



**Universitat de les  
Illes Balears**

Facultad de Educación

**Memoria del Trabajo de Fin de Grado**

**“Gamificación en el aula E. Física”**

**Pedro González Gomila**  
**Grado de Educación primaria**

Año académico 2019/20

**DNI del alumno: 43184698J**

**Trabajo tutelado por F .Javier Ponseti Verdaguer**  
**Departamento de Pedagogía y Didácticas Específicas**

L'autor autoritza l'accés públic a aquest Treball de Fi de Grau.

## ABSTRACT

Este trabajo de fin de grado, cuyo tema principal es “la gamificación en el aula de Educación Física, tiene como propósito reconocerla como un recurso didáctico. Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso en concreto, un breakout para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos.

Con este TFG se pretende elaborar una sesión de breakout, donde los alumnos trabajarán la habilidad motriz del salto de una forma lúdica. La propuesta va enfocada al curso de 4º de Primaria.

Dicha sesión irá con un hilo conductor de Harry Potter, tratando de esta forma motivar a los alumnos a la consecución de los objetivos planteados, con el fin de ofrecer al alumno un aprendizaje lúdico, vivencial y al mismo tiempo significativo dentro del aula, consiguiendo a través de esta propuesta, aumentar la concentración y la motivación del alumnado de E. Primaria en las clases de E. Física.

### **Palabras clave**

Gamificación, educación primaria, Educación Física, motivación, escape room, breakout.

## ABSTRACT “Inglés”

This final degree project, whose main theme is “gamification in the Physical Education classroom, aims to recognize it as a didactic resource. To speak today of "educational gamification" means doing so of a tendency based on the union of the concept of gamification and learning. The gamification itself tries to enhance learning processes based on the use of the game, in this case in particular, a breakout for the development of effective teaching-learning processes, which facilitate cohesion, integration, motivation for content, enhance the creativity of individuals.

With this TFG it is intended to develop a breakout session, where students will work on the motor skill of jumping in a playful way. The proposal is focused on the 4th year Primary School.

This session will go with a thread of Harry Potter, trying to motivate students to achieve the objectives set, in order to offer the student a playful, experiential and at the same time significant learning within the classroom getting through this proposal increase the concentration and motivation of the students of E. Primary in the classes of E. Physics.

### **Keywords**

Gamification, primary education, Physical Education, motivation, escape room, breakout

<b>1. Justificación.....</b>	<b>pág 4</b>
<b>2. Objetivos.....</b>	<b>pág 4</b>
<b>3. Metodología.....</b>	<b>pág 5</b>
<b>4. Marco teórico.....</b>	<b>pág 6</b>
<b>4.1Concepto gamificación.....</b>	<b>pág 6</b>
<b>4.2 El juego y la gamificación.....</b>	<b>pág 9</b>
<b>4.3Escape room o breakout educativo.....</b>	<b>pág 16</b>
<b>4.4El currículum de primaria y el juego-gamificación.....</b>	<b>pág 17</b>
<b>5. Marco empírico.....</b>	<b>pág 19</b>
<b>5.1 Introducción.....</b>	<b>pág 19</b>
<b>5.2 Contexto.....</b>	<b>pág 20</b>
<b>5.3 Metodología.....</b>	<b>pág 22</b>
<b>5.4 Sesión.....</b>	<b>pág 23</b>
<b>5.5 Evaluación.....</b>	<b>pág 27</b>
<b>6. Limitaciones del estudio.....</b>	<b>pág 30</b>
<b>7. Conclusión.....</b>	<b>pág 30</b>
<b>8. Anexos.....</b>	<b>pág 32</b>
<b>9. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>pág 36</b>

# 1. JUSTIFICACIÓN

A lo largo de los años todo ha evolucionado y con ello la educación, las generaciones actuales traen consigo necesidades diferentes, y por ello nuevas formas de conocer, es por ello que la educación ha buscado herramientas que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje, y que va más allá de eso, formar alumnos capaces de hacerle frente a un mundo demandante y globalizado, es por ello la importancia que tiene para el docente conocer las teorías del aprendizaje y hacer uso ellas. (Vega, Flores-Jiménez, Flores-Jiménez, Hurtado-Vega, & Rodríguez-Martínez, 2019)

A día de hoy las TIC, han traído muchos beneficios a la sociedad, pero también ha provocado un gran problema de sedentarismo entre la población infantil. Por lo tanto, es importante que el docente se actualice y proponga nuevas metodologías para motivar al alumno, y de esta forma combatir este problema infantil.

Actualmente, disponemos de una gran variedad de metodologías para utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tal de realizar este proceso, trataré de investigar, seleccionar y proporcionar una propuesta didáctica para nuestras clases de Educación Física a través de la gamificación.

Dicho trabajo se puede diferenciar en tres partes. La primera en la que podemos observar los aspectos metodológicos, la segunda parte, donde encontramos una revisión teórica sobre la gamificación, y la tercera parte donde se expone la propuesta didáctica diseñada.

# 2. OBJETIVOS

Objetivos generales:

- I. Realizar una búsqueda en diferentes documentos científicos y profundizar en la gamificación.

- II. Diseñar una propuesta didáctica con una metodología gamificada a través del escape room o breakout.

Objetivos específicos:

1. Dar a conocer esta reciente metodología
2. Ayudar a docentes y posibles interesados en la enseñanza de la Educación Física a través de esta metodología.

### **3. METODOLOGÍA**

Las principales fuentes de recursos para realizar la base teórica de este proyecto, es a través de los recursos electrónicos, de la UIB que ofrecen bases de datos, libros electrónicos, biblioteca digital, google académico, revisión de TFG, etc.

Otro modo más para la búsqueda de información sobre temas de gamificación, es la documentación bibliográfica externa de la UIB, libros relacionados con el tema a tratar, revistas especializadas, bases de datos, revistas educativas.

Durante la primera etapa, realicé una selección de todo tipo de documentos académicos sobre la gamificación, de lo más actual posible. Para almacenar la gestión documental, utilicé como herramienta Mendeley. Dicho proceso de selección de información se realizó durante los meses de Octubre y Noviembre.

Durante la segunda etapa, traté de contestar las preguntas ¿qué es? ¿qué características tiene? ¿para qué se usa? ¿qué beneficios tiene? ¿qué dificultades presenta? Siempre basándome en la selección de documentos científicos anteriores.

Para finalizar, en la tercera etapa, se elaboró una propuesta didáctica gamificada a través de un escape room y breakout. Tras la realización e investigación del marco teórico, he podido obtener diferentes claves para la realización de una propuesta didáctica, con la intención de que pueda ayudar a docentes o diferentes personas interesadas en la metodología.

## **4. MARCO TEÓRICO**

### **4.1 El concepto de gamificación**

#### **4.1.1 Elementos de la gamificación**

#### **4.1.2 Etapas de la gamificación**

### **4.2 El juego y la gamificación**

#### **4.2.1 Gamificación educativa, motivación y aprendizaje.**

#### **4.2.2 Beneficios: pros y contras de la gamificación.**

#### **4.2.3 El rol del maestro en el proceso de gamificación.**

### **4.3 Escape room o breakout educativo**

### **4.4 El currículum de primaria y el juego-gamificación**

#### **4.1 El concepto de gamificación**

Este concepto, en los últimos años ha sido utilizado en el ámbito educativo como un recurso didáctico. Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos. (Marín Díaz, 2015).

