



# Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

*Metodologías activas en Educación Física: Una propuesta didáctica basada en la gamificación para potenciar la motivación y el aprendizaje significativo del alumnado*

**Autora: Diana García Martín**

**Tutora académica: Sara Manrique Martín**



**Facultad de Educación  
de Segovia**

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este Trabajo de Fin de Grado se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

*Jugar no es un descanso del aprendizaje. Es un aprendizaje interminable, encantador, profundo, atractivo y práctico. Es la puerta al corazón del niño.*

Vince Gowmon

## **Resumen**

El presente Trabajo de Fin de Grado parte de la necesidad de potenciar la motivación y el protagonismo del alumnado en Educación Física, ante la constatación de los bajos niveles de interés y participación en esta área. Para abordar esta problemática, se plantea una propuesta didáctica basada en la gamificación, fundamentada en metodologías activas que combinan dinámicas lúdicas, progresión por niveles y retroalimentación constante. Dicha intervención se adapta tanto al contexto del aula como a los intereses del alumnado, con el objetivo de fomentar la motivación intrínseca, la autonomía y un aprendizaje significativo, centrado en el desarrollo de competencias motrices y sociales. A lo largo del trabajo se analiza la implementación de la propuesta, así como su impacto en la implicación y el aprendizaje del alumnado. Finalmente, pese a ciertas limitaciones derivadas del tiempo y del entorno, los resultados muestran una mejora significativa en la participación, el compromiso y la cohesión grupal, poniendo de manifiesto el valor de enfoques pedagógicos innovadores centrados en las necesidades e intereses del alumnado.

**Palabras clave:** Gamificación, Motivación, Educación Física, Metodologías Activas, Aprendizaje Significativo.

## **Abstract**

The present Final Degree Project is based on the need to enhance the motivation and protagonism of students in Physical Education, given the low levels of interest and participation in this area. To address this problem, a didactic proposal based on gamification is proposed, based on active methodologies that combine playful dynamics, progression by levels and constant feedback. This intervention is adapted both to the classroom context and to the students' interests, with the aim of promoting intrinsic motivation, autonomy and meaningful learning, focused on the development of motor and social skills. Throughout the paper, the implementation of the proposal is analyzed, as well as its impact on student involvement and learning. Finally, despite certain limitations derived from time and environment, the results show a significant improvement in participation, commitment and group cohesion, highlighting the value of innovative pedagogical approaches focused on the needs and interests of students.

**Keywords:** Gamification, Motivation, Physical Education, Active Methodologies, Meaningful Learning.

## Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>8</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>10</b>
Objetivos generales .....	10
Objetivos específicos.....	10
<b>Justificación .....</b>	<b>11</b>
<b>Fundamentación teórica y antecedentes .....</b>	<b>13</b>
1. Transformación educativa y nuevas metodologías.....	13
1.1 Fundamentos teóricos de las metodologías activas .....	14
1.2 Impacto de las metodologías activas en el aprendizaje .....	15
2. Motivación del alumnado en contextos educativos activos.....	16
2.1. Importancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	16
2.2. Bases teóricas de la motivación aplicadas a metodologías activas.....	17
2.3. Beneficios de las metodologías activas en la motivación del alumnado .....	19
3. La Educación Física como escenario para la innovación metodológica .....	21
3.1 El papel del alumnado como protagonista del aprendizaje .....	21
3.2 Modelos pedagógicos activos en Educación Física.....	21
3.3 Beneficios de los métodos pedagógicos centrados en el alumnado .....	24
4. La gamificación como estrategia metodológica en Educación Física.....	25
4.1 Concepto y Principios Fundamentales de la Gamificación .....	25
4.2. Principios fundamentales de la gamificación en la enseñanza .....	26
4.3. Aplicación de la gamificación en Educación Física.....	27
4.4. Conclusiones sobre la aplicación de la gamificación en la Educación Física .....	29
<b>Diseño de la propuesta de intervención.....</b>	<b>30</b>
1. Título .....	30
2. Contextualización.....	30
2.1. Características del centro y su entorno.....	30
2.2. Características del grupo-clase.....	31
2.3. Características psicoevolutivas del alumnado de 6.º de Primaria.....	31
3. Justificación.....	32
4. Legislación educativa .....	33
4.1 Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir .....	33
4.2 Interrelación entre competencias clave, descriptores operativos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos del área y transversales .....	34

5. Metodología: métodos, estilos, estrategias y técnicas .....	35
5.2 Cronograma y organización del tiempo .....	36
5.3 Organización del espacio.....	36
5.4 Materiales y recursos.....	37
6. Planificación de actividades y tareas.....	37
6.1 Distribución temporal de las sesiones y objetivos de cada una de ellas .....	39
7. Atención a las diferencias individuales .....	40
8. Proceso de evaluación .....	40
8.1 Indicadores de logro en los que se subdividen los criterios de evaluación .....	41
8.2 técnicas e instrumentos de evaluación, herramientas para la calificación, momentos en los que se evaluará y agentes evaluadores .....	41
8.3 Instrumentos de recogida de datos para el análisis de la motivación y el aprendizaje significativo .....	43
9. Valoración de la situación de aprendizaje .....	44
<b>Resultados .....</b>	<b>46</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>51</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>54</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Principios fundamentales para el diseño de una estrategia gamificada bien planificada</i> .....	26
<b>Tabla 2.</b> <i>Distribución temporal de las sesiones y objetivos de cada una de ellas</i> .....	39
<b>Tabla 3.</b> <i>Técnicas de evaluación empleadas</i> .....	42
<b>Tabla 4.</b> <i>Instrumentos de evaluación utilizados y aplicación</i> .....	42
<b>Tabla 5.</b> <i>Agentes implicados en el proceso evaluador</i> .....	43
<b>Tabla 6.</b> <i>Instrumentos complementarios para el análisis motivacional</i> .....	44

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> <i>Comparativa del nivel de motivación del alumnado antes y después de la intervención</i> .....	47
<b>Figura 2.</b> <i>Evaluación semanal agrupada de indicadores de la rúbrica de observación docente</i> ..	48
<b>Figura 3.</b> <i>Distribución de respuestas por ítem del cuestionario de autoevaluación</i> .....	49

## Índice de Anexos

Anexo I: Interrelación entre competencias clave, descriptores operativos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos del área y transversales. ....	58
Anexo II: Temporalización (Cronograma y Organización del tiempo) .....	61
Anexo III: Descripción detallada de las sesiones del proyecto y los recursos materiales, humanos y espaciales requeridos para su implementación.....	62
Anexo IV: Material elaborado para la implementación de la situación de aprendizaje .....	74
Anexo V: Indicadores de logro en los que se subdividen los criterios de evaluación de la propuesta .....	84
Anexo VI: Instrumentos de Evaluación del Alumnado y Recogida de Datos para el Análisis de Resultados .....	85

## Introducción

Desde mis primeras experiencias como estudiante de Educación Física, he sido testigo de cómo la motivación del alumnado fluctúa frente a enfoques tradicionales basados en la repetición técnica. Sin embargo, esta inquietud se consolidó al descubrir el potencial de las metodologías activas para transformar el engagement en el aula. A partir de entonces, comencé a interesarme por propuestas pedagógicas que pusieran al alumnado en el centro del proceso, promoviendo su participación activa, su autonomía y su implicación real en el aprendizaje.

Este trabajo nace, pues, de la convicción de que las metodologías activas, cuando se diseñan desde evidencias científicas y no desde la moda educativa, pueden ser una palanca para un aprendizaje verdaderamente significativo.

Además, esta reflexión personal concuerda con las transformaciones que ha ido sufriendo la Educación Física desde hace años, donde se han ido abandonando esos modelos conductistas para adoptar perspectivas que valoran la autonomía, la colaboración y el crecimiento integral de los estudiantes (León-Díaz et al., 2023). En este contexto, es donde la gamificación cobra importancia, pues posibilita la creación de experiencias educativas más cautivadoras, que no solo incrementan la motivación, sino que también promueven el desarrollo de diversas habilidades (Pérez-Pueyo et al., 2021).

Sin embargo, su implementación en contextos reales tropieza con un vacío crítico: la falta de protocolos sistematizados que alineen mecánicas de juego con objetivos curriculares específicos, pues como señala Kapp (2012), con frecuencia su aplicación se limita a sistemas de recompensas superficiales, sin alcanzar una verdadera integración pedagógica.

Ante este desafío pedagógico, el presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante, TFG) se plantea como respuesta concreta para demostrar cómo el juego, cuando se estructura con intencionalidad educativa, puede transformarse en un instrumento pedagógico eficaz que favorezca la adquisición de aprendizajes significativos, con especial atención al ámbito de la Educación Física en Educación Primaria. Pues esta etapa educativa, reconocida como crucial para el desarrollo de hábitos saludables y competencias psicosociales (UNESCO, 2024), constituye el contexto idóneo para implementar estrategias gamificadas que, aprovechando la natural predisposición infantil hacia el juego, lo conviertan en una valiosa herramienta de aprendizaje.

Para materializar este propósito, el trabajo se organiza siguiendo una secuencia lógica que combina fundamentación teórica y desarrollo práctico. Tras esta introducción, se establecen los objetivos generales y específicos que se pretenden conseguir con el desarrollo del trabajo, seguidos de una justificación que contextualiza la relevancia académica y social del tema. A continuación, el marco teórico analiza los fundamentos conceptuales que sustentan la propuesta, integrando perspectivas pedagógicas actuales y, posteriormente, la metodología detalla el proceso de diseño, incluyendo criterios pedagógicos, características del alumnado destinatario, instrumentos de evaluación y desarrollo sistemático de la propuesta. Tras ello, se presentan los resultados obtenidos de la implementación y, finalmente, las conclusiones sintetizan el análisis crítico del proyecto, valoran sus resultados y limitaciones, y destacan su potencial para la práctica docente y futuras investigaciones.

Con este marco, el trabajo aspira a un doble objetivo: en el plano teórico, avanzar en la sistematización de la gamificación como estrategia pedagógica; en el práctico, ofrecer a los profesionales de Educación Primaria herramientas basadas en evidencias para enriquecer su labor educativa. Todo ello desde un enfoque riguroso que compatibiliza innovación con adaptación a las características psicoevolutivas del alumnado.

## **Objetivos**

### **Objetivos generales**

- Diseñar una propuesta didáctica gamificada en Educación Física, fundamentada en los principios de las metodologías activas, para potenciar la motivación intrínseca, la autonomía y las competencias motrices y sociales del alumnado.
- Aplicar la propuesta en un contexto real de aula, ajustándola al ritmo y particularidades del grupo, con el fin de ofrecer una experiencia de aprendizaje más activa, cercana y adaptada a lo que realmente necesita el alumnado.
- Analizar la viabilidad y los posibles resultados de dicha propuesta mediante una reflexión crítica, valorando su efectividad y su impacto en la motivación del alumnado, el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias sociales dentro del área de Educación Física.

### **Objetivos específicos**

- Analizar qué son las metodologías activas y cómo influyen en la participación y motivación del alumnado en Educación Física, con especial atención a la gamificación.
- Identificar qué elementos son clave para diseñar experiencias lúdicas realmente efectivas en el área de Educación Física, teniendo en cuenta los distintos niveles de habilidad del alumnado.
- Despertar el interés y aumentar la motivación del alumnado hacia los contenidos del área mediante una propuesta gamificada que favorezca un aprendizaje activo.

## Justificación

La decisión de centrar este TFG en la gamificación aplicada a la Educación Física en Educación Primaria surge de una necesidad tangible observada tanto en las aulas como en la literatura pedagógica actual. Durante mis prácticas curriculares y extracurriculares realizadas a lo largo de la carrera, he podido constatar cómo muchos docentes de Educación Física se enfrentan a un doble desafío: por un lado, la exigencia de cumplir con los objetivos curriculares establecidos y, por otro, la dificultad de mantener el interés y la participación activa de los alumnos en actividades que, en ocasiones, perciben como repetitivas o desconectadas de sus intereses.

Este problema dista de ser anecdótico. Según un estudio realizado por Mayor Díez et al. (2024) se muestra que, a medida que el alumnado crece, la motivación hacia la Educación Física tiende a disminuir, sobre todo en aquellos estudiantes que no se sienten especialmente hábiles en los deportes más tradicionales. Frente a esta situación, la gamificación se presenta como una estrategia interesante para volver a conectar el aprendizaje con el disfrute, aprovechando el gran valor del juego durante el desarrollo infantil.

Ahora bien, este problema va más allá de lo puramente educativo. En un contexto social en el que la inactividad física y el sedentarismo infantil van en aumento (AESAN, 2022), se hace necesario cuestionar los métodos tradicionales de enseñanza en Educación Física, pues ya no basta con promover el ejercicio físico en la escuela, sino que es fundamental despertar una motivación interna que ayude a consolidar hábitos saludables y duraderos.

Precisamente en este contexto, la gamificación, al integrar elementos como narrativas, retos progresivos o dinámicas colaborativas, puede transformar la percepción del ejercicio físico, asociándolo a experiencias positivas y significativas.

Además, cabe destacar que la elección de este tema refleja un compromiso con la innovación educativa realista. Lejos de adoptar tendencias superficiales, el trabajo busca demostrar que la gamificación, cuando se diseña con rigor, no es un simple "parche motivacional", sino una herramienta pedagógica estructurada. Para ello, se parte de un análisis de las necesidades reales del alumnado de Primaria, así como de las limitaciones prácticas que los docentes encuentran en su día a día (espacios, recursos, tiempo, etc.).

Por último, en relación a las competencias del título, la elaboración de este TFG refleja el desarrollo de las competencias profesionales establecidas en el plan de estudios del Grado en Educación Primaria y necesarias para concluir el grado. Si bien el programa formativo integra múltiples habilidades docentes, este proyecto me ha permitido profundizar de manera específica en aquellas que a continuación se describen:

En primer lugar, se demuestra la *posesión y comprensión de conocimientos avanzados en el área de estudio* mediante el análisis exhaustivo de los fundamentos teóricos de la gamificación y su aplicación al contexto educativo. Asimismo, el diseño de la propuesta práctica manifiesta la *capacidad de aplicar estos conocimientos al trabajo o vocación de una forma profesional*, resolviendo problemas educativos concretos mediante estrategias innovadoras. Del mismo modo, el proceso investigador evidencia la *capacidad de análisis e interpretación de datos* a través del tratamiento sistemático de fuentes documentales y observaciones de aula.

Por otro lado, la estructuración metodológica de este trabajo permite demostrar el *desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo*, manifestadas en la habilidad para organizar y ejecutar un proyecto de tal magnitud con un riguroso nivel académico.

A su vez, el enfoque inclusivo de las actividades planificadas pone de manifiesto un verdadero *compromiso con la igualdad y la equidad en la educación*, pues garantiza que todos los estudiantes tengan la posibilidad de participar.

Finalmente, en cuanto a las competencias específicas de la mención en Educación Física, el proyecto desarrolla particularmente el *conocimiento y comprensión del potencial educativo de esta disciplina* mediante el análisis de su aplicación en el contexto de Primaria. De igual manera, la propuesta gamificada evidencia la *capacidad para transformar el conocimiento teórico en procesos de enseñanza y aprendizaje adecuados*, diseñando intervenciones que integran los fundamentos de la Educación Física con metodologías innovadoras.

De este modo, el presente trabajo no solo cumple con las exigencias académicas establecidas para la obtención del título, sino que además consolida las competencias profesionales necesarias para el ejercicio docente especializado en Educación Física.

## **Fundamentación teórica y antecedentes**

Si bien la gamificación constituye el eje central de este trabajo, su comprensión exige un análisis desde sus fundamentos pedagógicos más amplios. Por ello, esta fundamentación teórica se organiza progresivamente; partiendo de las metodologías activas como marco general para evidenciar el sustento pedagógico de la gamificación, hasta concretar los principios específicos de esta última en Educación Física. De esta manera, además de contextualizar su valor educativo, podremos demostrar su coherencia con los paradigmas actuales de innovación didáctica.

### **1. Transformación educativa y nuevas metodologías**

En las últimas décadas, el proceso de enseñanza-aprendizaje ha evolucionado notablemente; los métodos tradicionales, caracterizados por una enseñanza unidireccional de conocimientos del docente hacia el alumnado, han demostrado ser insuficientes para afrontar las demandas de una sociedad cada vez más global y digital (Defaz Taipei, 2020). Por eso, se han creado nuevas estrategias pedagógicas que buscan que los estudiantes participen activamente en su propio aprendizaje.

Las metodologías activas son un claro ejemplo de estas estrategias, ya que ponen al alumnado como protagonista en la construcción de su propio conocimiento (León-Díaz et al., 2023). Además, fomentan la autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas, habilidades muy necesarias hoy en día. También permiten que la enseñanza sea más contextualizada y significativa, adaptándose a los intereses y necesidades de los estudiantes, y dejando atrás la práctica tradicional que los hacía recibir pasivamente la información (León-Díaz et al., 2020).

Por ello, estas metodologías son clave para desarrollar competencias transversales que ayuden a los alumnos a enfrentarse a problemas cotidianos y a relacionarse mejor con su entorno social.

Es fundamental, entonces, profundizar en los principios teóricos que apoyan las metodologías activas y entender cómo se aplican en el aula. Así podremos no solo contextualizar su uso, sino también evaluar cómo contribuyen al desarrollo de competencias y a mejorar la calidad educativa en términos de aprendizaje significativo, motivación y participación activa.

## **1.1 Fundamentos teóricos de las metodologías activas**

Las metodologías activas se sustentan en el constructivismo, una corriente pedagógica que considera el aprendizaje como un proceso dinámico en el cual los estudiantes construyen su conocimiento de manera activa a partir de sus experiencias y conocimientos previos (Baro Cáliz, 2011).

Este principio se fundamenta en las ideas de Piaget (1980), quien planteaba que el aprendizaje va más allá de la simple recepción de información. Para él, aprender implica una reestructuración interna de nuestros esquemas mentales, dándoles forma para integrar nuevos conceptos.

De este modo, el alumno se convierte en un agente activo, capaz de modificar y transformar lo que adquiere, otorgándole un significado propio y profundo.

Siguiendo esta base constructivista, Ausubel (1983) amplió la comprensión del proceso de aprendizaje con su teoría del aprendizaje significativo, al explicar que la adquisición de nuevos conocimientos ocurre de manera efectiva cuando estos se relacionan lógicamente con lo que el estudiante ya sabe. Tal y como señala el autor, "El aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos anteriores de los alumnos" (Ausubel, 1983, como se citó en Baro Cáliz, 2011, p. 2).

Por otro lado, Bruner (1988) habló sobre lo importante que es el aprendizaje por descubrimiento para que los estudiantes se involucren de verdad. Este enfoque amplía ambas ideas y, además, se centra en darles a los alumnos las herramientas para que puedan explorar, hacer preguntas y sacar sus propias conclusiones por sí mismos.

De esta manera, se ve cómo los principios del constructivismo y las metodologías activas están muy relacionados, algo especialmente importante en áreas como la Educación Física, donde es clave que el aprendizaje sea completo y no solo teórico.

Así pues, en el ámbito de la Educación Física, han ido ganando relevancia debido a su capacidad para fomentar ese aprendizaje integral y significativo, pues superan el modelo tradicional centrado en la repetición y el rendimiento, y promueven un enfoque que integra aspectos psicomotrices, sociales y educativos.

Además, como apuntan Kirk (2020) y Fitzpatrick (2019), favorecen la alfabetización motriz y la conexión con el entorno real del alumnado, aspectos clave para su formación global.

En este sentido, podemos decir que son capaces no solo de ayudar a los estudiantes a aprender contenidos, sino también de fomentar habilidades importantes como la autonomía, el trabajo en equipo y la aplicación práctica de lo aprendido. Por eso, resultan fundamentales si queremos ayudar a formar personas preparadas para adaptarse a un mundo en constante cambio (León-Díaz et al., 2020).

Por tanto, para entender bien por qué las metodologías activas son tan importantes en la educación, es necesario analizar cómo influyen en el aprendizaje y en el desarrollo de competencias fundamentales para los estudiantes, lo que nos permitirá valorar su verdadero aporte, más allá de sus características teóricas.

## **1.2 Impacto de las metodologías activas en el aprendizaje**

Como ya se ha mencionado, vivimos en un mundo en constante transformación. Por ello, es fundamental que los estudiantes desarrollen la capacidad de pensar por sí mismos, adaptarse y tomar decisiones con criterio.

Precisamente por estas necesidades, las metodologías activas cobran cada vez más importancia en el aula, pues no se trata solo de aprender contenidos, sino de fomentar habilidades prácticas y personales que serán clave a lo largo de su vida, tanto en lo profesional como en lo personal (León-Díaz et al., 2023).

