



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA
MOTIVADORA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

TRABAJO FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA: DÑA. JIMENA TORDERA RUIZ

TUTOR: DRA. DÑA. MIRIAM MOLINA SORIA

Resumen

Este trabajo es una reflexión sobre como la gamificación y el juego pueden mejorar la enseñanza en Educación Física (EF) durante la Educación Primaria. El trabajo se divide en dos partes. En la primera, exploramos qué es el juego y la gamificación a través de las ideas de diferentes autores, descubriendo cómo pueden aplicarse en las clases de EF. En la segunda parte, diseñamos una propuesta de intervención que pone en marcha todas las ideas investigadas, utilizando una estrategia innovadora: el escape room. A través de esta propuesta, mostramos cómo la gamificación y el juego pueden hacer que los alumnos estén más motivados, participen de forma activa y aprendan de manera divertida y significativa en el área de Educación Física. Los resultados obtenidos en este trabajo de investigación muestran que la gamificación en EF aumenta la motivación, el interés y la participación. Las limitaciones de este trabajo se incluyen un tiempo de aplicación breve. En cuanto a las perspectivas de futuro, se propone ampliar el estudio, probar más estrategias de gamificación y evaluar su impacto en diferentes áreas y contextos.

Palabras clave:

Gamificación; Educación Física; Educación Primaria; Inclusión; Motivación; Propuesta didáctica; escape room.

Abstract

This paper reflects on how gamification and games can improve Physical Education (PE) teaching in Primary Education. It is divided into two parts. In the first, we explore the concepts of games and gamification through the ideas of various authors, discovering how they can be applied in PE classes. In the second part, we design an intervention proposal that implements all the researched ideas, using an innovative strategy: the escape room. Through this proposal, we demonstrate how gamification and games can motivate students, encourage active participation, and facilitate fun and meaningful learning in Physical Education. The results obtained in this research show that gamification in PE increases motivation, interest, and participation.

Limitations of this work include a short implementation period. Regarding future prospects, we propose expanding the study, testing more gamification strategies, and evaluating their impact in different areas and contexts.

Keywords

Gamification, Physical Education, Primary Education, Inclusion, Motivation, Didactic Proposal, escape room.

Índice

1.	INTRODUCCIÓN.....	6
2.	JUSTIFICACIÓN.....	8
2.1.	JUSTIFICACIÓN PERSONAL.....	8
3.	OBJETIVOS.....	11
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
4.1.	EL JUEGO	12
4.2.	EL JUEGO EN EDUCACIÓN PRIMARIA	15
4.3.	EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN PRIMARIA. EL JUEGO	16
4.4.	LA GAMIFICACIÓN CONCEPTOS Y APLICACIONES	18
4.5.	ESCAPE ROOM.....	21
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
5.1.	CONTEXTUALIZACIÓN	23
5.2.	OBJETIVOS DE LA UNIDAD	24
5.5.	METODOLOGÍA.....	25
5.6.	ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	25
5.7.	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	26
5.8.	EVALUACIÓN.....	49
6.	CONCLUSIONES.....	52
7.	BIBLIOGRAFÍA	53
8.	ANEXOS.....	57
8.1.	ANEXO I	57
8.2.	ANEXO II.....	58
8.3.	ANEXO III.....	60
8.4.	ANEXO IV	62

Índice de tablas

Tabla I. Competencias Generales Educación Primaria.....	8
Tabla II. Competencias Específicas.....	10
Tabla III. Sesión 1	26
Tabla IV. Sesión 2.....	30
Tabla V. Sesión 3	34
Tabla VI. Sesión 4	38
Tabla VII. Sesión 5.....	42
Tabla VIII. Sesión 6.....	46
Tabla IX. Técnicas E Instrumentos De Evaluación Del Alumnado.	50
Tabla X. Tabla De Técnicas E Instrumentos De Evaluación Del Docente Y La Propuesta	50

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado (TFG) es, no solo probar que la gamificación puede ser beneficiosa para el aprendizaje y la motivación del alumnado, sino también el diseño de cómo sería una situación de aprendizaje de EF basada en la gamificación.

Hoy en día los docentes viven en un contexto escolar en el que los alumnos se ven constantemente enfrentados con retos que tienen que ver con la motivación, la participación, y la concentración, por lo que resulta crucial buscar y emplear herramientas pedagógicas novedosas y atractivas. Es cierto que la EF tradicionalmente ha estado centrada en el perfeccionamiento de las habilidades motoras, es decir mejora de movimiento, agilidad, velocidad... pero es cierto que últimamente ha comenzado a sufrir ciertos cambios de la mano de enfoques innovadores que incorporan el juego, la colaboración, y la narrativa como elementos del proceso de aprendizaje.

La gamificación se destaca como una metodología que es capaz de hacer que la experiencia educativa para los alumnos se convierta en una aventura motivadora, participativa y significativa. Con la LOMLOE como referencia principal, esta apuesta por la importancia de metodologías activas, inclusivas y centradas en el desarrollo de competencias del alumnado. Así, busca que se promueva una EF que trascienda del mero ejercicio físico e integre aspectos emocionales, sociales y cognitivos.

A través de este enfoque se busca fomentar la autonomía, la responsabilidad, la toma de decisiones y la resolución de problemas, las cuales que pueden desarrollarse de manera efectiva a través de experiencias con un enfoque más lúdico como puede ser la gamificación.

En este trabajo, siguiendo con lo hablado en el párrafo anterior, se presenta el diseño y desarrollo de una experiencia gamificada en forma de escape room, pensada para alumnos del segundo ciclo de Educación Primaria, más concreto para alumnos de tercero de primaria. Esta propuesta mezcla elementos narrativos, pruebas físicas en equipo, pistas interactivas y dinámicas de juego, a través de las cuales se busca fomentar el desarrollo motriz, pero también el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la autonomía.

Estas actividades mencionadas se desarrollarán en cuatro sesiones que cuenta con una narrativa común, siguiendo la historia narrada los diferentes grupos de alumnos deben enfrentarse a retos físicos y cognitivos para avanzar en la historia y alcanzar un objetivo final compartido.

El formato de escape room crea un ambiente de misterio, intriga y motivación que aumenta el compromiso y atención de todos los participantes. El diseño de esta propuesta se basa en los principios del aprendizaje significativo, el constructivismo... que buscan promover un

aprendizaje activo, motivador y socialmente conectado. Además, se ha tenido en cuenta el enfoque competencial del currículo actual, que cree en una educación centrada en la resolución de problemas reales, el trabajo colaborativo y un aspecto tan importante como es la aplicación práctica de los aprendizajes, la cual no ha estado muy presente en la educación anteriormente y menos aún en un área como la de la Educación Física.

El trabajo está organizado en varios apartados. En primer lugar, se ofrece una visión del marco teórico que he necesitado para el desarrollo de la dinámica planteada, es decir, esta parte aborda los conceptos fundamentales de la gamificación, sus bases pedagógicas, sus aplicaciones en el ámbito educativo y su potencial específico en la Educación Física.

A continuación, se explica la metodología utilizada para el diseño de la propuesta didáctica, como también los instrumentos necesarios para la recolección y análisis de datos que se emplearon para evaluar cómo esta propuesta ha impactado en los estudiantes, si los objetivos que se buscaban se han cumplido...

Una vez explicados la fundamentación teórica y la metodología, se presenta la situación de aprendizaje de manera detallada, dividida en cuatro sesiones, dejando claro los objetivos, actividades, materiales y criterios de evaluación. Finalmente, se muestran cuáles podrían haber sido los resultados obtenidos y lo que creemos que pueden ser los problemas y las soluciones que pueden surgir, los resultados que se pueden obtener en caso de ponerlo en práctica, se analizan sus implicaciones educativas y se ofrecen conclusiones y sugerencias para futuras investigaciones.

La investigación no solo pretende analizar los beneficios pedagógicos de la gamificación, sino también proporcionar una propuesta práctica y que sea aplicable en una clase de Educación Física, que pueda servir como modelo replicable, pero a la vez modificable en función a las necesidades y contexto, para otros docentes en el área. Un aspecto y objetivo importante, por lo tanto, es contribuir a la innovación educativa desde una perspectiva lúdica, activa e inclusiva, colocando al alumnado en el centro del proceso educativo y dándole un papel protagónico en su propio aprendizaje.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1. JUSTIFICACIÓN PERSONAL

Hoy en día, tal y como conocemos la escuela, se necesita cambiar en función a los avances sociales culturales y tecnológicos que afectan tanto a la forma que los niños aprenden y como a su manera de relacionarse entre ellos y con su entorno. A través de la propia experiencia, los métodos antiguos, en los cuales solo se les proporciona la información a los alumnos sin tener en cuenta nada más allá de los conocimientos que se creen que ellos deben conocer, no consiguen despertar el interés de los estudiantes, sobre todo en las edades más pequeñas, cuando más les cuesta mantener cierta atención.

Por lo tanto, es importante buscar nuevas formas de enseñar que hagan el aprendizaje dinámico, activo y que consiga motivar a los alumnos. Para lograrlo la gamificación, que surge como una herramienta moderna, que, a través de ciertas ideas de los juegos aplicadas en la escuela puede lograr esas metas de aprendizaje marcadas desde un principio. Esto va a permitir que el aula sea un lugar emocionante donde los estudiantes sin llegar a ser conscientes son ellos los que guían su propio aprendizaje. De esta manera esto facilita adquirir aptitudes clave para su desarrollo, como colaborar en grupo, como arreglar problemas, como lidiar con las emociones, y cómo pensar críticamente, cosas importantes para la educación completa del alumno, no únicamente lo físico. Incluir la gamificación en el aula no solo significa clases más divertidas, también es hacerlas más efectivas, más inclusivas y concentradas en el desarrollo personal y social del estudiante.

2.2. JUSTIFICACIÓN COMPETENCIAL

Según las competencias generales del Grado en Educación Primaria de la Facultad de Educación de Palencia en la Universidad de Valladolid (Ed. 2022), las competencias que se desarrollan en este TFG son:

Tabla I. Competencias generales Educación Primaria (a partir de: Universidad de Valladolid. (2022). Competencias generales del Grado en Educación Primaria. Facultad de Educación de Palencia).

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de	A través del presente TFG se pretende demostrar la destreza para reunir e interpretar datos relevantes para el desarrollo de una
---	--

la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.	propuesta basada en la gamificación, así como para elaborar juicios fundamentados a partir de dichos datos.
Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación–.	En cuanto a esta competencia, se adquiere ya que se requiere aplicar los conocimientos teóricos adquiridos durante su formación a la realidad. Por lo tanto, se demuestra la capacidad de aplicar esos conocimientos tanto prácticos como teóricos.
Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.	Para realizar este trabajo, más concretamente el marco teórico, hay que ser capaz de buscar y seleccionar información relevante y adecuada dentro de lo que se necesite para el tema elegido. Esta información además tiene que ser analizada comprendiendo así lo que significa y relacionarla con el contexto del estudio. La reflexión permite así valorar los datos para extraer las conclusiones que se consideren de manera argumentada.
Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.	En el desarrollo de una propuesta hay que tener en cuenta aspectos como la igualdad entre mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad hacia las personas con discapacidad y además la defensa de una cultura de paz y de los valores democráticos.