Al profundizar y buscar información sobre el concepto gamificación, nos damos cuenta de que es un término bastante actual. Haciendo una búsqueda más formal y exhaustiva sobre el tema descubrimos que el término se usa por primera vez en 2008 y gracias a conferencias comienza a popularizarse en 2010.(Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011)

Este concepto de origen anglosajón, Gamification, comenzó a utilizarse en los negocios para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción. Aunque la idea de usar el pensamiento y los mecanismos del juego para persuadir a la audiencia no es del todo nuevo, esta tendencia se potenció con el uso de medios digitales (Zichermann & Cunningham, 2011)

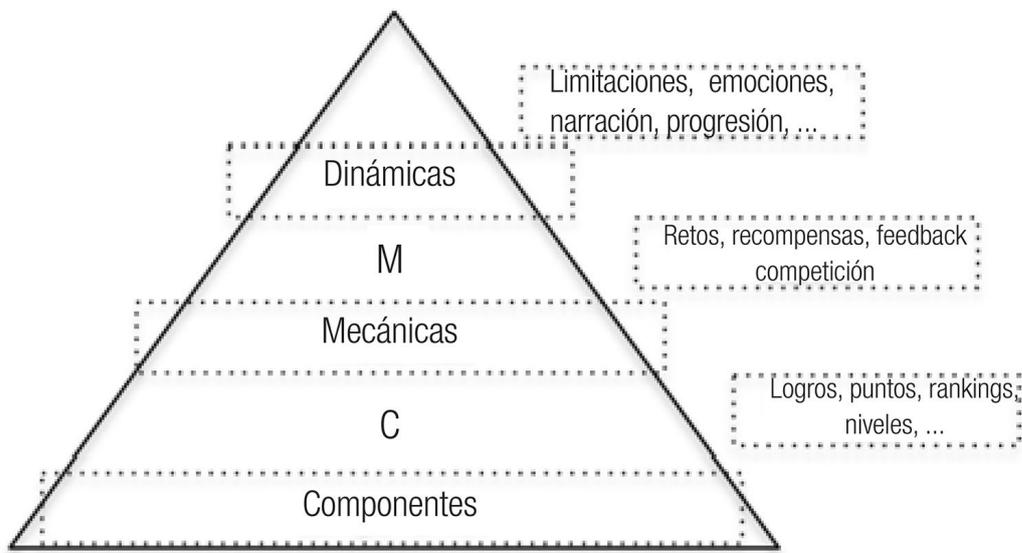
Cuando utilizamos este término de forma general, lo podemos describir como el proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer a los usuarios y hacerlos resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011). Burke nos plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. (Burke, 2012)

Por lo tanto, podemos decir que el propósito de la gamificación es según Deterding (2011) ese propósito de «hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador».

#### **4.1.1 Elementos de la gamificación**

¿Por qué es importante diferenciar y trabajar los diferentes elementos de la gamificación? Zichermann y Cunningham (2011) indican que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (insignias, puntos, niveles, barras de progreso, avatar, etc.) los jugadores incrementan su tiempo de dedicación y se implican mucho más en la realización de una determinada actividad. Por lo tanto, trabajando un aprendizaje a través de la gamificación dentro del aula conseguiremos aumentar la concentración y la motivación del alumno.

Los fundamentos de la gamificación según Werbach (2012), son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en la figura 1. (Werbach & Hunter, 2012)



**Figura 1.** Pirámide elementos de la gamificación. (Werbach & Hunter, 2012)

Es importante tener en cuenta los elementos presentes en la gamificación y una buena coordinación entre ellos, ya que de estos aspectos dependerá el conseguir los objetivos establecidos o no. Todos estos aspectos juntos, generarán una motivación que será muy importante a la hora de realizar las sesiones, con la que será más sencillo lograr los objetivos.

#### **4.1.2 Etapas de la gamificación**

A la hora de gamificar una actividad para los alumnos, se relatan doce puntos: (Deterding et al., 2011; González González & Mora Carreño, 2015; Groh, 2012)

1. Analizar el contexto de los estudiantes para aumentar la probabilidad de éxito de la actividad.
2. Establecer objetivos de aprendizaje para darle sentido a la intención de gamificar.
3. Plantear actividades educativas cortas y simples acompañadas de las mecánicas de juego.
4. Elaborar una historia que sea llamativa y que se vincule con los intereses de los estudiantes.
5. Establecer las metas individuales y colectivas.
6. Diseñar las etapas y las rutas por las que deben pasar los estudiantes para alcanzar las metas.

7. Definir la manera en que se va a hacer el seguimiento a las actividades del estudiante y la forma en que estos van a recibir realimentación.
8. Disponer la forma en que se van a desarrollar las actividades colaborativas e individuales.
9. Delimitar los niveles por los cuales deben pasar los estudiantes, teniendo en cuenta que estos deben ser de complejidad creciente.
10. Instituir las recompensas y el reconocimiento social que van a obtener los estudiantes.
11. Considerar recompensas adicionales para las actividades grupales e individuales que motiven a los estudiantes.
12. Permitir que los estudiantes puedan repetir las actividades.

Bajo mi punto de vista, el análisis del alumnado por parte del maestro es muy importante, ya que debe estudiar de forma correcta el tipo de alumnado que tiene, y a partir de ahí, diseñar las actividades, las metas y definir el transcurso de las diferentes sesiones. Tener en cuenta estas etapas, ayudará al maestro a alcanzar los objetivos establecidos para las sesiones.

La recompensa hacia los alumnos al conseguir un objetivo proporcionará una motivación y seguridad extra en ellos. Es muy importante que el profesor no descuide este apartado, ya que, de ser así, el alumnado puede llegar a perder el interés por la actividad.

## **4.2 El juego y la gamificación**

De forma progresiva los juegos se han ido consolidando como potentes herramientas de aprendizaje para la educación ya que favorecen el aprendizaje experiencial mediante la simulación de situaciones reales y significativas para la vida del alumnado. Además, los juegos fomentan la interacción y la motivación por el aprendizaje, la colaboración y la resolución de problemas y disminuyen en el alumnado el miedo a equivocarse. Por ello, el uso de estrategias de juego se hace extensible a cualquier campo de la formación y la educación puesto que fomenta la personalización y la contextualización del aprendizaje. (Durall Gazulla, Gros Salvat, Maina, Johnson, & Adams, 2012)

Actualmente, junto con el aprendizaje basado en juegos se observa una marcada tendencia hacia el uso de la gamificación (Reig, 2013) como estrategia de aprendizaje

en diversos ámbitos: empresarial, salud, marketing, política y también en la docencia. (Melchor Ferrer, 2012)

En el libro “Rethinking gamification”, Foxman (2014) nos dice que el juego ha estado presente en la vida humana desde tiempos inmemoriales, como constructor de relaciones sociales y de cultura. (Foxman, 2014). De esta forma se observa que a través de la gamificación, creamos vínculos entre las personas, y estos vínculos los podemos utilizar para trabajar las relaciones entre los alumnos.

Como se puede observar, cuando hablamos de gamificación, también hablamos de juego, por lo tanto, creo que es conveniente diferenciarlos, ya que nos pueden surgir preguntas como, ¿es lo mismo un juego que gamificación? ¿Un videojuego? ¿qué diferencias hay?

Para tratar este tema Foncubierta y Rodríguez (2006) sostienen que un juego es un producto acabado, que se puede reconocer como algo concreto. La gamificación parte de un contenido didáctico y es lo que ellos definen como «una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego», es decir, «con el espíritu del juego». (Foncubierta & Rodríguez, 2006).

En relación a la diferencia entre videojuegos y gamificación, radica en que los primeros se realizan con la intención de entretener, mientras los segundos, no. (Deterding et al., 2011).

Marín Díaz, (2015) diferencia la gamificación educativa con ludificación educativa, ya que aquella trata de vincular conceptos del currículo con el propio proceso de aprendizaje que los individuos desarrollan a lo largo de todo su proceso de formación.(Marín Díaz, 2015)

Por lo tanto, podemos diferenciar el juego y la gamificación por la finalidad que pretenda alcanzar este. La gamificación educativa trata de alcanzar unos objetivos didácticos a través del juego, mientras que este tiene una funcionalidad más lúdica.