Además, hoy en día, donde la tecnología juega un papel fundamental en la educación, cobran mayor importancia, pues se benefician mucho del uso de herramientas digitales, permitiendo adaptar los contenidos a los intereses de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más dinámico e interactivo (Baro Cáliz, 2011). De esta forma, el buen uso de las TIC acaba reforzando este enfoque y abriendo las puertas a un aprendizaje más flexible y accesible.

Por tanto, las metodologías activas representan un cambio clave en la forma de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues al poner al alumno en el centro, no solo mejoran la calidad del aprendizaje, sino que además lo preparan para afrontar con autonomía y confianza los desafíos que se le presenten en el futuro.

Sin embargo, hemos de tener en cuenta que integrar estas estrategias en la práctica docente implica un cambio de paradigma que requiere innovación y compromiso por parte del profesorado, pero cuyos beneficios en términos de motivación y resultados educativos justifican ampliamente su adopción.

## **2. Motivación del alumnado en contextos educativos activos**

### **2.1. Importancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

Dentro del conjunto de ventajas asociadas a las metodologías activas, resulta particularmente relevante analizar su incidencia en la dimensión motivacional del alumnado, dado que uno de sus beneficios más destacados radica en su capacidad para potenciar la motivación en el proceso de aprendizaje.

La motivación pues, entendida como un motor clave dentro del proceso educativo (González Pienda, 2003), juega un papel esencial en la forma en que los estudiantes participan en clase, rinden académicamente y enfrentan desafíos intelectuales.

Al final, no es solo un aspecto más del aprendizaje, sino un factor que influye directamente en el nivel de compromiso del alumnado y en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde esta perspectiva, las metodologías activas han ido ganando espacio al poner al estudiante en el centro y darle un papel mucho más activo y significativo, pues al promover el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución práctica de problemas, estas estrategias resultan muy efectivas para captar el interés de los alumnos y fortalecer su motivación, especialmente la que nace desde dentro, la motivación intrínseca. Además, diversos estudios recientes han destacado estos beneficios, mostrando cómo este enfoque favorece el aprendizaje a través de la experiencia directa, la interacción con otros y la conexión con situaciones reales (Valencia-Quintero et al., 2024).

Ahora bien, para comprender mejor cómo se relacionan estas metodologías con la motivación del estudiante, es necesario volver a las bases teóricas que explican esta conexión.

Para este fin, a lo largo de los años, se han desarrollado diversas teorías que explican el papel crucial de la motivación en el aprendizaje y su vinculación con las estrategias pedagógicas.

En consecuencia, el presente análisis se articula en torno a tres pilares conceptuales fundamentales: la Teoría de la Autodeterminación, el Aprendizaje Significativo y la Teoría del Flujo, unos enfoques que ayudan a comprender mejor los mecanismos que sustentan la motivación en los contextos educativos activos y ofrecen un marco sólido para valorar la eficacia de estas metodologías.

## 2.2. Bases teóricas de la motivación aplicadas a metodologías activas

- Teoría de la autodeterminación

Según la Teoría de la Autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan (1985, citado en Deci & Ryan, 2000), la motivación de una persona está estrechamente ligada a la satisfacción de tres necesidades fundamentales: sentirse autónoma, capaz y vinculada con los demás. Cuando estas condiciones se cumplen, es más probable que surja una motivación genuina, nacida del interés propio, lo cual se refleja positivamente en el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje y, en consecuencia, en un mejor desempeño académico.

Las metodologías activas encajan muy bien con esta teoría porque ponen al alumno en un papel protagonista durante su formación, dándole más control sobre cómo aprende. También ayudan a desarrollar su competencia, al plantearles desafíos que van aumentando poco a poco y que les permiten ganar confianza en sus capacidades. Además, fomentan la interacción entre compañeros mediante actividades cooperativas y trabajo en grupo (Muntaner Guasp et al., 2020).

Este enfoque es especialmente relevante en el área de Educación Física, donde la autodeterminación juega un papel clave en la implicación del alumnado. En este contexto, diversos estudios han señalado que el uso de metodologías activas favorece la motivación, la autonomía y la autorregulación del aprendizaje (León-Díaz et al., 2023). Por ello, se ha argumentado la necesidad de superar enfoques tradicionales y adoptar modelos pedagógicos más activos y participativos (Kirk, 2020; Fitzpatrick, 2019; Tinning, 1996), lo que puede contribuir a mejorar la disposición del alumnado hacia la práctica de la actividad física a lo largo del tiempo (Fletcher et al., 2021; García de las Bayonas Plazas & Baena Extremera, 2017).

Por último y en relación con este modelo, Valencia-Quintero et al. (2024) destacan que "Las metodologías activas constituyen una innovación pedagógica fundamental que sitúa al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje, promoviendo la motivación intrínseca, la autonomía y el desarrollo de competencias transversales esenciales como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad." (p. 45). Síntesis que evidencia la congruencia teórica entre los postulados de la autodeterminación y las metodologías activas, estableciendo su valor epistémico para la comprensión de los procesos motivacionales en contextos educativos innovadores.

- Aprendizaje significativo

Siguiendo con lo que ya hemos mencionado, la teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (1983) nos ayuda a entender cómo las personas asimilan la información desde el punto de vista cognitivo. Según esta teoría, aprender es mucho más efectivo cuando los nuevos conocimientos se conectan de manera lógica con lo que el estudiante ya sabe.

Sin embargo, para que esto pueda ocurrir realmente, es fundamental que el contenido tenga sentido para quien está aprendiendo; que la persona pueda verlo como algo útil y relacionado con su propia experiencia o entorno. De esta forma, además de facilitar la comprensión, se mejora la retención a largo plazo y la capacidad para aplicar lo aprendido en diferentes contextos.

Así, este enfoque converge con las necesidades de competencia y autonomía mencionadas anteriormente y señaladas por Deci y Ryan (2000), pues exigen que el alumno perciba el contenido como significativo, fortaleciendo así su motivación intrínseca y su capacidad para transferir lo aprendido, lo que facilitará su comprensión y retención a largo plazo.

De esta manera, las metodologías activas, cuya eficacia en la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas ya ha sido destacada, resultan igualmente clave para promover este tipo de aprendizaje.

En el ámbito de la Educación Física, esta sinergia se manifiesta con especial claridad. El uso de metodologías activas bajo un enfoque significativo, como plantean León-Díaz et al. (2023), permite conectar los contenidos teóricos con experiencias motrices reales, aumentando el compromiso genuino del alumnado y facilitando que los niños puedan aplicar lo aprendido en situaciones concretas. Así, se va más allá de simplemente ejecutar una técnica y se fomenta una comprensión más sólida y reflexiva de los principios que sustentan la actividad física (Kirk, 2020; Tinning, 1996).

- La teoría del flujo y el aprendizaje inmersivo en metodologías activas

La Teoría del Flujo, desarrollada por Csikszentmihalyi (1990), completa este marco teórico, constituyéndose como el tercer pilar conceptual que, junto con la Teoría de la Autodeterminación y el Aprendizaje Significativo, explica el potencial pedagógico de las metodologías activas.

Así, esta teoría describe el estado mental en el que una persona está totalmente concentrada en una actividad, disfrutándola y sintiéndose muy motivada. Para que esto ocurra, es importante que el nivel de dificultad de la tarea esté bien ajustado a las habilidades de quien la realiza, así se evita que se sienta frustrado o aburrido (Csikszentmihalyi, 1990). Por eso, este estado psicológico ideal se caracteriza por: 1. una concentración total en lo que se está haciendo, 2. un buen equilibrio entre el reto y las capacidades de la persona, y 3. una sensación de control junto con la pérdida de la noción del tiempo.

En este marco es precisamente donde radica la relevancia de las metodologías activas, ya que generan sistemáticamente las condiciones para alcanzar este estado de flujo a través de tres mecanismos fundamentales. En primer lugar, mediante el diseño de retos progresivos que se ajustan al desarrollo competencial del alumnado (Muntaner Guasp et al., 2020). En segundo término, a través de la implementación de sistemas de retroalimentación continua que permiten la autorregulación del proceso de aprendizaje (Valencia-Quintero et al., 2024). Por último, fomentando estructuras de autonomía operativa que favorecen la toma de decisiones consciente y responsable.

En el contexto específico de la Educación Física y al igual que en las teorías anteriormente desarrolladas, esta simbiosis teórico-práctica alcanza su máxima expresión pedagógica, pues la naturaleza propia de las actividades motrices, particularmente los juegos deportivos adaptados, circuitos de habilidad progresiva y retos cooperativos, configura un escenario educativo óptimo para la emergencia del estado de flujo (León-Díaz et al., 2023). Al ser dinámicas que combinan exigencia motriz graduada, resultados observables inmediatos y un marcado componente lúdico-social se potencia tanto la motivación autodeterminada como la retención significativa de los aprendizajes, configurando así una concreción operativa perfectamente alineada con la complementariedad teórica previamente analizada.

### **2.3. Beneficios de las metodologías activas en la motivación del alumnado**

La revisión teórica y empírica realizada no solo confirma que las metodologías activas mejoran significativamente los procesos de aprendizaje, sino que además revela su impacto transformador en uno de los aspectos clave para el éxito educativo: la motivación del alumnado.

En línea con esto, algunos estudios recientes, como los de Valencia-Quintero et al. (2024) y León-Díaz et al. (2023), ponen de manifiesto que estas estrategias generan cinco

beneficios fundamentales, estrechamente relacionados entre sí y que nos permiten reforzar este efecto motivacional.

Uno de los más destacados es el aumento del nivel de implicación del alumnado, pues al participar activamente, su interés y conexión con los contenidos crecen de forma significativa (Valencia-Quintero et al., 2024). Este efecto, además, suele venir acompañado de una notable reducción del desinterés y la apatía, ya que los entornos más dinámicos y participativos que plantean estas estrategias contrastan claramente con la rigidez de los enfoques más tradicionales (Ferriz-Valero et al., 2020).

Por otro lado, fomentan de manera significativa la autonomía y autoeficacia, permitiendo que los alumnos desarrollen mayor confianza en sus capacidades al enfrentarse a la toma de decisiones y resolución de problemas de forma independiente. Además, se constata una mejora sustancial en el rendimiento académico, con múltiples estudios que vinculan el uso de metodologías activas con mejores resultados en pruebas de desempeño y mayor retención de conocimientos (Valencia-Quintero et al., 2024).

Finalmente, estas estrategias ayudan mucho a desarrollar habilidades importantes que se usan en diferentes áreas; métodos como el Aprendizaje Basado en Problemas y la gamificación son especialmente útiles para fomentar capacidades clave como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la creatividad práctica.

En general, la evidencia sugiere que las metodologías activas pueden tener un impacto muy positivo en la motivación del alumnado, haciendo que el proceso de aprendizaje resulte más dinámico, participativo y con mayor sentido para quienes aprenden. No obstante, su efectividad no está garantizada por sí sola: depende en gran medida del rol que asuma el docente. Es clave que este sepa cómo aplicarlas, adaptándolas con criterio a las características y necesidades concretas de su grupo de estudiantes, y actuando más como un acompañante que como un simple transmisor de contenidos (Muntaner Guasp et al., 2020).

Por tanto, y dado que la motivación no depende únicamente de factores internos del alumnado, sino también de cómo se estructuran y orientan las experiencias de aprendizaje, el siguiente apartado se centrará en analizar los principales enfoques metodológicos aplicables a la Educación Física, con el fin de valorar su capacidad para concretar los beneficios aquí descritos.

### **3. La Educación Física como escenario para la innovación metodológica**

#### **3.1 El papel del alumnado como protagonista del aprendizaje**

Como se ha evidenciado en los apartados precedentes, la implementación de metodologías activas muestra un notable potencial para revitalizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Física (Muntaner Guasp et al., 2020). Sin embargo, este potencial requiere ser contextualizado dentro de marcos pedagógicos bien estructurados que trasciendan el tradicional enfoque técnico-reproductivo. Esto se debe a que, la Educación Física contemporánea, demanda modelos que más allá del adiestramiento motriz, promuevan la participación activa del alumnado mediante propuestas adaptadas a sus necesidades e intereses (Fernández-Río et al., 2016).

Estos enfoques pedagógicos aportan tanto el sustento teórico como las herramientas prácticas que dan coherencia a las metodologías activas revisadas previamente. Cuando se aplican de forma estructurada, no solo contribuyen al desarrollo de habilidades motrices, sino que también promueven valores, fortalecen las capacidades sociales y estimulan el pensamiento crítico. Además, y tal como señalan Fernández-Río et al. (2016), lo realmente valioso de estas metodologías es su capacidad para colocar al alumnado en el centro del proceso, permitiéndole construir aprendizajes que no solo son significativos en el aula, sino que también puede aplicar en distintos aspectos de su vida.

Por tanto, más allá de una simple técnica de enseñanza, es necesario entender los modelos pedagógicos en la EF como auténticas estrategias que no solo desarrollan capacidades motrices, sino que también invitan a los estudiantes a ser parte activa y reflexiva de su propio aprendizaje. Esto nos lleva a explorar algunos de los modelos pedagógicos más relevantes en la disciplina.

#### **3.2 Modelos pedagógicos activos en Educación Física**

A lo largo del tiempo, la Educación Física ha ido adoptando distintos modelos pedagógicos, que han evolucionado en respuesta tanto a los avances en la investigación educativa como a las necesidades cambiantes del alumnado.

En este recorrido conviven enfoques con una larga trayectoria en la enseñanza con propuestas más recientes, que han surgido a partir de nuevas formas de entender cómo se

aprende. Dentro de estas últimas, algunas han ganado especial protagonismo al incorporar los principios de las metodologías activas y al favorecer una mayor motivación en los estudiantes.

Aunque la variedad de modelos existentes es amplia, en este apartado se pondrá el foco en aquellos que han generado un cambio real en la forma de enseñar y aprender en Educación Física, en esos que promueven una experiencia de aprendizaje más participativa, inclusiva y con sentido. En particular, se explorarán tres modelos que han demostrado ser especialmente efectivos para desarrollar no solo habilidades motrices, sino también competencias cognitivas y socioemocionales:

- **Aprendizaje Cooperativo**

El Aprendizaje Cooperativo es uno de los métodos más efectivos en Educación Física porque se basa en la colaboración y en que los estudiantes trabajen juntos de manera positiva e interdependiente. Según Fernández-Río et al. (2016), este modelo fomenta un aprendizaje “*con, de y por otros compañeros*”, logrando un equilibrio entre el desarrollo físico y el fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales.

En el caso concreto de la Educación Física, este modelo supone un cambio importante con respecto a las formas tradicionales, enfocadas más en el rendimiento individual o en la competición entre alumnos.

En lugar de eso, apuesta por trabajar en conjunto, ya sea en parejas o a través de ejercicios donde el éxito depende del esfuerzo de todos. Así, no solo se busca mejorar lo físico, sino también fomentar valores esenciales como la empatía, la responsabilidad y el sentido de pertenencia dentro del grupo (Fernández-Río et al., 2018).

Por ello, uno de los aspectos más valiosos de este enfoque es su capacidad para incluir a todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o nivel de destreza. Esto se debe a que, al asignar roles pensados para cada participante, se genera un entorno en el que todos se sienten reconocidos y motivados a aportar. De esta manera, no solo se favorece la participación activa, sino que refuerza la idea de que cada alumno es protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

- **Modelo Comprensivo de Iniciación Deportiva (TGfU)**

Este modelo, creado por Thorpe y Bunker en los años 80, propone una forma diferente de enseñar los deportes. En lugar de centrarse solo en la técnica, se basa en que los estudiantes

comprendan realmente el juego, sus principios tácticos y estratégicos, a través de juegos adaptados. La idea es que, más que repetir movimientos, los alumnos aprendan a tomar decisiones inteligentes durante el juego, entendiendo lo que sucede en cada momento (Thorpe & Bunker, 1989).

En el caso de la Educación Física, este modelo fomenta que los alumnos sean más autónomos, que analicen distintas situaciones, propongan alternativas y tomen decisiones de manera activa.

Por ejemplo, al jugar con reglas modificadas, como limitar la cantidad de pases o poner condiciones especiales en un partido, se incentiva el pensamiento estratégico y el trabajo en equipo, pues no solo mejoran sus habilidades tácticas, sino que también desarrollan competencias importantes como la adaptación y la resolución de problemas, habilidades que les serán útiles en muchos aspectos de la vida (Fernández-Río et al., 2016).

Además, al invitar al alumnado a reflexionar tanto sobre su propio rendimiento como sobre el de sus compañeros, este modelo les da un papel más activo dentro del proceso de aprendizaje y les ayuda a entender mejor los deportes. De esta forma, lo que aprenden cobra más sentido para ellos y se convierte en algo más motivador y duradero.

- **Educación Deportiva**

La Educación Deportiva trata de crear experiencias reales relacionadas con la práctica deportiva, organizando el aprendizaje alrededor de una temporada completa, que incluye etapas como la pretemporada, la competición y la fase final. Según Siedentop et al. (2004), este modelo asigna diferentes roles a los estudiantes, como árbitros, entrenadores o jugadores, lo que permite que vivan una experiencia completa y participativa.

Con este enfoque, los alumnos trabajan sus habilidades motrices y, además, asumen responsabilidades en la organización y gestión, lo que fomenta su autonomía y el desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, el liderazgo y la comunicación. Cabe destacar también que, elementos como los nombres de los equipos, himnos y actividades para fortalecer la unión del grupo ayudan a crear un sentido de pertenencia que motiva a los estudiantes a involucrarse más en su aprendizaje (Fernández-Río et al., 2016).

Así, la Educación Deportiva, al igual que los modelos mencionados anteriormente, se caracteriza por su flexibilidad para adaptarse a distintos niveles y contextos, logrando que todos los estudiantes se sientan incluidos y reconocidos.

De esta forma, el protagonismo del alumno va más allá de simplemente participar, pues implica también asumir responsabilidades compartidas y comprometerse como parte de un equipo.

### **3.3 Beneficios de los métodos pedagógicos centrados en el alumnado**

Como hemos podido ver, los métodos pedagógicos que colocan al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje en Educación Física han demostrado ser una herramienta poderosa para generar un impacto real en su formación.

Al adoptar enfoques como los que se han analizado, se da un giro significativo al proceso educativo y se consigue eficazmente el objetivo de las metodologías activas, donde el alumno ya no es solo un receptor de información, sino un agente activo en la construcción de su conocimiento, y a través de la participación, la reflexión y la toma de decisiones, el estudiante se convierte en el eje central de su propio proceso de aprendizaje.

Además, lo que realmente distingue y hace especiales a estos modelos es que no se limitan a trabajar las habilidades físicas, sino que también fomentan competencias esenciales para la vida cotidiana, como el trabajo en equipo, la empatía, el liderazgo... Y al basarse en la interacción y la inclusión, aseguran que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, puedan participar de manera activa y sentirse parte importante del grupo (Fernández-Río et al., 2016). De este modo, no solo se crea un ambiente de aprendizaje más positivo y enriquecedor, sino que también se incrementa el compromiso y la motivación del alumnado, que se siente más seguro y responsable de su proceso educativo.

Todas estas ventajas son precisamente las que han abierto camino a nuevas maneras de enseñar que van más allá de lo tradicional. Y aunque los modelos pedagógicos que hemos mencionado han sido fundamentales para generar un ambiente más participativo y dinámico, existen otros métodos que también buscan aumentar la implicación del alumnado usando técnicas innovadoras que refuercen su papel activo.

En este sentido, aparecen enfoques como la gamificación, que se basa en estas metodologías centradas en el alumno, pero añade elementos de juego para hacer el aprendizaje

más entretenido y motivador. Esta mezcla de técnicas abre nuevas posibilidades que, como veremos más adelante, siguen empoderando a los estudiantes y convierten el aprendizaje en una experiencia mucho más interactiva y divertida.

#### **4. La gamificación como estrategia metodológica en Educación Física**

Como se ha evidenciado a lo largo del presente trabajo, la evolución de las metodologías educativas ha puesto de manifiesto la necesidad de enfoques que, además de favorecer la adquisición de conocimientos, estimulen la motivación y el compromiso del alumnado hacia el aprendizaje.

En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia con gran potencial para transformar la enseñanza, combinando dinámicas propias del juego con objetivos de aprendizaje concretos (Kapp, 2012).

Ahora bien, a diferencia de otras metodologías, su importancia no se limita únicamente a hacer la educación más atractiva, sino que también permite estructurar el aprendizaje de manera progresiva, fomentar la autonomía y reforzar la implicación del estudiante en su propio proceso formativo (Ortiz-Colón et al., 2018). De esta manera, la gamificación se convierte en una de las metodologías más poderosas dentro del ámbito educativo, lo que justifica su análisis en profundidad a lo largo de este trabajo, centrado en su aplicación en la Educación Física.