Las Competencias específicas son aquellas que están orientadas de manera concreta al desarrollo del trabajo de fin de grado.

Tabla II. Competencias específicas

Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.	Se basa en fundamentar y explicar cómo podría aplicarse la gamificación a un aula de EF y sus beneficios en el ámbito escolar.
Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo por el alumnado.	En sí la gamificación fomenta la autonomía y el trabajo cooperativo del alumnado y este trabajo tiene que justificar como a través de lo propuesto contribuye de manera teórica a la realización de esos aspectos. La propuesta de este TFG utiliza juegos y retos cooperativos donde cada estudiante apoya a sus compañeros y toma decisiones, ganando confianza y autonomía.

3. OBJETIVOS

El objetivo principal de este TFG es investigar y analizar como la gamificación y el trabajo cooperativo pueden mejorar la motivación, autonomía y aprendizaje significativo en Educación Primaria, mediante el diseño de una propuesta de intervención que se basen estas metodologías para favorecer un ambiente educativo más dinámico, participativo y colaborativo.

Este TFG persigue los siguientes objetivos específicos:

- Realizar una búsqueda bibliográfica sobre gamificación, el juego y el aprendizaje cooperativo en la etapa de Educación Primaria.
- Diseñar una propuesta de intervención basada en un escape room para Educación Primaria que promueva la participación activa, la motivación y el trabajo cooperativo.
- Elaborar un sistema de evaluación que mida el avance académico, tanto del alumnado como del profesorado, así como el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas fomentadas por la gamificación.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La fundamentación teórica del presente trabajo se centra en el papel del juego en el aprendizaje, enfocado sobre todo a la Educación Primaria, sus beneficios, la capacidad y potencial de la gamificación y una introducción sobre el concepto de escape room.

Antes de comenzar a hablar sobre la gamificación es necesario desarrollar el concepto de juego y sus diferentes tipos, teorías...

4.1. EL JUEGO

El juego es una actividad inherente al ser humano o, está presente desde la infancia y es una pieza fundamental para el desarrollo integral de la persona. Se puede definir como una acción voluntaria, delimitada en un tiempo y espacio, que sigue unas normas y no tiene un fin u objetivos utilitarios simplemente se desarrolla por placer. En el caso de la Real Academia Española (2025) su definición es que es una “actividad o ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Algunas de las definiciones por parte de estos pensadores pueden ser:

La definición busca establecer un modelo coherente en el que las características más relevantes se organicen de manera clara y práctica. En este sentido, la definición es una herramienta útil para lograr comprender el juego (citados en Secadas Marcos, 1978).

- Johan Huizinga (1938), define al juego como “una acción libre, conscientemente tomada como no-seria y situada fuera de la vida ordinaria, pero capaz de absorber al jugador de manera intensa y total” (p.25). Por eso para Huizinga el juego es anterior a la cultura y un pilar fundamental de la civilización.
- Roger Caillois (1958) amplía esta definición y dice que el juego es “una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia” (p.30), Carlos diferencia entre diferentes tipos de juegos según su estructura y finalidad: agon (competencia), alea (azar), mimicry (simulación) e ilinx (vértigo).
- Han-Georg Gadamer (1960) amplía esta definición y dice que el juego es “una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia” (p.30), Carlos diferencia entre diferentes tipos de juegos según su estructura y finalidad: agon (competencia), alea (azar), mimicry (simulación) e ilinx (vértigo).
- Lev Vygotsky (1930) dice que “el juego es la fuente de desarrollo que crea la Zona de Desarrollo Próximo, la principal actividad que determina el desarrollo de los niños.” p (88).

Las características esenciales del juego se basan principalmente en las definiciones de Roger Caillois (1958) y Johan Huizinga (1938), quienes identifican elementos comunes como la voluntariedad, separación temporal/espacial, incertidumbre, reglas, ficción e improductividad.

- Voluntariedad, el juego es una actividad elegida libremente, no hay una imposición externa (Caillois, 1958, p. 6).
- Se desarrolla en un tiempo y espacio propios, que no pertenecen a la vida cotidiana, separando de esta manera el juego de la vida cotidiana, formando un “círculo mágico” (Hucinga. 1938, p10).
- Hay cierta incertidumbre, no hay un resultado predeterminado, que hace que haya una mayor expectación y emoción. (Caillois, 1958, p. 38).
- Es una actividad que tiene reglas, es decir diferentes normas que los participantes aceptan y respetan. (Hucinga. 1938, p11; Caillois, 1958, p. 7).
- Ficción, muchos de ellos se desarrollan basándose en una realidad alternativa, así los jugadores experimentan diferentes roles, situaciones y mundos imaginarios (Caillois, 1958, p. 12).
- No tienen un fin productivo o utilitarios, lo único que se busca es el disfrute al desarrollarse. (Caillois, 1958, p. 44).
- El jugador se involucra tanto que puede llegar a experimentar el “estado de flujo” donde el tiempo y el entorno parecen desvanecerse. (Csikszentmihalyi, 1975, p. 36)

Aunque este trabajo de fin de grado se va a centrar en la clasificación de Werbach y Hunter (2012) ya que es de las utilizadas en el ámbito educativo y la gamificación, hay muchos autores que se han encargado de analizar los elementos que componen el juego.

Según estos autores los elementos de agrupan en tres grandes categorías.

- Dinámicas: cabe destacar que son todos los aspectos generales y motivacionales que guían la experiencia del juego. Estas forman la estructura más profunda del juego y están relacionadas con la motivación, lo emocional y las necesidades de los participantes. Este elemento según los autores, las dinámicas es el “marco invisible” que da coherencia y sentido al sistema del juego. Algunas o las principales de las dinámicas pueden ser: las emociones, la narrativa, la progresión, las relaciones y las limitaciones. A través de estas dinámicas, si se integran de manera adecuada hacen que el juego sea algo motivadora, significativa y adaptada a los objetivos,
- Mecánicas: las reglas y normas que dan estructura a la acción dentro del juego. Estas construyen un “motor” que impulsa la participación y determinan cómo interactúan los

jugadores con el sistema. Las mecánicas transforman las motivaciones y deseos en acciones concretas. Algunas de las principales mecánicas pueden ser: desafíos, competición, colaboración, recompensas, feedback, niveles...

- Componentes: elementos concretos y visibles que implementan las dinámicas y mecánicas. Son los “ingredientes” del juego, con los que los jugadores interactúan directamente y que permiten que se vea el progreso y logros. Alguno de estos componentes puede ser: puntos, insignias, avatares, equipos, misiones...

El juego puede clasificarse de muchas maneras en función del pensamiento de cada autor. Por eso se presentan las tipologías que más suelen aparecer en materiales educativos:

En Caillois, (1986, citado en Arufe-Giráldez (2019)), desarrolla la clasificación relacionada con los diferentes tipos de juegos:

Distingue cuatro tipos de juegos.

- Agón: son los juegos de competencia donde se enfrentan habilidades y destrezas. Unos claros ejemplos de estos juegos puede ser cualquier tipo de deporte, fútbol, baloncesto...
- Alea: los juegos de azar en este caso hablamos de juegos como la lotería, los dados...
- Mimicry: juegos de simulación, en estos juegos los participantes interpretan un papel es decir adquieren un rol ficticio.
- Ilinx: Juegos que buscan sensaciones extremas en las cuales no logra tener el control de la situación. Aquí hay acciones claras como tirarse del tobogán, columpiarse...

En Piaget (1961, citado en Cólera -Montoya, 2021), desarrolla la clasificación relacionada con el desarrollo cognitivo del niño:

- Juegos de ejercicio: Se busca la repetición de los movimientos y las acciones simples, estos son muy frecuentes en las primeras etapas.
- Juegos simbólicos: en este caso es necesario la representación de roles, habiendo de esta manera historias ficticias (a partir de los 2 años).
- Juegos de reglas: se basan en unas normas o reglas y suelen ser competitivos, pero favorecen mucho la socialización (entre los 6-7 años).
- Juegos de construcción: la organización y la manipulación de diferentes objetos para obtener algo nuevo (a lo largo de la infancia)

En Chateau, (1979, citado en Rodríguez & Martínez, 2019), desarrolla y amplía esta clasificación, teniendo en cuenta la edad y el desarrollo del niño:

- Juegos no reglados: Juegos funcionales, hedonísticos y de exploración, presentes en los primeros años de vida.
- Juegos de destrucción y desorden: Actividades donde el niño experimenta con el entorno y sus límites.
- Juegos reglados: En estos se encuentran los de imitación, construcción, reglas arbitradas, proeza y competición, que van apareciendo según el niño crece.

En Parlebas, (1986, citado en Flores-Aguilar, 2021), desarrolla la clasificación de los juegos en función de la lógica interna y la relaciones entre los jugadores:

- Juegos deportivos institucionales: los que son reconocidos de manera oficial, como los deportes.
- Juegos tradicionales: son juegos populares que en general han ido pasando de generación en generación, pero aun así tiene unas reglas y normas fijas no modificables.
- Cuasi-juegos deportivos: son juegos que tiene normas flexibles y que pueden ser modificada por los participantes.

4.1.1. El juego en Educación Primaria

En cuanto a su aplicación en las aulas podríamos decir que la actividad lúdica es una vía adecuada para el buen desarrollo cognitivo, social y emocional de los alumnos, por lo que esto hace que el juego ocupe un lugar importante en la Educación Primaria. El juego favorece el aprendizaje de conceptos académicos ya que estimula la motivación, impulsa la socialización... El juego además ayuda al alumno a estar en contacto con el entorno.

Centrándonos en el desarrollo del alumno en la etapa de Educación Primaria y cómo el juego puede tener ciertos beneficios en cuanto a esto, el juego les proporciona creatividad e imaginación ya que los niños imaginan e inventan: mundos, poderes, personajes, en algunos casos hasta normas. Es importante destacar la mejora de atención y por lo tanto de motivación, los alumnos al disfrutar de los juegos mantienen su atención y concentración por lo que los conceptos que queremos que adquieran sea mucho más sencillos de retener. Al realizar las actividades a través del juego los alumnos no sienten esa presión que pueden llegar a tener en un examen práctico como tal, por lo que esto hace que su autoestima y confianza de manera inconsciente aumente, cuando un alumno se siente cómodo y tiene esa seguridad no solo tiene mayor disposición de aprender, sino que contamos con una motivación y atención mucho mayor, con esto vemos que

todos los beneficios que nos puede aportar el juego están relacionados unos con otros, es decir, en muchos casos cuando uno de estos beneficios se da otro de manera involuntaria se produce también.

Hay un beneficio que es muy importante y necesario y es que, a través del juego, se contribuye a la inclusión de los diferentes alumnos ya que este puede ser adaptado en función a las necesidades de los alumnos. En muchos casos esa imaginación que los alumnos desarrollan cuando juegan hace que la inclusión pueda ser mucho más fácil, por ejemplo, nos encontramos en una clase con un alumno que es ciego y estamos jugando a la cadeneta, por lo que es complicado que el alumno se sienta seguro, por lo que podemos otorgarle al alumnos con necesidades un rol que sí que pueda desempeñar o en otros casos podemos imaginarnos que todos somos ciegos y cómo podemos modificar el juego para que alumnos con necesidades sea capaz de jugar, que participe y que sea seguro y manteniendo ese disfrute que sucede con actividades lúdicas.