#### **4.2.1 Gamificación educativa, motivación y aprendizaje.**

Hoy en día sabemos de la gran importancia, y los beneficios que genera aplicar una metodología motivadora como la gamificación dentro del aula.

La educación es un campo en el que la gamificación está viendo crecer su importancia.(Ortiz-Colón, Jordán, & Agredal, 2018). La gamificación dentro de la educación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo (Caponetto, Earp, & Ott, 2014). Esta tiene como objetivo promover el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje (García, 2016) y hacerlos protagonistas de su proceso formativo mediante actividades jugables que fomenten el aprendizaje significativo (Marín Díaz, 2015).

La motivación es un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral, por cuanto orienta las acciones y se conforma así en un elemento central que conduce lo que la persona realiza y hacia qué objetivos se dirige (Naranjo Pereira, 2009).

De forma que se puede definir la motivación como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta (Bisquerra Alzina, Álvarez Fernández, & Psicopedagógica, 2006).

Cuando hablamos de motivación son muchas las teorías realizadas acerca de este concepto. Pero enfocándolo desde el plano educativo, Naranjo Pereira (2009) defiende que la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma.

Gran parte de la bibliografía en relación a la motivación distingue entre la motivación intrínseca y extrínseca (Alonso, 1997; Pintrich & Garcia, 1993). Los diferentes autores coinciden en vincular a la motivación intrínseca con aquellas acciones realizadas por el interés que genera la propia actividad, considerada como un fin en sí misma y no como un medio para alcanzar otras metas. En cambio, la orientación motivacional extrínseca, se caracteriza generalmente como aquella que lleva al individuo a realizar una determinada acción para satisfacer otros motivos que no están relacionados con la actividad en sí misma, sino más bien con la consecución de otras metas que en el campo escolar suelen fijarse en obtener buenas notas, lograr reconocimiento por parte de los demás, evitar el fracaso, ganar recompensas, etc. La gamificación se concentra más en satisfacer las necesidades intrínsecas de los estudiantes, proporcionando un feedback inmediato, el control sobre el material y una curiosidad inspiradora (Kapp, 2012)

Todos estos estudios, nos dicen que una buena utilización de la gamificación, puede ser un gran recurso para incentivar la motivación de nuestros alumnos dentro de la Educación Física.

#### **4.2.2 Beneficios: pros y contras de la gamificación**

Son numerosas las investigaciones que llegan a plantear beneficios con el uso de mecánicas de gamificación en el aula. La gamificación es identificada como una estrategia útil para influenciar el comportamiento o la actitud de las personas (Cruzado & Rodríguez, 2013).

Autores como (J. C. Cortizo, 2011; Koivisto & Hamari, 2014; Romero Sandí & Rojas Ramírez, 2013) dividen los beneficios de la gamificación en siete aspectos en relación a la enseñanza-aprendizaje:

- 1) Herramientas para el seguimiento a estudiantes por frecuencia de uso y puntos de interés.
- 2) Recompensas a estudiantes por esfuerzo para incrementar su interés por interactuar con la actividad gamificada.
- 3) Justicia en la asignación de reconocimientos, debido a que la aplicación los asigna en la medida en que cumplan una meta o un logro.
- 4) Alternativas de evaluación que van más allá de lo punitivo.
- 5) Dinámica de aula basada en la competencia y colaboración.
- 6) Realimentación inmediata a los estudiantes en la interacción estudiante-estudiante y docente-estudiante.
- 7) Un ambiente de aprendizaje agradable y divertido.

Oliva (2017), divide las ventajas desde la perspectiva estudiantil, y desde la perspectiva docente. Desde la estudiantil, las divide en cuatro puntos:

1. Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
2. El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
3. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.

4. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas.

Desde la perspectiva del docente:

1. Estimula la implementación del trabajo en equipo y de un aprendizaje colectivo que busca mejorar la dinámica de aprendizaje en el interior del aula.
2. La gamificación dosifica el aprendizaje con gran efectividad y motiva al estudiante a esforzarse más por sus resultados académicos.
3. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño por mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
4. La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas.

En relación al alumnado, Prensky (2005) plantea cómo lo que desea el alumno de hoy en día es ver que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir (Prensky, 2005). De este modo conseguimos que la educación que reciben es real y le da un valor. Por lo tanto, la gamificación puede favorecer todos estos deseos de los alumnos mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego. Es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación (Castellón & Jaramillo, 2013). De forma que hay que adaptar las actividades a las características del alumnado, porque un mal enfoque en este aspecto, puede producir que algo que podría ser beneficioso para el alumno, acabe por convertirse en un problema.

Por lo tanto, la gamificación en un enfoque educativo trae beneficios como un mayor control y seguimiento a las acciones que adelantan los estudiantes; las actividades

evaluativas pierden su carácter punitivo; la relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación, y promueve el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento. (Ardila-Muñoz, 2019)

Pero no todo es positivo si no se realiza de forma correcta ya que un aspecto que hay que tener en cuenta es que desarrollar juegos específicos para los contextos educativos implica un elevado costo, ya que se intenta luchar contra la sobreestimulación a la que se enfrenta el alumnado por la cantidad de videojuegos comerciales a los que acceden. Además, si el alumnado no muestra interés alguno por su aprendizaje la gamificación de una actividad puede incluso llegar a contaminar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tori, 2015). Es un hecho que la motivación influye en el aprendizaje, hasta el punto de llegar a ser uno de los principales objetivos de los profesores: motivar a sus estudiantes. Sin embargo, la falta de motivación es una de las causas importantes que se debe valorar en el fracaso de los estudiantes, especialmente cuando se fundamenta en la distancia establecida entre los actuantes del proceso.(Olanco Hernández, 2011). Por lo tanto, el papel del maestro es muy importante a la hora de diseñar las actividades ya que si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje.(Castellón & Jaramillo, 2013)

En definitiva, podemos decir que son diversos los beneficios de la gamificación dentro del aula, es una metodología que ayuda a motivar al alumno, y a consecuencia de esta motivación, ayuda al profesor a conseguir el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero hay que tener ciertos aspectos en cuenta, ya que una mala elaboración de la actividad, o una mala evaluación del proceso, puede hacer que el alumno se desmotive, o que lo guiemos de forma equivocada. El maestro debería estudiar bien los beneficios y sobretodo, las desventajas de este recurso metodológico, de forma que pueda estar preparado a las diferentes dificultades que se encuentre durante el proceso.

#### **4.2.3 El rol del maestro en el proceso de gamificación**

El docente tiene que ponerse como objetivo primordial de su labor educativa el desarrollar competencias formativas en los estudiantes que permitan poner en relieve el cúmulo de conocimientos adquiridos; también es importante que el docente busque

cómo potenciar la capacidad de los educandos para razonar creativa y críticamente, ante lo cual vemos en la gamificación la estrategia idónea para tales propósitos. (Oliva, 2017)

Como hemos observado, el papel del maestro es muy importante en este proceso, ya que según como se elabore la actividad, dependerá de la motivación y del éxito de la misma. El docente debe tener la habilidad y la pericia de consolidar las diversas competencias de los educandos, logrando identificar la manera cómo el ejercicio educativo puede atrapar al estudiante en una esfera de motivación que lo lleve a ejecutar en forma productiva las habilidades y competencias innatas en su diaria interacción con la tecnología y vincular su formación profesional con las dinámicas que se encuentran detrás de los videojuegos.(Oliva, 2017)

El maestro, a la hora de llevar a cabo una actividad gamificada, tiene que tener en cuenta unas pautas: (Linehan, Ben, Lawson, & Chan, 2011)

- Experimentación repetida: se debe permitir que el estudiante jugador pueda realizar repeticiones de la actividad para alcanzar la meta.
- Inclusión de ciclos de retroalimentación rápida: es necesario proporcionar información inmediata que ayude a los estudiantes a mejorar su estrategia y tener una mejor oportunidad de éxito en el siguiente intento.
- Adaptación de las tareas a los niveles de habilidad: los buenos juegos ayudan a los jugadores a estimar de manera realista sus posibilidades de éxito. Los diferentes niveles con objetivos adaptados a las habilidades de los estudiantes permiten mejorar su motivación.
- Intensificación progresiva de la dificultad de las tareas: ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades y suponen nuevos retos.
- División de tareas complejas en subtareas más cortas y simples: esto ayuda a los estudiantes a hacer frente a la complejidad de la tarea.
- Diseño de diferentes rutas hacia el éxito: la planificación de diferentes formas de alcanzar los objetivos es una forma de personalización de las actividades.
- Incorporación de recompensas y actividades de reconocimiento social (por ejemplo profesores y compañeros): ser recompensado y valorado promueve el estatus social de los estudiantes.