##### **4.1 Concepto y Principios Fundamentales de la Gamificación**

En primer lugar, es fundamental no confundir la gamificación con el uso indiscriminado de juegos en el aula. Se trata, más bien, de la aplicación de mecánicas lúdicas diseñadas con un propósito pedagógico claro. En este sentido, Kapp (2012) ofrece una definición más completa de la gamificación, describiéndola como "La utilización de mecánicas, estética y pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p. 9). Además, los elementos que la constituyen, como la progresión por niveles, los sistemas de recompensas y la retroalimentación constante ayudan a generar entornos de aprendizaje donde el alumnado percibe los desafíos como oportunidades de mejora, en lugar de simples tareas académicas (Zambrano-Álava et al., 2020).

Ahora bien, para que realmente la gamificación cumpla este objetivo de favorecer habilidades transversales y tenga un impacto real en el aprendizaje, no basta con introducir dinámicas de juego sin más, sino que es fundamental que su diseño esté bien pensado y alineado

con objetivos educativos claros. Esto se debe a que, si se aplican mecánicas lúdicas de forma superficial y sin una base pedagógica sólida, podemos correr el riesgo de que esta metodología quede solo como un elemento decorativo, sin aportar un valor formativo verdadero.

Por esta razón, si queremos que la gamificación funcione bien en el aula, es clave identificar y entender los componentes esenciales que aseguran su correcta implementación.

#### 4.2. Principios fundamentales de la gamificación en la enseñanza

Dado lo anterior, y pese a las diversas perspectivas existentes sobre cómo estructurar una estrategia gamificada exitosa, en este trabajo se destacan algunos principios relevantes que, según diversos autores, resultan fundamentales para garantizar su efectividad. Así, Ortiz-Colón et al. (2018) y Zambrano-Álava et al. (2020) identifican los siguientes aspectos clave para diseñar una estrategia gamificada bien planificada, que se resumen en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Principios fundamentales para el diseño de una estrategia gamificada bien planificada*

<b>Principio Fundamental</b>	<b>Función</b>
<b>Progresión Estructurada en Niveles o Desafíos</b>	Organizar las actividades en etapas diferenciadas para ayudar a mantener la motivación y proporcionar una sensación de logro progresivo.
<b>Mecanismos de Recompensa</b>	Asignar puntos, insignias o establecer rankings funciona como una forma de motivar a los estudiantes, animándolos a ser constantes y esforzarse más.
<b>Retroalimentación Inmediata</b>	Proporcionar a los alumnos información constante y al instante sobre cómo va su desempeño les ayudará a ajustar su aprendizaje por sí mismo y seguir mejorando de manera constante.
<b>Autonomía y Toma de Decisiones</b>	La gamificación tiene que brindar a los estudiantes la oportunidad de probar distintas estrategias para enfrentar desafíos, fomentando de esta manera su autonomía.
<b>Narrativa y Contextualización</b>	Integrar una historia o un escenario inmersivo dentro de la dinámica gamificada favorecerá la implicación emocional y podrá reforzar la conexión con los contenidos.

*Nota.* Elaboración propia a partir de Ortiz-Colón et al. (2018) y Zambrano-Álava et al. (2020).

Cuando estos principios se aplican correctamente, la gamificación no solo incrementa la motivación del alumnado, sino que también contribuye a la adquisición de conocimientos de manera más estructurada y atractiva (Contreras Espinosa & Eguia, 2017). Así, en consonancia con los enfoques pedagógicos previamente mencionados, esta metodología promueve la participación activa del estudiante, su autonomía y el desarrollo de competencias clave mediante experiencias retadoras y significativas (Pérez-Pueyo et al., 2021), favoreciendo así

una experiencia de aprendizaje más profunda y efectiva, que constituye el objetivo principal de su implementación.

Ahora bien, considerando la relevancia de estos principios, es necesario adaptar su aplicación a las características propias de cada ámbito educativo. En particular, en Educación Física, la gamificación adquiere un significado especial al facilitar una enseñanza más dinámica y participativa. Su implementación debe contribuir al desarrollo integral del alumnado, abarcando no solo aspectos motivacionales, sino también las capacidades motrices, cognitivas y socioemocionales, siempre dentro de un marco pedagógico coherente y estructurado (Pérez-Pueyo et al., 2021). Por ello, resulta imprescindible analizar los fundamentos y condiciones que permiten optimizar la aplicación de la gamificación en esta área.

### **4.3. Aplicación de la gamificación en Educación Física**

Como hemos visto, la gamificación en la Educación Física se ha convertido en una herramienta poderosa para desarrollar competencias motrices, cognitivas y socioemocionales, haciendo de ella una metodología integral y adaptada a las particularidades de esta disciplina. Esto se debe a que, por su naturaleza práctica y participativa, la EF proporciona un escenario ideal para la implementación de esta metodología, que responde de manera precisa a sus objetivos formativos. Al incorporar las dinámicas lúdicas de las que hablábamos, como retos, clasificaciones y recompensas, la gamificación permite estructurar el aprendizaje de una manera activa, motivadora y personalizada, facilitando así una experiencia de aprendizaje más atractiva y centrada en cada estudiante.

En este sentido, una de las grandes fortalezas de la gamificación en Educación Física es su capacidad para promover esa motivación intrínseca en el alumnado que tanto buscábamos. Esto se debe a que, incluir dinámicas de juego, hace que los estudiantes se enfrenten a los contenidos de forma más interesante y desafiante, lo que cambia su actitud hacia la práctica de la actividad física (Kapp, 2012). En este caso, y según Zambrano-Álava et al. (2020), este cambio es fundamental para que los alumnos participen de manera constante en actividades físicas, no solo en la escuela, sino también en su vida diaria, ayudándoles a crear hábitos saludables a largo plazo.

Además, la gamificación en Educación Física fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, pues cuando se incorporan actividades donde el éxito depende del esfuerzo de todo el grupo y no solo del desempeño individual, se refuerzan valores importantes como la solidaridad

y el trabajo conjunto (Ortiz-Colón et al., 2018). Esto es especialmente importante aquí, ya que en esta área, el trabajo en equipo y la interacción social son claves para el desarrollo tanto físico como emocional de los estudiantes.

A su vez, otro de los aspectos fundamentales de la gamificación en Educación Física es la inclusividad que promueve. Es una metodología que permite ajustar los desafíos y actividades a los diferentes niveles de habilidad de los estudiantes, lo que garantiza una educación equitativa y fomenta el aprendizaje en todos los alumnos, independientemente de su nivel de competencia inicial (Pérez-Pueyo et al., 2021). En este sentido, la posibilidad de personalizar las actividades en función de las características individuales de cada estudiante refuerza la motivación personal y facilita la progresión continua de cada alumno, permitiéndole experimentar un sentimiento de logro y superación.

No obstante, y volviendo a la importancia de un diseño pedagógico sólido, para que la gamificación en Educación Física tenga un impacto real, su diseño didáctico debe ir más allá de la simple competición o la acumulación de puntos. Pues un enfoque excesivamente basado en la competencia puede generar desigualdades y afectar la motivación de aquellos alumnos con menor nivel de habilidad. Por ello, es fundamental que el profesorado asuma un rol de mediador y facilitador, asegurando que las dinámicas gamificadas fomenten valores como el esfuerzo, la cooperación o la superación personal y eviten prácticas que puedan segregar a determinados estudiantes (Ortiz-Colón et al., 2018).

Por último, cabe destacar que la correcta implementación de la gamificación en la Educación Física no solo tiene efectos inmediatos sobre la motivación y la participación de los alumnos, sino que también contribuye a su formación integral. Por ejemplo, favorece la adquisición de hábitos saludables y la mejora de habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la cooperación y la competencia sana.

Así, la gamificación se convierte en una herramienta educativa muy valiosa, que permite a los estudiantes adquirir destrezas motrices y, al mismo tiempo, cultivar valores que trascienden el aula y les acompañan en su vida diaria (Pérez-Pueyo et al., 2021). De esta manera, contribuye tanto al rendimiento académico como al desarrollo de competencias esenciales para el crecimiento personal de cada alumno.

#### **4.4. Conclusiones sobre la aplicación de la gamificación en la Educación Física**

A lo largo de este trabajo hemos visto que la gamificación tiene un gran potencial para cambiar la manera en que se enseña y para hacer que el aprendizaje sea más enriquecedor para los estudiantes. En el área de Educación Física, no solo logra aumentar la motivación, sino que también fomenta una participación más activa y comprometida, algo fundamental para el desarrollo tanto de habilidades motrices como socioemocionales (Pérez-Pueyo et al., 2021). Además, al adaptar las actividades a los diferentes niveles de habilidad de cada alumno, esta estrategia favorece una enseñanza inclusiva que facilita que todos puedan aprender, sin importar desde dónde empiecen (Ortiz-Colón et al., 2018).

Ahora bien, ha quedado claro que, si nuestra intención es que la gamificación funcione realmente en el aula, no basta con solo aplicar dinámicas de juego de forma superficial ni centrarse únicamente en la competencia o en ofrecer recompensas, sino que también es fundamental que exista una planificación pedagógica sólida detrás dando sentido a cada elemento y conectándolo con los objetivos educativos (Zambrano-Álava et al., 2020). Solo así conseguiremos que esta metodología no solo motive, sino que también contribuya a un aprendizaje verdaderamente significativo.

De esta forma, al analizar cómo se aplica la gamificación en Educación Física, se evidencia que esta va mucho más allá de simplemente captar la atención de los estudiantes, pues cuando se diseña e integra correctamente, tiene la capacidad de transformar completamente la manera en que los alumnos se relacionan con los contenidos, con sus compañeros y con su propio aprendizaje. A largo plazo, incluso puede ayudar a que desarrollen una visión más positiva sobre la actividad física y a que adopten hábitos saludables que se mantengan más allá del aula.

## **Diseño de la propuesta de intervención**

Con el objetivo de dar respuesta a las necesidades detectadas en el contexto educativo observado durante el período de prácticas, y en consonancia con el marco teórico desarrollado previamente, especialmente en relación con el impacto de las metodologías activas en la motivación y participación del alumnado, se presenta a continuación una propuesta de intervención basada en una situación de aprendizaje.

Esta propuesta nace de la idea de que adoptar un enfoque activo, en el que los estudiantes tengan un papel protagonista en su aprendizaje, puede influir de manera muy positiva en la dinámica del grupo, pues cuando los alumnos se sienten realmente involucrados en el aula, su compromiso crece, ganan autonomía y, a la vez, desarrollan tanto el pensamiento crítico como una comprensión más profunda de los contenidos.

Para conseguir todo ello, la situación de aprendizaje se ha diseñado de forma coherente, alineando los objetivos con los criterios curriculares vigentes y los principios pedagógicos que establece la normativa actual. Todo esto con el fin de ofrecer una experiencia educativa que sea realmente significativa y que responda a las necesidades reales de los estudiantes.

Dicha propuesta ha sido implementada previamente en el contexto real de aula durante el desarrollo del Prácticum II, lo que ha permitido valorar su aplicabilidad, fortalezas y áreas de mejora. Tal como se recoge en la Memoria de Prácticas en la que se expone esta experiencia (García, 2025), la intervención se estructura a través de los siguientes apartados:

### **1. Título**

*Superando Niveles al Estilo Mario Bros*

### **2. Contextualización**

Para adaptar eficazmente la propuesta didáctica, es fundamental contextualizar las características del centro, el grupo-clase y las particularidades psicoevolutivas del alumnado, permitiendo así una intervención ajustada a sus necesidades.

#### **2.1. Características del centro y su entorno**

El CEIP Martín Chico es un centro público situado en Segovia y constituye el lugar donde se implementa la propuesta. Este colegio se define, en primer lugar, por una línea pedagógica orientada hacia la inclusión y la equidad educativa; promueve tanto el respeto a la diversidad

como una participación activa de las familias en el proceso formativo. Asimismo, el alumnado que acoge responde a perfiles socioeconómicos heterogéneos, predominando contextos de clase media y media-baja, lo cual contribuye a generar un entorno escolar plural y enriquecedor. Por otro lado, cabe destacar que el centro dispone de instalaciones amplias y funcionales, además de una variedad de actividades complementarias que refuerzan el desarrollo personal, académico y social del alumnado.

## **2.2. Características del grupo-clase**

El grupo-clase en el que se desarrolla esta propuesta está compuesto por 16 estudiantes, procedentes de diversos contextos culturales, lo que aporta al aula una riqueza intercultural muy valiosa. Al comienzo del curso, se observaron algunas dificultades relacionadas con la convivencia, especialmente en lo que respecta al respeto de normas y a la gestión de las relaciones entre compañeros. No obstante, a lo largo del trimestre, y gracias al trabajo constante con dinámicas de grupo y actividades orientadas al desarrollo de habilidades sociales, se ha logrado mejorar notablemente el clima del aula.

Actualmente, el comportamiento general de la clase es adecuado, aunque en ocasiones se presentan pequeños conflictos puntuales, propios de la edad y del proceso de maduración en el que se encuentra el alumnado.

Finalmente, es importante señalar la presencia de un alumno con diagnóstico de TDAH, que recibe un seguimiento personalizado y algunas adaptaciones en ciertas materias. No obstante, en las clases de Educación Física, donde se desarrolla esta propuesta, participa de manera totalmente autónoma y no necesita apoyos especiales, facilitando así su integración completa en esta área.

## **2.3. Características psicoevolutivas del alumnado de 6.º de Primaria**

El grupo con el que vamos a trabajar está compuesto por estudiantes de 6º de Primaria, con edades entre 11 y 12 años. Es decir, una etapa en la que están comenzando a dejar atrás la niñez para adentrarse en la adolescencia.

En el caso concreto de estos niños, a nivel cognitivo, empiezan a pensar de forma más abstracta, aunque todavía necesitan una orientación clara para afianzar lo que aprenden. En lo social, sienten una gran necesidad de pertenecer a su grupo, algo que a veces influye en cómo se comportan. En cuanto a lo emocional, han mejorado en controlar sus emociones, aunque en momentos de tensión pueden reaccionar de forma impulsiva. Por último, en lo motor, ya tienen

habilidades bastante desarrolladas y se muestran motivados por actividades que implican coordinación y trabajo en equipo.

### **3. Justificación**

La propuesta de intervención surge como respuesta a un reto comúnmente identificado en las clases de Educación Física: la falta de motivación por parte del alumnado hacia las actividades físicas, un problema que se manifiesta frecuentemente al ser percibidas como repetitivas, carentes de estímulo y, por lo tanto, desinteresantes.

Al final, esta falta de involucramiento no solo afecta la participación activa de los estudiantes, sino que también limita el aprovechamiento de los beneficios físicos y sociales derivados de esta área educativa. Por ello, se hace necesario buscar enfoques innovadores que permitan transformar la dinámica tradicional de las clases y propiciar una mayor implicación por parte del estudiantado.

En consecuencia, se ha decidido utilizar la gamificación como la metodología principal, ya que sus elementos de juego y estrategias lúdicas pueden crear un ambiente de aprendizaje mucho más atractivo y dinámico. Al incluir la competencia sana, el desafío constante y el reconocimiento de los logros, la gamificación ayuda a que los estudiantes se sientan motivados desde dentro, involucrándose realmente en un proceso educativo que consideran significativo y estimulante.

En particular, se toma como base el universo del videojuego Mario Bros, un referente cultural ampliamente reconocido y apreciado por los alumnos, lo que facilita su identificación con el reto propuesto y, a su vez, aumenta su disposición para participar de manera entusiasta.

En este planteamiento, la motivación del alumnado se convierte en el eje central de la propuesta. Pues, con esta metodología, se pretende que los alumnos no solo afronten retos físicos, sino que también se sientan parte de una historia que despierte su curiosidad y convierta el aprendizaje en algo divertido, compartido y significativo.

De esta manera, podremos fortalecer de manera más sencilla tanto las habilidades individuales como la capacidad para trabajar en equipo, aspectos clave para mejorar la convivencia, fomentar la colaboración y favorecer el desempeño durante las clases.

Así, la propuesta se centra en dos áreas principales. Por un lado, el aspecto físico, que trabaja el desarrollo de capacidades como la coordinación, la fuerza y la resistencia. Por otro, lo social

y cognitivo, donde se impulsa la cooperación, la toma de decisiones en grupo y el fortalecimiento de las relaciones entre compañeros.

De esta manera, se pretende crear un ambiente de aprendizaje integral que, además de potenciar el desarrollo físico del alumnado, favorezca su crecimiento personal y social, ofreciéndoles una experiencia motivadora y enriquecedora.

#### **4. Legislación educativa**

Para contextualizar la propuesta de intervención y con el fin de garantizar la alineación con los principios y directrices establecidos en la legislación educativa vigente, es necesario hacer referencia a los documentos normativos que sustentan el marco curricular de la Educación Primaria en España.

Para ello, en primer lugar, se establece como base la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, que estructura y orienta los principios generales del sistema educativo español. A partir de esta, se desarrolla el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que regula la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, estableciendo los objetivos de etapa, competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos que deben guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, a nivel autonómico, se toma en cuenta el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, pues es un documento que adapta las enseñanzas básicas para ajustarlas a las características específicas del alumnado y del contexto educativo de la región, asegurando así una atención que responde a la diversidad y a la realidad de cada aula.

Sobre esta base normativa, se articula la presente propuesta de intervención, que se desarrollará a continuación a través de los distintos elementos curriculares que sustentan la situación de aprendizaje diseñada.

##### **4.1 Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir**

La presente propuesta didáctica se alinea con varios de los objetivos generales establecidos para la etapa de Educación Primaria en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, contribuyendo especialmente a los siguientes:

- **Objetivo b):** *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.*

Al plantear la gamificación como base metodológica de esta situación, se impacta positivamente en el trabajo en equipo, ya que introduce dinámicas colaborativas que lo requieren y, por ende, lo refuerzan. Al mismo tiempo, impulsa el esfuerzo individual y ayuda a que cada estudiante gane confianza en sus propias capacidades. Finalmente, el componente lúdico despierta de forma natural la curiosidad, anima a tomar la iniciativa y mantiene el interés por aprender.

- **Objetivo c):** *Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.*  
Al desarrollar actividades dentro de un entorno gamificado, se requiere que los alumnos desarrollen habilidades sociales importantes, tales como la empatía, la comunicación, el respeto... Además, al interactuar continuamente con los compañeros, se fortalece la convivencia positiva y se refuerza el sentido de la pertenencia, permitiendo una resolución de conflictos de manera más pacífica.
- **Objetivo k):** *Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.*

Al estar vinculada al área de Educación Física, esta propuesta incide directamente en el desarrollo de hábitos saludables y en la valoración del propio cuerpo como vehículo de aprendizaje, mientras que las actividades gamificadas permiten experimentar el movimiento desde el disfrute, reforzando así actitudes de respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

#### **4.2 Interrelación entre competencias clave, descriptores operativos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos del área y transversales**

Por otra parte, la articulación coherente de los distintos elementos curriculares constituye un pilar fundamental en el diseño de cualquier propuesta de intervención didáctica, ya que garantiza la cohesión entre los objetivos de aprendizaje, los procesos de enseñanza y los mecanismos de evaluación. En este sentido, el presente apartado establece la interrelación entre las competencias clave definidas en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE), los descriptores operativos que

permiten su concreción, las competencias específicas del área de Educación Física, los criterios de evaluación correspondientes y los contenidos, tanto del área como de carácter transversal.

Con el fin de no interrumpir la fluidez del cuerpo principal del trabajo, esta conexión se presenta de forma estructurada en el Anexo I, mediante una tabla organizada de forma secuencial que permite visualizar, de manera clara y ordenada, la correspondencia entre los distintos elementos curriculares, asegurando así su coherencia con el marco normativo vigente.

## **5. Metodología: métodos, estilos, estrategias y técnicas**

La metodología que se propone para abordar esta situación se basa en un enfoque activo y centrado en los alumnos, incorporando elementos lúdicos que favorecen su interés y participación.

Para ello, toda la planificación se ha diseñado teniendo en cuenta las características propias de los alumnos de sexto de Primaria, así como el contexto social y cultural del centro. Además, se ha seguido lo establecido en el Decreto 38/2022, que regula el currículo actual en Castilla y León, con la intención de ofrecer experiencias de aprendizaje que resulten realmente motivadoras y significativas para ellos.

Además, para darle coherencia a todo el proceso educativo, se ha decidido usar la gamificación como el eje principal, organizando las actividades dentro de una historia atractiva, con desafíos, niveles y pequeñas recompensas simbólicas. Gracias a este enfoque, intentaremos lograr un aumento en el compromiso de los estudiantes hacia las clases de EF y fomentar su participación, tanto de forma individual como en grupo.

