tipo roca.

Puesta en acción:

- “Robar las pokeballs”

Para este juego dividiremos a la clase en dos equipos y se realizará en un campo de fútbol dividido en dos. Meteremos varias pelotas o pokeballs en las dos porterías y ambos equipos deberán de robarlas sin ser pillados. Los alumnos solos pueden ser pillados en el campo rival y cuando sean pillados deben volver de nuevo hasta su portería y pueden volver al juego. La pelota será robada cuando consigan escapar con ella hasta su campo, donde no pueden ya ser pillados. Si se les pillan con la pokeball en la mano, deberán dejarla en el suelo y los del equipo que le han pillado deberán devolverla a la base.

Desarrollo: jugaremos con pelotas de baloncesto los retos para que se “asemejen” a rocas de verdad

- “La gran roca”

Relevos con pica y balón. En los equipos Pokémon con una pica deberán desplazar un balón de baloncesto rodando sin que se les escape. Una ida y vuelta por alumno.

Variantes: Con una sola mano (dominante y no dominante)

- “Rocas rodantes”

Siguiendo con los equipos, colocaremos los bancos delante de las filas y con los balones de baloncesto deberán conseguir un número de veces pasar los balones de baloncesto de extremo a extremo.

- “¡Bola va!

Formaremos un círculo con todos los alumnos y abriremos las piernas. Se meterán balones dentro del círculo y tendrán que intentar meterlo entre las piernas del compañero haciéndolo rodar.

Cierre: al finalizar las actividades se subirá a clase a completar el cuaderno de Educación Física. En el pondrán la fecha, el nombre de la sesión y tendrán que dibujar lo que más les haya gustado de la sesión.

SESIÓN 6: POKÉMON TIPO VOLADOR

Introducción: al comienzo de la clase recordaremos lo que hicimos en la clase anterior para volver a introducirnos en el mundo Pokémon. A continuación, les contaremos que en nuestra aventura varios entrenadores están dispuestos a ayudarnos, hoy ha venido el entrenador tipo volador. Necesita nuestra ayuda para salvar a los Pokémon y comenzaremos las pruebas. Cada vez que terminen una prueba, si la han

realizado con éxito, han colaborado y no ha habido problemas desbloquearán un Pokémon tipo volador.

Puesta en acción:

- “Vuelo o sangre”

Para este juego necesitaremos una pelota. Todos los alumnos se agruparán en el medio de la pista, uno de ellos lanzará el balón hacia arriba y dirá un nombre. El del nombre tiene que ir rápido a por el balón, mientras el resto huyen del lugar. Cuando haya cogido el balón, dirá “vuelo” o “sangre” y todos los compañeros se quedarán parados. El que tiene el balón podrá dar tres pasos y para tirar a dar a cualquiera de los compañeros.

Desarrollo: se realizarán diferentes retos en los grupos Pokémon

- “Mueve el globo”

Tendrán que desplazar un globo con diferentes segmentos corporales (piernas, espalda cabeza)

- “Te toca a ti”

Deberán desplazar el globo hasta un punto en equipo con una sola consigna. El mismo no puede dar dos veces seguidas al globo.

- “Te toca a ti II”

Toda la clase junta deberán desplazar 3 globos golpeándolos con la misma consigna que antes.

Cierre: al finalizar las actividades se subirá a clase a completar el cuaderno de Educación Física. En él pondrán la fecha, el nombre de la sesión y tendrán que dibujar lo que más les haya gustado de la sesión.

SESIÓN 7: POKÉMON TIPO HIELO

Introducción: al comienzo de la clase recordaremos lo que hicimos en la clase anterior para volver a introducirnos en el mundo Pokémon. A continuación, les contaremos que en nuestra aventura varios entrenadores están dispuestos a ayudarnos, hoy ha venido el entrenador tipo hielo. Necesita nuestra ayuda para salvar a los Pokémon y comenzaremos las pruebas. Cada vez que terminen una prueba, si la han realizado con éxito, han colaborado y no ha habido problemas desbloquearán un Pokémon tipo hielo.