Es muy importante el papel del profesorado en el proceso enseñanza-aprendizaje de la gamificación ya que tiene la importante tarea de realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del alumnado dentro de la labor docente.(Ortiz-Colón et al., 2018).

El profesor debe presentar una serie de cambios y desafíos en esta nueva concepción: encontrar la pasión del estudiante, profundizar a veces más allá de los planes de estudio y no tener miedo a perder el control de la clase.(Jaramillo & Castellón, 2012)

El maestro deber ser un guía en el proceso, de forma que deberá buscar diferentes formas de motivar al alumno, y de llegar a crear actividades atractivas y productivas para ellos.

### **4.3 Escape Room o breakout educativo**

Las Escapes Room o conocidas como Real Escape Games, se originaron en Japón en el año 2007, y posteriormente, tuvieron una rápida y reciente extensión por diferentes zonas de Europa (Borrego, Fernández, Blanes, & Robles, 2017).

Las salas de escape son juegos de acción en vivo donde los jugadores descubren pistas, resuelven rompecabezas y realizan tareas en una o más habitaciones con el fin de alcanzar una meta específica (por lo general escapando de la habitación) en una cantidad limitada de tiempo. (Jiménez Sánchez, Lafuente Ureta, Ortiz Lucas, Bruton, & Millán Luna, 2017).

La experiencia del Room Escape comienza cuando los jugadores conocen a su Game Master (conductor del juego) que les resume al inicio lo que va a suceder durante la siguiente hora dándoles las reglas para el juego. Si suele haber una historia de fondo, los jugadores pueden ver previamente un video o recibir un fragmento de texto para leer. Una vez que comienza el juego la puerta se cierra y permanece bloqueada a la vez que comienza un reloj de cuenta regresiva. Es entonces cuando los jugadores exploran la sala en busca de pistas ocultas de tal forma que en algún momento se descubre un rompecabezas o un enigma debiendo averiguar cómo se puede resolver. La solución a este enigma conducirá a algo más, tal vez un código para un candado, por ejemplo. El equipo sigue trabajando en los distintos retos compartiendo información sobre lo que se

encuentra. El rompecabezas final proporciona la llave para abrir la puerta y "escapar" de la habitación (Jiménez Sánchez et al., 2017).

El breakout es una experiencia similar al escape room con la diferencia de que en el breakout el objetivo es abrir un cofre, caja, candado, etc. A la hora de aplicarlo a las sesiones, de acuerdo con Negre (2017) un "breakout" se define como un juego "donde el objetivo consiste en abrir una caja cerrada con diferentes tipos de candados. Para conseguir los códigos que los abren es necesario resolver problemas, cuestionarios y enigmas". Este tipo de estrategia metodológica permite que el alumnado (a) sea capaz de adaptarse a cualquier contenido curricular, (b) promueva la colaboración y el trabajo en equipo, (c) desarrolle el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas, (d) mejore la competencia comunicativa, (e) plantee retos ante los que se debe perseverar, (f) construya pensamiento deductivo, (g) aprenda a trabajar bajo presión, (h) sea los protagonistas del aprendizaje y que, además, tenga un componente lúdico que incremente la motivación (Negre, 2017).

Como podemos observar, los Escape Rooms o breakouts son muy recientes dentro de nuestra sociedad, pero gracias a las tecnologías de hoy en día, se ha trasladado rápidamente a nuestra sociedad. Cada vez son más los maestros y profesores que deciden utilizar este juego como herramienta metodológica. Bajo mi punto de vista es una opción muy motivadora de cara al alumno, y puedes utilizar diferentes temáticas, que le dará un plus de diversión y dinamización a la sesión.

#### **4.4 El currículum de primaria y el juego-gamificación**

En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo.

El profesor debe enfocar la metodología y enlazarla con el currículum para obtener los objetivos y competencias necesarios.

En dicha propuesta didáctica, enfocada a la materia de la Educación Física, trabajaremos los siguientes contenidos que encontramos dentro del currículum de Educación Física de las Islas Baleares (Decreto 32/2014, de 18 de Julio). Dichos contenidos son:

## **“Bloque 2. Habilidades motrices”**

- Adaptación de la ejecución de las habilidades motrices a contextos de práctica de complejidad creciente, con eficiencia y creatividad.
- Resolución de problemas motores de cierta dificultad.
- Dominio motor y corporal desde un planteamiento previo a la acción mediante los mecanismos de decisión y control.
- Conocimiento y práctica de las capacidades físicas básicas y su relación con el nivel de ejecución motriz. Reconocimiento los niveles propios.
- Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor.

## **“Bloque 4. Actividad física i salud”**

- Reconocimiento de los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y el bienestar. Identificación de las prácticas no saludables.
- Mejora de las capacidades físicas orientadas a la salud.
- Conocimiento y prevención de lesiones en la actividad física. calentamiento, dosificación del esfuerzo y recuperación.

## **“Bloque 5. Juego y actividades deportivas”**

- Reconocimiento del juego y del deporte como a fenómenos sociales y culturales.
- Uso adecuado de las habilidades motrices básicas. Iniciación a las habilidades específicas de los diferentes deportes.
- Conocimiento y práctica de las estrategias básicas de los juegos deportivos relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación / oposición.
- Respeto, tolerancia y colaboración con las personas que participan en el juego y rechazo de los comportamientos antisociales. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas de juego y actitud responsable en relación con las estrategias establecidas.

Dentro del currículum encontramos diferentes competencias para trabajar. Las competencias que trabajaremos en esta propuesta didáctica son:

- **Competencia en comunicación lingüística:** es importante trabajar tanto el lenguaje verbal como el no verbal. Con las actividades de la práctica, los alumnos trabajarán estos aspectos ya que realizarán muchos intercambios comunicativos, ya sea comunicación alumno-alumno, o alumno-profesor.
- **Competencia matemática:** la competencia matemática está muy integrada en las sesiones de Educación Física. Las capacidades para usar el razonamiento matemático, será un aspecto clave que los niños tendrán que desarrollar para resolver algunos de los desafíos presentados en la herramienta, escape room.
- **Competencia social y cívica:** Los alumnos deberán tener una actitud positiva a la hora de relacionarse con los compañeros y a la hora de realizar las actividades. Trabajarán aspectos como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos.
- **Aprender a aprender:** los alumnos se enfrentan a tareas motrices complejas. Estas son planteadas como retos a los que ellos deben enfrentarse y superar con el fin de, ir ganando confianza en sí mismos. Estas situaciones se darán a través de, una organización individual o cooperativa promoviendo así que, los educandos se inicien e involucren en el aprendizaje.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Se fomentará a través de las actividades un espíritu autónomo y emprendedor. Dicha propuesta permitirá a los alumnos tomar decisiones, y adoptar diferentes roles.