Junto a esta estructura principal, se combinan diferentes métodos que enriquecen el aprendizaje y buscan el desarrollo integral del alumnado. Entre ellos, la realización de tareas individuales que fomentan la autonomía, el descubrimiento guiado para trabajar la creatividad y la resolución de problemas, el trabajo en parejas o pequeños grupos, que potencian la cooperación. De esta manera, se contribuye a crear un ambiente en el que aprender resulta más motivador, participativo y cercano a la realidad del alumnado.

Además, se incorporan diversas dinámicas lúdicas, tales como gymkanas, juegos inspirados en el universo de Mario Bros y actividades grupales que incluyen elementos simbólicos (nombre del equipo, la insignia y el lema), con el fin de fortalecer la identidad colectiva y el sentido de pertenencia. Paralelamente, se aplican mecanismos motivacionales, que refuerzan conductas

positivas, y materiales visuales que permiten reflejar la evolución del grupo, facilitando así la autoevaluación y el análisis del progreso individual y colectivo.

Finalmente, cabe destacar que la evaluación es continua y formativa, integrando la autoevaluación para que el alumnado pueda reflexionar sobre su propio aprendizaje y favorecer su progreso individual y grupal.

### **5.1 Organización del alumnado y agrupamientos**

La forma en que se organizará a los estudiantes será flexible y variada, ajustándose según lo que requiera cada actividad y los objetivos educativos que se quieran alcanzar. Generalmente, el alumnado se dispondrá en equipos de cuatro miembros, aunque en ciertas actividades se fomentará el trabajo individual, en parejas o en gran grupo, buscando equilibrar la autonomía individual con la colaboración grupal. No obstante, la configuración precisa de los agrupamientos se definirá en cada sesión (Ver Anexo III), ajustándose a sus particularidades y garantizando siempre la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes.

### **5.2 Cronograma y organización del tiempo**

La intervención se llevará a cabo en un total de ocho sesiones, programadas para todos los martes y viernes, durante el periodo comprendido entre el 18 de marzo y el 11 de abril. Además, el tiempo aproximado de las sesiones será de 50 minutos.

La planificación específica de las sesiones, incluyendo fechas y horarios semanales, está disponible para su consulta en el Anexo II.

### **5.3 Organización del espacio**

Para cada actividad, se elegirá el espacio que mejor se adapte a lo que se va a hacer. En general, se usarán diferentes lugares, principalmente el gimnasio exterior del colegio y también los alrededores del centro. Las actividades que requieren más movimiento o fuerza física se harán en el gimnasio, donde hay instalaciones adecuadas para ello. Por otro lado, siempre que el tiempo lo permita, algunas sesiones se llevarán a cabo al aire libre, ofreciendo a los alumnos un espacio más amplio y variado para desarrollar las tareas. En cada sesión se indicará claramente cuál será el espacio utilizado, asegurando que se ajusta a los objetivos de la actividad y fomentando el cuidado tanto del lugar como del material que se use. Esta información se encuentra disponible en el Anexo III.

## **5.4 Materiales y recursos**

Los materiales y recursos necesarios para el desarrollo de las actividades serán específicos de cada sesión y se detallarán en cada una de ellas. Pueden consultarse en los Anexo III y IV.

## **6. Planificación de actividades y tareas**

Como ya se ha mencionado anteriormente, la propuesta didáctica que se presenta a continuación está diseñada para estudiantes de 6° de Educación Primaria y se enmarca dentro de una metodología que busca aumentar la motivación del alumnado, considerándola clave para mejorar el proceso educativo.

Dicha propuesta consta de ocho sesiones que se han organizado de manera progresiva durante cuatro semanas, integrando un enfoque que combina actividades lúdicas, creativas, cooperativas y reflexivas.

Además cabe destacar que cada sesión ha sido diseñada siguiendo criterios pedagógicos sólidos, con el objetivo de estimular el interés, la participación y el bienestar de los alumnos, prestando especial atención a aspectos como la autoestima, el sentido de pertenencia, la autonomía personal y la conexión emocional con los contenidos escolares.

A continuación, se presenta un resumen descriptivo de cada una de las sesiones que conforman esta situación de aprendizaje, en el que se detallarán los aspectos clave de cada actividad. No obstante, el desarrollo completo de las sesiones, con sus respectivas actividades, objetivos, materiales y recursos empleados, se encuentran recogidos en los Anexos III y IV de este trabajo, con el fin de facilitar una visión más operativa y aplicable de la propuesta. Así pues, las sesiones se estructuran de la siguiente manera:

- Sesión 1: ¡Comienza la Aventura!: Bowser lanza un reto al grupo mediante un video; Ha secuestrado a la Princesa Peach y para rescatarla tendrán que superar pruebas físicas y en equipo. Primero calientan en estaciones, mejorando la agilidad y coordinación. Luego se enfrentan a un circuito desafiante donde deben apoyarse entre sí. Al final, comparten sensaciones y reciben una medalla como impulso para el siguiente reto.
- Sesión 2: Salto al Mundo Champiñón: En este caso comienzan con una carta de Bowser desafiando a los alumnos a superar obstáculos del reino champiñón. Primero deberán enfrentar carreras con diversos saltos y trampas para poner a prueba su coordinación y

agilidad. Posteriormente, deberán trabajar juntos para intentar superar saltos sobre “plataformas flotantes” y, finalmente, se realizará una reflexión para compartir lo vivido, se entregarán insignias reconociendo su esfuerzo y actualizaremos el mapa del reino.

- Sesión 3: El Laberinto de la Tortuga Koopa: En la tercera sesión se enfrentan al reto del Laberinto de la Tortuga Koopa. Aquí deberán dividirse en equipos de cuatro para buscar pistas ocultas mientras superan diferentes obstáculos. Además, deberán resolver acertijos relacionados con Mario Bros para desbloquear nuevas zonas. Por último, en una reflexión conjunta hablarán sobre las estrategias que usaron y cómo trabajaron en equipo, avanzando en el mapa si han logrado superar más de 8 desafíos.
- Sesión 4: Carrera de Fuego en el Castillo de Bowser: Los alumnos enfrentan un nuevo desafío para intentar llegar al castillo. Para ello deberán recorrer un circuito lleno de trampas que tendrán que superar. Después, realizarán una carrera de relevos escapando del dragón. Para terminar, haremos una reflexión para compartir las estrategias que usaron y las dificultades que enfrentaron. Además, si han logrado completar ambos retos pondrán conseguir su insignia de fuego.
- Sesión 5: ¡Conquista el Mundo Subterráneo!: En esta ocasión, Bowser ha puesto trampas en su nuevo camino, y si quieren superarlo, deberán pasar un laberinto con diferentes obstáculos, como bancos de equilibrio y zonas restringidas, enfrentándose a pequeños retos para poder desbloquear atajos. Después, realizarán una carrera contrarreloj donde los equipos tendrán que pensar sus estrategias para avanzar con mayor rapidez. Al finalizar, cada grupo recibirá una pieza de puzzle para formar conjuntamente el Mapa del reino y se reflexionará sobre lo aprendido entre todos.
- Sesión 6: El Desafío de las Estrellas de Fuego: La sesión comienza con una carta de Mario que les explica a los equipos que, para vencer a Bowser, necesitan reunir Estrellas de Fuego superando diferentes retos. Con ello, los alumnos se organizan en grupos y van pasando por tres actividades: una carrera entre conos, saltos sobre colchonetas y lanzamientos de pelotas para dar en un blanco. Cada vez que completan una prueba,

ganan una Estrella de Fuego. Al juntar 30 estrellas entre todos, avanzan en el Mapa del Reino y se acercan al enfrentamiento final.

- Sesión 7: ¡El Templo de la Princesa!: En este caso, se encuentran ante el último desafío antes de enfrentarse a Bowser y tienen que superar cuatro estaciones que combinan diferentes pruebas. Después, deben resolver un gran enigma para conseguir la llave del Templo, compartiendo pistas entre todos. Cuando logren la llave, recibirán un último mensaje de Bowser. Finalmente, se realiza una reflexión grupal y actualizan el Mapa del Reino, preparándose para el reto final.
  
- Sesión 8: La Gran Batalla contra Bowser: En la sesión final, los alumnos enfrentan el desafío de derribar el castillo de Bowser para liberar a la Princesa Peach. Primero superan cuatro pruebas cooperativas en las “Salas del Castillo” para conseguir 4 llaves mágicas. Luego, activarán lanzamientos superando dos minijuegos de habilidad y estrategia para atacar y derribar el castillo central. Finalmente, abrirán un cofre con una de las llaves, encontrando diplomas, un trofeo y una carta de agradecimiento de Peach. La sesión finaliza con una reflexión grupal entre todos sobre el trabajo en equipo, los aprendizajes y los logros alcanzados...

### 6.1 Distribución temporal de las sesiones y objetivos de cada una de ellas

A continuación, se presenta la Tabla 2, donde se muestra la distribución temporal de las sesiones junto con los objetivos específicos de cada una de ellas.

**Tabla 2**

*Distribución temporal de las sesiones y objetivos de cada una de ellas*

<b>DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS SESIONES Y OBJETIVOS DE CADA UNA DE ELLAS</b>			
<b>SEMANA</b>	<b>SESIÓN/ DÍA</b>	<b>TÍTULO DE LA SESIÓN</b>	<b>OBJETIVOS</b>
<b>1ª SEMANA</b>	Sesión 1. Martes 18	¡Comienza la Aventura!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar el trabajo en equipo y la superación.</li> <li>- Iniciar la aventura y enfrentar el primer desafío con motivación y valentía.</li> </ul>
	Sesión 2. Viernes 21	Salto al Mundo Champiñón	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar resistencia y espíritu de equipo.</li> <li>- Superar obstáculos físicos juntos con determinación y coraje.</li> </ul>

<b>2ª SEMANA</b>	Sesión 3. Martes 25	El Laberinto de la Tortuga Koopa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar agilidad, coordinación y perseverancia.</li> <li>- Fortalecer la comunicación y el trabajo en equipo para superar los retos.</li> </ul>
	Sesión 4. Viernes 28	Carrera de fuego en el castillo de Bowser	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar velocidad y resistencia con determinación.</li> <li>- Fomentar la motivación y el apoyo entre compañeros para afrontar desafíos intensos.</li> </ul>
<b>3ª SEMANA</b>	Sesión 5. Martes 1	¡Conquista el Mundo Subterráneo!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la cooperación, la resolución de problemas y la valentía.</li> <li>- Superar obstáculos con fuerza de equipo y superar nuevos retos con ilusión.</li> </ul>
	Sesión 6. Viernes 4	El desafío de las estrellas de fuego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar las habilidades físicas superando retos personales</li> <li>- Fomentar la unión entre compañeros al colaborar en equipo para lograr los objetivos</li> </ul>
<b>4ª SEMANA</b>	Sesión 7. Martes 8	¡El Templo de la Princesa!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar resolución de problemas y coordinación en equipo.</li> <li>- Enfrentar los retos con valentía, apoyo mutuo y disfrutar del trabajo conjunto.</li> </ul>
	Sesión 8. Viernes 11	La Gran Batalla contra Bowser	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unir fuerzas y usar todas las habilidades adquiridas.</li> <li>- Celebrar el trabajo en equipo y la victoria final con emoción y orgullo.</li> </ul>

## 7. Atención a las diferencias individuales

Esta propuesta ha sido diseñada desde una perspectiva inclusiva, utilizando metodologías activas, agrupamientos flexibles y actividades accesibles para todo el alumnado. Aunque en el grupo-clase no se identifican ACNEAE que requieran adaptaciones curriculares significativas, sí se ha tenido en cuenta la diversidad presente en el aula.

En particular, se ha prestado especial atención a un alumno diagnosticado con TDAH, aplicando medidas organizativas como el uso de consignas claras y breves, tiempos estructurados y refuerzos positivos para favorecer su concentración y participación activa.

Así, todas las actividades están pensadas para que cada alumno o alumna pueda implicarse según sus capacidades, sin necesidad de exclusión ni adaptaciones específicas, garantizando un entorno de aprendizaje equitativo y accesible para todos.

## 8. Proceso de evaluación

La evaluación de esta propuesta gamificada en Educación Física se plantea como un proceso global, continuo y formativo que busca acompañar al alumnado durante todo su aprendizaje. Se basa en criterios claros y en la idea de que los estudiantes sean protagonistas activos de su propio avance. Así, no solo se mide si se alcanzan los objetivos, sino que también se pueden

hacer ajustes durante el camino para que la enseñanza sea más flexible, inclusiva y relevante para todos.

La evaluación se configura, por tanto, como un medio esencial para valorar el impacto de la propuesta didáctica en relación con los objetivos generales y específicos del presente trabajo, especialmente aquellos vinculados con el aumento de la motivación intrínseca, el fomento de la autonomía, el desarrollo de las competencias motrices y sociales, y la vivencia de un aprendizaje activo y significativo a través de la gamificación.

### **8.1 Indicadores de logro en los que se subdividen los criterios de evaluación**

Para evaluar cómo van logrando los objetivos de esta propuesta gamificada, se han establecido indicadores claros que vienen directamente de los criterios del currículo oficial de Educación Física, según las normas vigentes. Estos indicadores sirven para seguir el progreso de los estudiantes durante todo el proceso, ayudando a identificar tanto lo que han mejorado como aquello en lo que aún pueden seguir creciendo.

De este modo, la evaluación se configura no solo como una herramienta de seguimiento, sino también como un recurso para promover la auto-reflexión y el compromiso activo del alumnado con su propio proceso formativo. Tal y como se ha hecho anteriormente, y para no sobrecargar el cuerpo principal del trabajo, los indicadores de logro se presentan de forma detallada y organizada en el Anexo V, en una tabla que recoge su correspondencia directa con los criterios de evaluación pertinentes.

### **8.2 técnicas e instrumentos de evaluación, herramientas para la calificación, momentos en los que se evaluará y agentes evaluadores**

Como se ha mencionado previamente, la evaluación de esta propuesta gamificada se ha diseñado atendiendo al carácter competencial del currículo de Educación Física en Educación Primaria, y se concibe como un proceso formativo, continuo y criterial.

Para llevarla a cabo, se han definido una serie de técnicas e instrumentos que permiten valorar el progreso del alumnado en relación con los indicadores de logro establecidos, derivados de los criterios de evaluación recogidos en la normativa vigente.

Asimismo, se han contemplado distintos momentos de evaluación, en los que intervienen tanto el docente como el alumnado como agentes evaluadores, fomentando la implicación activa, la reflexión crítica y la autorregulación del aprendizaje.

La descripción detallada de estos elementos se expone en los apartados siguientes, en coherencia con los indicadores de logro definidos.

Con el fin de recoger evidencias válidas y diversas del proceso de enseñanza-aprendizaje, se emplearán diversas técnicas variadas, que se recogen en la siguiente tabla:

**Tabla 3**

*Técnicas de evaluación empleadas*

<b>Técnica</b>	<b>Descripción</b>
Observación directa y sistemática	Permitirá valorar el comportamiento motor, actitudinal y social del alumnado durante las sesiones.
Autoevaluación	Podrá fomentar la reflexión crítica sobre el propio proceso y favorecer el desarrollo de la autonomía.
Coevaluación	Orientada a reforzar la conciencia grupal, la empatía y el reconocimiento del esfuerzo y la mejora de los iguales.

Por su parte, los instrumentos concretos empleados para registrar la información serán los recogidos en la tabla 4.

**Tabla 4**

*Instrumentos de evaluación utilizados y aplicación*

<b>Instrumento</b>	<b>Descripción</b>	<b>Aplicación</b>
Rúbrica de observación del docente	Instrumento principal para evaluar aspectos motrices, actitudinales y emocionales en cada sesión, de manera que facilite la evaluación formativa y permita ajustar la intervención didáctica.	En todas las sesiones ( <i>Ver rúbrica completa en Anexo VI</i> )
Diario del docente	Registro cualitativo de observaciones, incidencias, actitudes y evolución general del alumnado en cada sesión. Permitirá contextualizar la evaluación y planificar mejoras.	Tras cada sesión ( <i>Ver formato en Anexo VI</i> )
Cuestionario de autoevaluación	Permitirá al alumnado reflexionar sobre su motivación, esfuerzo y aprendizaje, favoreciendo la metacognición y la autoconciencia.	Al final de la situación ( <i>Ver cuestionario en Anexo VI</i> )
Ficha de coevaluación	Fomentará la evaluación entre iguales para promover la responsabilidad social, la colaboración y la deportividad.	Tras actividades cooperativas o competitivas ( <i>Ver ficha en Anexo VI</i> )
Registro de progreso	Documento visual y motivador que recoge el avance del alumnado en las misiones y retos.	Actualizado después de cada sesión ( <i>Ver registro en Anexo VI</i> )

En cuanto a las herramientas para la calificación, la valoración final integrará la valoración cuantitativa de la rúbrica con los registros cualitativos del diario docente, cuestionarios y fichas de autoevaluación y coevaluación, garantizando una evaluación holística y ajustada a los objetivos didácticos y motivacionales.

Respecto a los momentos de evaluación, esta propuesta contempla una evaluación inicial, continua y final. Al comenzar la unidad, se realizará una evaluación inicial mediante la observación directa, para conocer desde dónde parte cada estudiante en cuanto a sus actitudes, habilidades motrices y nivel de motivación. A lo largo de todas las sesiones, la evaluación será continua, usando diversas herramientas para poder adaptar la enseñanza según lo que los alumnos necesiten en cada momento. Finalmente, al terminar la propuesta, se llevará a cabo una evaluación final que integrará toda la información recogida, con el objetivo de medir cuánto se han cumplido los objetivos planteados y cómo la gamificación ha influido en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Por último, el proceso evaluador contempla la participación activa de distintos agentes, recogidos en la tabla 5, con el fin de enriquecer y diversificar la recogida de información.

**Tabla 5**

*Agentes implicados en el proceso evaluador*

Agente	Participación en el proceso de evaluación
El docente	Principal agente evaluador, responsable de la observación sistemática, la recogida de información a través de los distintos instrumentos y la valoración del progreso del alumnado en relación con los criterios establecidos.
El alumnado	Participa activamente mediante procesos de autoevaluación y coevaluación, lo que favorece su implicación, la toma de conciencia sobre su propio aprendizaje y el desarrollo de habilidades de autorregulación.

### **8.3 Instrumentos de recogida de datos para el análisis de la motivación y el aprendizaje significativo**

Considerando que el presente TFG tiene como objetivo principal evaluar el impacto de una propuesta didáctica fundamentada en metodologías activas y gamificación sobre la motivación y el aprendizaje significativo del alumnado en Educación Física, se han incorporado instrumentos específicos de recogida de datos con fines investigativos, que complementan los instrumentos de evaluación didáctica.

Para evaluar la motivación, se utiliza principalmente un cuestionario adaptado que se aplica en dos momentos: al inicio y al final de la intervención. Este cuestionario usa escalas tipo Likert permitiendo recoger aspectos clave como el disfrute, el interés, grado de participación... El cuestionario completo está disponible en el Anexo VI.

Asimismo, se han considerado algunos de los instrumentos previamente descritos en el apartado 8.2, orientados inicialmente a la evaluación del aprendizaje, como fuentes complementarias de información sobre la motivación del alumnado. Aunque su finalidad principal es valorar el progreso respecto a los criterios curriculares, su aplicación en esta propuesta gamificada permite recoger datos relevantes sobre el grado de implicación, disfrute y actitud del alumnado, ofreciendo así una lectura más rica y contextualizada de los resultados obtenidos. En concreto, se destacan los recogidos en la tabla 6.

**Tabla 6**

*Instrumentos complementarios para el análisis motivacional*

<b>Instrumento</b>	<b>Contribución al análisis de la motivación</b>
Rúbrica de observación docente	Incluye indicadores específicos relacionados con la actitud, participación, entusiasmo y perseverancia del alumnado. (Ver Anexo VI)
Cuestionario de autoevaluación	Recoge valoraciones del alumnado sobre su esfuerzo, disfrute, interés, comportamiento y motivación a lo largo de la propuesta. (Ver Anexo VI)
Diario del docente	Aporta observaciones cualitativas sobre el clima de aula, la implicación emocional... así como momentos clave de entusiasmo o desmotivación. (Ver Anexo VI)

De esta manera, la combinación de estos instrumentos permite una triangulación de datos que garantiza un análisis más completo, riguroso y fiable del impacto de la gamificación en la motivación del alumnado.

## **9. Valoración de la situación de aprendizaje**

La implementación de la situación de aprendizaje diseñada ha sido clave para el desarrollo de este TFG, pues no solo ha servido como recurso didáctico, sino que también me ha permitido validar en la práctica los principios metodológicos que sustentan la propuesta. De esta forma, la experiencia directa con el alumnado me ha dado la oportunidad de observar y analizar el impacto real que la gamificación ejerce sobre la motivación y el aprendizaje en el área de Educación Física, generando los datos empíricos que han enriquecido la reflexión y el análisis crítico de este estudio.