Puesta en acción:

- “Hielo”

Este juego es como el pillapilla tradicional, una la liga y tiene que ir a pillar al resto, cuando toca a alguien ese compañero la pasa a ligar. Pero te puedes salvar de ser pillado diciendo hielo en voz alta, poniendo los brazos en cruz y quedándote quieto. Mientras estés en esa posición no te pueden pillar y para poder volverte a mover un compañero te tiene que pasar por debajo de las piernas.

Desarrollo: se realizarán diferentes retos en los grupos Pokémon

- “Bloque de hielo”

Tendrán que ir y volver hasta un punto con un ladrillo de psicomotricidad en las manos con una pokeball encima, intentando mantener el equilibrio de la bola. Si se les cae, tienen que volverla a poner encima del ladrillo y continuar.

- “Picas de hielo”

Todo el grupo de colocar en círculo con una pica en la mano, tendrán que apoyarla en el suelo y a la cuenta de tres la soltarán e intentaran coger la pica del compañero que tiene a la derecha. Se completará el desafío cuando todos lo consigan sin que se caiga ninguna pica.

- “Asiento deslizante”

Toda la clase se colocará en círculo, se girarán mirando al compañero de delante y se juntarán. Tendrán que conseguir sentarse en las piernas del compañero de atrás todos a la vez, manteniéndose en equilibrio y sin que el bloque se derrumbe.

Cierre: al finalizar las actividades se subirá a clase a completar el cuaderno de Educación Física. En él pondrán la fecha, el nombre de la sesión y tendrán que dibujar lo que más les haya gustado de la sesión.

SESIÓN 8: BATALLA FINAL

Introducción: esta sesión se iniciará en clase, proyectando un video de un recopilatorio de todas las imágenes que les hemos hecho a lo largo de las sesiones. Al final el Team Rocket les retará a completar la batalla final, que se hará en forma de yincana. A continuación, se bajará al gimnasio y comenzará la yincana divididos en los equipos Pokémon.

Desarrollo: para el desarrollo de la yincana todos los equipos empezarán desde el gimnasio. A cada uno se les repartirá una de las pistas, con un número, que describen un sitio del patio del colegio y tendrán que ir en su búsqueda. Cuando encuentren el punto,

tendrán que comprobar que coincide con el número de la pista, aprenderse el nombre del Pokémon que tiene escrito justo debajo y volver al punto de control (gimnasio), donde nos encontraremos los dos profesores. Cuando lleguen y digan el nombre del Pokémon se les realizará un pequeño reto y si consiguen completarlo se les dará un trozo de un puzle y la siguiente pista.

- Pistas:

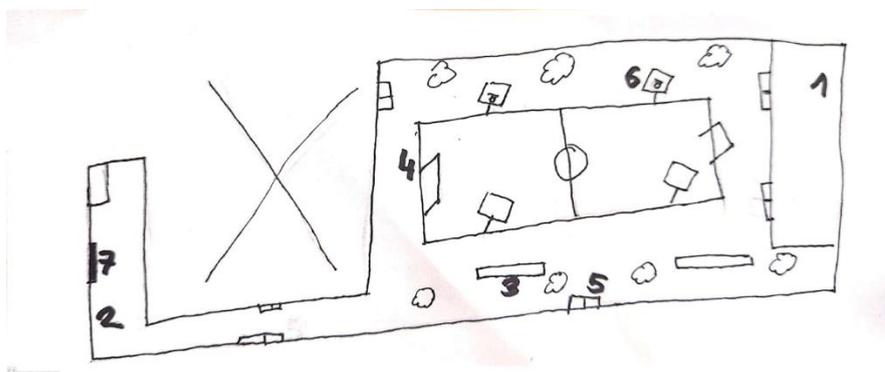
- 1- Tenéis que ir al inicio dónde todo comenzó
- 2- Con una tiza y una piedra podrás jugar y nuestros abuelos se lo pasaban genial
- 3- En los recreos para descansar y merendar lo solemos utilizar
- 4- Con redes la puedes encontrar, pero en este cole solo los goles puedes celebrar
- 5- Para entrar debes atravesar y de metal hecha esta
- 6- Lo más alto que en el patio puedes mirar y 2 o 3 puntos podrás lograr
- 7- Una gran pintura dibujada para que tu vida sea más sana