## 5. MARCO EMPÍRICO

5.1. Introducción

5.2. Contexto

5.3. Metodología

5.4. Sesiones

5.5. Evaluación

### 5.1 Introducción

Mi propuesta didáctica trata de una sesión de Educación Física realizando un breakout con un hilo conductor de Harry Potter para los alumnos de 4º de Primaria. Es la sesión número cuatro de la Unidad Didáctica 4, donde trabajaremos saltos. Anteriormente habremos hecho la unidad didáctica 2 trabajando el esquema corporal y la unidad didáctica 3 de equilibrios. Por este motivo situamos esta sesión durante el mes de

diciembre, donde ya podrán desarrollar una serie de habilidades motrices de manera más coordinada ya que ya han trabajado el esquema corporal y los equilibrios. En la sesión se explica los objetivos, contenidos y competencias que se trabajará en ella. Con esta propuesta quiero que se vea, por un lado, cuáles son mis intenciones didácticas, y por otro, conseguir esa unión necesaria entre el currículum, propuesta curricular y programación didáctica (PD).

## **5.2 Contexto**

### **5.2.1 Características del centro.**

La programación está pensada para llevarse a cabo en un colegio público que se encuentra situado en el centro de Palma, entre dos barrios. Cuenta con un paisaje urbano formado por viviendas instaladas, especialmente las más próximas en el centro y, por lo tanto, pertenecientes mayoritariamente a las familias de los alumnos más pobres. El otro barrio, cuenta con viviendas que están en edificios elevados, más modernos con buenas infraestructuras y equipaciones adecuadas. El nivel socioeconómico de la población es media y media-baja. El horario lectivo es de 9:00 a 14:00 horas. Se trata de un centro de dos líneas, puesto que el centro cuenta con 6 aulas de Ed. Infantil y 12 de Primaria. En el centro hay dos maestros especialistas de EF, que suelen repartirse los grupos. El claustro se encuentra compuesto por un total de 30 maestros, entre los cuales hay, además de los dos maestros de EF, 7 de Educación Infantil, 13 de Educación Primaria, 1 de Educación musical, 2 de inglés, 2 de pedagogía terapéutica, 1 de audición y lenguaje y 2 maestros de religión católica. La psicopedagoga y la trabajadora social de los equipos de orientación educativa y psicopedagogía tienen dos intervenciones semanales en la escuela. El centro se encuentra en buen estado de conservación, y dispone de espacios comunes habituales, como la biblioteca o una antigua aula destinada ahora a aula de informática. Dispone de gimnasio, también hay una sala de psicomotricidad, dos pistas grandes, una de fútbol y una de baloncesto pintadas con las marcas correspondientes, también hay un patio bastante grande solo para los niños de Educación Infantil y un porche grande para protegerse del sol. La reflexión y el análisis de la escuela siempre son presentes para elaborar proyectos de mejora que reflejen la realidad social y cultural que se hace patente en el colegio. La intención de la escuela es realizar proyectos que permitan seguir trabajando para favorecer el cambio, el

crecimiento, en todos los aspectos (organizativo y de gestión, pedagógico, de relación con el entorno...) para asegurar una educación innovadora y de calidad, una escuela inclusiva, preocupada por la enseñanza, el aprendizaje, el rendimiento y el bienestar de todo el alumnado sin exclusión, basada en los principios de: la atención a las necesidades emocionales del alumnado, la creación y la convivencia y el éxito escolar. Los rasgos definidos del PEC son: una escuela verde respetuosa en la preservación del medio ambiente, una escuela integradora donde haya igualdad de oportunidades, una escuela participativa y democrática y una escuela mallorquina donde el catalán es la lengua vehicular y de enseñanza. La lengua familiar que destaca en la escuela es el castellano, después le sigue, el chino, el árabe, y con un tanto por ciento más pequeño encontramos el francés inglés y rumano. El hecho de que se hablen tantas lenguas provoca una dificultad en el aprendizaje, por eso es muy importante llevar a cabo medidas de refuerzo para favorecer al máximo la comunicación y el rendimiento escolar de los alumnos. La parte positiva de este aspecto, es que hay una gran integración por parte de los alumnos, los niños ya desde pequeños se acostumbran a relacionarse y a respetar diferentes culturas y sobre todo aprenden a aprender de los otros. Los proyectos específicos que se desarrollan son: el proyecto todos leemos, proyecto de educación ambiental, el proyecto lingüístico y el proyecto de convivencia escolar.

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

La programación está pensada para llevarla a cabo en el cuarto curso de Educación Primaria. En el aula de 4º A son 24 alumnos, 14 niños y 10 niñas, mientras que en el aula de 4.º B son 24 alumnos, 13 niños y 11 niñas. Cada grupo tiene dos sesiones semanales de EF de 50 minutos de duración cada una. El grupo de 4ºB es un grupo donde la mayoría de los alumnos son procedentes de etnia gitana, hay muchos de absentismos y muchos de ellos tienen un coeficiente intelectual inferior a la media, por lo tanto, se tiene que tener mucho en cuenta a la hora de hacer la programación. Respecto a las características socio-familiares, hay que destacar que hay alumnos con situaciones de abandono o desestructuración familiar o situaciones de marginación (familia con problemas de toxicomanía, padres que están en la prisión o ausentes, pobreza extrema...), así como también hay alumnos con situaciones socio-familiares favorables. Todos estos aspectos pueden condicionar el comportamiento de los alumnos. A nivel actitudinal son alumnos que generalmente tienen un buen comportamiento puesto que están muy motivados por las clases de EF, pero tienen

facilidad para estropearse. Alguno de ellos puede llegar a presentar conductas agresivas y malas contestaciones con el objetivo de llamar la atención del adulto. Por este motivo habrá que hacer una programación basada con la cooperación, (utilizando la herramienta metodológica de la gamificación) la educación en valores, la convivencia y el respeto hacia los otros con el fin de mejorar la actitud y las relaciones con los demás.

### **5.3 Metodología**

Este apartado da respuesta a la cuestión curricular de cómo enseñar. La metodología de esta programación se basará primordialmente en unos principios didácticos los cuales están encaminados a un aprendizaje significativo, utilizando modelos constructivistas de enseñanza-aprendizaje, concretamente la gamificación. Hay que tener en cuenta que la metodología va encaminada a que sea motivadora para el alumno, teniendo en cuenta las características de cada niño, socializadora, favoreciendo la integración social y activa en su aprendizaje. Los principios didácticos con los cuales nos basaremos son:

-Trabajaremos con competencias: dentro de cualquier unidad didáctica, sesión o parte del proceso educativo, haremos trabajo con aspectos referentes además de un bloque de contenidos y con competencias básicas, puesto que el alumno tiene que lograr los objetivos y consecuentemente las competencias, y nuestra área de EF contribuye al desarrollo de diferentes competencias.

-El carácter lúdico: utilizaremos el juego con un hilo conductor como recurso didáctico, de este modo nos adaptamos a las características de los alumnos de segundo ciclo en las que el juego actúa como elemento motivador dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, las formas serán lúdicas, activas y participativas, siempre evitando la eliminación, y reforzando la cooperación y el juego en equipo, nos interesa que el niño esté en continúa acción y motivado.

-Técnicas de enseñanza: Las técnicas de enseñanza que se utilizarán dependen de la actividad que se tenga que realizar y de la edad de los alumnos. En cuanto a los alumnos del segundo ciclo se usará fundamentalmente, la técnica de GAMIFICACIÓN. Ahora bien, las técnicas que también se utilizarán serán: descubrimiento guiado, enseñanza recíproca, asignación de tareas, investigación libre o estilo creativo, y en algunos casos el mando directo.