Por otro lado y desde una perspectiva pedagógica, he podido comprobar que incorporar una historia atractiva y retos en equipo favorece una mayor implicación por parte del alumnado, pues es una forma de trabajar que no solo impulsa el desarrollo de sus capacidades físicas, sino que también potencia habilidades sociales y emocionales.

Además, la experiencia me ha permitido demostrar y dejar claro que la gamificación va más allá de hacer las clases divertidas, pues también ayuda a inculcar valores como la colaboración, el esfuerzo constante y el respeto, generando un entorno más positivo y enriquecedor para el aprendizaje.

Finalmente, llevar esta propuesta al aula ha sido clave para comprobar si todo lo planteado tenía sentido en la práctica: desde la coherencia del diseño hasta la utilidad de los instrumentos de evaluación, permitiéndome hacer ajustes reales según las necesidades del grupo. Por ello considero que, en general, ha sido una experiencia muy valiosa para mi formación como docente, ya que me ha dado la oportunidad de unir teoría y práctica, y de confirmar que es posible aplicar una metodología innovadora que mantenga el equilibrio entre los objetivos curriculares, el uso de estrategias activas y el fomento de la motivación, pilares fundamentales para favorecer el desarrollo integral del alumnado.

## **Resultados**

En este apartado se expone un análisis detallado de los resultados recopilados durante la implementación de la propuesta de intervención, con el objetivo de ofrecer una descripción rigurosa y precisa de los efectos observados en el alumnado a lo largo del proceso. De este modo, se pretende no solo valorar el grado de cumplimiento de los objetivos establecidos para cada sesión, sino también examinar la evolución de la motivación y la participación del alumnado, aspectos que, además de constituir objetivos específicos en determinadas sesiones, configuran el eje vertebrador de este trabajo.

Para ello, los resultados se presentan de manera estructurada siguiendo el orden de los objetivos definidos en la propuesta e integrando la información procedente de los distintos instrumentos de evaluación previamente descritos, junto con las observaciones sistemáticas efectuadas durante las sesiones, lo que permitirá una visión comprensiva y sólida del fenómeno estudiado.

Sin embargo, en cumplimiento con los principios éticos que rigen la investigación educativa, se ha garantizado la confidencialidad y el anonimato de los participantes. Por ello, no se incluirán respuestas individuales ni datos personales en este análisis, sino que se procederá a una interpretación global de los datos obtenidos a través de los diversos instrumentos de evaluación, asegurando el respeto a la privacidad del alumnado sin sacrificar la rigurosidad y profundidad del estudio.

Así pues, y como punto de partida, podemos afirmar que la intervención logró fomentar el trabajo en equipo y la superación, iniciando la aventura con una actitud de motivación y valentía por parte del alumnado, tal como se planteaba en el objetivo central de la primera sesión. No obstante, este propósito no se limitó exclusivamente al inicio del proceso, sino que se mantuvo como una línea transversal a lo largo de toda la intervención, siendo un componente clave en la construcción gradual del clima de implicación y cooperación que se pretendía.

En este sentido, el análisis de los datos recogidos refleja de manera clara un incremento sostenido en la motivación y participación del alumnado, lo cual resulta especialmente relevante si se tiene en cuenta que, antes del inicio de las sesiones, su implicación en las clases de Educación Física era limitada y el interés general mostraba un carácter irregular.

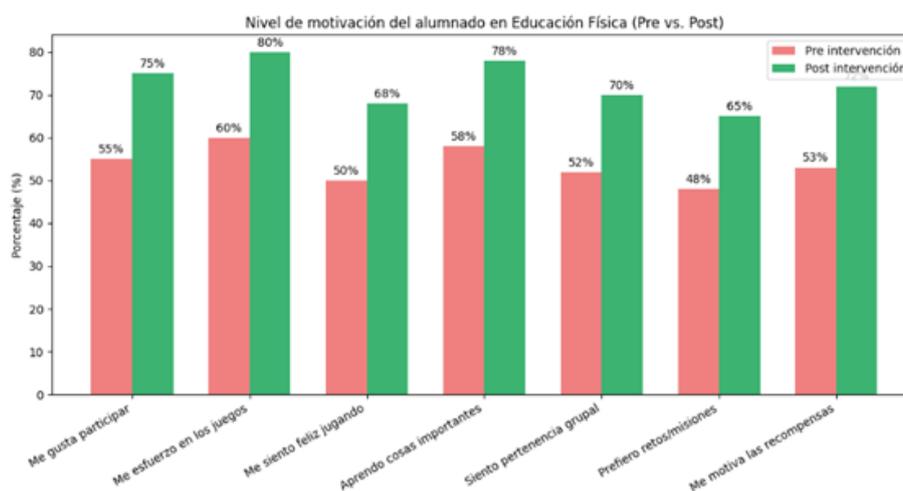
Cabe destacar, sin embargo, que este aumento no se manifestó de forma homogénea desde el comienzo, sino que fue tomando forma progresivamente. Pero lo verdaderamente

significativo es que ese interés no se desvaneció con el tiempo; por el contrario, evolucionó hacia un compromiso genuino con las tareas propuestas.

Este proceso queda respaldado también por los resultados obtenidos a partir del cuestionario de motivación aplicado tanto antes como después de la intervención (Ver Anexo VI). Tal y como se aprecia en la Figura 1, se evidencia un crecimiento cuantitativo notable. En concreto, el análisis conjunto de las respuestas en los distintos ítems del cuestionario revela un aumento medio aproximado del 35 % en los niveles de motivación declarados por el alumnado respecto a los valores iniciales registrados.

**Figura 1**

*Comparativa del nivel de motivación del alumnado antes y después de la intervención*



En paralelo a esta mejora actitudinal, las sesiones posteriores incorporaron objetivos dirigidos al desarrollo de la resistencia física y al fortalecimiento del espíritu de equipo, entendidos no solo como cualidades físicas, sino también como actitudes vinculadas a la persistencia, la constancia y la cooperación.

En este caso, tanto las rúbricas de observación como los diarios docentes han reflejado avances progresivos en aspectos clave como la atención, la disposición a participar y la capacidad de mantener el esfuerzo ante situaciones de gran exigencia, tal como se ilustra en la Figura 2.

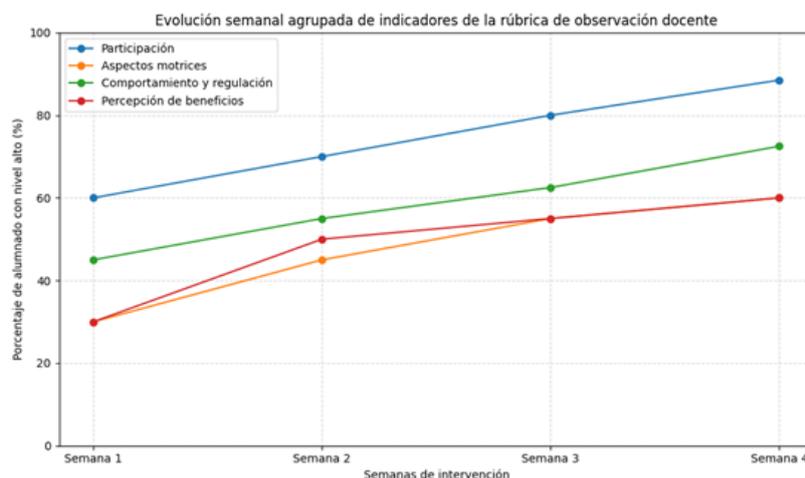
Dichas mejoras no emergieron de forma aislada, sino que estuvieron directamente favorecidas por la estructura metodológica adoptada durante las sesiones. En concreto, la organización del trabajo por estaciones, con niveles de dificultad ajustables, permitió una atención más individualizada que, al mismo tiempo que fomentaba la autonomía, minimizaba

la percepción de fracaso. Este planteamiento resultó especialmente beneficioso para aquellos estudiantes que, en las fases iniciales, manifestaban inseguridad o mostraban una participación limitada.

Además, esta dinámica flexible y adaptativa no solo permitió avanzar desde una perspectiva inclusiva, sino que también dio lugar a un desarrollo equilibrado de las competencias motrices; a medida que los alumnos iban reconociendo sus propios logros, se evidenciaba paralelamente una mayor capacidad de regulación emocional y un fortalecimiento del sentido de pertenencia al grupo, consolidando así un clima de confianza y colaboración sostenida.

## Figura 2

*Evaluación semanal agrupada de indicadores de la rúbrica de observación docente*



De forma complementaria, durante las fases intermedias y finales, se incorporaron actividades cooperativas con el objetivo de fortalecer las habilidades sociales, poniendo especial énfasis en la comunicación, la coordinación de roles y la solución conjunta de problemas. En estos casos, las observaciones mostraron en un principio que muchos alumnos tenían una actitud bastante individualista, y se notaba que les costaba repartir las tareas de forma justa, lo que indicaba que estos aspectos todavía no estaban bien asimilados por gran parte del grupo.

No obstante, gracias al diseño de las actividades, que exigía alcanzar metas en común, la dinámica del grupo fue cambiando poco a poco. Con el avance de las sesiones, se empezó a notar una mayor disposición a colaborar, a ceder el turno, a compartir ideas y a asumir responsabilidades de manera conjunta. Aunque este progreso no fue igual en todos los equipos,

sí se consolidó en la mayoría, lo que creó un ambiente de trabajo más unido, favoreciendo tanto el aprendizaje como una mejor convivencia entre los estudiantes.

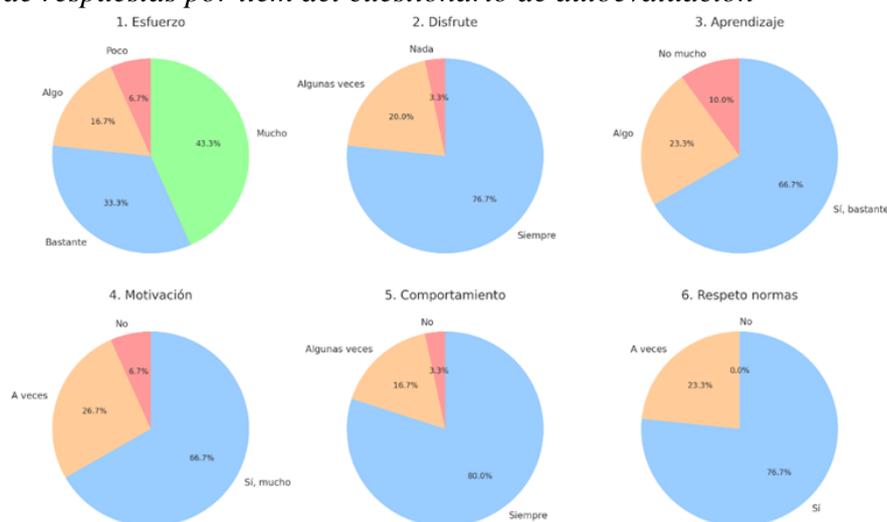
Este clima de confianza y colaboración sentó las bases para abordar posteriormente los objetivos específicos relacionados con el desarrollo físico, que fueron el foco principal de la última fase. Para ello, se diseñaron diferentes actividades orientadas a trabajar desplazamientos, ejercicios para mejorar el control postural o circuitos dinámicos, intentando combinar habilidades motrices con la cooperación entre los alumnos.

En este caso, los resultados obtenidos a través de las rúbricas de observación muestran una mejora significativa en la técnica y la fluidez de los movimientos, especialmente en aquellos que al principio tenían más dificultades. Esto confirma que la intervención, al adaptarse a las necesidades tanto individuales como del grupo, fue efectiva para favorecer el progreso de todos.

Además, esta sensación de avance fue respaldada por los propios alumnos en los cuestionarios de autoevaluación (ver Anexo VI), donde la mayoría señaló que hicieron un gran esfuerzo, disfrutaron las actividades y se sintieron motivados (como se muestra en la figura 3). En particular, destacaron el carácter divertido de las sesiones y lo participativas que fueron las actividades, aspectos que claramente ayudaron a que se involucraran más, tanto en lo físico como en lo emocional.

### Figura 3

*Distribución de respuestas por ítem del cuestionario de autoevaluación*



Finalmente, el trabajo conjunto para alcanzar las metas propuestas culminó en la celebración del esfuerzo colectivo y los logros alcanzados, tal como se estableció como objetivo en la fase final de la intervención, evidenciando el logro del alumnado ante las metas.

Sin embargo, y pese a los avances observados, resulta igualmente relevante destacar ciertas limitaciones identificadas a lo largo de la intervención. Aproximadamente un 10 % del alumnado presentó episodios puntuales de desmotivación, relacionados principalmente con la complejidad creciente de algunas actividades y la duración prolongada de las sesiones. Asimismo, algunos estudiantes manifestaron dificultades para mantener la concentración en determinados momentos, posiblemente debido a la fatiga acumulada o a la disparidad en los niveles de exigencia física y cognitiva.

Estos aspectos ponen de manifiesto la necesidad de ajustar la intensidad y la duración de las actividades, así como de incorporar estrategias de apoyo individualizadas para asegurar la implicación sostenida de todo el grupo.

Por último, merece especial mención el papel que desempeñaron las reflexiones finales al término de cada sesión, pues además de servir como herramienta de metacognición, ofrecieron al alumnado un espacio para expresar sus percepciones sobre el propio proceso de aprendizaje. Con ello, muchos estudiantes reconocieron fortalezas que hasta ese momento no habían identificado, así como aspectos susceptibles de mejora, siendo una toma de conciencia que, más allá del contenido en sí, constituye un indicio valioso del desarrollo de una actitud crítica y reflexiva hacia el propio aprendizaje.

## Conclusiones

Finalmente, con el fin de realizar un análisis riguroso y crítico del trabajo llevado a cabo, este apartado presenta las principales conclusiones derivadas del mismo, lo que nos permitirá valorar su desarrollo y los aspectos fundamentales que lo sustentan.

En primer lugar, resulta fundamental evaluar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados al inicio del proyecto, puesto que han sido los que han guiado y vertebrado la propuesta didáctica, orientando tanto su diseño como su implementación.

En relación con los objetivos generales, el primero consistía en diseñar una propuesta didáctica gamificada en Educación Física, fundamentada en los principios de las metodologías activas, con el propósito de potenciar la motivación intrínseca, la autonomía y las competencias motrices y sociales del alumnado. Este objetivo se ha alcanzado de manera satisfactoria, al haberse desarrollado una intervención coherente y adecuadamente adaptada al contexto real del aula, que, según los resultados obtenidos, ha favorecido significativamente la motivación intrínseca, la autonomía, así como el desarrollo de competencias motrices y sociales del alumnado.

En segundo lugar, se planteó implementar la propuesta mediante un sistema de gamificación basado en mecánicas de juego, niveles de progresión y retroalimentación inmediata. Dicha implementación ha resultado exitosa, puesto que la intervención se realizó en un entorno real, adaptándose de forma eficaz a las características e intereses del grupo-clase y demostrando su viabilidad.

Finalmente, el tercer objetivo general, que consistía en evaluar la viabilidad y los resultados de la propuesta mediante un análisis crítico de su eficacia y su contribución a la mejora de la motivación, el aprendizaje significativo y las competencias sociales, también ha sido cumplido, pues el análisis presentado ha permitido valorar los beneficios y las limitaciones de la intervención, confirmando su impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, en relación con los objetivos específicos, el primero se centró en profundizar qué son las metodologías activas y cómo influyen en la motivación y participación del alumnado en Educación Física, con especial atención en la gamificación, lo cual se logró gracias al desarrollo del marco teórico que aportó la base conceptual necesaria para fundamentar el enfoque metodológico elegido.

Partiendo de esa base, se trabajó en el segundo objetivo, que buscaba identificar los elementos clave para diseñar experiencias gamificadas que sean efectivas y adaptables a distintos niveles de habilidad. Aquí, la selección y aplicación de componentes como la narrativa, los retos, los niveles y las recompensas fue esencial para estructurar la propuesta, lo que permitió alcanzar satisfactoriamente el objetivo planteado, asegurando un diseño ajustado a las necesidades y ritmos del grupo.

Por último, el tercer objetivo apuntaba a fomentar el interés y la motivación del alumnado mediante una propuesta gamificada. En este caso podemos decir que se logró al crear una experiencia divertida y cercana, basada en un universo conocido por los estudiantes, que impulsó un aprendizaje activo y significativo, tal como se refleja en el alto nivel de compromiso mostrado.

En conjunto, se puede decir que tanto los objetivos generales como los específicos se alcanzaron con éxito, lo que demuestra una coherencia entre la planificación, la puesta en práctica y los resultados obtenidos. De este modo, la propuesta contribuyó a crear un ambiente educativo más dinámico y motivador, donde el alumnado asumió un papel activo y desarrolló mayor autonomía, responsabilidad y compromiso con su aprendizaje.

No obstante, y aun valorando positivamente la experiencia, no se pueden dejar de lado algunas limitaciones que han surgido durante su desarrollo. Una de las más evidentes ha sido la cantidad de tiempo y esfuerzo que requiere poner en marcha una propuesta gamificada como esta. Preparar los materiales, organizar las sesiones de forma progresiva y hacer un seguimiento constante del alumnado supone una dedicación que, en muchos casos, resulta difícil de compatibilizar con el horario docente habitual y con el amplio contenido del currículo. Esta situación refleja una realidad bastante habitual en el ámbito educativo: aunque ciertas metodologías ofrecen grandes posibilidades a nivel pedagógico, no siempre encajan con las condiciones y ritmos que impone el sistema. Por eso, resulta clave enfocar estas propuestas con los pies en la tierra, siendo conscientes tanto de su valor como de lo que realmente se necesita para que puedan llevarse a cabo con éxito.

A ello se suma el hecho de que la propuesta se ha desarrollado en un contexto muy concreto, con un grupo clase específico, lo cual limita la generalización de los resultados. Por tanto, aunque los datos obtenidos son prometedores, no pueden extrapolarse de forma

automática a otros entornos sin considerar las particularidades del alumnado, del equipo docente y del centro.

Ahora bien, precisamente el análisis de estas limitaciones permite vislumbrar con mayor claridad una serie de oportunidades que refuerzan el valor pedagógico de la gamificación y su potencial para enriquecer la práctica docente. De hecho, la manera en la que esta metodología ha resultado eficaz en condiciones reales, pese a las restricciones señaladas, demuestra que, con una planificación cuidadosa y una formación docente adecuada, es posible integrar propuestas innovadoras que promuevan la implicación activa del alumnado y mejoren la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, una posible línea de futuro sería explorar la aplicación de esta metodología en distintos niveles educativos, lo que permitiría comprobar su eficacia en contextos diversos. Asimismo, podría analizarse su impacto a largo plazo no solo en la consolidación de aprendizajes y aumento de la motivación, sino también en la adquisición de hábitos saludables o en la mejora del rendimiento académico, así como profundizar en estrategias de formación docente que faciliten su integración realista y sostenida en el aula.

Para concluir, es necesario señalar que, aunque en el presente trabajo la propuesta se haya desarrollado en el área de Educación Física, el enfoque metodológico basado en la gamificación posee un carácter transferible que permite su aplicación en otras áreas del currículo. Esta flexibilidad, siempre que se ajuste a las particularidades del grupo-clase, al nivel educativo y a los objetivos de aprendizaje, refuerza su valor como una herramienta pedagógica de gran utilidad.

En consecuencia, la gamificación ha de ser concebida no como un recurso puntual, sino como una estrategia educativa integral que, implementada de forma rigurosa y coherente, no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que, fundamentalmente, contribuye de manera sustancial al desarrollo integral del alumnado.

## Referencias

- Agencia Española de Seguridad Alimentaria y Nutrición (AESAN). (2022). Informe del Comité Científico sobre recomendaciones dietéticas sostenibles y recomendaciones de actividad física para la población española. *Revista del Comité Científico de la AESAN*, 36, 11-70.  
[https://www.aesan.gob.es/AECOSAN/docs/documentos/seguridad\\_alimentaria/evaluacion\\_riesgos/informes\\_comite/INFORME\\_RECOMENDACIONES\\_DIETETICAS.pdf](https://www.aesan.gob.es/AECOSAN/docs/documentos/seguridad_alimentaria/evaluacion_riesgos/informes_comite/INFORME_RECOMENDACIONES_DIETETICAS.pdf)
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Bruner, J. S. (1988/2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morata.  
<https://books.google.es/books?id=nZojEAAAQBAJ>
- Baro Cáliz, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7(40), 1-11.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_40/ALEJANDRA\\_BARO\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf)
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Fluir: Una psicología de la felicidad*. Editorial Kairós.
- Mayor Díez, I., Sanchis Soler, G., & Ávalos-Ramos, M. A. (2024). Diferencias de género y edad en la motivación hacia la Educación Física en Educación Primaria en estudiantes españoles. *Retos*, 61, 971-978.  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/102734/80235>
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.  
<https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Fernández-Río, J., Hortigüela Alcalá, D., & Pérez-Pueyo, Á. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación física. Ideas clave para incorporarlos al aula. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (423), 57–80.  
<https://doi.org/10.55166/reefd.vi423.695>
- Fernández-Río, J., Calderón, A., Hortigüela Alcalá, D., Pérez-Pueyo, Á., & Aznar Cebamanos, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: consideraciones teórico-prácticas para docentes. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (413), 55–75.

- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., García Martínez, S., & García-Jaén, M. (2020). Gamification in Physical Education: Evaluation of Impact on Motivation and Academic Performance within Higher Education. *International journal of environmental research and public health*, 17(12), 4465. [https://www.researchgate.net/publication/342361651\\_Gamification\\_in\\_Physical\\_Education\\_Evaluation\\_of\\_Impact\\_on\\_Motivation\\_and\\_Academic\\_Performance\\_within\\_Higher\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/342361651_Gamification_in_Physical_Education_Evaluation_of_Impact_on_Motivation_and_Academic_Performance_within_Higher_Education)
- Fitzpatrick, K. (2019). What happened to critical pedagogy in physical education? An analysis of key critical work in the field. *European Physical Education Review*, 25(4), 1128–1145. <https://doi.org/10.1177/1356336X18796530>
- Fletcher, T., Chróinín, D. N., Gleddie, D., & Beni, S. (Eds.). (2021). *Meaningful Physical Education. An Approach for teaching and learning*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003035091>
- García de las Bayonas Plazas, M., & Baena Extremera, A. (2017). Motivación en educación física a través de diferentes metodologías didácticas. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(1), 387–402. <http://hdl.handle.net/10481/47514>
- García, D. (2025). *Memoria de prácticas. Prácticum II* [Trabajo académico inédito de grado]. Universidad de Valladolid.
- González Pienda, J. A. (2003). El rendimiento escolar. Una análisis de las variables que lo condicionan. *Revista Galego-Portuguesa de Psicoloxía e Educación*, 8(7), 247–258.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kirk, D. (2020). *Precarity, critical pedagogy and physical education*. Routledge.
- León-Díaz, Ó., Arija-Mediavilla, A., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2020). Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Retos*, 38, 587–594. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7446413>

- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica. *Retos*, 48, 647–656. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8851545>
- Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes y Memoria Democrática. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*. *Boletín Oficial del Estado*, (340), 122868–122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C., & Mut Amengual, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 24(1), 96–114. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44(1), 1–17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., & Fernández-Río, J. (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=855350>
- Rosa, A., García-Cantó, E., & Pérez, J. J. (2019). Métodos de enseñanza en educación física: desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos. *Trances: Transmisión del conocimiento educativo y de la salud*, 11(1), 1-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7076930>
- Ryan, R., & Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American psychologist*, 55(1), 68-78. [https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SpanishAmPsych.pdf](https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf)
- Siedentop, D., Hastie, P. A. & van der Mars, H. (2004). *Complete guide to sport education*. Champaign, IL: Human Kinetics.

- Defaz Taipe, M. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza-aprendizaje.(Revisión). *Roca: Revista Científico-Educaciones de la provincia de Granma*, 16(1), 463-472. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414344>
- Thorpe, R. & Bunker, D. (1989). A changing focus in games teaching. En L. Almond (Ed), *The place of physical education in schools* (pp. 42-71). London: Kogan Page.
- Tinning, R. (1996). Discursos que orientan el campo del movimiento humano y el problema de la formación del profesorado. *Revista de Educación*, (331), 123-134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=19111>
- UNESCO. (2024). Lo que debe saber sobre la educación para la salud y el bienestar. <https://www.unesco.org/es/health-education/need-know>
- Valencia-Quintero, M. E., Tabango-Sánchez, S. del P., Ramos-Caiza , M. P., & Sulca-Cruz, L. A. (2024). Metodologías activas y compromiso estudiantil: Evaluando el efecto en la motivación y el rendimiento académico. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 4(especial), 39–47. <https://doi.org/10.62574/rmpi.v4iespecial.244>
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. L. Á., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

## Anexos

### **Anexo I: Interrelación entre competencias clave, descriptores operativos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos del área y transversales.**

**Tabla 1**

*Interrelación de competencias clave, descriptores operativos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos en la situación gamificada*

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRITORES OPERATIVOS	
<b><u>Competencia en comunicación lingüística (CCL):</u></b> Contribuye a esta competencia al desarrollar habilidades de expresión oral y trabajo en equipo cuando los alumnos explican estrategias, debaten normas y reflexionan sobre sus experiencias durante las misiones.	<p><b>CCL1:</b> "Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa".</p> <p><b>CCL5:</b> "Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios".</p>	
<b><u>Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):</u></b> Se trabaja mediante la aplicación de conceptos matemáticos (distancias, tiempos) y científicos (fuerza, movimiento) en el diseño de circuitos y la reflexión sobre hábitos saludables vinculados a la actividad física.	<p><b>STEM3:</b>"Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir."</p> <p><b>STEM5:</b>"Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable."</p>	
<b><u>Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):</u></b> Es clave para gestionar emociones durante los retos, asumir roles en equipo y reflexionar sobre el propio aprendizaje, mejorando la autorregulación y cooperación.	<p><b>CPSAA1:</b> "Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos."</p> <p><b>CPSAA3:</b> "Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos."</p>	
<b><u>Competencia ciudadana (CC):</u></b> Promueve valores democráticos en la toma de decisiones colectivas y la sostenibilidad mediante la reutilización de materiales para las misiones.	<p><b>CC2:</b> "Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos".</p>	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><b>BLOQUE A. Vida activa y saludable.</b></p> <p>-Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo.</p>	<p>1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así</p>	<p>1.1 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico, mental y social de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo</p>

<p>Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo. Mejora de la condición física orientada a la salud.</p>	<p>como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos sistemáticos de actividad física, cuidado del cuerpo y alimentación saludable que contribuyan al bienestar</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM5</b></p>	<p>conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a la higiene, la alimentación y los hábitos posturales.</p> <p>1.2 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p>
<p><b>BLOQUE B. Organización y gestión de la actividad física.</b></p> <p>-Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.</p> <p>-Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor, con autonomía y creatividad.</p> <p><b>BLOQUE C. Resolución de problemas en situaciones motrices.</b></p> <p>-Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal; Equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial; temporal y espacio-temporal.</p> <p>-Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: Aspectos principales. Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad. Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción</p>	<p>2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA3, STEM 3.</b></p>	<p>2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>2.3 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p>

<p><b>BLOQUE D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b></p> <p>-Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.</p> <p>-Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que intervienen en el juego.</p>	<p>3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p> <p><b>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CC2.</b></p>	<p>3.1 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.</p> <p>3.2 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales.</p>
--	---	--

## Anexo II: Temporalización (Cronograma y Organización del tiempo)

**Figura 1**

*Planificación de las sesiones durante los meses de marzo y abril*



*Nota.* Elaboración propia

**Tabla 1**

*Organización de las sesiones conforme a la distribución del horario semanal*

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>PRIMERA- 9:00-9:55</b>		Educación física			
<b>SEGUNDA- 9:55-10:45</b>					
<b>TERCERA- 10:45-11:35</b>					
<b>RECREO- 11:35-12:15</b>	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
<b>CUARTA- 12:15-13:05</b>					Educación física
<b>QUINTA- 13:05-14:00</b>					

**Anexo III: Descripción detallada de las sesiones del proyecto y los recursos materiales, humanos y espaciales requeridos para su implementación.**

**Tabla 1**

*Primera sesión*

<b>1ª SESIÓN: ¡Comienza la Aventura!</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar el trabajo en equipo y la superación.</li> <li>- Iniciar la aventura y enfrentar el primer desafío con motivación y valentía.</li> </ul>
<b>RECURSOS MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos, pelotas, aros...</li> <li>• Tarjetas con nombres de personajes del videojuego (<i>Mario, Luigi, Peach, Yoshi, etc.</i>)</li> <li>• Medallas</li> </ul> <p><b>Recursos humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimnasio del colegio</li> <li>• Patio exterior (si las condiciones lo permiten): para actividades de mayor amplitud</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	50 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Introducción al reto:</b> La sesión se inicia con una breve historia que contextualiza la propuesta. Mediante un vídeo introductorio, Bowser (villano de Mario Bros) les comunica a los alumnos que ha capturado a la Princesa Peach, y les desafía a empezar una misión en la que deberán superar una serie de desafíos si quieren salvarla.</p> <p><b>Actividad 1:</b> Una vez contextualizada la sesión dentro de la narrativa gamificada, los alumnos se organizan en cuatro equipos de cuatro integrantes. A continuación, realizan un circuito de estaciones distribuidas por el gimnasio, cada una orientada al desarrollo de una habilidad motriz específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En la carrera de agilidad, los alumnos sortean conos dispuestos en zigzag.</li> <li>- En los saltos entre aros, deben desplazarse sin pisar fuera del aro.</li> <li>- En el desafío de equilibrio deben caminar sobre una cuerda simulando plataformas móviles del videojuego.</li> <li>- Finalmente, en la prueba de reacciones rápidas, deben atrapar o esquivar pelotas lanzadas, en función de instrucciones verbales.</li> </ul> <p>Irán rotando a lo largo de las estaciones hasta completarlas todas</p> <p><b>Actividad 2: Superando el Mundo Champiñón (Circuito de obstáculos):</b></p>

	<p>Tras el calentamiento, se presenta el primer gran reto de la aventura: un circuito de obstáculos inspirado en el universo del videojuego <i>Super Mario Bros</i>. El recorrido pone a prueba tanto las capacidades físicas como las habilidades de cooperación del alumnado mediante las siguientes estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carrera de obstáculos: recorrido con conos, cuerdas y barriles simulados, que exige velocidad, agilidad y reacción rápida.</li> <li>• Salto en parejas: los alumnos deben saltar en parejas atravesando una secuencia de aros.</li> <li>• Prueba de destreza: los equipos deben pasarse una pelota sin que toque el suelo.</li> </ul> <p>Cada equipo dispone de un tiempo limitado para completar el circuito y, a medida que lo van superando irán obteniendo pegatinas para actualizar el mapa del reino con sus avances</p> <p><b>Actividad 3: Reflexión y cierre de la sesión:</b> La sesión finaliza con una breve asamblea donde el alumnado comparte sus experiencias, valorando las actividades realizadas, las dificultades superadas y el trabajo en equipo. Además, se les entregarán unas medallas con el objetivo de reconocer su esfuerzo y participación.</p>
--	--

**Tabla 2**

*Segunda sesión*

<b>2ª SESIÓN: Salto al Mundo Champiñón</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar resistencia y espíritu de equipo.</li> <li>- Superar obstáculos físicos juntos con determinación y coraje.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>  <b>MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos, aros, bloques de espuma, colchonetas y pelotas blandas</li> <li>• Cinta adhesiva para marcar líneas de equilibrio.</li> <li>• Insignias que se entregarán como recompensas.</li> <li>• Cronómetro</li> </ul> <p><b>Recursos humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimnasio del colegio o patio exterior (si las condiciones meteorológicas lo permiten): para distribuir los obstáculos y permitir el libre movimiento de los alumnos sin riesgo de accidentes.</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	50 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Introducción:</b> Los alumnos se encuentran con un inesperado mensaje de Bowser donde les reta a afrontar los obstáculos del Mundo Champiñón si desean continuar su misión hacia el castillo de Peach.</p>

	<p><b>Actividad 1: Carrera de obstáculos en el Mundo Champiñón:</b> Los niños se dividen en los mismos grupos que la primera sesión para superar una carrera de obstáculos inspirada en el mundo champiñón. Durante el reto deberán enfrentar varias pruebas como saltar dentro de aros sin tocarlos o mantener el equilibrio sobre cuerdas situadas en el suelo.</p> <p><b>Actividad 2: El Salto del Reino Champiñón (Competencia de salto y agilidad):</b> Tras el circuito, los alumnos se organizan en parejas dentro de sus equipos para enfrentarse a un nuevo desafío: saltar entre plataformas móviles; donde utilizarán colchonetas simulando plataformas flotantes, y deberán saltar de una a otra sin pisar el suelo. Además, tendrán que hacer saltos coordinados en pareja, ya sea tomados de la mano o conectados con una cuerda.</p> <p><b>Actividad 3: Reflexión y cierre de la sesión</b> Para finalizar, se llevará a cabo una breve reflexión grupal en la que los alumnos compartirán cómo se han sentido durante las actividades, qué les ha resultado más difícil... Al terminar, actualizaremos el mapa y entregaremos insignias como reconocimiento al éxito y superación de las pruebas.</p>
--	---

**Tabla 3**

*Tercera sesión*

<b>3ª SESIÓN: El Laberinto de la Tortuga Koopa</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar agilidad, coordinación y perseverancia.</li> <li>- Fortalecer la comunicación y el trabajo en equipo para superar los retos.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>  <b>MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cintas de colores, bloques o ladrillos, pelotas, aros...</li> <li>• Pistas escritas en papeles.</li> <li>• Tarjetas de pistas con desafíos y acertijos escritos</li> <li>• Cronómetros</li> <li>• Recompensas (pegatinas o puntos de avance por cada obstáculo superado.)</li> </ul> <p><b>Recursos humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Patio exterior del colegio</li> <li>• Áreas de “descansos” para las reuniones y reflexiones de los equipos sobre las pistas y acertijos.</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	50 minutos

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Introducción al reto: (5 minutos)</b></p> <p>La aventura continúa con un nuevo plan de Bowser, ha escondido pistas dentro de un laberinto para poner a prueba a los niños. Deberán buscarlas y superar el acertijo o reto físico que contienen para revelar un mensaje secreto que les permitirá avanzar.</p> <p><b>Actividad 1: El Laberinto de la Tortuga Koopa</b></p> <p>Para esta prueba se dividirán en grupos de 4 y recorrerán un laberinto instalado en el gimnasio que combina distintas pruebas que tendrán que superar con esfuerzo físico y coordinación grupal</p> <p>A lo largo del circuito, deben mantener el equilibrio sobre bancos, saltar aros sin tocarlos, realizar saltos con precisión en espacios delimitados... Mientras tanto, deberán buscar pistas ocultas que les ayudarán a resolver pequeños acertijos inspirados en el universo de Mario Bros.</p> <p>Cada desafío superado les permitirá sumar pegatinas en su mapa de equipo y, si consiguen reunir más de ocho, podrán acercarse un paso más al castillo de Bowser.</p> <p><b>Actividad 2: Reflexión y resolución final</b></p> <p>Cuando todos los grupos hayan terminado el recorrido del laberinto, se llevará a cabo una puesta en común en forma de círculo de reflexión donde se plantearán preguntas para analizar cómo se ha desarrollado la actividad. Tras la reflexión, se actualizará el Mapa del Reino, incorporando los avances. En caso de haber conseguido más de ocho pegatinas, el equipo podrá seguir avanzando en la aventura.</p>
-------------------	---

**Tabla 4**

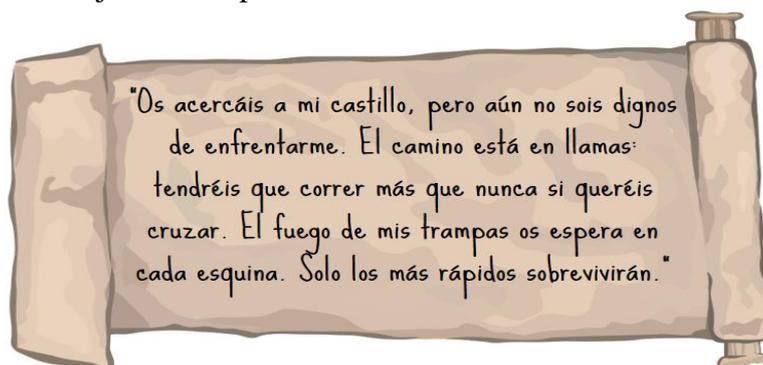
*Cuarta sesión*

<b>4ª SESIÓN: Carrera de Fuego en el Castillo de Bowser</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar velocidad y resistencia con determinación.</li> <li>- Fomentar la motivación y el apoyo entre compañeros para afrontar desafíos intensos.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>  <b>MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos, aros, picas, cuerdas y bancos</li> <li>• Cronómetro.</li> <li>• "Mapa de Progreso" de los equipos.</li> <li>• Insignias o pegatinas de "fuego".</li> </ul> <p><b>Recursos humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimnasio exterior del colegio.</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	50 minutos

## DESARROLLO

### Introducción:

Se informará al alumnado de que, tras haber superado el laberinto, han llegado a las puertas del castillo de Bowser pero, para poder entrar, deberán enfrentarse a la llamada "Carrera de Fuego", que contiene una serie de desafíos para poner a prueba su velocidad y resistencia. Asimismo, se actualizará el Mapa de Progreso, indicando la nueva ubicación alcanzada, y se reforzará la motivación del grupo recordando que están muy cerca de liberar a la princesa. Finalmente, se revelará un nuevo mensaje enviado por Bowser:



### Actividad 1: Carrera de Resistencia "Escapa del Fuego"

Los alumnos se organizan en cuatro equipos de cuatro integrantes para realizar un circuito de obstáculos que simula escapar de las llamas del castillo. El circuito incluye saltos entre aros que representan charcos de lava, zigzag entre conos para esquivar llamaradas y pasos bajos por debajo de cuerdas y bancos para evitar obstáculos. Cada equipo debe completar varias rondas, intentando mejorar su propio tiempo, con el objetivo de fomentar la superación personal y la colaboración.

### Actividad 2: Sprint "Escapa del Dragón"

Para esta actividad los alumnos, divididos en equipos, deberán correr distancias cortas de 20-30 metros, pasando un testigo al siguiente corredor, simulando la huida del dragón que protege el castillo.

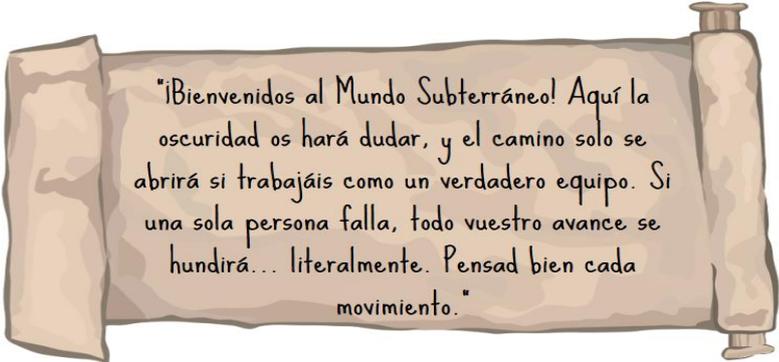
Si al terminar, todos han superado los retos, cada grupo recibirá una insignia de fuego simbolizando la superación del desafío del castillo.

### ACTIVIDAD 3: Cierre y reflexión

Para terminar, se hace una asamblea breve donde cada equipo comparte cómo se sintió durante las pruebas, qué estrategias usaron para dosificarse y ayudarse, y qué dificultades encontraron.

