



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo

Diseño de una programación didáctica utilizando la gamificación como elemento conductor

María Riera Sáez

TRABAJO FIN DE GRADO

Tutor: David Méndez Alonso

Convocatoria:

Noviembre

Enero

Mayo X

Julio

Curso académico: 2023/ 2024

**GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
UNIVERSIDAD DE OVIEDO**



FACULTAD PADRE OSSÓ



DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD DEL TRABAJO FIN DE GRADO ¹

D/D^a. María Riera Sáez, estudiante del Grado en Maestro en Educación Primaria de la Facultad Padre Ossó (Centro Adscrito a la Universidad de Oviedo) del curso 2023-2024, como autor/a del TFG titulado: Diseño de una programación didáctica utilizando la gamificación como elemento conductor.

DECLARO QUE: El trabajo que presento para su exposición y defensa es original y no he utilizado fuentes de información, sin mencionar de forma clara y estricta su origen, tanto en el cuerpo del texto como en la bibliografía. Asimismo, soy plenamente consciente de que el hecho de no respetar estos términos es objeto de sanciones universitarias y/o de otro orden.

En Oviedo, a 4 de junio de 2024

Firmado: María Riera Sáez.

¹ Acuerdo de 5 de marzo de 2020, del Consejo de Gobierno de la Universidad de Oviedo, por el que se aprueba el Reglamento sobre la asignatura Trabajo Fin de Grado en la Universidad de Oviedo, art. 8.3: “La memoria del TFG presentado deberá incluir, de forma obligatoria, una declaración del estudiante que asegure la originalidad de la obra y que se han citado debidamente las fuentes utilizadas. El tribunal que evalúa el trabajo podrá utilizar herramientas informáticas para detectar coincidencias”.

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	3
PALABRAS CLAVE	3
KEY WORDS	3
1. MARCO TEÓRICO	4
1.1 ¿QUÉ ES GAMIFICAR?	4
1.2.- EFECTOS DE LA GAMIFICACIÓN SOBRE LA MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO.	6
1.3.- LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA.	9
1.4 OBJETIVOS	14
2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	15
2.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	15
2.2 OBJETIVOS GENERALES	16
3. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
3.1 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA E INTENCIÓN EDUCATIVA	23
3.2 METODOLOGÍA UTILIZADA	24
3.3 TEMPORALIZACIÓN	26
3.4 ACTIVIDADES	26
3.5 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	39
3.6 EVALUACIÓN	40
4. IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA	41
5. CONCLUSIONES	42
6. BIBLIOGRAFÍA	43
7. ANEXOS	47

Resumen

En el presente Trabajo Fin de Grado, se presenta una planificación didáctica para trabajar la gamificación y su preparación para implementarla en un aula de 6º de Educación Primaria, donde se cambia el elemento conductor de las situaciones de aprendizaje en cada trimestre. Empezando con Tadeo y Jones, siguiendo con Thanos y su guante de gemas y, por último, y con un mayor desarrollo en Mario Bros.

Con el empleo de esta metodología activa se pretende hacer partícipe al alumnado de su propio aprendizaje, asumiendo roles y responsabilidades donde deban tomar decisiones y cooperar para conseguir un objetivo final. Además, se trabaja el autoconocimiento, los límites y con ella las relaciones intrapersonales e interpersonales con los iguales.

Abstract

In this Final Degree Project, a didactic plan is presented to work on gamification and its preparation for implementation in a 6th-grade Primary Education classroom, where the central theme of learning situations changes each trimester. It starts with Tadeo and Jones, continues with Thanos and his Infinity Gauntlet, and finally, with more extensive development, Mario Bros. The use of this active methodology aims to involve students in their own learning, assuming roles and responsibilities where they must make decisions and cooperate to achieve a final goal. Furthermore, it focuses on self-awareness, boundaries, and interpersonal and intrapersonal relationships with peers.

Palabras clave

Gamificación, motivación, Mario Bros, juego

Key words

Gamification, cause, Mario Bros, game

1. Marco teórico

1.1 ¿Qué es gamificar?