- Números y pruebas:

- 2 LUGIA- teléfono escacharrado
- 3 DIALGA- bottle flip
- 4 GIRATINA- dar 5 saltos en comba grande
- 5 MEW- adivinanzas
- 6 MOLTRES- explotar globos con el culo
- 7 ZAPDOS- lanzar aros a encestar a una pica

Figura 6

Plano patio "Batalla final"



Nota: Elaboración propia

Cada equipo seguirá un orden diferente para que no se crucen buscando las pistas.

Agua: 2-3-4-5-6-7

Planta: 4-5-6-7-2-3

Fuego: 6-7-2-3-4-5

Cuando todos los equipos hayan completado las pruebas, entre todos deberán construir el puzle, venciendo al Team Rocket y liberando a todos los Pokémon.

Cierre: Al vencer al Team Rocket, abrirán la pokeball gigante, liberando a todos los Pokémon (pegatinas). Como recompensa se les dará una pegatina de Pokémon y una cartade entrenador Pokémon. Al haber completado todas las sesiones se han convertido en un verdadero maestro Pokémon

Por último, completarán la ficha de autoevaluación individualmente en clase y la pegarán en su cuaderno.

Podemos observar los materiales de la Propuesta de Intervención en el ANEXO 1

5.12 RECURSOS: MATERIALES, TEMPORALES, HUMANOS Y ESPACIALES

Recursos materiales: bancos, pelotas, balón de baloncesto, picas, ladrillos de psicomotricidad, aros, ordenador, proyector, cartulinas, pegamento, tijeras, globos, conos, picas, pokeballs, Pikachu de origami y entrenadores plastificados.

Recursos humanos: maestros y alumnos

Recursos temporales: cada sesión tiene una duración de 55 minutos

Recursos espaciales: gimnasio y patio

5.13 ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

En mi caso no he necesitado hacer ninguna variación para los alumnos, debido a que ninguno tenía necesidades de apoyo educativo.

5.14 MODELO DE EVALUACIÓN Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación de los alumnos utilizaremos principalmente la observación. Comprobando si trabajan en equipo, su nivel de desarrollo de las habilidades básicas, el cumplimiento de las reglas... También utilizaremos paradas de reflexión para guiar el aprendizaje de los alumnos y hacerles conscientes y protagonistas el proceso de aprendizaje.

INTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Cuaderno diario: se trata de un cuaderno de Educación Física que tienen que completar todos los días, aprovechando los últimos 5-10 minutos de cada clase. Este tiempo de trabajo nos sirve también para la vuelta a la calma, bajando las

pulsaciones e intensidad física para estar preparados para la siguiente clase. En este cuaderno tienen que escribir la fecha y el título de la sesión, acompañado de un dibujo que representa lo que más les ha gustado de la sesión o alguna de las actividades que se han realizado.

- Cuaderno del profesor: es una herramienta que nos sirve para ir anotando diferentes situaciones o comportamientos que tienen los alumnos a lo largo de las sesiones. Esto nos servirá para mejorar la propuesta en un futuro o para intentar modificar los malos comportamientos de los alumnos
- Insignias grupales: estas recompensas se dan en forma de Pokémon. Cuando logran resolver un reto o realizan una actividad respetando las normas y compañeros, salvan a un nuevo Pokémon que ellos mismos pegan en el mural de la clase, pero cuando no lo logran se les hace saber el motivo para que no pase de nuevo.
- Ficha de autoevaluación (ANEXO 2): esta ficha se completa el último día del proyecto. En ella encontramos diferentes ítems que tendrán que evaluar los alumnos dependiendo de su nivel de logro (bien, regular o mal), representado también con caritas para que lo entendieran mejor. Se valora su nivel de trabajo, mejora de habilidades motrices, respeto de materiales, compañeros y normas y trabajo en equipo.
- Fotos y videos: durante las sesiones se realizarán diferentes fotos y videos que nos servirán para observar la evolución y dar feedback. Además de utilizarse para crear el video de la batalla final y aumentar la motivación desde el principio en esta sesión.