**Tabla 5**

*Quinta sesión*

5ª SESIÓN: ¡Conquista el Mundo Subterráneo!	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar la cooperación, la resolución de problemas y la valentía.</li> <li>- Superar obstáculos con fuerza de equipo y superar nuevos retos con ilusión.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>  <b>MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos, cuerdas, bancos, aros, colchonetas...</li> <li>• Carteles temáticos de "peligros" (lava, trampas, zonas de caída).</li> <li>• Cajas o sobres para los "bloques sorpresa".</li> </ul> <p><b>Recursos humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimnasio del colegio</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	50 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Introducción:</b></p> <p>La sesión dará inicio retomando lo vivido en días anteriores. Se les informará a los alumnos de que han accedido al Mundo Subterráneo, un entorno repleto de peligros en el que Bowser ha colocado trampas para frenar su avance.</p> <p>Para ambientar el espacio, se transformará el gimnasio con conos y cuerdas simulando senderos estrechos, colchonetas que representen zonas de lava...</p> <p>Se fomentará la cooperación entre compañeros, subrayando que solo el trabajo en equipo les permitirá superar los desafíos, tal como lo indica un nuevo mensaje dejado por Bowser:</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p><b>Actividad 1: Exploradores en el Subsuelo</b></p> <p>Los alumnos se organizan en cuatro equipos de cuatro para avanzar por un laberinto evitando pisar zonas prohibidas como lava o trampas. Deben ayudarse para superar obstáculos como bancos de equilibrio o zonas delimitadas por cuerdas, completando el recorrido en el menor tiempo</p>

	<p>posible sin dejar a ningún compañero atrás. Durante el trayecto, encontrarán “bloques sorpresa” con mini-desafíos físicos o de estrategia, cuya resolución permitirá desbloquear atajos en el laberinto.</p> <p><b>Actividad 2: Gran Escape Subterráneo</b>          Los equipos tendrán una segunda oportunidad para mejorar su rendimiento y tiempo anterior.          En este caso se plantea una carrera “contrarreloj” donde deberán replantear sus estrategias para conseguir realizar la vuelta más rápido.</p> <p>Al concluir ambas actividades, y para verificar el progreso dentro de la historia, cada equipo recibirá una pieza del rompecabezas del "Mapa del Reino", así, cada equipo colaborará para armar el puzzle y poder visualizar colectivamente su avance en la misión.</p> <p><b>Actividad 3: Reflexión final:</b>          Finalmente, se llevará a cabo una asamblea donde los alumnos compartirán qué estrategias funcionaron mejor, cómo se apoyaron... Por otro lado, actualizaremos el mapa del reino, reflejando el nuevo nivel alcanzado en la aventura.</p>
--	--

**Tabla 6**

*Sexta sesión*

<b>6ª SESIÓN: El Desafío de las Estrellas de Fuego</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar las habilidades físicas superando retos personales</li> <li>- Fomentar la unión entre compañeros al colaborar en equipo para lograr los objetivos</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>  <b>MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos, colchonetas, pelotas de diversos tamaños</li> <li>• Insignias simbólicas que representen el "Poder Especial" otorgado al equipo por cada reto superado.</li> <li>• Carteles con instrucciones del desafío para cada equipo.</li> </ul> <p><b>Recursos humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimnasio exterior del colegio y un espacio amplio cercano</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	50 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Introducción:</b>          La sesión comienza con una pequeña presentación para los estudiantes. En este caso, les comunicaremos a los equipos que tienen la misión de conseguir las Estrellas de Fuego, unos objetos especiales que les darán habilidades necesarias para enfrentarse a Bowser en la batalla final.</p>

	<p>A través de una carta imaginaria enviada por Mario, se les cuentan los detalles de la misión.</p> <p><b>Actividad 1: Desafío de Agilidad y Fuerza</b>          Divididos en los equipos de 4, participarán en tres estaciones físicas enfocadas en desarrollar diferentes habilidades.          En la primera parada, Carrera de Agilidad, los niños deberán correr esquivando conos, realizando giros, saltos y cambios de dirección.... Intentando conseguir el menor tiempo posible.          Luego, en la segunda estación, Salto de Poder, tendrán que saltar entre colchonetas colocadas a diferentes alturas y distancias que deberán saltar, recreando los obstáculos del Mundo Subterráneo de Mario Bros.          Por último, en la tercera estación, Lanzamiento de la Estrella de Fuego, los equipos deberán lanzar pelotas dentro de una zona delimitada, simulando ataques con estrellas para vencer a sus enemigos.</p> <p><b>Reflexión final:</b>          Una vez que los equipos terminan todas las estaciones, se les entrega una insignia que representa las Estrellas de Fuego que lograron ganar. Después, se organiza una pequeña reunión donde los alumnos pueden contar cómo se sintieron al enfrentar los retos. Para cerrar, se actualiza el Mapa del Reino, avanzando en él según la cantidad de Estrellas de Fuego acumuladas por todos, con el objetivo de llegar juntos a un total de 30 estrellas.</p>
--	---

**Tabla 7**

*Séptima sesión*

7 <sup>a</sup> SESIÓN: ¡El Templo de la Princesa!	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar resolución de problemas y coordinación en equipo.</li> <li>- Enfrentar los retos con valentía, apoyo mutuo y disfrutar del trabajo conjunto.</li> </ul>
<b>MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conos, aros y cintas</li> <li>• Cronómetros</li> <li>• Carteles con instrucciones visuales en cada estación y Carteles con pistas para encontrar la llave escondida</li> </ul> <p><b>Recursos Humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El gimnasio exterior donde se llevarán a cabo las estaciones.</li> <li>• Parque situado fuera del colegio para la actividad de búsqueda de la llave.</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	50 minutos

## DESARROLLO

### **Introducción:**

Los alumnos reciben una actualización en el Mapa del Reino: descubren que han llegado al “Templo de la Princesa”, un lugar lleno de retos para desafiarlos.

Además, los alumnos encuentran una carta especial que la Princesa Peach ha dejado pegada sobre el propio mapa, donde les avisa que el templo está lleno de duros desafíos, y solo aquellos que trabajen con valentía y colaboración podrán avanzar. Además, advierte que es el último desafío antes del enfrentamiento final, por lo que deberán aplicar todo lo aprendido si quieren llegar hasta allí.

### **Actividad 1: Desafío de las Estaciones**

En este caso, se enfrentarán a cuatro estaciones, espaciadas entre el gimnasio del cole y el patio, que combinarán distintos desafíos:

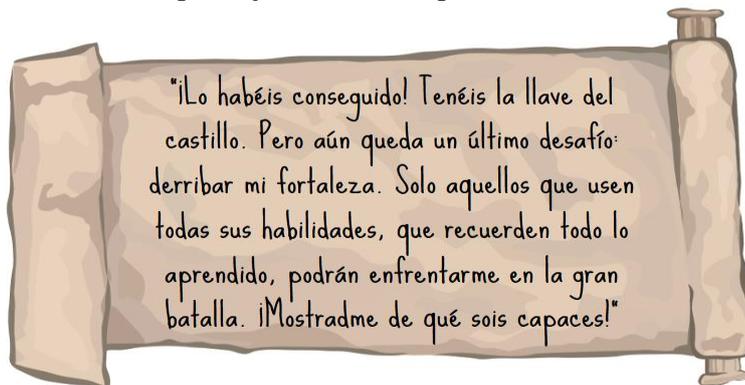
- En la Estación de Resistencia, deberán completar, de manera coordinada con su grupo, una carrera de obstáculos.
- En la Estación de Agilidad y Fuerza, tendrán que transportar diferentes objetos de gran peso o tamaño mientras esquivan diferentes obstáculos.
- En la Estación de Resolución de Problemas les presentará acertijos o desafíos físicos que deberán resolver trabajando en equipo.
- En la Estación de Comunicación No Verbal, tendrán que realizar tareas sin usar palabras, comunicándose únicamente mediante gestos y señales.

### **Actividad 2: El Enigma del Templo**

Finalmente, deberán encontrar la "llave del Templo", un amuleto que les permitirá acceder al desafío final.

Para ello, encontrarán pistas cifradas repartidas por distintas estaciones del área de juego de manera que, si quieren desbloquearlas y avanzar deberán superar un desafío físico o mental.

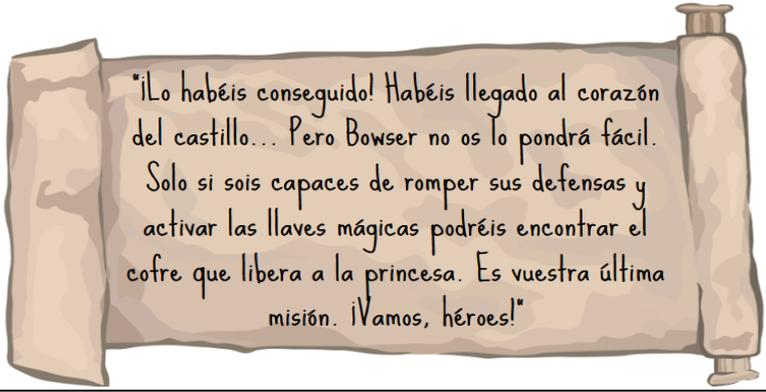
Al final, cuando hayan superado todas, los equipos unirán fuerzas para descubrir dónde está escondida la llave. Una vez encontrada, les llega un mensaje de Bowser que deja abiertas las puertas a la última sesión....



	<p><b>Reflexión Final:</b> Al concluir la sesión, se realizará una breve asamblea para compartir experiencias sobre cómo abordaron los desafíos, qué métodos resultaron efectivos, de qué manera trabajaron en equipo... Seguidamente, se actualizará el Mapa del Reino para mostrar que han avanzado significativamente al conseguir la llave que les abrirá el camino para enfrentar a Bowser en la próxima actividad y, por fin, recatar a la princesa.</p>
--	--

**Tabla 8**

*Octava sesión*

<b>8ª SESIÓN: La Gran Batalla contra Bowser</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Unir fuerzas y usar todas las habilidades adquiridas.</li> <li>- Celebrar el trabajo en equipo y la victoria final con emoción y orgullo.</li> </ul>
<b>RECURSOS</b>  <b>MATERIALES, HUMANOS Y ESPACIALES</b>	<p><b>Recursos materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cajas grandes de cartón.</li> <li>• Aros, conos, pelotas blandas, colchonetas, cuerdas, bandas elásticas, globos y señales visuales.</li> <li>• 4 llaves.</li> <li>• Un cofre cerrado.</li> <li>• Diplomas de “Héroes del Reino Champiñón” y trofeo grupal.</li> </ul> <p><b>Recursos humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos docentes: 1 principal para la organización y otro de apoyo</li> <li>• 16 alumnos.</li> </ul> <p><b>Recursos espaciales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gimnasio exterior del colegio</li> </ul>
<b>DURACIÓN</b>	60 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Introducción:</b> Al entrar al gimnasio, los alumnos descubren un gran “castillo” central y cuatro “salas del castillo” en las esquinas. El Mapa del Reino marca su última misión: derribar el castillo de Bowser y liberar a Peach.</p> <p>En una de las torres del castillo hay un mensaje pegado:</p> <div style="text-align: center;">  <p>“¡Lo habéis conseguido! Habéis llegado al corazón del castillo... Pero Bowser no os lo pondrá fácil. Solo si sois capaces de romper sus defensas y activar las llaves mágicas podréis encontrar el cofre que libera a la princesa. Es vuestra última misión. ¡Vamos, héroes!”</p> </div>

Además, encuentran un pequeño sobre que contiene una carta enviada por Peach....

### **Actividad 1: Las Salas del Castillo – ¡Reúne las llaves mágicas!**

La clase debe trabajar en equipo para superar 4 pruebas cooperativas y conseguir las 4 llaves.

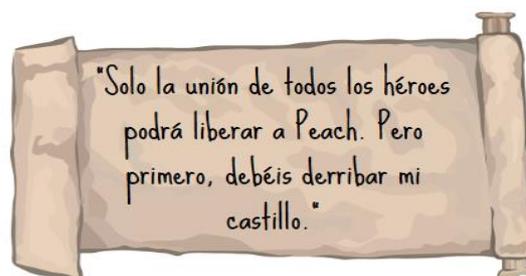
1. Sala de los Enigmas Ardientes: deberán resolver acertijos y formar una palabra clave con letras que estarán escondidas.
2. Sala de los Espejismos: Guiar a compañeros con los ojos vendados mediante instrucciones verbales.
3. Sala de la Tormenta de Fuego: Apagar “llamas” lanzando pelotas en equipo desde una línea final.
4. Sala del Reloj Congelado: Crear y ejecutar una secuencia de movimientos sincronizados sin hablar.

Solo si completan correctamente las 4 salas, obtendrán las llaves necesarias para pasar a la siguiente fase.

### **Actividad 2: ¡Derriba el Castillo de Bowser! – Desbloquea tus lanzamientos**

Con las llaves mágicas reunidas, los equipos se dirigen al castillo en el centro del gimnasio.

Allí les espera un mensaje:



Sin embargo, antes de lanzar pelotas, deberán activar sus disparos heroicos superando dos pruebas por equipos:

- Estación 1 – Carga de Energía: carrera cooperativa llevando una pelota sobre una cuchara que colocarán en la boca. Si todos completan el recorrido sin que caiga, desbloquean 2 lanzamientos.
- Estación 2 – Código de los Héroes: deben encontrar una secuencia de símbolos escondidos y ordenarlos correctamente para conseguir otros 2 lanzamientos.

Cada equipo puede ganar hasta 4 lanzamientos. Desde una línea marcada, intentarán derribar la estructura del castillo.

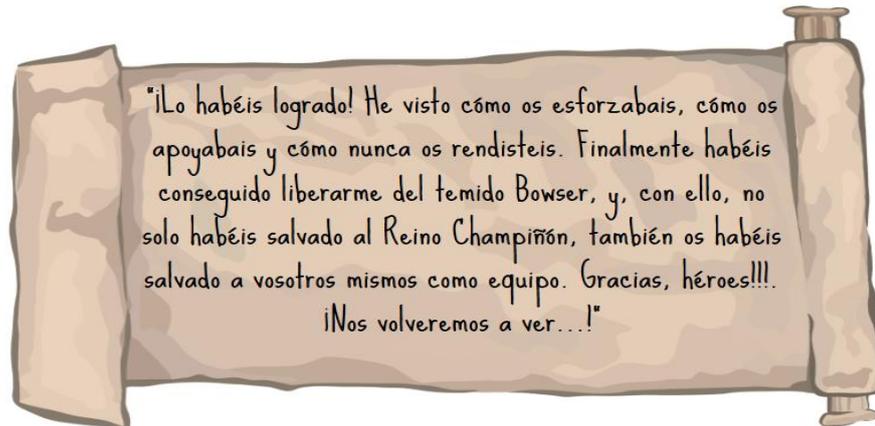
Si no lo logran, tendrán que resolver un acertijo en grupo para obtener una ronda extra.

Cuando el castillo caiga, encontrarán un cofre y un mensaje final: *“Insertad la llave correcta y abriréis el cofre que devolverá la paz al Reino.”*

### **Actividad 3: Liberación del Reino y Celebración Final**

En la última parte de la actividad, los cuatro equipos se reunirán para intentar abrir un cofre misterioso. Uno a uno, deberán probar sus llaves en la cerradura hasta encontrar la correcta. Al lograrlo, el cofre se abrirá y revelará su contenido:

Diplomas personalizados que reconocen a cada alumno como “Héroe del Reino Champiñón”, un trofeo colectivo para toda la clase y un mensaje especial de la Princesa Peach, quien ya ha regresado con sus amigos:



Además, recibirán una carta de agradecimiento que podrán exhibir en el aula como recuerdo simbólico de su victoria y del logro conseguido en esta gran aventura.

### **Cierre y reflexión**

Tras la actividad final y la obtención de los diplomas y el trofeo, en círculo, compartiremos una reflexión guiada, hablando de la experiencia con los alumnos y en la que realizaremos preguntas para fomentar el pensamiento crítico, la empatía, el reconocimiento del trabajo en equipo...



**Figura 3**

*Insignias de fuego como símbolo del logro alcanzado en el desafío del castillo*



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 4**

*Fragmentos de puzzle y el conjunto completo que deberán ensamblar para lograr el desafío en equipo*



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 5**

*Insignias colectivas que representan la estrella de fuego.*



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 6**

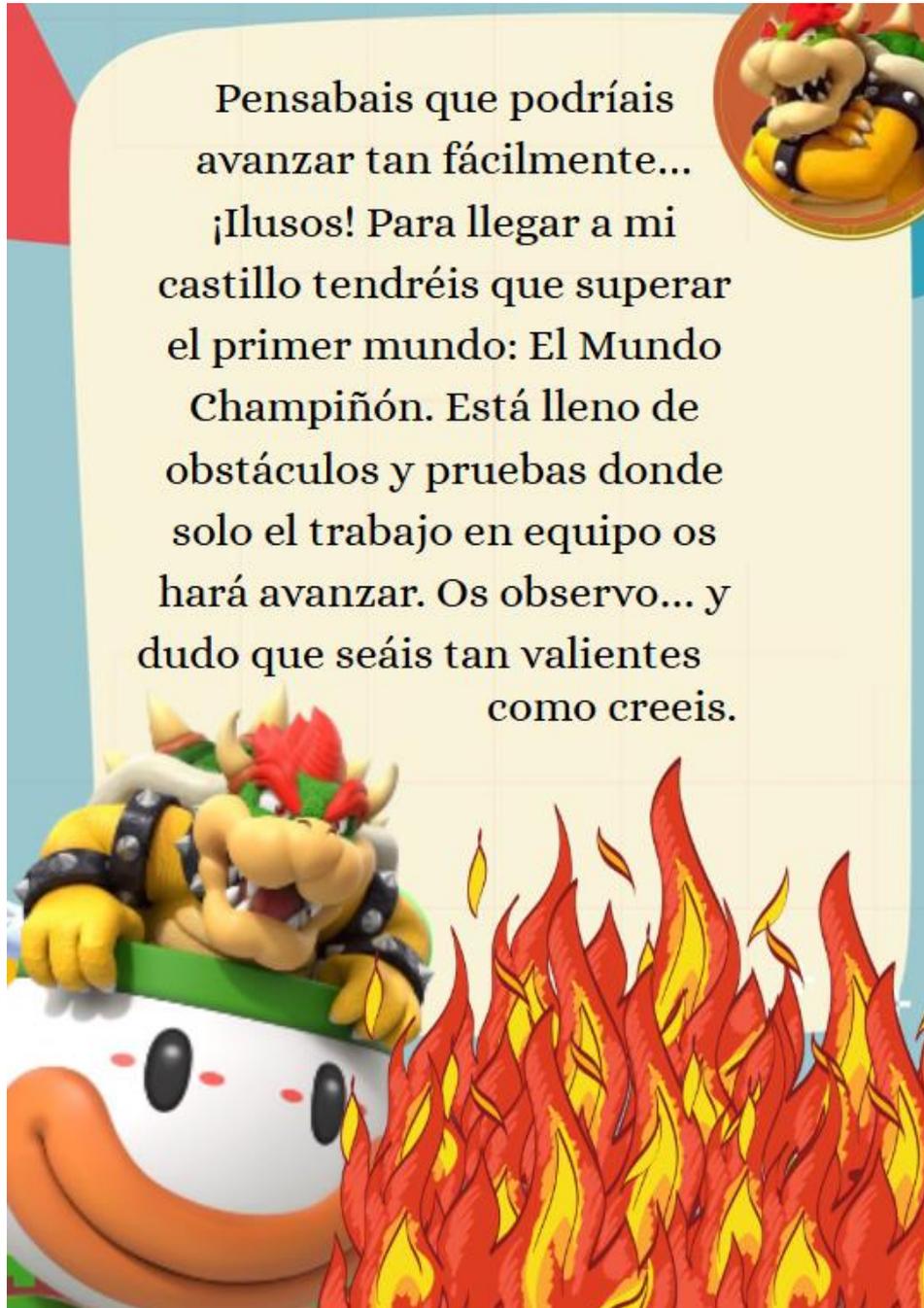
*Llave del templo que abrirá las puertas al último desafío*