“Gamificar es el empleo de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Werbach y Hunter 2012; Zichermann y Cunningham 2011, p.4)

Borrás (2015) defiende gamificar como la mejora de la motivación del alumnado, hay un feedback constante, el aprendizaje es más atractivo y eso produce una mayor retención en la memoria, los resultados son más medibles, los alumnos adquieren más autonomía, la cooperación está presente en más momentos entre otros.

La Gamificación se definió de manera muy simple como el uso de elementos de juego en contextos no-lúdicos (Queralt y Rodríguez 2021). Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables para que las personas adopten ciertos comportamientos. (Ramírez, 2014). Finalmente, y en esta misma línea de argumentación, Zichermann y Cunningham (2011, p.16) definen la gamificación como un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas.

Por último, Flores (2019, p. 529) considera a “la gamificación como una metodología donde se utiliza una historia o narrativa imaginaria, como hilo conductor, con el fin de consolidar las competencias u objetivos de aprendizaje a partir de la introducción de las mecánicas de los juegos o videojuegos (retos, misiones, recompensas, etc.)

Según indican Torres y Romero (2018) el objetivo que tiene la gamificación es motivar al alumnado, pero para ello los docentes deben estar también motivados y presentar habilidades y una buena planificación de las actividades. Además, de ser conscientes de que estrategias se van a emplear, esto implica desarrollar una parte creativa y mantenerse actualizados constantemente. En ocasiones el término gamificación se relaciona con jugar o con el uso de las TICS, pero es un concepto equivocado sobre esta metodología. Es importante el juego en esta manera de enseñar, pero porque hacemos uso de la estética, la dinámica y la mecánica del juego para desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula.

Existen 3 términos que dan lugar a confusión por su similitud, pero que no son lo mismo, para ello nos hemos basado en el artículo de *Aprender jugando. La gamificación en el aula* de (Torres y Romero, 2018).

Jugar en el aula: No requiere de una planificación pedagógica, aunque potencia la socialización entre los iguales.

Aprender jugado: Está relacionado con la parte pedagógica y educativa, por lo que sí que tienen una planificación previa.

Gamificación educativa: Tiene una finalidad educativa, en este caso es motivar de forma intrínseca al alumnado a través de recompensas como pueden ser puntos, estrellas etc. Por lo que requiere de una planificación de dinámicas, mecánicas y de la estética siendo, además, un contenido transversal.

El Aprendizaje Basado en Juegos (Kinzer, 2015) consiste en utilizar juegos ya creados con sus dinámicas ya establecidas, con la intención de aprender diferentes habilidades y/o contenidos didácticos.

Por su parte, los Juegos Serios (Salvat, 2009) son aquellos juegos diseñados específicamente para potenciar el aprendizaje de unos contenidos didácticos concretos, y no tanto el entretenimiento (ejemplos: Duolingo, Dragon Box Elements, etc.). A diferencia de la gamificación, la duración de ambos es corta, por eso son idóneos para adquirir conocimientos y/o habilidades asequibles en un tiempo relativamente corto.

Algo a destacar es que la gamificación no es una metodología propia de la Educación, sino que se aplica también en otros ámbitos, tanto es así que, dos diseñadores de videojuegos muy conocidos en ese ámbito difundieron la idea base de la gamificación en congresos y conferencias. (Cunningham y Zichermann; 2010).

En palabras de Sánchez (2021) entendemos por gamificación educativa “La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (p. 148)

Según Manu Sánchez Montero (2021) puede que los alumnos solo hagan conductas adecuadas si hay una recompensa, olvidándose entonces de la parte que engloba obtener un aprendizaje y también puede surgir el efecto contrario al buscado, creando una desmotivación en el alumno por una falta de reconocimiento.

Por ello, debemos conocer que siente cada alumno en las diferentes circunstancias y eso el conductismo no nos lo permite, pero por el contrario sí que el **cognitivismo** que es una rama

de la psicología nos puede ayudar a entender los sentimientos de los niños ya que se dedica al estudio de los procesos mentales.

Si queremos emplear la metodología de la gamificación en un periodo largo de tiempo, debemos centrarnos en el cognitivismo, donde el alumno sea un procesador de información y no un receptor de estímulos con recompensas.

1.2.- Efectos de la gamificación sobre la motivación del alumnado.