6. RESULTADOS

Para analizar los resultados obtenidos al final de todas las sesiones hablaremos de los alumnos de las dos clases, en total eran 22 y analizar una sola clase me parece muy escaso para obtener resultados fiables. Vamos a comenzar fijándonos en los ítems marcados en la rúbrica de autoevaluación.

- He mejorado mis lanzamientos, desplazamientos, giros...

Muchas de las actividades estaban centradas en mejorar las habilidades básicas y motricidad de los alumnos, siendo un aspecto muy importante para mejorar en 1º de primaria. La mayoría de los alumnos pusieron un bien en este aspecto, al sentir que habían tenido una mejoría en las diferentes habilidades. A través del feedback se trabajaban aspectos como la posición de los pies y el movimiento de las manos al lanzar o la manera más sencilla de realizar desplazamientos.

- He colaborado con mis compañeros.

Este es uno de los ítems más importantes de la propuesta. Obteniendo más regulares que en el ítem anterior, debido a que algunos alumnos buscan la individualidad para resolver los retos y ser los protagonistas, por lo que en algunas actividades no obtenían las insignias al no completar el objetivo o no trabajar en equipo. También se observa que algunos alumnos que les costaba trabajar en equipo finalmente han puesto un bien porque ellos mismos habían notado una mejora en este aspecto.

- He resultado los conflictos a través del diálogo.

Este apartado va ligado con el anterior, puesto que muchos de los conflictos surgían al tener que trabajar en equipo y no se ponían de acuerdo para decidir la mejor estrategia. Surgiendo estas discusiones que intentábamos que resolvieran entre ellos. Los resultados son muy parecidos que el ítem anterior, ellos mismos han sido conscientes que si no trabajan en equipo era porque tampoco sabían resolver los conflictos de una buena manera.

- He aportado mis ideas y he ayudado a resolver los retos.

Este apartado va ligado a la creación de estrategias y planear desde diferentes puntos de vista. Es el ítem que peor se han valorado porque muchos alumnos todavía son muy introvertidos y no tienen iniciativa para dar su opinión delante de todos, les costaba bastante escuchar a todos los componentes del grupo y la presencia de líderes hacía que las decisiones fueran tomadas casi siempre por los mismos alumnos.

- Los grupos han funcionado bien y nos hemos respetado entre todos.

En este punto nos hemos encontrado con una gran mayoría de bienes, al ser clases con pocos alumnos, todos ellos se conocen bien y mantienen una relación cercana. Al crear grupos aleatorios durante una unidad tan larga ha ido cogiendo confianza y han funcionado todos de manera muy correcta.

- He respetado las normas, materiales, profesores y compañeros en diferentes actividades.

El control que teníamos sobre la clase al ser dos profesores producía que saltarse las normas o tener un mal comportamiento fuera difícil, sumado a la atracción por la propuesta la mayoría han puesto un bien en este apartado. Exceptuando dos alumnos que eran un poco más traviosos y a veces desobedecían las indicaciones del profesor, poniendo un regular. Lo que me parece muy positivo porque son conscientes que en ocasiones su comportamiento no es adecuado y no respetan ni a los profesores, ni las normas, ni los compañeros y compañeras

- ¿Qué he aprendido?

Este punto aparecía en la rúbrica para ver si realmente habían obtenido un aprendizaje real y que ellos lo reflejaran en la rúbrica. Obteniendo diferentes resultados muy interesantes; la mayoría puso que “habían aprendido a trabajar en equipo”, aspecto que es esencial y que se buscaba trabajar desde el principio en la propuesta. El segundo resultado que más aparecía era “he aprendido a mejorar los lanzamientos o los saltos”, lo que nos indica que han sido conscientes de su propio aprendizaje y realmente han tenido una mejora en sus habilidades motrices. Por último, encontramos resultados como “he aprendido diferentes juegos” o “he aprendido nuevos Pokémon”, siendo resultados que se salen de los objetivos, pero que nos indican que el tema elegido ha sido interesante para ellos al recalcarlo en su aprendizaje y que las actividades realizadas han sido divertidas.