4.2. EL CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y EL JUEGO

El currículum de Educación Primaria recoge el juego como algo fundamental para el desarrollo total del alumnado tanto que este lo integra de manera global en distintas áreas y metodologías. En el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, que regula la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en Castilla y León, establece que el aprendizaje en esta etapa tendría que ser activo, significativo y contextualizado, promoviendo así la participación del alumnado, en las diversas situaciones de aprendizaje propuestas.

El currículo reconoce al juego como una estrategia técnica principal y primordial en el proceso educativo. El juego promueve el desarrollo cognitivo, socioemocional y motor de los niños y niñas. Por esto el currículo fomenta el uso del juego, pero además es una herramienta perfecta para estimular la creatividad, la imaginación y la interacción social. Por otro lado, lo relaciona con metodologías activas como el aprendizaje basado en juegos, la cual utiliza el juego como herramienta principal para desarrollar las competencias y que así sea más fácil adquirir los conocimientos. Es una metodología que se caracteriza por su capacidad de motivar, implicar y divertir a los alumnos, importando dinámicas, mecánicas y elementos lúdicos como pueden ser los retos, las recompensas, diferentes niveles, personajes o incluso elementos narrativos. El aprendizaje cooperativo es una de las metodologías más utilizadas en las últimas décadas ya que en un futuro estos alumnos tendrán que utilizarlo en sus profesiones. Se basa en que los alumnos trabajen pequeños grupos y que tengan unos objetivos comunes, desarrollando actividades académicas, pero también interpersonales. Esta metodología tiene unas bases sobre unos principios como la interdependencia positiva, es decir que el éxito de uno depende del éxito de

todos, la responsabilidad individual, una buena interacción, desarrollo de habilidades sociales, ya que es muy importante el respeto entre todos, aunque las opiniones no sean las mismas y por último la evaluación grupal e individual.

Por último, hablamos del aprendizaje basado en proyectos que es una modalidad que se centra en realizar tareas que responden a ciertas cuestiones, problemas o retos. En esta metodología los alumnos trabajan de manera colaborativa para lograr un producto final, haciendo así que su aprendizaje esté en sus manos y participan de manera activa en la toma de decisiones sobre contenidos, procedimientos y evaluación. Estas metodologías son solo algunas de las muchas que podrían utilizarse.

El currículo también da importancia a que los juegos son una herramienta idónea para tratar la inclusión y la igualdad de oportunidades, porque crean espacios de aprendizaje en los cuales todos los alumnos pueden participar y por lo tanto aprender, sin importar sus capacidades, características o necesidades personales.

Por otro lado, algo que el currículo también resalta es como a través del juego pueden desarrollarse las competencias clave, es decir la competencia social y cívica, la competencia para aprender a aprender, la competencia en conciencia y expresiones culturales, la competencia en comunicación lingüística, entre otras.

4.2.1. El juego en Educación Física

El juego ocupa un lugar muy importante en la Educación Física, tanto en cuanto a la investigación como a la hora de ponerlo en práctica, tanto que podría considerarse imprescindible como recurso pedagógico para lograr el desarrollo total de los alumnos y alumnas en la etapa de primaria. Desde una perspectiva funcionalista, el juego es la vía perfecta para el desarrollo de los niños ya que no solamente aborda el desarrollo físico y motor, sino que también todo lo relacionado con los aspectos sociales, emocionales y cognitivos.

En muchos estudios y manuales académicos se destaca que la implementación de juegos en las clases de EF aumenta y fomenta la mejora de la fuerza, la coordinación, la resistencia y la condición física de los niños y las niñas, haciendo así que estos tengan unos hábitos saludables y se previene el sedentarismo. Los juegos motrices, los tradicionales o los modificados, permiten a los alumnos desarrollar habilidades motrices básicas y complejas, como puede ser correr, saltar, lanzar, equilibrarse e incluso coordinar movimientos, lo cual es muy importante e incluso fundamental para su crecimiento físico. Cabe destacar también que esta práctica lúdica estimula la maduración nerviosa, la creatividad y la conexión mente-cuerpo, algo crucial en las primeras etapas de sus vidas.

Los juegos en la EF pueden clasificarse de muchas maneras dependiendo de que se pretenda desarrollar y lo que se proponga. Algunos de estas clasificaciones más comunes podemos hablar de ellos juegos de velocidad que son aquí ellos que incluyen la velocidad, la resistencia e incluso saltos centrados para mejorar su agilidad, los juegos de fuerza, que se centran en el esfuerzo muscular y los juegos de equilibrio que buscan y trabajan la estabilidad corporal. También se pueden incluir y trabajar con juegos visuales, auditivos y táctiles que estimulan los sentidos, así como juegos de puntería y de inhibición que les ayudan con el control motor y la concentración. Además, contamos con juegos cooperativos que promueven el trabajo en equipo y la solidaridad, juegos de expresión corporal que fomentan la creatividad y desarrollan la comunicación no verbal, juegos predeportivos o de iniciación al deporte que son los que introducen habilidades específicas de deportes organizados y los juegos tradicionales que acercan a través de lo lúdico a los alumnos a sus tradiciones, historia y cultura local.

Como se puede observar a través del juego pueden tratarse muchos aspectos muy importantes para el buen desarrollo del alumno y por otro lado estas actividades pueden ser modificadas en función a las necesidades del grupo y que así se favorezca a la inclusión y participación activa de todos los alumnos.

Cabe destacar un concepto “el juego bueno” es un enfoque del juego que enfatiza la calidad educativa del juego. Un juego bueno es aquel que se adapta en función de las capacidades y motivaciones del alumnado, garantiza la participación equitativa, se desarrolla en un ambiente seguro y respetuoso, y permite que los niños y las niñas sean los que modifiquen e incluso creen las reglas del juego para garantizar lo dicho anteriormente y además estas normas se acepten entre todos. Este enfoque de juego permite a los alumnos a tener una reflexión crítica, una responsabilidad compartida y el aprendizaje significativo, transformado así el juego en una experiencia educativa enriquecedora y formativa. Algo que es importante destacar en esta modalidad es que el docente actúa como facilitador, es decir, son los alumnos los que modifican las reglas y las normas, pero el docente está siempre atento y presente para que los alumnos no pierdan el rumbo y la finalidad de esto.

4.3. LA GAMIFICACIÓN: CONCEPTOS Y APLICACIONES

Al igual que con el concepto de juego para el término gamificación ha habido muchas formas de definirlo por diferentes autores. Werbach y Hunter (2014) lo definen como el uso de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos que no son del todo lúdicos, con esto quieren referirse que se quiere alejar de los juegos tradicionales. Por otro lado, Ramirez (2014) entiende la gamificación como una aplicación de distintas estrategias de juegos en contextos no lúdicos, pero

añade que el objetivo es que las personas adopten ciertos comportamientos. Teixes (2015) va un paso más allá y amplía esta idea, señalando que la gamificación requiere el uso de los recursos de los juegos en contextos que son completamente anexos al juego, para así modificar comportamientos y motivar a las personas hacia objetivos concretos.

En cuanto al contexto educativo Foncubierta y Rodríguez (2014) definen este término como una técnica que utiliza el docente para diseñar situaciones de aprendizaje, pero incorporando elementos y dinámicas que pertenecen al juego, y así, enriquecer la experiencia educativa y conseguir modificar ciertas conductas en el aula.

La gamificación surge como una metodología innovadora y efectiva en la educación, sobre todo en el área de Educación física, donde al aplicarla se ha demostrado mejorar de manera significativa la motivación y el compromiso del alumnado. Según Werbach y Hunter (2012), la gamificación se compone de tres elementos fundamentales: las dinámicas, que estas incluyen aspectos como la narrativa, la competición y las emociones; las mecánicas, que involucran reglas, desafíos, opciones y experiencias competitivas; y los componentes, como avatares, premios y logros que facilitan la interacción con la gamificación y su sistema.

Kapp (2012) subraya que para que la gamificación sea realmente significativa, los elementos nombrados anteriormente tienen que relacionarse e integrarse con principios esenciales como el compromiso activo del estudiante, una narrativa cohesiva, objetivos claros, retroalimentación inmediata y recompensas apropiadas. Además, Coterón (2017) destaca la importancia del rol tanto del docente como del estudiante, así como del juego y de la narrativa como base principal para cualquier actividad que utilice esta metodología.

La gamificación en EF no solo diversifica las técnicas docentes al introducir elementos lúdicos, sino que también contribuye al desarrollo integral del alumnado promoviendo habilidades sociales, el fomento de la colaboración y la experiencia de un aprendizaje activo y significativo. El enfoque gamificado también favorece la participación activa y continua, incrementando la motivación intrínseca y la autoeficiencia al proponer actividades desafiantes pero adecuadas al nivel de los estudiantes, facilitando así que el aprendizaje sea más profundo y duradero.

Ferriz-Valero (2023), Sevilla-Sánchez (2023) y Torres (2022) establecen que la gamificación ofrece ciertos beneficios a la hora de utilizarse.

- Incrementa la motivación haciendo así que si implicación sea aún mayor.
- Mejora el aprendizaje y por lo tanto el rendimiento académico es mucho mayor.
- Desarrollo de competencias sociales y el trabajo académico.
- Ambiente positivo en el aula y reducción de la ansiedad
- Fomento de hábitos saludables.

Estos beneficios están fundamentados en revisiones sistemáticas y estudios experimentales recientes que evidencian la importancia y el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje de la Educación Física. El uso de puntos, insignias o niveles contribuye a la motivación tanto intrínseca (la actividad se vuelve más entretenida y los alumnos buscan superarse) como extrínseca (al recibir recompensas por el trabajado realizado) como podemos observar en diversas investigaciones (Arufe-Giráldez, 2019; Flores-Aguilar, 2021; Pérez-López, 2017; Quintero-González, 2018). Además, cuando los alumnos disfrutan y consiguen los objetivos, su cerebro libera dopamina, que está asociado al bienestar y la satisfacción, lo que fomenta la continuidad en la práctica y el esfuerzo (Prieto-Andreu, 2020; Howard-Jones, 2016, Gruber, 2014). A través de este enfoque mezcla lo emocional y lo biológico, se aumenta la implicación positiva y constante del desarrollo personal del alumno. Además, la gamificación fomenta el desarrollo de habilidades sociales, pues el trabajo en equipo, la colaboración y el respeto mutuo se convierten en parte natural de la dinámica de clase (Rouissi., 2020; Pérez-López y Rivera-García, 2017).

El trabajo en equipo, clave en la gamificación, ayuda a los alumnos a resolver conflictos, tomar decisiones conjuntas y valorar diferentes puntos de vista, promoviendo un ambiente en el aula más acogedor, donde los errores se perciben como parte del proceso de aprendizaje y no como un fracaso (Dólera-Montoya, 2021).