Si nos centramos en el objetivo de la gamificación, deberíamos hablar sobre la **motivación**, esta puede ser de muchos tipos (intrínseca, extrínseca, positiva, negativa, básica entre otras), pero nosotros en el entorno educativo solo nos vamos a detener en las dos primeras.

La **motivación intrínseca**, puede variar según los gustos de cada alumno, es decir, en este apartado haríamos referencia a los superhéroes, a las muñecas, a las películas Disney y sus personajes etc.)

Pero, bien es cierto que como seres humanos que somos no nos puede gustar todos los contenidos que se impartan y tendremos preferencias por unos que, por otros, y esas preferencias no serán iguales para todos los miembros del grupo aula, por ello en ocasiones la motivación extrínseca suple a la intrínseca. (Sánchez, 2021)

En palabras de Sánchez (2021) en la **motivación extrínseca** los elementos externos como las recompensas, son los factores que motivan al alumnado a seguir un contenido o realizar una conducta de nuevo por las sensaciones positivas que se provocan en el alumnado (nivel de satisfacción o placer). Pero, se debe tener en cuenta que no ocurre siempre la repetición de una conducta por la recompensa o el refuerzo positivo, sino que en ocasiones la motivación que lleva al alumnado a realizar una conducta que es apropiada se debe por evitar un castigo.

La motivación extrínseca no es el fin que los docentes queremos conseguir, sino el medio para llegar a un objetivo. Este autor agrupa en 3 etapas este tipo de motivación: (Sánchez, 2021. Pag 158).

Regulación externa: Se ve reflejada cuando el alumnado realiza una actividad, siendo consciente de la recompensa y únicamente siendo ese su único interés o por lo contrario por la presencia del miedo ante un castigo o un refuerzo negativo.

Regulación introyectada: Estas acciones giran en torno a la autoestima, es decir, se realizan conductas para el bienestar propio del niño.

Regulación identificada: Esta etapa sería la ideal que los maestros quieren conseguir con la aplicación de la gamificación, ya que las tareas y conductas que los alumnos llevan a cabo se deben a la comprensión de que son beneficiosas para ellos.

La motivación intrínseca es la que los docentes quieren conseguir despertar en los alumnos, pero hay que tener en cuenta que la motivación extrínseca es complementaria ya que ayuda a despertar la motivación intrínseca del alumnado.

La gamificación está relacionada con el juego, más bien, consiste en el uso de elementos propios del juego para ser empleados en el aula, el empleo de esta metodología favorece la motivación del alumnado hacia el aprendizaje. (Belmonte, Fuentes y Parra, 2020)

La aplicación práctica nos permite crear un ambiente motivador que facilita la enseñanza de las diversas materias, mejora la atención, la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica del alumnado y aumenta exponencialmente la motivación (García, Porto, Hernández, 2021).

La **ansiedad** ante el fracaso o la baja tolerancia a la frustración son elementos que también influyen en el rendimiento académico de los alumnos. (Flores, Fernández y Rodríguez, 2022). En Educación Física los docentes deberíamos tener precaución a la hora de diseñar actividades donde el beneficio de algunos alumnos provoque una sensación negativa como

vergüenza o humillación en otros. Quizás al leerlo parezca que es algo poco frecuente, pero si nos paramos a analizar los juegos o actividades que tienen una parte eliminatória estamos propiciando sensaciones negativas y excluyentes sobre el alumnado que en concreto en esa actividad tenga menos nivel de concentración o habilidades. (Williams, 1994).

Debemos crear situaciones que despierten el interés de los alumnos, para aumentar los niveles de motivación. Estudios de Hanus y Fox (2015) tuvieron como resultados que aquellas tareas de carácter más aburrido y poco interesante pueden convertirse en los contrarios si se otorga una recompensa al alumnado tras la realización.

Rodríguez, Flores y Fernández (2022) llevaron a cabo una investigación con alumnado de 5º y 6º de primaria, donde se trabajaba la gamificación dirigida por una docente que ya impartía la asignatura de Educación Física en el aula y que tenía conocimientos teórico – prácticos acerca de esta metodología, además de que en cursos anteriores los alumnos ya habían trabajado con planteamientos gamificados.