Otro instrumento que tiene mucha información ha sido ese cuaderno diario que han ido haciendo al finalizar cada sesión (ANEXO 3) En el se ven reflejados los juegos que mejor han funcionado o más han gustado al ser dibujados por una mayoría de alumnos. Teniéndolo en cuenta, por si se lleva de nuevo a la práctica se puede hacer más hincapié en alguno de ellos. Por otro lado, muchos recordaban las insignias de los Pokémon desbloqueados y la querían reflejar en su cuaderno, lo que nos indica que el tema ha sido

muy atractivo teniendo siempre la motivación alta y no perdiendo interés por el tema propuesto. Encontrándonos con Pokémon desde la primera hasta la última sesión.

Una vez analizados todos los resultados, puedo concluir que ha sido una buena elección del tema, apoyada por la moda de las cartas Pokémon que ya estaba en clase. Lo que ha servido para encontrarme con alumnos implicados y motivados que querían resolver los retos y realizaban las actividades con muchas ganas. Además, se ve reflejado en las evaluaciones que han tenido una mejoría en los aspectos que se querían trabajar como la mejora de las habilidades motrices o el trabajo en equipo.

7. CONCLUSIONES

Analizaremos los objetivos propuestos para ver el grado de obtención de cada uno de ellos:

- Trabajar una experiencia gamificada para favorecer el aprendizaje activo del alumnado.

Es el primer objetivo y más importante. Creo que con la propuesta didáctica que he elaborado a través de la gamificación, se ha conseguido favorecer ese aprendizaje activo que se necesita en Educación Física. Logrando que los alumnos sean los protagonistas de su aprendizaje, viviendo una aventura llena de retos y actividades en el mundo de los Pokémon para lograr derrotar al Team Rocket y salvar a todos los Pokémon. Además, se ha logrado juntar la gamificación a esta asignatura, utilizando los diferentes elementos que la forman como las insignias que se iban logrando al superar los retos, la narración de una historia llena de intriga para no perder la motivación, la elección de un tema cercano a los alumnos, una presentación entretenida y llena de elementos atractivos y una cercanía con las TIC creando un video con las fotos y videos recogidos durante las sesiones y herramientas online para crear cartas Pokémon personalizadas.

Han vivido algo diferente a la habitual en Educación Física y se ha logrado que los alumnos se esfuercen y se encuentren motivados a lo largo de todas las sesiones. Aprovechando las ventajas que implica esta metodología para poder llevarlas a la práctica en el aula.

- Superar retos y desafíos a través del trabajo en equipo o cooperativo.

El trabajo en equipo es algo que va de la mano de la gamificación en muchas ocasiones, en mi caso ha sido el componente principal en la mayoría de las sesiones. Con la creación de equipos se ha logrado que trabajen en equipo y aprendan a escuchar a sus compañeros cuando tienen que tomar decisiones grupales. Además, también encontrábamos retos de toda la clase que obligaban a los equipos tener que ayudar al resto de equipos para poder desbloquear las diferentes insignias y si toda la clase no lo lograba no se completaba el reto.

Se han mejorado vínculos sociales entre los alumnos al tener un grupo fijo durante tantas sesiones seguidas, estando en la obligación de tener que convivir y dialogar con todos los compañeros de su grupo la mayoría del tiempo. Me parece muy importante que ellos mismo hayan sido conscientes que han aprendido a trabajar en equipo, reflejándolo en la ficha de autoevaluación que completaron la última sesión.

- Entender las normas del juego y respetarlas en todo momento.