Además, la gamificación encaja de manera adecuada con los planes de estudio actuales, como la LOMLOE (2020), que promueve una EF enfocada en el crecimiento personal y estilos de vida saludables, validando la gamificación como una estrategia adecuada para lograr estos objetivos (Pérez-López et al, 2017). Entre sus aspectos más innovadores destaca la evaluación continua y personalizada mediante sistemas de puntos, que favorece la autorregulación, el aprendizaje autónomo y la valoración constructiva del esfuerzo y los errores (Castañeda-Vázquez et al, 2019; Fernández-Río et al, 2020).

Aunque la gamificación ofrece numerosos beneficios en el ámbito educativo, también presenta riesgos y limitaciones. Uno de los principales problemas es el exceso de competencia, que, si no se maneja de manera adecuada, puede llegar a generar presión, estrés o desmotivación en los estudiantes que no destacan por sus habilidades físicas (Kim 2015, Hamari et al, 2016). De esta manera, cuando el objetivo se centra exclusivamente en ganar, se pueden dar conductas poco éticas, como hacer trampas, y perderse valores esenciales como la honestidad y el respeto (Veldkamp, 2018).

La gamificación también puede enfrentar desafíos logísticos y de recursos, ya que a menudo depende de materiales o tecnologías que no están disponibles en todos los contextos escolares (Landers, 2017). Además, su implementación exige que los docentes estén adecuadamente formados y motivados para diseñar y aplicar estas estrategias, lo cual puede resultar complicado

en lugares con una alta carga laboral o si hay alguna resistencia al cambio (Dicheva, (2015). Por último, el agotamiento de lo que podríamos llamar efecto novedad; cuando los incentivos externos pierden atractivo, los estudiantes pueden dejar de encontrar sentido a la actividad (Robson, 2015).

4.4. ESCAPE ROOM

El juego cooperativo y el escape room son metodologías activas que se están incorporando cada vez más en el ámbito educativo y principalmente por su capacidad para fomentar habilidades sociales, pensamiento crítico y el trabajo en equipo. El juego cooperativo se basa en la colaboración entre los participantes para alcanzar objetos comunes, promoviendo valores como la solidaridad, el respeto y la comunicación efectiva (Johnson, & Johnson, 2009). En este tipo de juego, el éxito depende de lo que aporten los integrantes, lo que ayuda a disminuir la competitividad negativa y a fortalecer la cohesión grupal (Gillies, 2016).

El escape room educativo es una dinámica que se basa en la gamificación, ha ganado gran relevancia en los últimos años, tanto por su carácter interactivo y lúdico como por el impacto positivo en la motivación, el aprendizaje y el desarrollo de competencias clave para el siglo XXI como dice López-Pernas, (2019) y Lázaro, (2019). Estas actividades presentan al alumnado retos, enigmas o pruebas que solo pueden resolverse mediante la cooperación, la comunicación y el pensamiento crítico, normalmente bajo presión de tiempo, lo que incrementa el interés y el compromiso con las tareas escolares (educaciónyf.gob.es, 2024). Diversos estudios demuestran que la implementación de escape room en el aula estimula la participación activa, incrementa la motivación y favorece el aprendizaje significativo ya que sitúa a los estudiantes en situaciones donde tienen que colaborar y aplicar conocimientos para resolver los retos (López-Pernas et al., 2019; Eukel et al, 2017; Zhang et al, 2021). Por ejemplo, uno de estos estudios sería la revisión sistemática de López-Pernas et al, (2019) destaca que los escape room facilitan el aprendizaje al combinar el juego, la presión del tiempo y la narración con unos objetivos educativos claros, haciendo así que los estudiantes tengan una mayor implicación y retención de los contenidos. Además, Eukel et al. (2017) señalan que estas actividades fomentan las habilidades de la comunicación, pensamiento crítico y liderazgo, elementos claves para el desarrollo de las competencias de los estudiantes.

Por otro lado, hay investigaciones que respaldan la efectividad del escape room como estrategia didáctica, dando importancia a que proporciona un clima cooperativo donde los errores se ven como oportunidades de aprendizaje y no como un fracaso, fortaleciendo la confianza del alumnado (Nicholson, 2015; Fotaris & Mastoras, 2019). Asimismo, Zhang et al, (2021) en su revisión de la propia estructura de los escape room contribuyen a la integración de contenidos

curriculares a través de dinámicas basadas en el descubrimiento, lo que facilita el aprendizaje autónomo y significativo.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Esta propuesta de intervención educativa basada en la metodología del escape room, titulada “El orbe perdido”, está diseñada para los alumnos de 2.º y 3.º de Educación Primaria con el objetivo de potenciar su aprendizaje activo, trabajo colaborativo y motivación. A través de seis sesiones estructuradas y dinámicas de aproximadamente 50 minutos cada una, el alumnado se enfrentará a desafíos y enigmas relacionados con contenidos curriculares, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como social.

Los escapes room motivan la participación porque involucran a los estudiantes en una experiencia lúdica con objetivos claros y tiempo limitado para resolver problemas, lo que aumenta su compromiso y esfuerzo durante las actividades. “El orbe perdido” se apoya en principios de gamificación que combinan la competencia, la cooperación y la reflexión para que los alumnos puedan interiorizar conocimientos de manera significativa y divertida.

Esta intervención se basa en estudios recientes que evidencian cómo las experiencias de escape room fomentan la colaboración, la resolución de conflictos y la autonomía, integrando factores motivacionales que facilitan un aprendizaje experiencial y contextualizado, muy relevante para el desarrollo integral en esta etapa educativa.

5.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El proyecto “El Orbe Perdido” se llevará a cabo en el área de EF en el Colegio La Compañía de María, La Enseñanza, situado en Valladolid, Castilla y León. El centro ofrece una educación desde la guardería hasta bachillerato, en el ámbito de primaria podemos contar con un número aproximado de veinte docentes y alrededor de cuatrocientos cincuenta alumnos, se distribuyen en dos edificios con tres líneas organizativas. La intervención tendrá lugar en las instalaciones deportivas y aulas de centro, en un contexto sociocultural diverso y dinámico, que facilita la incorporación de metodologías inclusivas y motivadoras (Consejería de Educación de Castilla y León, 2022).

La siguiente propuesta de intervención está diseñada para el área de EF en 2º y 3º de Educación Primaria. Tiene la estructura de un escape room como base con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades motrices, el trabajo cooperativo, la resolución de retos y la inclusión de todo el alumnado, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales.

La unidad está dividida en seis sesiones en las que el alumnado tiene que superar diferentes pruebas físicas cooperativas para así conseguir las seis llaves que desbloquean la cámara del orbe

perdido. Cada sesión cuenta con un territorio nuevo con una serie de retos relacionados con los contenidos curriculares de Educación Física.

5.2. OBJETIVOS DE LA UNIDAD

Los siguientes objetivos se basan en la normativa LOMLOE y Decreto 38/2022, de Castilla y León. El objetivo principal de la propuesta de intervención es que los alumnos sean capaces de desarrollar las habilidades motrices básicas y las competencias sociales, todo ello a través de una metodología de escape room cooperativo.

Los objetivos específicos son:

- Promover la cooperación, la comunicación efectiva y la resolución autónoma de problemas físicos.
- Garantizar la inclusión y participación activa atendiendo a las diferencias individuales.
- Fomentar el respeto hacia el uso responsable de materiales y espacios educativos.
- Desarrollar competencias sociales y emocionales claves para el aprendizaje significativo.

5.3. SABERES BÁSICOS

Según el currículo oficial para Primaria en Castilla y León (Real Decreto 38/2022), los saberes tratados son:

- Rutinas de calentamiento, hidratación y recuperación.
- Coordinación y patrones fundamentales.
- Expresión corporal y comunicación no verbal.
- Juego cooperativo y resolución de conflictos motrices.
- Autorregulación emocional y resolución de conflictos motrices.
- Uso responsable y seguro de materiales e instalaciones.

5.4. COMPETENCIAS CLAVE

La propuesta contribuye al desarrollo de estas competencias, conforme a la LOMLOE y el currículo oficial para Primaria en Castilla y León (Decreto 38/2022):

- Comunicación lingüística (CCL) — a través de la comprensión y expresión en actividades narrativas y colaborativas.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) — mediante el fomento del trabajo en equipo y de la autonomía.

- Competencia Matemática (STEM) — en el planteamiento y solución de retos lógicos y motrices.
- Competencia digital (CD) — uso básico de recursos tecnológicos para la ambientación y seguimiento.
- Conciencia y expresiones culturales (CCEC) — expresividad corporal y creatividad en los juegos.
- Competencia social y cívica (CSIEE) — desarrollo de empatía y respeto en las interacciones grupales.

5.5. METODOLOGÍA

La organización de las sesiones sigue una metodología activa, lúdica e inclusiva, basada en la gamificación por medio de un escape room. Cada sesión tiene la siguiente estructura:

- Asamblea inicial (15 minutos): introducción narrativa inmersiva que contextualiza las actividades, estimula la motivación y organiza los grupos de trabajo.
- Desarrollo de la actividad (30 minutos): realización de las actividades relacionadas con los contenidos curriculares, adaptadas a las necesidades individuales.
- Asamblea final (5 minutos): momento de reflexión y comunicación, recogida de impresiones y autoevaluación.

Se priorizan principios educativos de equidad, atención a las diferencias y aprendizaje significativo, con evaluación formativa continua y adaptaciones para ACNEAE (Pérez, 2023; Rodríguez, 2024).

Por otro lado, cabe destacar dentro de esta metodología la importancia de la cooperación, es decir a través de esta propuesta se busca trabajar a través de una dinámica lúdica donde los participantes necesiten colaborar para poder lograr los objetivos y superar los retos propuestos, de esta manera se elimina la competencia individual y se prioriza el éxito colectivo.

5.6. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Esta propuesta de intervención ha sido diseñada para que todos los alumnos puedan realizarla y a continuación se expondrá los tres casos con los que trabajar y así realizar unas adaptaciones para ellos. En primer lugar, el aula contará con un alumno con Trastorno del Espectro Autista, es decir personas que necesitan una estructura clara, lenguaje correcto, apoyos visuales y previsibilidad. Pueden tener una hipersensibilidad a ruidos y contar con cierta dificultad a la hora de relacionarse.

En el aula se encontrará un alumno con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad, personas que encuentran muy complicado mantener la atención, en algunos casos no logran controlar sus impulsos y tienen una alta necesidad de estar en un frecuente movimiento.

Por último, un alumno con dificultades motoras leves, es decir cuenta con una displasia leve, que limita el equilibrio y la motricidad gruesa.

5.7. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Tabla III. Sesión 1

SESIÓN 1.
Título: “El portal del movimiento”.
Actividades:
• Asamblea inicial (15 minutos): Se inicia con una introducción narrativa que ubica a los alumnos en la historia del escape room, explicando Que el principal objetivo es conseguir la llave para acceder al siguiente nivel. Se crea una atmósfera inmersiva a través de música ambiental, carteles tematizados y una “puerta mágica” simbólica. • Desarrollo de las actividades (30 minutos): ○ Actividad 1 - Código corporal: El docente propone una secuencia motriz sencilla que el alumnado debe observar y repetir. Posteriormente Cada grupo creo y presenta su propia secuencia para que los demás la imiten. ○ Actividad 2 - Siluetas Mágicas: Cada grupo recibe una figura (estrella, puente, animal, letra) y la representa con el cuerpo, fomentando expresión corporal y coordinación. ○ Actividad final - Puzzle cooperativo: realización de tres retos físicos (encestar balón, recorrido cronometrado y prueba de elasticidad), cada grupo supera los retos y monta un puzzle que contiene la pista para la siguiente sesión • Asamblea (5 minutos): Rueda de opiniones Para reflexionar sobre la experiencia, dificultades y aprendizaje.