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 7**

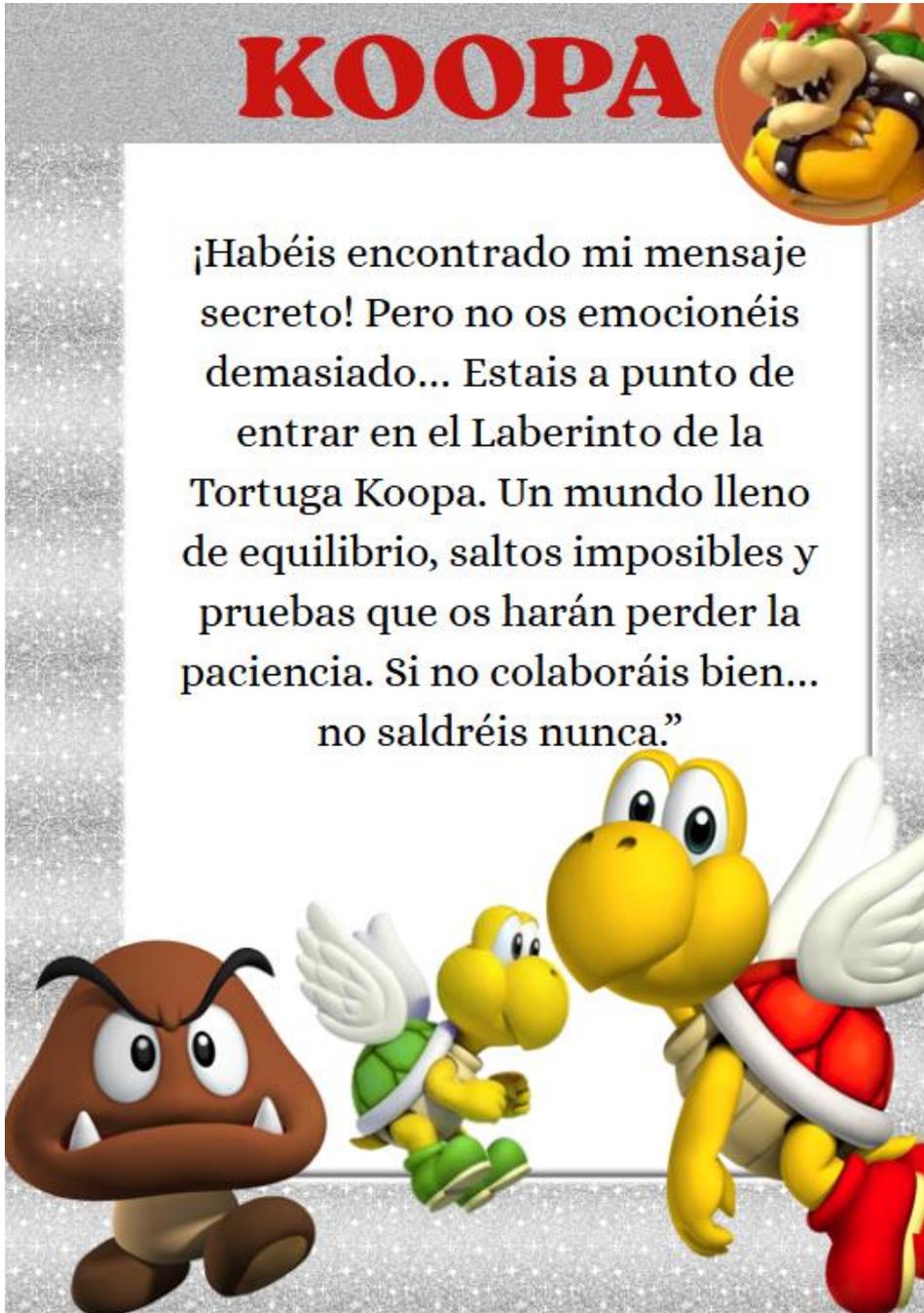
*Carta enviada por Bowser*



*Nota. Elaboración propia*

**Figura 8**

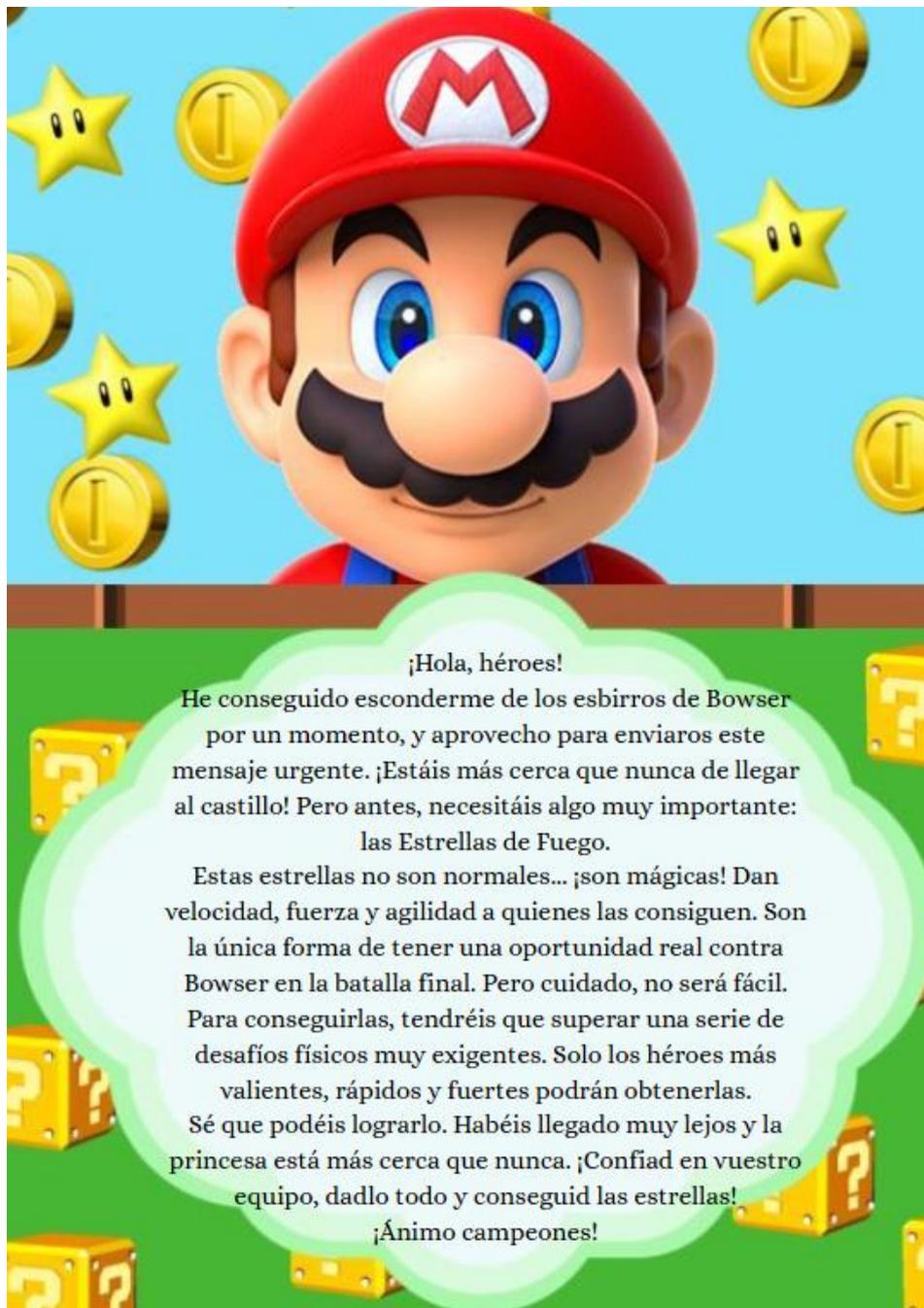
*Nota oculta de Bowser que conduce a la entrada del laberinto de la tortuga Koopa*



*Nota. Elaboración propia*

## Figura 9

*Carta motivacional enviada por Mario que detalla la importancia de reunir las estrellas de fuego*



*Nota. Elaboración propia*

**Figura 10**

*Carta de la Princesa Peach que los alumnos encuentran pegada al Mapa del Reino*



*Nota. Elaboración propia*

**Figura 11**

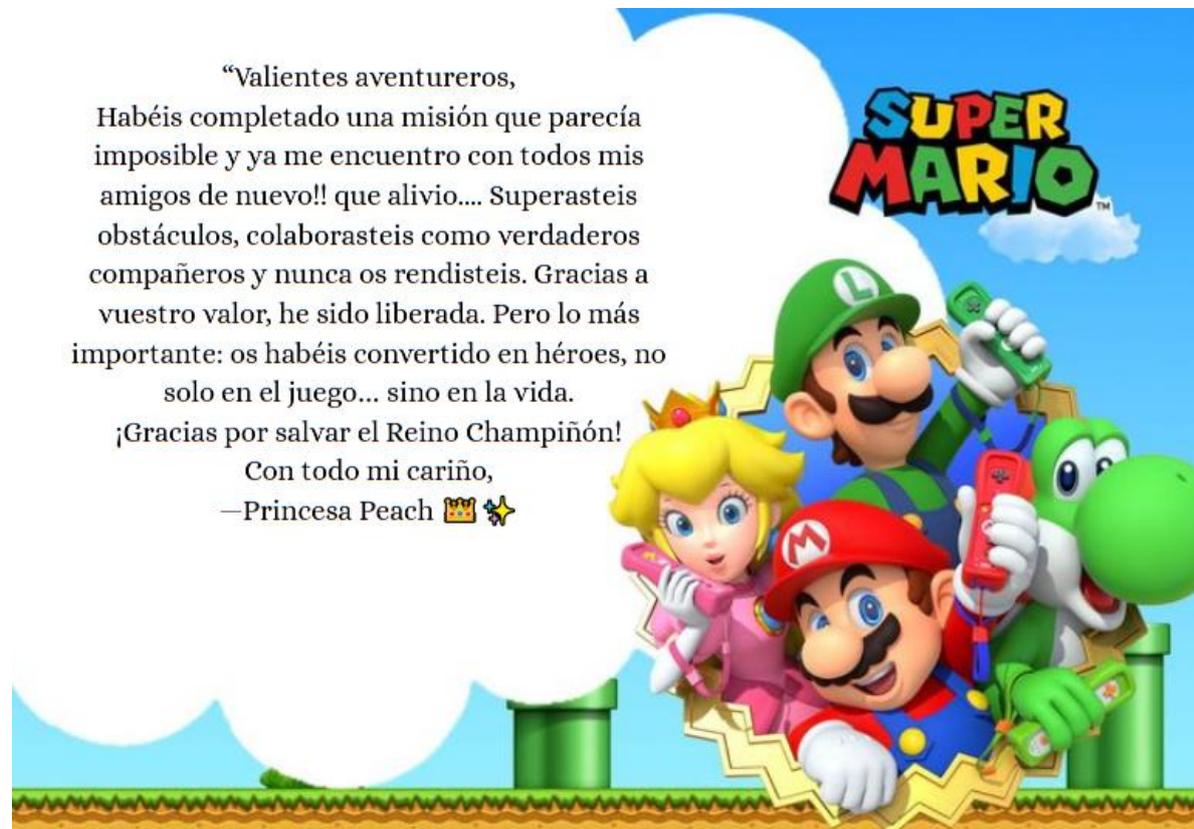
*Mensaje de la Princesa Peach que los alumnos descubren dentro del sobre*



*Nota. Elaboración propia*

## Figura 12

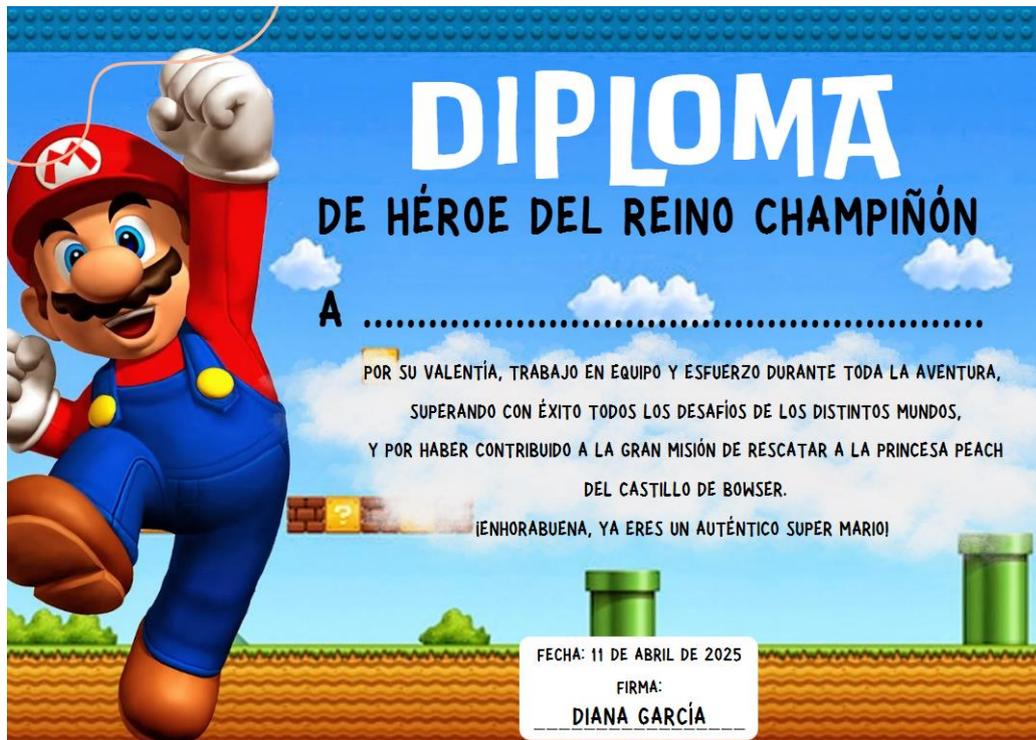
*Carta de agradecimiento enviada por los personajes como símbolo conmemorativo de la victoria final*



*Nota. Elaboración propia*

**Figura 13**

*Diploma final personalizado a cada alumno*



*Nota. Elaboración propia*

**Figura 14**

*Trofeo otorgado de manera conjunta en reconocimiento a la victoria definitiva*



*Nota. Elaboración propia*

## Anexo V: Indicadores de logro en los que se subdividen los criterios de evaluación de la propuesta

**Tabla 1**

*Indicadores de logro en los que se subdividen los criterios de evaluación de la propuesta*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO
<p>1.3 Reconocer e interiorizar los efectos beneficiosos a nivel físico, mental y social de la actividad física como paso previo para su integración en la vida diaria llevando a cabo conductas responsables sobre la salud y el bienestar referidas a la higiene, la alimentación y los hábitos posturales.</p> <p>1.4 Integrar los procesos de activación corporal, dosificación del esfuerzo, relajación e higiene en la práctica de actividades motrices, interiorizando las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.</p>	<p>1.3→ Valora los beneficios de la actividad física, identificando cómo contribuye a su bienestar físico, emocional y social a lo largo de las misiones motrices del Reino Champiñón, adoptando actitudes responsables en cuanto a higiene, cuidado personal y alimentación durante la aventura.</p> <p>1.4→ Integra rutinas de calentamiento, dosificación del esfuerzo y vuelta a la calma en las distintas sesiones de la aventura, demostrando conciencia sobre el cuidado corporal y la importancia de una práctica saludable.</p>
<p>2.2 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.</p> <p>2.4 Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p>	<p>2.2→ Participa activamente en el desarrollo cooperativo de las misiones planteadas en el recorrido gamificado, planificando estrategias de equipo, resolviendo retos y adaptando su actuación para alcanzar el objetivo común de rescatar a la princesa.</p> <p>2.4→ Demuestra control corporal y coordinación al superar obstáculos motrices variados, aplicando habilidades básicas de forma eficiente y resolviendo situaciones problemáticas inspiradas en el universo de Mario Bros.</p>
<p>3.3 Participar en actividades motrices, desde la autorregulación de su actuación, con predisposición, esfuerzo, perseverancia y mentalidad de crecimiento, controlando la impulsividad, gestionando las emociones y expresándolas de forma asertiva.</p> <p>3.4 Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, reconociendo las actuaciones de compañeros y rivales.</p>	<p>3.3→ Se muestra implicado/a y es constante al enfrentarse a los distintos retos físicos de las actividades, manteniendo una actitud positiva que refleja una alta predisposición y motivación intrínseca durante la aventura.</p> <p>3.4→ Respeta las normas de las actividades propuestas, juega limpiamente y valora tanto sus logros como los de sus compañeros y rivales durante las pruebas cooperativas y competitivas del viaje por el Reino Champiñón.</p>

## Anexo VI: Instrumentos de Evaluación del Alumnado y Recogida de Datos para el Análisis de Resultados

**Figura 1**

*Rubrica de observación del docente*

<b>RÚBRICA DE OBSERVACIÓN DOCENTE</b>				
NOMBRE DEL ALUMNO/A:_____		SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:_____		
CURSO:_____		FECHA:_____		
INDICADOR DE LOGRO	NIVEL MUY BAJO (1)	NIVEL BAJO (2)	NIVEL MEDIO (3)	NIVEL ALTO (4)
Valora los beneficios de la actividad	No reconoce beneficios	Reconoce algunos beneficios	Reconoce y explica beneficios	Reconoce, explica y relaciona beneficios
Integra rutinas de calentamiento y vuelta a la calma	No sigue rutinas	Sigue instrucciones con ayuda	Integra rutinas de forma autónoma	Integra rutinas con iniciativa propia
Participa en los desafíos cooperativos	Participación escasa	Participa de forma irregular	Participa de forma regular	Participa activamente y propone ideas
Control corporal en actividades motrices	Tiene dificultad para coordinar	Control básico en movimientos	Control adecuado y seguro	Excelente dominio y creatividad motriz
Respeto normas y muestra deportividad	Rompe normas o actitudes negativas	Respeto normas básicas	Respeto normas y muestra buena actitud	Actitud ejemplar y promueve el buen clima
Muestra perseverancia y gestión emocional	Se rinde fácilmente, no regula emociones	Se esfuerza con ayuda, regula parcialmente	Perseverante y gestiona emociones adecuadamente	Mantiene perseverancia y regula emociones de forma autónoma
Actitud y motivación hacia la actividad	Muestra desinterés o apatía	Tiene motivación irregular	Tiene motivación constante	Muestra alta implicación y entusiasmo permanente

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 2**

*Diario del docente*

<b>DIARIO DEL DOCENTE</b>		
NOMBRE DEL ALUMNO/A: <input type="text"/>		
FECHA: <input type="text"/>		
SESIÓN: <input type="text"/>		
<b>Aspectos destacados observados:</b>	<b>Actitudes observadas (esfuerzo, colaboración, motivación):</b>	<b>DIFICULTADES ENCONTRADAS:</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>PROGRESO INDIVIDUAL Y OBSERVACIONES ADICIONALES:</b>		
<input type="text"/>		

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 3**

*Cuestionario de autoevaluación*

**CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN**

Nombre del alumno/a: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Marca con una X la respuesta que mejor te describa:

1. ¿Te has esforzado en todas las actividades?

poco     Algo     Bastante     Mucho

2. ¿Has disfrutado con las actividades de la situación?

Nada     Algunas veces     Siempre

3. ¿Has aprendido cosas nuevas sobre tu cuerpo y el ejercicio físico?

No mucho     Algo     Sí, bastante

4. ¿Te has sentido motivado/a para participar en las clases?

No     A veces     Sí, mucho

5. ¿Te has comportado bien con tus compañeros/as?

No     Algunas veces     Siempre

6. ¿Has respetado las normas de las actividades y juegos?

No     A veces     Sí

7. Escribe algo que te ha gustado mucho de esta situación:

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 4**

*Ficha de coevaluación*

**CUESTIONARIO DE COEVALUACIÓN**

Nombre del grupo/persona evaluadora: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
Nombre del grupo/persona evaluada: \_\_\_\_\_

Marca con una X lo que hayas observado de tu/tus compañero/a/s:

1. ¿Ha colaborado con el grupo en las actividades?  
 poco     Algo     Bastante     Mucho

2. ¿Ha respetado a los demás durante los juegos?  
 No     Algunas veces     Siempre

3. ¿Ha animado o ayudado a otros compañeros/as?  
 Nunca     A veces     Sí, muchas veces

4. ¿Ha mostrado esfuerzo y ganas de mejorar?  
 No mucho     Algo     Bastante     Sí, mucho

5. ¿Cómo valorarías su actitud general durante la sesión?  
 Negativa     Neutra     Positiva

7. Comentario adicional:

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 5**

*Registro de progreso*

## REGISTRO DE PROGRESO

NOMBRE DEL ALUMNO/A: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

MISIÓN	SUPERADA / NO SUPERADA		DIFICULTADES ENCONTRADAS / LOGROS DESTACADOS
	✔	✘	
Misión 1: ¡Comienza la Aventura!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	(Empty space for notes)
Misión 2: Salto al Mundo Champiñón	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Misión 3: El Laberinto de la Tortuga Koopa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Misión 4: Carrera de fuego en el castillo de Bowser	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Misión 5: ¡Conquista el Mundo Subterráneo!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Misión 6: El desafío de las estrellas de fuego	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Misión 7: ¡El Templo de la Princesa!	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Misión 8: La Gran Batalla contra Bowser	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

**NIVEL DE ENERGÍA MOTIVACIONAL:**

Bajo    
  Medio    
  Alto

**ESTRELLAS OBTENIDAS (1-3 SEGÚN IMPLICACIÓN Y ACTITUD):** ★ ★ ★

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 6**

*Cuestionario motivacional inicial/final para la recogida de datos*

*Cuestionario de motivación*  
EN EDUCACIÓN FÍSICA

NOMBRE DEL ALUMNO/A: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA X TU NIVEL DE ACUERDO.**  
(1 = MUY EN DESACUERDO / 5 = MUY DE ACUERDO)

	1	2	3	4	5
ME GUSTA PARTICIPAR EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.					
ME ESFUERZO POR HACERLO BIEN EN LOS JUEGOS Y ACTIVIDADES.					
ME SIENTO FELIZ CUANDO JUGAMOS EN CLASE.					
CREO QUE APRENDO COSAS IMPORTANTES EN EDUCACIÓN FÍSICA.					
ME SIENTO PARTE DEL GRUPO CUANDO HACEMOS ACTIVIDADES COOPERATIVAS.					
PREFIERO LAS CLASES DONDE HAY RETOS O MISIONES.					
ME SIENTO MOTIVADO/A CUANDO HAY RECOMPENSAS O SORPRESAS EN CLASE.					

**MI HUMOR Y MOTIVACIÓN GENERAL ANTE LAS SESIONES DE EDUCACIÓN FÍSICA:**

*Reflexiones personales:*

.....  
.....

*Nota. Elaboración propia*