Es importante que desde pequeños los alumnos entiendan que los juegos y actividades tienen unas normas que no se pueden quebrantar, teniéndolas que cumplir para que todo funcione. En el momento que se saltaban las normas probablemente tuvieran menos posibilidades de desbloquear la insignia, lo que ha producido que los alumnos entiendan que tienen que cumplir las reglas o, en ocasiones, que otro compañero le dé un toque de atención para realizar las actividades de la manera correcta. También al ser retos con diferentes indicaciones, se ha producido una mejora en la escucha por parte de los alumnos para enterarse bien de lo que había que hacer, ayudado de la motivación para poder completar el mayor número de retos cada día y desbloquear más Pokémon

- Mejorar las habilidades motrices de los alumnos a través de diferentes actividades.

Este objetivo me pareció muy importante debido a que la sociedad actual se basa en el sedentarismo e incita a la utilización de aparatos electrónicos, dejando de lado la mejora de la motricidad de los alumnos. Este objetivo también se ha cumplido con creces, creando actividades que continuamente trabajaran las diferentes habilidades motrices como desplazamientos, lanzamientos o giros con su respectivo feedback para que realmente se produzca una mejora. Además, algunos lo han reflejado en la ficha de autoevaluación, indicando que sí que han notado que lo han trabajado y mejorado de una manera diferente.

- Aumentar la motivación y participación del alumnado en las clases de Educación Física.

En ocasiones en las clases de Educación Física los únicos que destacan son los más ágiles o veloces, lo que hace que los alumnos más “torpes” pierdan la motivación. Con la utilización de la gamificación todos tenemos un objetivo en común y todos debemos destacar para lograrlo, lo que produce que todos se sientan importantes, actuando con más motivación y esforzándose para que todo salga bien. Además de fomentar la participación, creando un mundo donde todos son protagonistas y todos tienen que participar.

8. PROPUESTAS DE FUTURO

Llevar a cabo una propuesta con este tipo de metodología y que funcione correctamente produce que la motivación por seguir creando propuestas y aventuras gamificadas aumente notablemente. La innovación es algo actual y que todos los profesores vamos a tener que ir haciendo a lo largo de nuestras vidas si no queremos hacer nuestras clases aburridas, investigar sobre diferentes formas de enseñar es útil para sorprender a los alumnos y que se sientan con ganas de ir al colegio cada día y seguir aprendiendo.

También creo que la gamificación todavía es un término que está poco extendido y que muchos profesores no conocen, por lo que debemos hacerlo crecer creando experiencias de este tipo y compartiéndolas con nuestros compañeros para que aprendan su funcionamiento. No podemos simplemente decir que hay que acabar con la educación tradicional y que los libros son muy aburridos para la enseñanza, no podemos intentar cambiar solos la educación, ni los colegios, ni las clases. Debemos empezar a cambiar por nosotros mismos y formarnos para crear clases productivas, con alumnos que están motivados y participan, alumnos que son los protagonistas de su aprendizaje.

Tengo claro que esta gamificación no ha sido perfecta porque ha sido mi primera y hay que aprender a ver los errores, conocer las actividades que mejor funcionan, analizar la estructura y ver si realmente ha sido útil para los alumnos y con los instrumentos de evaluación cambiar aspectos para que consiga un mejor aprendizaje tanto los alumnos como el profesor.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), 801- 811. [Vista de Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos \(cinde.org.co\)](http://cinde.org.co)
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Gate.
- Bueno, D., Marín, I., Pellicer, I., Canaleta, X., García, D., Vila, G., Ortí, J., Navarro, D., Palomares, J., Trillo, A., González, T., Pérez, I.P., Pérez, J.P., Chamorro, C., Arjona, J., López, E., Sotoca. P., García, D., Herrero, G., ... Arévalo, M. (2019). *Gamificación en educación física : reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. España: Inde.
- Callado, C. V. (2014). Aprendizaje cooperativo: aproximación teórico-práctica aplicada a la educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (29), 19-31.
- Castellote, R.M. (1996). *Juego de los indios americanos*. Madrid: Miraguano.
- COROMINAS, J. (1984): *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Gredos, Madrid.
- Cortizo, J., Carrero F y Pérez J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. En *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011*, Universidad Europea de Madrid.
- DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. (BOCYL núm. 142, de 25 de julio de 2016)
- Del Moral, M.E. (2004). Pautas procedimentales para el diseño y análisis de videojuegos desde una perspectiva educativa. En E. Del Moral (coord.). *Sociedad*

del Conocimiento, Ocio y Cultura: Un enfoque interdisciplinar (pp.407-426).