Contenidos:
• Rutinas básicas de calentamiento, higiene postural y autocuidado. • Coordinación motriz y patrones de movimiento (caminar, saltar, girar). • Expresión corporal creativa y representativa. • Juegos y retos cooperativos enfocados con la motricidad. • Uso seguro y responsable de los espacios y materiales.
Competencias específicas:
• Adoptar un estilo de vida activo y saludable • Adaptar habilidades motrices básicas a situaciones lúdicas • Desarrollar habilidades sociales y emocionales para la cooperación y el respeto. • Manifestar expresividad corporal creativa, • Utilizar responsablemente materiales y espacios. (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)
Criterios de evaluación:
• Participa activamente y con interés en las actividades. • Reproduce y crea secuencias motrices cooperando con sus compañeros. • Muestra respeto y actitud positiva en la dinámica grupal. • Expresa emociones y creatividad corporal. • Usa el espacio y materiales correctamente (Ministerio de Educación y Formación profesional, 2022)
Respuesta a diferencias individuales:
• Medidas ordinarias: Apoyos visuales, agrupamientos flexibles, instrucciones claras y lenguaje accesible.

• Medidas para ACNEAE: ○ Alumno con TEA es muy importante el uso de apoyos visuales, cuando se esté realizando algún tipo de explicación usar un lenguaje sencillo y unas instrucciones claras. En caso de que el alumno lo crea necesario ser permisivos y dejar que el alumno antes de participar observe y, por último, el desarrollo de un espacio de regulación emocional. ○ Alumno con TDAH en cuanto a las explicaciones deben ser breves, la realización de juegos por turnos para evitar una posible distracción, actividades más activas que tengan cambios frecuentes para mantener su atención y la posibilidad de asumir el reto. ○ Alumno con dificultades motrices, realizar adaptaciones de movimientos, en caso de que le cueste mucho realizar saltos cambiarlo por movimientos de brazos, incluirlos en las tareas que sean de planificación y la preparación en el montaje del puzzle sin necesidad de movimientos o desplazamientos rápidos.
Recursos
• Temporales: 50 minutos. • Espaciales: gimnasio y espacio amplio. • Humanos: profesor y personal de apoyo. • Materiales: pictogramas, piezas de puzzle, balón, cesta, banco, cronómetro, música, altavoz Y carteles tematizados.
Evaluación
• Alumnado rúbrica evaluando la participación, precisión motriz, colaboración y actitud. • Docente: autoevaluación con cuestionario sobre planificación, inclusión y motivación. • Propuesta: encuesta de satisfacción para valorar impacto y adecuación Los instrumentos utilizados serán una rúbrica, cuestionario y encuesta.

Los objetivos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos curriculares están establecidos conforme al Real Decreto 157/2022, que regula la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en España, junto con el currículo autonómico de Castilla y León (Decreto 38/2022).

Tabla IV. Sesión 2

Sesión 2
Título: “La Isla del Ritmo”.
Actividades:
Asamblea inicial (15 minutos): Introducción con diferentes bases musicales (rápidas, lentas) para que el alumnado adapte sus movimientos según el ritmo. Desarrollo de las actividades (30 minutos): ○ Actividad 1: Eco del tambor En los grupos creados desde un principio tendrán que elegir a un líder que se encargará de dar palmas o incluso utilizar instrumentos de percusión, en caso de que fuera posible, mientras los demás lo imitan. Se les marcará un camino en el suelo, si mantienen el ritmo hasta llegar al final lograrán el objetivo de la actividad. ○ Actividad 2: Baile del orbe Comenzará el docente marcando algunos pasos al son de la música, luego los grupos tendrán que realizar un baile de unos 4-5 movimientos que será la representación de la “llamada del orbe” para después representarlo delante de todos ○ Actividad final: código rítmico Cada alumno contará con una secuencia rítmica pero representada a través de pictogramas, los cuales tendrán que descifrar y, más tarde, representar a sus compañeros. Cada grupo tiene una secuencia distinta, al descifrarlas y presentárselas a sus compañeros se les otorga la siguiente pista. Un dibujo de una brújula rítmica con una nota musical de aguja. En esta actividad en caso de que sea posible podemos darles a los alumnos materiales para que puedan disfrazarse.

Asamblea (5 minutos): Rueda de opiniones Para reflexionar sobre la experiencia, dificultades y aprendizaje.
Contenidos
• Ritmos corporales y paredones básicos de movimiento. • Expresión corporal y comunicación no verbal. • Dinámicas rítmicas grupales. • Uso responsable de materiales y espacios.
Competencias específicas:
• Interiorizar hábitos de vida saludable mediante la actividad física. • Aplicar patrones rítmicos y expresivos en la actividad motriz. • Cooperar y comunicarse eficazmente para lograr objetivos grupales. • Valorar la expresión corporal como forma de comunicación y cultura motriz. (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)
Criterios de evaluación:
• Participa activamente en juegos rítmicos mostrando coordinación. • Colabora en la creación y realización de secuencias rítmicas en grupo. • Expresa emociones y sensaciones de forma corporal. • Respeta las normas y compañeros durante la realización de las actividades. (Ministerio de Educación y Formación profesional, 2022)
Respuesta a diferencias individuales:

- Medidas ordinarias: Apoyos visuales, agrupamientos flexibles, adaptaciones en la duración y el ritmo de las actividades.
- Medidas para ACNEAE:
 - Alumnos con TEA:

Los ritmos a través de pictogramas, posibilidad de observar antes de actuar, evitar cierto contacto físico entre compañeros proporcionándole algo de espacio y en caso de que haya sensibilidad auditiva bajar el volumen de la música.
 - Alumno con TDAH:

Actividades dinámicas, refuerzo positivo tras cada logro y cambios frecuentes de rol
 - Alumno con dificultades motrices leves:

Movimientos adaptados, en vez de marcar el ritmo con los pies con las manos o la boca, enfatizar su participación en momentos en los que no haya que saltar o correr y que los propios compañeros sean capaces de ayudarlo y mostrarle su apoyo en la coreografía.

Recursos

- Temporales: 50 minutos.
- Espaciales: gimnasio y espacio amplio.
- Humanos: profesor y personal de apoyo.
- Materiales: instrumentos de percusión, altavoz, tarjetas para secuencias rítmicas, disfraces, música variada.

Evaluación

- Alumnado rúbrica evaluando la coordinación rítmica, cooperación y expresión corporal.
- Docente: autoevaluación sobre aplicación práctica y atención a diferencias.
- Propuesta: encuesta de satisfacción y percepciones sobre la inclusión y la motivación.

Los instrumentos utilizados serán una rúbrica, cuestionario y encuesta tipo Likert.

Los objetivos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos curriculares están establecidos conforme al Real Decreto 157/2022, que regula la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en España, junto con el currículo autonómico de Castilla y León (Decreto 38/2022).

Tabla V. Sesión 3

Sesión 3
Título: “El valle del equilibrio”.
Actividades:
• Asamblea inicial (15 minutos): Comenzamos con una narración en la que ponemos a los alumnos en situación y dando pistas sobre lo que va a tratar el siguiente nivel. Después realizaremos un circuito para activarse en el cual colocaremos una cinta en el suelo y tendrán que intentar mantener el equilibrio. • Desarrollo de las actividades (30 minutos): ○ Actividad 1: Paso del hilo Tras colocar unas líneas en el suelo de tres colores distintos, atendiendo cada color a un grado de dificultad, los alumnos tienen que pasar manteniendo el equilibrio. Al principio pasarán sin nada, en el siguiente con un objeto y para finalizar con los ojos vendados, pero siempre acompañado de un compañero de su mismo grupo que elegirán ellos. ○ Actividad 2: Espejo explorador Los alumnos nombrarán un compañero que será el encargado de guiarles por un circuito de aros en el cual tendrán que imitar todos sus movimientos y si estos no lo hacen, el docente será el encargado de que vuelvan a comenzar. ○ Actividad final: el suelo es lava Al igual que en la primera sesión es la más importante, los alumnos tendrán que superar un circuito realizado por el docente sin tocar el suelo, deben pasarlo todos por lo que tienen que ser capaces de ponerse en el lugar del otro y tenderle una

mano en caso de que esto sea necesario. En caso de que toquen el suelo tres componentes del grupo este tiene que volver a empezar. Una vez lo hayan logrado tendrán la segunda pista: un cartel con el dibujo del siguiente nivel.

- Asamblea (5 minutos): En este caso dedicamos unos minutos a hablar de cómo se ha sentido el alumno, las dificultades que ha tenido que afrontar, si la ayuda de sus compañeros ha sido adecuada, si alguien cree que sus compañeros no han sido del todo empáticos...

Contenidos

- Equilibrio estático y dinámico.
- Coordinación y control postural.
- Trabajo en equipo y comunicación.
- Juegos motores de superación grupal.
- Cuidado del espacio y materiales.

Competencias específicas:

- Desarrollar la capacidad de adaptar el esquema corporal y la percepción motriz.
- Manifestar actitudes cooperativas y de cuidado mutuo.
- Resolver retos motores en equipo.
- Usar responsablemente el espacio y los materiales

(Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)

Criterios de evaluación:

- Mantiene el equilibrio en retos motores.
- Participa con autonomía y responsabilidad.
- Cooperar y comunica eficazmente en tareas compartidas.

- Respetar el espacio y los materiales.

(Ministerio de Educación y Formación profesional, 2022)

Respuesta a diferencias individuales:

- Medidas ordinarias: Apoyos visuales como la presentación previa de la secuencia del circuito mediante pictogramas y demostraciones prácticas. Agrupamientos flexibles, es decir tener la posibilidad de modificar grupos e incluso de contar con grupos que sean más o menos numerosos, adaptándose a las necesidades del alumnado. Además, se adapta el ritmo y la duración de las actividades para permitir que todos participen a su propio ritmo.
- Medidas para ACNEAE:
 - Alumno con TEA:
Mostrarle de manera anticipada la secuencia del circuito, los pictogramas pueden ser una herramienta muy útil para esto. De nuevo proporcionarle libertad a la hora de decidir cuándo realizar la tarea: permitirle, primeramente, si lo requiere, observar la acción para después realizarla. Evitar ciertos estímulos e incluso la música de ambiente o cierta caracterización si es necesario, quitarla. Buscar un compañero con el que se sienta cómodo y a gusto que le sirva de guía.
 - Alumno con TDAH:
Circuitos más breves y que tengan el fin claro, los turnos tienen que ser rápidos y el cambio de roles puede hacer que su atención se prolongue. En ciertos casos al otorgarle un rol de “liderazgo” su participación activa y motivación aumenta.
 - Alumno con dificultades motrices leves:
Adaptación de movimientos, en caso de que le cueste mucho saltar cambiarlo por movimiento de brazos, incluirlos en las tareas que sean de planificación y la participación en el montaje del puzzle sin necesidad de movimientos o desplazamientos rápidos.