-La motivación: es un elemento a tener muy en cuenta y que intentaremos favorecer a todas nuestras propuestas, por ello llevaremos a cabo un hilo conductor durante toda la sesión que los mantenga intrigados y motivados.

-Normas de comportamiento: a principio de curso quedarán consensuadas y justificadas todas las normas, las cuales van encaminadas a un grupo donde se tiene que potenciar la cooperación, la convivencia, las relaciones sociales, la solidaridad... por lo tanto los niños tienen que conocer la manera de trabajar, las rutinas, los hábitos...hace falta que todas las normas sean aceptadas por el grupo-clase. Es importante que queden muy claras a principio de curso y trabajarlas a lo largo del mismo para así favorecer un clima positivo.

#### 5.4 Sesión

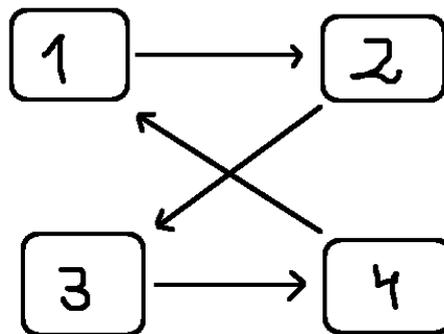
<b>Título: LA VARITA DE HARRY POTTER</b>		
<b>Número de la sesión: 4</b>	<b>Fecha: 10/12/19</b>	<b>Duración: 50 min.</b>
<b>Lugar donde se realizará:</b> gimnasio		
<b>Objetivos específicos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Practicar diferentes tipos de saltos.</li><li>-Adquirir autonomía y confianza en diferentes saltos.</li><li>-Experimentar la sensación de logro.</li><li>-Desarrollar el pensamiento deductivo y la imaginación en diferentes actividades.</li><li>-Participar en actividades que establezcan relaciones de cooperación para alcanzar el éxito.</li></ul>		
<b>Bloque de contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Bloque 2. Habilidades motrices</li><li>Bloque 4. Actividad física i salud</li><li>Bloque 5. Juegos y actividades deportivas</li></ul>		
<b>Contenidos específicos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>-Realización de actividades y juegos que impliquen el uso de diferentes tipos de saltos.</li><li>-Autoconfianza y autonomía en diferentes saltos.</li><li>-Desarrollo del pensamiento deductivo y la imaginación.</li><li>-Experimentación de la sensación de logro.</li><li>-Conocimiento y práctica de estrategias básicas de cooperación en actividades físicas.</li><li>-Aceptación del rol que le corresponde dentro del equipo y respeto por sus compañeros.</li><li>-Adquisición de hábitos de higiene.</li></ul>		

<p><b>Competencias clave:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Competencia lingüística</li> <li>-Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</li> <li>-Competencias sociales y cívicas</li> <li>-Aprender a aprender</li> <li>-Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</li> </ul>	
<p><b>Agrupamientos:</b> 4 grupos de 6 alumnos cada uno.</p>	<p><b>Material:</b> 10 conos de color rojo, 10 amarillos, 10 verdes y 10 azules, 2 cuerdas de color rojo, 2 amarillas, 2 verdes y 2 azules. 2 colchonetas gruesas. Picas y colchonetas para hacer salto de atura. 15 Aros, lápices, hojas en blanco.</p>
<p><b>DESARROLLO:</b></p> <p><b><u>Activación 8':</u></b></p> <p>Pasamos lista para comprobar quien trae la bolsa de higiene y a continuación explicamos que la sesión de hoy consistirá en un breakout. Acaban de entrar en el gimnasio donde todo el material estará colocado. La clase se dividirá en 4 grupos de 6 alumnos, cada grupo será un color, verde, amarillo, rojo y azul. Primero de todo les explicaremos las normas básicas sobre el breakout y las normas que seguirá la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Su objetivo será encontrar el cofre donde estará la varita mágica de Harry Potter.</li> <li>-Imprescindible la participación de los 4 grupos, y de sus respectivos miembros, el trabajo en equipo es muy importante, al final sabrán el por qué.</li> <li>-En cada actividad encontraran una pista del color de su equipo.</li> <li>-Será muy importante que les quede claro que no pueden tocar ninguna pista que no sea de su color.</li> <li>-El material que se utilice en cada prueba debe dejarse como al inicio una vez utilizado.</li> <li>-Deben de ser muy precisos en las actividades porque cada actividad requiere un tiempo, para así poder realizarlas todas, pueden consultar el tiempo que llevan preguntando al maestro.</li> <li>-En caso de tener problemas, y llevar mucho tiempo en una actividad podemos pedirle una pista al profesor.</li> </ul> <p>Les daremos algunas pautas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Es muy importante la comunicación y el respeto entre los miembros del equipo.</li> </ul>	

-Se puede compartir la información, el trabajo en equipo siempre es fundamental.

Seguidamente les daremos un sobre con una carta de Harry Potter a cada grupo que conllevará la narrativa de la sesión y a partir de ahí podrán empezar las actividades. (Anexo 1).

Cabe destacar que todos los grupos empezaran en la misma prueba y a partir de allí cada equipo realizará la segunda prueba en diferentes estaciones (observar la imagen), para así no solaparse en las actividades y aprovechar el máximo tiempo de compromiso motor y no esperar para poder utilizar el material. Aun así, como no todos los grupos realizar las actividades en el mismo espacio de tiempo, en cada estación habrá material duplicado por si algún equipo se encuentra en una misma actividad.



-El grupo azul irá a la estación número 1. (Comba)

-El grupo verde a la estación número 2. (Colchonetas)

-El grupo amarillo irá a la estación número 3. (Aros)

-El grupo rojo irá a la estación número 4. (Salto altura y triple salto)

Los grupos seguirán el sentido de la rotación como se indica en la imagen.

En esta sesión explicaremos el itinerario de pruebas del equipo azul.

### **Primera actividad: 6'**

Cada equipo empezará desde el punto de partida señalado por el maestro, con los pies juntos deberán ir saltando hasta donde estén colocados los conos. Los conos serán como piedras mágicas que debajo esconden páginas del libro de pocimas de los brujos de la academia de Hogwarts. Cuando lleguen a los diferentes conos de su color, descubrirán que han recolectado unas 20 páginas y deben de unirlos para formar el puzle, el cual resolverán y les dará la pista para pasar a la siguiente prueba.

(En el puzle estará escrita la siguiente frase: para crear vuestra pócima debéis buscar una serpiente azul (una cuerda) y hacerla rodar 100 veces (realizar entre los miembros de vuestro equipo 100 saltos a la comba) y así conseguiréis los 100 escalones que os subirán arriba del castillo.

### **Parte principal (30'):**

#### **Segunda actividad: 6'**

Una vez han llegado a la zona de las cuerdas encontrarán un papel que pondrá:

Acercaros al castillo realizando 100 saltos entre los compañeros del equipo. Coger dos cuerdas largas del color de tu equipo, por cada cuerda, dos la harán rodar y uno saltará, hay que intercambiarse los roles, de forma que todos rodéis la cuerda y todos saltéis. Una vez hayáis realizado los 100 saltos os habréis acercado al castillo y ya podéis coger el papel del color de tu equipo que está enrollado en la cuerda.

En el papel pondrá: dejaréis de ser aprendiz brujo si realizáis este crucigrama con éxito (anexo 2) la palabra escondida os guiará a la siguiente prueba y ya seréis hechiceros de Hogwarts.