Oviedo: Editorial KRK.

- Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L. y Adams, S. (2012). *Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017*. Austin, Texas: The New Media Consortium
- Feixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. UOC
- García, R., Bonilla, M. y Diego, J. M. (2018). Gamificación en la escuela: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Á. Torres y L. Romero, *Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 71-95). Ecuador: Abya-Yala. [Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación - Dialnet \(unirioja.es\)](#)
- Gil-Quintana, J. y Prieto, E. (2020) La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 4(4), 81-83.
- Marqués, P. (2013). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1). [Impacto de las Tic en la educación: Funciones y limitaciones - Dialnet \(unirioja.es\)](#)
- McLennan, N. y Thompson, J. (2015). *Educación Física de Calidad: Guía para los responsables políticos*. UNESCO.
- Monguillot, M., González, C., Zurtia, C., Almirall, L., y Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en Educación Física. *Apunts. Educación Física*, (119), 71-79. Doi: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (BOE núm. 52, de 1 de marzo de 2014).
- Simba, S. L. (2017). *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial*. Trabajo fin de Grado.
- UNICEF COMITÉ ESPAÑOL. (2006). *CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO*. Unicef. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid. Ediciones Pearson.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

10. ANEXOS

ANEXO 1: MATEERIALES PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

CARTA POKÉMON



Hola Ash Ketchumpi, sabemos que eres un gran entrenador Pokémon y que siempre le has dedicado a cuidar de ellos por ello, hemos querido contactar contigo para ver si nos puedes ayudar a resolver el gran problema que tenemos. Como has podido observar, últimamente el mundo de los Pokémon está más vacío que nunca. Ha sufrido un gran ataque por parte del Team Rocket y la mayoría de los Pokémon han desaparecido.

Necesitamos que unas a todos los entrenadores Pokémon que encuentres a lo largo de tu aventura para poder combatir este suceso tan triste. Y volver al mundo tan feliz y bonito donde Pokémon y entrenadores convivíamos diariamente y nos ayudábamos. Nos encontramos desolados y creemos en ti para lograrlo.

Cuando encuentres a los entrenadores que estén dispuestos a ayudarnos reúnete con nosotros en el gimnasio para que puedan elegir su equipo Pokémon del que van a pasar a formar parte.



Mucha suerte en tu aventura.

Un saludo: El gran maestro Pokémon



PIKACHU DE ORIGAMI



POKEBALLS AUTOCONSTRUIDAS



PANEL POKÉMON



PANEL POKÉMON COMPLETO



FOTOS SESIONES





POKÉMON PARA DESBLOQUEAR (Insignias)

TIERRA



TIERRA



ROCA



BICHO



HELO



VELADOR



POKEBALL BATALLA FINAL Y PEGATINAS



CARTA ENTRENADORES POKEMON



ENTRENADORES POKEMON



VIDEO BATALLA FINAL

No aparece por motivos de privacidad

ANEXO 2: FICHA AUTOEVALUACIÓN

Unidad didáctica "En busca de los Pokémon" Alumno: Clase:			
	Bien 	Regular 	Mal 
He mejorado mis lanzamientos, desplazamientos, giros...			
He colaborado con los miembros de mi equipo			
He resuelto los conflictos a través del diálogo			
He aportado mis ideas y he ayudado a resolver los retos			
Los grupos han funcionado bien y nos hemos respetado entre todos			
He respetado las normas, materiales, profesores y compañeros en las diferentes actividades			
¿Qué he aprendido? 			

ANEXO 3: EJEMPLO CUADERNO DIARIO