Recursos

- Temporales: 50 minutos.
- Espaciales: gimnasio y espacio amplio.

- Humanos: profesor y personal de apoyo.
- Materiales: cinta de colores, bancos, colchonetas, aros, tarjetas visuales, altavoz.

Evaluación

- Alumnado rúbrica evaluando la coordinación rítmica, cooperación y expresión corporal.
- Docente: autoevaluación sobre intervención y atención a la diversidad.
- Propuesta: encuesta de satisfacción.

Los instrumentos utilizados serán una rúbrica, cuestionario y encuesta tipo Likert.

Los objetivos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos curriculares están establecidos conforme al Real Decreto 157/2022, que regula la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en España, junto con el currículo autonómico de Castilla y León (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022; Consejería de Educación de Castilla y León, 2022)

Tabla VI. Sesión 4

Sesión 4
Título: “El Desierto de la Cooperación”.
Actividades:
• Asamblea inicial (15 minutos) Una vez hemos introducido al alumno de nuevo en la narrativa del escape room, vamos a realizar una actividad, denominada “sillas cooperativas”, que potenciará la confianza de unos con otros. Se trata de una dinámica parecida al tradicional juego de las sillas, pero se busca lo contrario, que nadie se quede sin silla, llegando a estar hasta tres y cuatro personas en una sola silla. • Desarrollo de las actividades (30 minutos) ○ Actividad 1: Transportadores del Orbe Manteniendo los equipos, tendrán que transportar una pelota que en la narrativa sería el orbe usando un aro o incluso una tela, no pueden tocar la pelota con las manos ni pueden caerla. Tendrán que seguir un recorrido que contará con unos espacios donde habrá unos aros en los que se encontrarán sus compañeros y estos tendrán que, sin que se les caiga la pelota coger el relevo, así hasta que todo el grupo haya transportado el orbe y lleguen al aro final. ○ Actividad 2: Puente humano Entre todos elegirán a la persona elegida para transportar el orbe, pero esta no puede pisar un espacio delimitado con una cinta roja, así que sus compañeros tendrán que, con sus cuerpos, conseguir hacer un puente para que su compañero y el orbe pasen sin problemas. La actividad cuenta con un circuito cerrado un tendrán que superar sin que el encargado de transportar el orbe pise esas zonas delimitadas ○ Actividad final: Desafío sin palabras

En este caso la actividad es un nivel más complicado y que impone la importancia de la capacidad de comunicación y confianza con tus compañeros. Tendrán un reto motor, en el cual tendrán que desplazar el orbe hasta el lugar sagrado, pero para ello tendrán que realizar una figura a través de sus cuerpos. Desplazarse en grupo e incluso en ocasiones evitar que la persona que transporta el orbe pise ciertas zonas marcadas, tendrán que encontrar una pieza oculta, pero lo más complicado de esto es que lo tienen que conseguir comunicándose con gesto o sonidos.

Entrega de la siguiente pista.

- Asamblea (5 minutos): Esta asamblea aporta cierta información que con la mera observación puede escaparse. En esta breve conversación se busca que los alumnos expongan en qué momentos han sentido que podían confiar en la otra persona, si hay alguien en quien pensaban que no podrían confiar, pero esto les ha dado una visión distinta... Entre tantas otras, por lo que además de reforzar el grupo te proporciona una información sobre el contexto importante.

Contenidos

- Dinámicas colaborativas para el desarrollo de la confianza y la cooperación
- Resolución conjunta de retos motrices en equipo.
- Comunicación no verbal y gestual.
- Respeto por las normas y por el compañerismo.
- Uso responsable de materiales y cuidado de los espacios.

Competencias específicas:

- Desarrollar las habilidades sociales en situaciones motrices cooperativas.
- Valorar la comunicación y el respeto mutuo.
- Participar responsablemente en actividades grupales.
- Usar materiales y espacios de forma segura y responsable.

(Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)
Criterios de evaluación:
• Participa activamente en actividades cooperativas. • Muestra respeto y ayuda a sus compañeros. • Comunica eficazmente a través de gestos y acciones. • Utiliza correctamente instalaciones y materiales. (Ministerio de Educación y Formación profesional, 2022)
Respuesta a diferencias individuales:
• Medidas ordinarias: Se realiza una estructuración de las actividades en fases y se realizarán apoyos visuales para facilitar el seguimiento. Además de ofrecer espacios delimitados para dar seguridad y claridad en el desarrollo de las actividades. • Medidas específicas para alumnado ACNEAE: ○ Alumno con TEA: Los mapas deben ser claros y una secuenciación visual del recorrido, el trabajo en parejas siempre permitirle que la persona que le vaya a ayudar sea elegida por esa persona. Además, proporcionarles un tiempo extra para explorar el espacio de manera segura. ○ Alumno con TDAH: Turnos breves con cambio de roles constante que hace que su atención se prolongue. Refuerzo positivo constante. ○ Alumno con dificultades motrices leves: Adaptaciones de recorridos, rutas con menor exigencia física, posibilidad de que asuma los roles de guía y la eliminación de obstáculos de equilibrio.
Recursos

- Temporales: 50 minutos.
- Espaciales: gimnasio y espacio amplio.
- Humanos: profesor y personal de apoyo.
- Materiales: cinta de colores, aros, pelotas de goma, telas, carteles visuales.

Evaluación

- Alumnado rúbrica evaluando la coordinación rítmica, cooperación y expresión corporal.
- Docente: autoevaluación sobre interacción y motivación.
- Propuesta: encuesta de percepción grupal.

Los instrumentos utilizados serán una rúbrica, cuestionario y encuesta tipo Likert.

Los objetivos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos curriculares están establecidos conforme al Real Decreto 157/2022, que regula la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en España, junto con el currículo autonómico de Castilla y León (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022; Consejería de Educación de Castilla y León, 2022)

Tabla VII. Sesión 5

Sesión 5
Título: “La Cueva de la Orientación”.
Actividades:
• Asamblea inicial (15 minutos) Tras situar a los alumnos en la narrativa, el docente realizará una actividad en la cual con todo a oscuras guiará a los alumnos a través de los obstáculos y estos tendrán que seguirle, en silencio y sin distraerse. • Desarrollo de las actividades (30 minutos) ○ Actividad 1: Mapa vivo Se representa un mapa en el suelo, ya sea con cintas o con aros, que representará el recorrido por el interior de la cueva. Se les proporcionará un mapa en papel que les permitirá evitar ciertas trampas y que sigan el camino correcto. Tendrán que ser capaces de memorizarlo y seguir el camino correcto sin salirse. Tendrán que pasarlo en grupo y la toma de decisiones es en equipo. En caso de no conseguirlo se volvería a empezar. ○ Actividad 2: Luz del Orbe Se preparará un recorrido que tendrán que seguir los alumnos, pero en este caso irán con los ojos tapados y serán sus compañeros los que tengan que guiarles para lograr llegar al destino, cada persona elegirá que compañero del grupo le guía. ○ Actividad final: En esta actividad el docente habrá ocultado pictogramas en el espacio en el que se desarrolle la actividad. Cada uno de los mismos plasmará diferentes acciones como saltar, correr, gritar, ...que han de ejecutar para poder pasar al último nivel.

Los alumnos, por equipos, tendrán que ser capaces de encontrarlos y, también, colocarlos; por lo que se requiere un trabajo cooperativo y de coordinación.

- Asamblea (5 minutos)

Comentaremos que aspectos nos han ayudado a orientarnos, que dificultades han encontrado. En este momento es importante dejar que tengan conversaciones entre ellos e intervenir únicamente para guiar la conversación.

Contenidos

- Orientación y navegación en espacios limitados.
- Lectura de mapas y señales.
- Coordinación y trabajo cooperativo para superar retos.
- Uso responsable del espacio y materiales.
- Seguridad y valoración del entorno.

Competencias específicas:

- Aplicar estrategias de orientación y comunicación para resolver las diferentes situaciones.
- Participar activamente colaborando y mostrando respeto.
- Utilizar recursos y espacios con responsabilidad.

(Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)

Criterios de evaluación:

- Sigue indicaciones y rutas señalizadas.
- Colabora en la resolución de dificultades.
- Muestra responsabilidad en el uso de materiales y espacios.
- Participa con actitud positiva en dinámicas grupales.

(Ministerio de Educación y Formación profesional, 2022)

Respuesta a diferencias individuales:

- Medidas ordinarias: Se realiza una estructuración de las actividades en fases y se realizarán apoyos visuales para facilitar el seguimiento. Además de ofrecer espacios delimitados para dar seguridad y claridad en el desarrollo de las actividades.
- Medidas específicas para alumnado ACNEAE:
 - Alumno con TEA:
Los mapas deben ser claros y con una secuenciación visual del recorrido, el trabajo en parejas siempre permitirle que la persona que le vaya a ayudar sea elegida por esa persona. Además, proporcionarles un tiempo extra para explorar el espacio de manera segura.
 - Alumno con TDAH:
Turnos breves con cambio de roles constante que hace que su atención se prolongue. Refuerzo positivo constante.
 - Alumno con dificultades motrices leves:
Adaptaciones de recorridos, rutas con menor exigencia física, posibilidad de que asuma los roles de guía y la eliminación de obstáculos de equilibrio.

Recursos

- Temporales: 50 minutos.
- Espaciales: gimnasio y espacio amplio.
- Humanos: profesor y personal de apoyo.
- Materiales: linterna, antifaces cintas, pictogramas, aros, colchonetas y conos.

Evaluación

- Alumnado rúbrica evaluando la cooperación, orientación y actitud.
- Docente: autoevaluación sobre interacción y motivación.
- Propuesta: encuesta de satisfacción y reflexión.

Los instrumentos utilizados serán una rúbrica, cuestionario y encuesta tipo Likert.

Los objetivos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos curriculares están establecidos conforme al Real Decreto 157/2022, que regula la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en España, junto con el currículo autonómico de Castilla y León (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022; Consejería de Educación de Castilla y León, 2022)

Tabla VIII. Sesión 6

Sesión 6
Título: “La Cueva de la Orientación”.
Actividades:
• Asamblea inicial (15 minutos) Han llegado al final del desafío. Para liberarlo tienen que superar las pruebas que recogen todo lo hecho en las sesiones anteriores. Se realizará una ronda rápida de repaso de las sesiones anteriores, a través de preguntas que planteará el docente por ejemplo “¿Qué hicimos en el valle del equilibrio?” O “¿qué ritmo bailamos en la Isla del Ritmo?”. • Desarrollo de las actividades (30 minutos) ○ Actividad final: Escape final Vamos a distribuir alrededor del gimnasio cuatro símbolos grandes, cada uno de ellos representará una de las sesiones que han trabajado. Para recoger cada símbolo tendrán que superar una pequeña prueba física que esté relacionada con la sesión que representa el símbolo, las pruebas tienen que pasarlas todos los integrantes del grupo. Para el circuito de la sesión uno, relacionado con el equilibrio, se les proporcionará un cubo pequeño con agua que tendrán que transportar a través de una cinta al principio, luego un banco y tendrán que depositarlo en un cubo más grande. Cuando hayan conseguido llenarlo entero se les dará el símbolo. En cuanto a la sesión relacionada con el ritmo, los alumnos recibirán una secuencia sin ordenar que contendrá movimientos que deberán usar para realizar un baile. Además, elegirán qué música es más adecuada para el baile que, más tarde, representarán delante de los demás. Una vez lo hayan hecho se les dará el siguiente símbolo.