#### **Tercera actividad: 6'**

Cuando hayan realizado el crucigrama, descubrirán que la palabra escondida es “colchoneta” e irán hasta ella. Allí verán un papel de su color que pondrá: junto al castillo hay un río con cocodrilos el cual debéis de atravesar con esta balsa (colchoneta) todos los miembros de un equipo llevarán la colchoneta gruesa hasta el otro extremo del gimnasio junto a una mesa, saltando encima, sin levantarla, de manera que su impulso la desplace, y sólo puede subirse encima un alumno a la vez. Cuando la hayan llevado deberán dejarla otra vez en el lugar de inicio. En el extremo del gimnasio habrá una mesa y ahí encima encontrarán otro papel de su color que les guiará mediante un código de letras (anexo 3) para la siguiente prueba.

#### **Cuarta actividad: 6'**

En el papel verán escrito: con este código conseguiréis abrir la barrera del castillo. Con el código de letras descubrirán la palabra secreta que será: espalderas. Allí verán colocado el material, una colchoneta y unas picas para realizar saltos, encontrarán el papel de su color que les informará de la actividad a realizar con el material y la pista para la siguiente prueba. En el papel podrán leer: cuando salgáis del castillo veréis que en el camino hay un trozo cortado, deberéis realizar un súper salto para poder continuar. Cada miembro del equipo deberá realizar 2 saltos de cada tipo. Dos saltos de altura y dos saltos de triple salto, una vez finalizados los saltos, debajo de la colchoneta encontraréis otro papel.

#### **Quinta actividad: 6'**

En el papel de su color leerán la última actividad que les guiará hasta el sobre final, en el papel

leerán: para llegar a la academia donde seréis expertos brujos, debéis atravesar un lago de agua ardiente, pero gracias a que sois casi brujos expertos podréis llegar sin quemaros siempre que estéis dentro de un aro que os va a proteger. La actividad final consistirá en coger el montón de aros que verán colocados en el suelo y sin tocar el suelo intentarán llegar hasta la puerta del gimnasio. Sólo podrán avanzar por dentro de los aros.

### **Vuelta a la calma 12'**

Cuando todos los equipos lleguen al último sobre, verán que cada sobre conlleva unas sílabas, (ABRA-CA-DA-BRA) si las unen descubrirán una palabra mágica y que por la parte de atrás formaran un mapa con la localización del cofre (cuartito del material). Una vez vayan todos juntos al cofre, leerán unas instrucciones que les llevará hasta donde está el profesor que tendrá un portátil. Introducirán la palabra mágica que han formado en el código digital para poder abrir el candado digital (anexo 4) si introducen la palabra correctamente, ¡habrán logrado su objetivo con éxito! ¡La varita de Harry Potter!, en caso de no haber introducido la correcta, deberán seguir intentándolo hasta abrir el candado digital.

Higiene personal. Cambio de camiseta.

## **5.5 Evaluación**

Para la evaluación, realizaremos una evaluación inicial el primer día de la Unidad didáctica, donde evaluaremos las capacidades iniciales que presentan nuestros alumnos en la habilidad motriz del salto. Una evaluación formativa, que se realizará a lo largo de todas las sesiones dentro de la unidad didáctica, donde evaluaremos determinados contenidos actitudinales (ropa adecuada, bolsa de higiene, actitud negativa o pasiva, resolución de conflictos). Y una evaluación final por tal de ver la progresión que se ha producido durante la unidad didáctica.

**Evaluación inicial:**

<b>Evaluación inicial saltos</b>	<b>EXPERTO 9-10</b>	<b>AVANZADO 7-8</b>	<b>APRENDIZ 5-6</b>	<b>NOVEL 4-5</b>
<b>Tiene control en saltos básicos: estáticos y dinámicos</b>	Siempre controla los saltos básicos	Casi siempre controla los saltos básicos.	A veces controla los saltos básicos.	Nunca o casi nunca controla los saltos básicos.
<b>Domina los saltos a pies juntos</b>	Siempre domina los saltos a pies juntos.	Casi siempre domina los saltos a pies juntos	A veces domina los saltos a pies juntos	Nunca o casi nunca domina los saltos a pies juntos
<b>Muestra algún tipo de sentimiento</b>	Siempre muestra algún tipo de sentimiento.	Casi siempre muestra algún tipo de sentimiento	A veces muestra algún tipo de sentimiento	Nunca o casi nunca muestra algún tipo de sentimiento
<b>Es capaz de colaborar con los compañeros.</b>	Siempre es capaz de colaborar con los compañeros.	Casi siempre es capaz de colaborar con los compañeros.	A veces es capaz de colaborar con los compañeros.	Nunca o casi nunca es capaz de colaborar con los compañeros.

**Evaluación final:**

<b>LA VARITA MÁGICA DE HARRY POTTER</b>	<b>EXPERTO 9-10</b>	<b>AVANZADO 7-8</b>	<b>APRENDIZ 5-6</b>	<b>NOVEL 4-5</b>
<b>Tiene control en diferentes tipos de saltos.</b>	Siempre controla los diferentes tipos de saltos.	Casi siempre controla los diferentes tipos de saltos.	A veces controla los diferentes tipos de saltos.	Nunca o casi nunca controla los diferentes tipos de saltos.
<b>Tiene autonomía y confianza en los diferentes saltos.</b>	Siempre es autónomo y confía consigo mismo a la hora de realizar los saltos.	Casi siempre es autónomo y confía consigo mismo a la hora de realizar los saltos.	A veces es autónomo y confía consigo mismo a la hora de realizar los saltos.	Nunca o casi nunca es autónomo y confía consigo mismo a la hora de realizar los saltos.
<b>Es capaz de mostrar la sensación de logro.</b>	Siempre es capaz de mostrar la sensación de logro.	Casi siempre es capaz de mostrar la sensación de logro.	A veces es capaz de mostrar la sensación de logro.	Nunca o casi nunca es capaz de mostrar la sensación de logro.
<b>Desarrolla el pensamiento deductivo y la imaginación.</b>	Siempre desarrolla el pensamiento deductivo y la imaginación.	Casi siempre desarrolla el pensamiento deductivo y la imaginación.	A veces desarrolla el pensamiento deductivo y la imaginación.	Nunca o casi nunca desarrolla el pensamiento deductivo y la imaginación.

<b>Es capaz de establecer relaciones de cooperación para alcanzar el éxito.</b>	Siempre establece relaciones de cooperación para alcanzar el éxito.	Casi siempre establece relaciones de cooperación para alcanzar el éxito.	A veces establece relaciones de cooperación para alcanzar el éxito.	Nunca o casi nunca establece relaciones de cooperación para alcanzar el éxito.
---	---	--	---	--

## 6. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

La limitación principal es que dicha propuesta didáctica no se ha podido llevar a cabo dentro de un aula, por tanto, en relación a la práctica, no he podido experimentar ninguna limitación. En cuanto a las limitaciones del estudio durante la realización del TFG cabe indicar que lo más complicado ha sido encontrar documentos que relacionen clases de escape room o breakout con la Educación Física en Primaria, ya que esta metodología es bastante reciente, y actualmente es cuando diferentes maestros las están poniendo en práctica.

## 7. CONCLUSIÓN

Una vez finalizado el TFG y reflexionando sobre todo el trabajo realizado, me he dado cuenta de todo lo que me ha aportado, me ha ayudado a ampliar mi visión sobre lo que es ser maestro y sobretodo, el esfuerzo que hay detrás de una sesión, todos los conocimientos previos y trabajo que debe realizar el maestro a la hora de preparar las clases. Me he dado cuenta de que ser maestro es un aprendizaje continuo, donde día a día debes investigar y aprender más sobre las nuevas metodologías para aplicarlas dentro del aula.

He podido observar la gran variedad de metodologías que podemos encontrar a la hora de elaborar una unidad didáctica, y sobretodo la gran diferencia que hay para los

alumnos a la hora de recibir una clase más dinámica, divertida y motivadora para ellos. Creo que es importante que el maestro busque estos objetivos dentro de sus clases, ya que los alumnos podrán aprender los conceptos de una forma más divertida, significativa y motivadora para ellos.