La cooperación, aunque ha estado muy presente en toda la unidad, hay una sesión que se centra mayoritariamente en este aspecto, para conseguir el símbolo de esta sesión tendrán que cruzar un espacio delimitado que simboliza un río. Para ello contarán con diferentes materiales que simularán unas piedras o puente para cruzar. Tendrán que pasar sin perder contacto entre ellos y podrán utilizar todo lo que consideren.

- Asamblea (5 minutos)

Para finalizar la unidad nos centraremos en que los alumnos expongan sus ideas principales sobre el escape room, cuáles son las dificultades, los aspectos que más les ha gustado.

Les entregaremos un diploma acreditándoles como Guardianes del Orbe.

Contenidos

- Circuitos que combinan diferentes habilidades.
- Expresión corporal y gestión emocional.
- Dinámicas cooperativas para resolución de retos motrices.
- Uso responsable del espacio y materiales.
- Reflexión y autoevaluación de la experiencia de aprendizaje.

Competencias específicas:

- Aplicar con destrezas y crear distintas habilidades motrices.
- Demostrar cooperación, empatía y respeto en el desarrollo del circuito.
- Utilizar materiales y espacios con responsabilidad y autonomía.
- Expresar sentimientos y opiniones sobre la experiencia motriz.

(Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022)

Criterios de evaluación:

- Completa las pruebas motrices del circuito con precisión u autonomía.
- Colabora de manera eficaz en actividades grupales.
- Muestra actitud positiva y respeto hacia compañeros y materiales.
- Participa activamente en la reflexión y valoración de la experiencia.

(Ministerio de Educación y Formación profesional, 2022)

Respuesta a diferencias individuales:

- Medidas ordinarias: Tener flexibilidad en el tiempo, los roles son de carácter rotativos y además contar con apoyos visuales y verbales.
- Medidas específicas para alumnado ACNEAE:
 - Alumno con TEA:
Mostrarle de manera anticipada la secuencia del circuito. De nuevo proporcionarle una libertad a la hora de decidir cuándo realizar la tarea, si el alumno necesita observar la acción y decidir cuando es momento de realizarla permitirle.
 - Alumno con TDAH:
Estaciones con tiempo delimitado, variedad de roles y el refuerzo positivo.
 - Alumno con dificultades motrices leves:
Adaptar los movimientos, por ejemplo, en el circuito del ritmo en vez realizar saltos centrarse en movimiento de brazos.

Recursos

- Temporales: 50 minutos.
- Espaciales: gimnasio y espacio amplio.
- Humanos: profesor y personal de apoyo.
- Materiales: bancos, cuerdas, recipientes para la prueba de transporte, pictogramas, linternas, y diplomas impresos.

Evaluación

- Alumnado rúbrica evaluando las habilidades motrices, cooperación y expresión emocional.
- Docente: autoevaluación sobre planificación y realización.
- Propuesta: encuesta grupal para valorar la satisfacción y percepción del alumnado sobre la experiencia.

Los instrumentos utilizados serán una rúbrica, cuestionario y encuesta tipo Likert.

Los objetivos, competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos curriculares están establecidos conforme al Real Decreto 157/2022, que regula la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Primaria en España, junto con el currículo autonómico de Castilla y León (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022; Consejería de Educación de Castilla y León, 2022)

5.8. EVALUACIÓN

La evaluación que se ha realizado en las sesiones sigue un modelo formativo, continuo y global, tal y como se establece en la LOMLOE en el Decreto 38/2022. Esto significa que la evaluación no se limita a puntuar al final, sino que se observa y valora todo el proceso de aprendizaje. Esto nos permite conocer como progresa cada estudiante tanto en sus habilidades motrices, sociales y emocionales, esto nos proporciona la información necesaria para saber qué necesitan para seguir avanzando.

5.8.1. Evaluación del alumnado

Para evaluar al alumnado, una de las bases principales es la observación durante las actividades, en la rúbrica se registrará lo observado, su participación, precisión al ejecutar las tareas motrices, la cooperación que muestra en el grupo y la actitud con la que afrontan las sesiones. También se realizan pruebas prácticas para evaluar las destrezas físicas específicas. Se busca fomentar la autoevaluación entre los compañeros, para que aprendan a valorar y apoyarse mutuamente, lo que hace que el aprendizaje sea mucho más enriquecedor y que las relaciones sociales dentro del grupo mejoren.

Tabla IX. Técnicas e instrumentos de evaluación del alumnado.

Técnica de Evaluación	Instrumento Utilizado	Descripción y uso en la propuesta
Observación directa	Rúbrica de evaluación (véase Anexo I)	Se usa para evaluar la participación, precisión motriz, cooperación y actitud en las distintas actividades planteadas.
Evaluación entre iguales (coevaluación)	Encuestas de valoración entre los compañeros (véase Anexo II)	Se utiliza en las dinámicas grupales para valorar la coordinación, comunicación y apoyo mutuo.
Encuesta de satisfacción	Cuestionario con escala tipo Likert aplicada al alumnado y profesorado (véase Anexo III)	Recoge las percepciones que los alumnos tienen sobre la motivación, dificultad, accesibilidad y adecuación general del proyecto.

5.8.2. Evaluación del docente y de la propuesta de intervención

Para la evaluación del alumnado el instrumento utilizado es una rúbrica de observación que valora la participación, precisión en la ejecución motriz, cooperación grupal y actitud positiva.

En cuanto a la autoevaluación del docente se utilizará un cuestionario de autoevaluación con preguntas cerradas y abiertas para valorar la planificación, la atención a las diferencias individuales, el manejo de los recursos y la motivación del alumnado.

Por último, la evaluación de la propuesta y se realizará una encuesta de satisfacción para el alumnado y profesorado que recoge las percepciones que han tenido durante las diferentes sesiones sobre la motivación, dificultad y relevancia de las actividades.

Tabla X. Tabla de técnicas e instrumentos de evaluación del docente y la propuesta

Técnica de Evaluación	Instrumento Utilizado	Descripción y uso en la propuesta
Autoevaluación docente	Cuestionario de autoevaluación docente (véase Anexo IV)	Sirve para reflexionar sobre la planificación, manejo de apoyos, atención a la

		diversidad y motivación del alumnado a lo largo de las sesiones.
Encuesta de satisfacción	Encuesta tipo Likert aplicada al alumnado y profesorado <i>(véase Anexo III)</i>	Recoge las percepciones que los alumnos tienen sobre la motivación, dificultad, accesibilidad y adecuación general del proyecto.

6. CONCLUSIONES

La realización de este trabajo ha sido un proceso muy enriquecedor, pero también lleno de retos y dificultades que han supuesto un gran aprendizaje. Uno de los aspectos que más me ha costado ha sido la búsqueda y selección de información adecuada sobre la gamificación aplicada a la EF en primaria. Encontrar fuentes fiables y actuales que aportaran distintas perspectivas no fue sencillo, y ordenar toda esa información para que tuviera sentido en el trabajo requirió de bastante trabajo y esfuerzo.

Por otro lado, el transformar esa teoría en una propuesta práctica para el aula, sobre todo plasmada en sesiones concretas, fue todo un desafío. Este trabajo me ha permitido ver lo necesario que es no solo hacer las actividades entretenidas, sino que estas ayuden al aprendizaje y al desarrollo de competencias. Otro aspecto muy importante y complejo fue adaptar la propuesta diseñada para que tuviera un carácter inclusivo, es decir que atienda a las necesidades de los alumnos con diversidad funcional. Una vez creada la propuesta fue un esfuerzo grande lograr que esta permitiera la participación plena de todos los alumnos, a través de ajustes en actividades y dinámicas.

A pesar de las dificultades que he encontrado en la realización del trabajo, este proceso me ha permitido profundizar en el valor de la gamificación como estrategia educativa, especialmente en un área tan importante (y muchas veces poco valorada) como la Educación Física. Este trabajo me ha permitido aprender que, aunque aplicar estas metodologías innovadoras y poco ejecutadas puede ser un proceso complicado, pero el resultado que obtenemos puede ser muy positivo para motivar y favorecer el aprendizaje en los niños. Siento que este trabajo me ha aportado herramientas valiosas para continuar innovando y mejorando mi práctica educativa, siempre pensando en ofrecer experiencias de aprendizaje significativas y adaptadas a la diversidad del alumnado.

De cara al futuro, este TFG abre varias líneas de investigación y exploración. Sería interesante profundizar un poco más en como la gamificación integrada con tecnologías emergentes como la realidad aumentada o la inteligencia artificial puede potenciar aún más la motivación y personalización del aprendizaje. Otro aspecto relevante para futuras investigaciones es analizar la inclusión y adaptación para la diversidad funcional dentro de estas metodologías, con la intención de aumentar la participación y el beneficio para todos los estudiantes por igual. Para finalizar, un aspecto que a la hora de realizar el trabajo he tenido muy presente y que considero importante e interesante de investigar, es cómo en contextos limitados estos tipos de metodologías, que pueden llegar a ser costosas, podrían implementarse y utilizarse de igual manera que cualquier otra.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Arufe-Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis. Scientific Technical Journal*, 5(2), 323–350. <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo* (J. Marías, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1958)
- Castañeda-Vázquez, C., Espejo-Garcés, T., Zurita-Ortega, F., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 55–63. <https://doi.org/10.6018/spork.391751>
- Château, J. (1979). *Le jeu de l'enfant après trois ans: Sa nature, sa discipline: Introduction à la pédagogie* (7.^a ed.). Vrin.
- Consejería de Educación de Castilla y León. (2022). *Currículo de Educación Primaria*. Junta de Castilla y León. <https://bocyl.jcyl.es/boletin/BOCYL/2022/09/30/s1-1.pdf>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88. <https://www.wssu.edu/profiles/dichevc/gamification-in-education-systematic-mapping-study.pdf>
- Dólera-Montoya, S., Valero-Valenzuela, A., Jiménez-Parra, J. F., & Manzano-Sánchez, D. (2021). Mejora del clima de aula mediante un plan de convivencia gamificado con actividad física: Estudio de su eficacia en educación primaria. *Retos*, 40, 495–504. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7783034>
- Eukel, H. N., Frenzel, J. E., & Cernusca, D. (2017). Educational gaming for pharmacy students – Design and evaluation of a diabetes-themed escape room. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 81(7), 6265. <https://doi.org/10.5688/ajpe8176265>
- Fernández-Río, J., Cecchini, J. A., Méndez-Giménez, A., Méndez-Alonso, D., & Prieto, J. A. (2020). La retroalimentación en aprendizaje gamificado: Implicaciones para la evaluación formativa. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 35, 215–234. <https://recyt.fecyt.es/index.php/PSRI/login?source=%2Findex.php%2FPSRI%2Fissue%2Fview%2F3512>