Realizar este trabajo me ha ayudado como futuro maestro, he entendido de la importancia que tiene una buena programación, lo importante que son las evaluaciones, ya que gracias a ellas podemos observar de forma más concreta la evolución de los alumnos, pero también le sirve al maestro para saber si está enfocando de forma correcta el proceso enseñanza aprendizaje.

Gracias a la elaboración de este TFG he aprendido mucho sobre una metodología gamificada, de la importancia que tiene el juego (siempre con unos objetivos curriculares) en el proceso de aprendizaje del alumno. He podido investigar sobre los escape rooms, y sobre el breakout dentro del aula, una herramienta muy motivadora, que puedes escoger dentro de una gran variedad de temas un hilo conductor que ayudará a la motivación de las clases. Con dicha herramienta podrás trabajar los conceptos que el maestro desee, con garantías de tener un alto porcentaje de motivación en las clases y con ello un posible éxito en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## 8. ANEXOS

Anexo 1:



*Hola clase de 4º soy Harry Potter y necesito vuestra ayuda urgentemente. Hace unos días me robaron mi varita mágica con pluma de fénix. Voldemort sabe que es la única forma que tiene para vencerme, ya que él posee una varita igual y conoce de su gran poder. Necesito que por favor encontréis mi varita, ya que yo sin ella no puedo salir de mi habitación de Hogwarts, porque Voldemort me encontraría. Antes de todo necesito que lleguéis al castillo y a la academia de Hogwarts, os convirtáis en brujos y así encontraréis mi varita.*

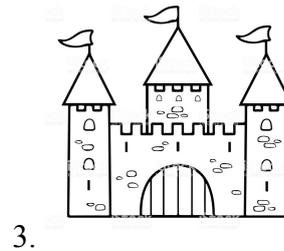
*Para iniciar la búsqueda de mi varita, deberéis construir un puzle, una vez resuelto el puzle os guiará a la siguiente pista.*

*Cada grupo debe realizar el puzle de su color. Las piezas las encontraréis debajo de los conos del color de vuestro equipo (es decir el equipo azul sólo cogerá las piezas que se*

encuentren debajo de los conos azules). Una vez reunidos todas las piezas debéis montar el puzle en grupo.

Anexo 2 sin resolver:

	1.								
2.									
	3.								
	4.								
5.									
	6.								
7.									



Anexo 2 resuelto:

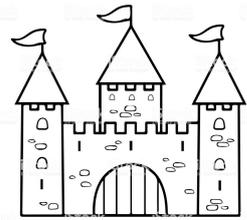
1.	C	A	P	A					
2.	R	O	N						
	L								
3.	C	A	S	T	I	L	L	O	
4.	H	E	R	M	I	O	N	E	
5.	V	O	L	D	E	M	O	R	T
	N								
6.	E	S	C	O	B	A			
	T								
7.	V	A	R	I	T	A			



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

Anexo 3:

	1	2	3	4	5	6
A	J	A	S	H	A	O
B	B	D	P	M	R	E
C	D	M	N	E	V	U
D	T	B	S	E	A	O
E	P	N	R	Z	V	F
F	Q	S	Y	B	C	L

- **Busca los códigos por el mismo orden y encuentra la palabra secreta:**

C4 – F2 – B3 – A5 – F6 – C1 – B6 – E3 – A2 – D3

(Respuesta: ESPALDERAS)

Anexo 4:

Enlace para el candado digital:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoLZ5tCTtKdPmnHpYaet43qW-nPoQqLP5zICfZkFPmMJgUpw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoLZ5tCTtKdPmnHpYaet43qW-nPoQqLP5zICfZkFPmMJgUpw/viewform?usp=sf_link)

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, T. J. (1997). Motivar para el aprendizaje. *Innova*.
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación En Educación*, 12(24), 71–84.  
<https://doi.org/10.11144/javeriana.m12-24.stge>
- Bisquerra Alzina, R., Álvarez Fernández, M., & Psicopedagógica, G. de R. en O. (2006). Educación emocional y bienestar. In *Educación emocional*. <https://doi.org/DOI: 10.1515/bap-2012-0019>
- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., & Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. *Journal of Technology and Science Education*. <https://doi.org/10.3926/jotse.247>
- Burke, B. (2012). Gamification 2020: What Is the Future of Gamification? *Gartner*.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. In *Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*.
- Castellón, L., & Jaramillo, Ó. (2013). Educación y Videojuegos: Hacia un Aprendizaje Inmersivo. In *Homo Videoludens 2.0, de Pacman a la Gamificación*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2011.01259.x>
- Cruzado, D., & Rodríguez, T. (2013). El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre*. <https://doi.org/10.1046/j.1523-1739.2002.01664.x>
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. *Chi 2011*. <https://doi.org/978-1-4503-0268-5/11/0>
- Durall Gazulla, E., Gros Salvat, B., Maina, M. F., Johnson, L., & Adams, S. (2012). Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017. *Trabajos de Investigación*. [https://doi.org/10.1016/S1566-2772\(02\)00011-7](https://doi.org/10.1016/S1566-2772(02)00011-7)
- Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2006). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*.
- Foxman, M. (2014). *Rethinking Gamification*. *Rethinking Gamification*. <https://doi.org/10.14619/001>
- García, F. (2016). El dibujo de la figura humana “ Avatar ” como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*.
- González González, C. S., & Mora Carreño, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. In *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics (RTMI'12)*.
- J. C. Cortizo, F. C. B. M. L. D. A. V. J. P. (2011). Gamificación y docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. In *Jornadas de Innovación Universitaria 2011*.
- Jaramillo, O., & Castellón, L. (2012). Educación y videojuegos. (Spanish). *Education and Video Games. (English)*.
- Jiménez Sánchez, C., Lafuente Ureta, R., Ortiz Lucas, M., Bruton, L., & Millán Luna, V. (2017). Room Escape: Propuesta de Gamificación en el Grado de Fisioterapia. <https://doi.org/10.4995/inred2017.2017.6855>
- Kapp, K. M. (2012). What Is Gamification? In *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*.

<https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>

- Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.007>
- Linehan, C., Ben, K., Lawson, S., & Chan, G. G. (2011). Practical, appropriate, empirically-validated guidelines for designing educational games. In *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979229>
- Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27>.
- Melchor Ferrer, E. (2012). Gamificación y Elearning: un ejemplo con el juego pasapalabra. In *2012 EFQUEL Innovation Forum*.
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>
- Negre, C. (2017). «BreakoutEdu», microgamificación y aprendizaje significativo-educaweb.com. Recuperado 2 de noviembre de 2018, de <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/>
- Olanco Hernández, A. (2011). La motivación en los estudiantes universitarios. *Actualidades Investigativas En Educación*. <https://doi.org/10.15517/aie.v5i2.9157>
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pintrich, P. R., & Garcia, T. (1993). Intraindividual differences in students' motivation and self-regulated learning. *Zeitschrift Für Pädagogische Psychologie/ German Journal of Educational Psychology*.
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational Leadership*.
- Reig, D. (2013). Los jóvenes en la era de la hiperconectividad. *Fundación Telefónica*.
- Romero Sandí, H., & Rojas Ramírez, E. (2013). La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. *Innovation in Engineering, Technology and Education for Competitiveness and Prosperity: Proceedings of the 11th Latin American and Caribbean Conference for Engineering and Technology*. <https://doi.org/0982289669>
- Tori, R. (2015). Tecnologia e metodologia para uma educação sem distância. *EmRede - Revista de Educação a Distância*, 2(2), 44–55. Retrieved from <https://www.aunired.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/64>
- Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de La Escuela Superior de Tlahuelilpan*. <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). The Gamification Toolkit: Game Elements. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, 69–83.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification By Design*. Vasa.

<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>