- Flores-Aguilar, G., Fernández-Río, J., & Prat-Grau, M. (2021). Gamificando la didáctica de la educación física: Visión del alumnado universitario. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 16(49), 455–465. <https://doi.org/10.12800/ccd.v16i49.1564>
- García, J. M., Leahy, J., Rivera, P., & Renziehausen, J. (2021). Implementation of a Fitbit-supported physical education curriculum for students with autism spectrum disorder. *Preventing School Failure*, 65(1), 10–18. <https://doi.org/10.1080/1045988X.2020.1796172>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 47, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Howard-Jones, P. A., & Jay, T. (2016). Reward, learning and games. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 10, 65–72. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2016.04.015>
- Junta de Castilla y León. (2022). Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria. Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 190. <https://bocyl.jcyl.es/boletin/BOCYL/2022/09/30/s1-1.pdf>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kim, B. (2015). Understanding gamification. *Library Technology Reports*, 51(2), 29–36. <https://journals.ala.org/index.php/ltr/article/view/5527>
- Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2017). Gamification of task performance with leaderboards: A goal setting experiment. *Computers in Human Behavior*, 71, 508–515. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.022>

- 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, de 30 de diciembre de 2020. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Conducting an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. *IEEE Transactions on Education*, 62(4), 234–243. <https://doi.org/10.1109/TE.2019.2916084>
- Monguillot-Hernando, M., González-Arévalo, C., Zurita-Mon, C., Almirall-Batet, L., & Guitert-Catasús, M. (2015). Play the game: Gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 119(1), 71–79. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities* [White paper]. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Parlebas, P. (1986). *Éléments de sociologie du sport*. Presses Universitaires de France.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés: Lexique de praxéologie motrice* (Nueva ed.). INSEP.
- Pérez, F. (2023). Atención a las diferencias individuales en la práctica docente. *Educación Diversa*, 9(2), 82–98. Recuperado de <https://revistaeducaciondiversa.org/>
- Pérez-López, I. J., & Rivera-García, E. (2017). Desarrollo de competencias sociales a través de la gamificación. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 30, 95–109. Recuperado de <https://revistapedagogiasocial.com/>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1945)
- Prieto-Andreu, J. M. (2020). Dopamina y motivación en la gamificación educativa. *Revista de Neuroeducación*, 2(1), 15-24. <https://revistes.ub.edu/index.php/joned/index>.
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). <https://dle.rae.es>
- Rodríguez, L. (2024). *Evaluación formativa y rúbricas en educación física*. Editorial Pedagogía Moderna.
- Rodríguez, L., & Martínez, P. (2019). *Adaptaciones curriculares y atención a la diversidad en educación física*. Editorial Pedagogía Actual.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business Horizons*, 58(4), 411-420. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>

- Rouissi, T., et al. (2020). Trabajo colaborativo y motivación en la gamificación. *International Journal of Education Research*, 99(4), 112-123. <https://revistes.ub.edu/index.php/joned/index>.
- Rutberg, S., & Lindqvist, A. (2018). Gamification and physical activity: Collaborative challenges in the classroom. *Journal of Physical Education and Sport*, 18(5), 1688-1694. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10387766.pdf>.
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (2017). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architectures*, 33, 28-37. https://www.researchgate.net/publication/278672057_Psychological_Perspectives_on_Motivation_through_Gamification
- Sánchez, A., Fernández, G., & Morales, J. (2020). El TDAH en contextos educativos: Estrategias de intervención y refuerzo positivo. *Educación y Salud*, 22(3), 35-47. <https://revistas.um.es/educacionysalud>
- Secadas Marcos, F. (1978). Las definiciones del juego. *Revista Española de Pedagogía*, 36(142), 13-80. <http://reunir.unir.net/handle/123456789/8006>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Veldkamp, B. P., Wicherts, J. M., & Büchner, M. (2018). Balancing competition and collaboration in gamification. *Educational Psychology Review*, 30(4), 1081-1100. <https://doi.org/10.1007/s10648-018-9447-1>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2013). *Gamificación: Cómo la motivación lúdica puede transformar su negocio*. Pearson Educación.
- Zhang, M., de Pablos Heredero, C., & Jun, Z. (2021). Applying educational escape rooms to develop university students' generic competences: A systematic review. *Thinking Skills and Creativity*, 41, Article 100873. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100873>

8. ANEXOS

8.1. Anexo I

Rúbrica de evaluación (observación directa)

Sesión: Sesión 1- El Templo del Movimiento.

Fecha: Grupo:

Escala de valoración:

- 5 = Excelente
- 4 = Bien
- 3 = Suficiente
- 2 = Bueno
- 1 = Necesita mejorar

Criterio	5	4	3	2	1	Observaciones
Participación activa - Participa con entusiasmo en las actividades, levanta la mano, expresa ideas.						
Precisión motriz – Ejecuta los movimientos de forma correcta y coordinada.						
Cooperación grupal – Trabaja en equipo, ayuda a los compañeros, respeta los turnos y a sus compañeros.						
Actitud positiva – Mantiene buena actitud, respeta normas, muestra respeto.						
Expresión corporal – Utiliza el cuerpo para expresarse y comunicarse						

Puntuación total: _____ / 20 puntos.

Observaciones generales:

8.2. Anexo II

ENCUESTA DE COEVALUACIÓN (ENCUESTA ENTRE IGUALES)

NOMBRE DEL ALUMNO/A QUE EVALÚA: _____

COMPAÑERO/A EVALUADO/A: _____

SESIÓN: Sesión 3 – El Valle del Equilibrio.

FECHA: _____

Marca con una X según lo que pienses de tu compañero/a:

1. ¿Tu compañero/a te ayudó cuando lo necesitabas?

- ☐ Sí, mucho
- ☐ Sí, bastante
- ☐ Un poco
- ☐ No

2. ¿Trabajó bien en equipo contigo y tus compañeros?

- ☐ Sí, mucho
- ☐ Sí, bastante
- ☐ Un poco
- ☐ No

3. ¿Se comunicaba contigo durante la actividad?

- ☐ Sí, mucho
- ☐ Sí, bastante
- ☐ Un poco
- ☐ No

4. ¿Mostró respeto hacia ti y tus ideas?

- ☐ Sí, mucho
- ☐ Sí, bastante
- ☐ Un poco
- ☐ No

5. ¿Te animó cuando las cosas eran algo más complicadas?

- ☐ Sí, mucho
- ☐ Sí, bastante
- ☐ Un poco

- No

6. ¿Qué fue lo mejor que hizo tu compañero/a?

7. ¿En qué podría mejorar?

8. ¿Un mensaje positivo para tu compañero/a?

8.3. Anexo III

PUNTUACIÓN TOTAL: _____ / 20 puntos

Evaluable/a: _____ Fecha: _____ Docente: _____

AUTOEVALUACIÓN DEL DOCENTE

Reflexión sobre la intervención en el escape room gamificado

Fecha: _____

Sesiones evaluadas: _____

Docente: _____

PARTE 1: PREGUNTAS CERRADAS

(Escala: 1=Totalmente en desacuerdo | 2= Desacuerdo | 3= De acuerdo | 4= Muy de acuerdo)

PLANIFICACIÓN Y PREPARACIÓN

- | | | | | |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. La planificación de la sesión fue clara y detallada: | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 2. Dispuse de todos los recursos necesarios para la sesión: | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 3. Las actividades fueron adecuadas para el nivel del alumnado: | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |

INTERVENCIÓN DOCENTE Y GESTIÓN

- | | | | | |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 4. Mantuve una actitud motivadora durante la sesión | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 5. Logré mantener la disciplina y el orden | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 6. Proporcioné instrucciones claras y comprensibles | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 7. Observé activamente el desempeño del alumnado | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- | | | | | |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 8. Adapté las actividades para los alumnos con NEAE | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 9. Todos los alumnos pudieron participar en las actividades | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 10. Las adaptaciones fueron efectivas | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |

MOTIVACIÓN Y RESULTADOS

- | | | | | |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 11. El alumnado mostró interés y motivación | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 12. La gamificación fue efectiva como estrategia | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |
| 13. Los alumnos demostraron aprendizaje significativo | ☐ 1 | ☐ 2 | ☐ 3 | ☐ 4 |

Puntuación total: _____/52 puntos

PARTE II: PREGUNTAS ABIERTAS

14. ¿Cuáles fueron los momentos más exitosos de la sesión?
15. ¿Qué dificultades encontré durante la sesión?
16. ¿Qué adaptaciones o cambios realicé sobre la marcha?
17. ¿Cómo fue la inclusión del alumnado con NEAE?
18. ¿Qué mejoraría para la próxima propuesta?
19. ¿Observé progreso en aspectos como la cooperación, la confianza y la empatía?
20. Observaciones generales sobre la propuesta:

8.4. Anexo IV

INSTRUMENTO IV. ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO

Nombre: _____ Fecha: _____ Grupo: _____

Lee cada frase y colorea las estrellas que consideres en función a lo que pienses:

- ★★★★★ = Totalmente en desacuerdo
- ★★★★☆ = En desacuerdo
- ★★★☆☆ = De acuerdo
- ★★★★★ = Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN: MOTIVACIÓN E INTERÉS

- | | |
|--|------|
| 1. Me ha gustado participar en el escape room: | ☆☆☆☆ |
| 2. Las actividades han sido emocionantes y divertidas: | ☆☆☆☆ |
| 3. He estado motivado durante todas las sesiones | ☆☆☆☆ |
| 4. Quiero hacer más actividades como estas | ☆☆☆☆ |

DIMENSIÓN: DIFICULTAD Y ACCESIBILIDAD

- | | |
|---|------|
| 5. Las actividades han tenido un nivel de dificultad adecuado | ☆☆☆☆ |
| 6. He podido realizar todas las actividades sin problemas | ☆☆☆☆ |
| 7. El escape room ha sido accesible para todos | ☆☆☆☆ |

DIMENSIÓN: INCLUSIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO

- | | |
|--|------|
| 8. Mis compañeros/as me han ayudado cuando lo necesitaba | ☆☆☆☆ |
| 9. He ayudado a mis compañeros/as durante las actividades | ☆☆☆☆ |
| 10. Hemos trabajado bien juntos para conseguir los objetivos | ☆☆☆☆ |
| 11. Me he sentido parte del equipo | ☆☆☆☆ |

DIMENSIÓN: APRENDIZAJE Y SATISFACCIÓN

- | | |
|--|------|
| 12. He aprendido mientras me divertía | ☆☆☆☆ |
| 13. La narrativa del escape room fue interesante | ☆☆☆☆ |

14. He mejorado en habilidades como
la cooperación y el equilibrio ☆☆☆☆
15. Recomendaría esta actividad a otros compañeros/as ☆☆☆☆

PREGUNTAS ABIERTAS:

16. ¿Qué te ha gustado más del escape room?
17. ¿Qué te ha gustado menos? ¿Qué cambiarías?
18. ¿Cuál fue tu momento favorito?
19. ¿Qué consejo le darías al profesor/a para la próxima vez?