Al finalizar las 20 sesiones temporalizadas para el desarrollo de la investigación se les preguntó a los alumnos acerca de las sesiones. Algunos alumnos destacaron que se sentían mejor al poder realizar las pruebas en grupos, también como aspecto positivo destacan la superación de pruebas con un alto nivel de dificultad a nivel general, con respecto a los elementos propios de la gamificación, los alumnos han sentido satisfacción con la obtención de puntos y perlas de cada misión, curiosidad por conocer las nuevas misiones, entre otros aspectos.

En cambio, el número de aspectos negativos que el alumnado desarrolla son menores e incluso algunos aspectos no vienen implícitos en el empleo de la gamificación ya que son

aspectos más personales según las capacidades de cada uno, como por ejemplo quitar las carreras o correr menos tiempo, el nivel de cansancio que supone una prueba...

1.3.- La gamificación en Educación Física.

La gamificación desde el área de Educación Física, según Colón (2018), cuenta con 3 elementos: **Componentes** (valores del juego), **Mecánica** (proceso que empuja el desarrollo) y **dinámica** (relación a los contextos que genera)

Los **componentes** son recursos para el diseño de actividades, que desarrollan dinámicas y mecánicas. Con ellos pueden adquirir estrategias, desafíos, ser conscientes de la progresión. (Medina, 2020).

Avatar: figura que cada alumno escoge para sentirse identificado y le produce una sensación de apego.

Tutoriales: Su finalidad es mostrar a los alumnos que pretendemos conseguir.

Misiones: Son tareas o actividades con las que el alumnado puede conseguir una recompensa, persiguiendo un objetivo y planteando ellos una solución. Estas deben ser progresivas de más sencillas a más complejas.

Puntos: Sirven para de manera visual tener conocimiento sobre la progresión de cada uno. (clasificaciones, partidos, victorias...)

Tablas de clasificación: Se centran en una clasificación más detallada como puede ser por equipos o a nivel individual. Este elemento aumenta la competitividad, pero de manera simultánea lo hace con la motivación también.

La **mecánica** hace referencia a las normas de una actividad o un juego. (Colón, 2018;).

Competición: Hay ganadores y perdedores, pero eso puede llevar a una desmotivación y frustración en el alumno por ello se debe proponer una competición con uno mismo, mejorando los alumnos sus marcas sin importar la del resto de compañeros.

Retroalimentación: También conocido como feed back que facilita la reflexión en los alumnos sobre sus actuaciones.

Desafíos: Conllevan una parte de esfuerzo, donde este aumenta considerablemente si la motivación es mayor. Como docentes no debemos proponer actividades muy complejas donde el alumno no consiga ningún beneficio ya que conseguiríamos el efecto contrario como frustración, desgana, desinterés...

Recompensas: Equivalen a los refuerzos positivos que entregamos con la finalidad de motivar al alumno y que de una manera indirecta le indicamos que el trabajo está bien hecho y que el camino a seguir es ese.

Turnos: La cooperación debe estar presente y requiere de turnos que hacen que todos participen siendo necesario para conseguir el objetivo final.

Por último, la **dinámica** son los contextos donde se desarrolla la actividad (Colón, 2018).

Un aspecto que destacar de la gamificación es el ámbito social que potencia, es decir, con esta metodología los alumnos deben relacionarse más con el entorno y con sus compañeros, adquiriendo estrategias de toma de decisiones, deben participar de manera activa en la clase e incluso mejora la creatividad que en muchas ocasiones se pierde por las metodologías tradicionales que aplicamos.

García (2019) ha planteado 7 aspectos que se deben tener en cuenta para poder gamificar de manera correcta y eficiente:

El tema: Se debe plantear un tema al inicio de la situación para poder seguir un hilo conductor, plantear un objetivo y poder desarrollar la aventura en un ambiente.

El lugar y el tiempo: Hace referencia al escenario de la aventura, es decir, a su ubicación temporal.

Los personajes: El nivel de motivación aumenta, si hay unos personajes con los que los alumnos puedan sentirse identificados, creando su propio avatar.

La presentación: Es importante presentar el tema, con una historia que motive desde el inicio a los alumnos a seguir con el desarrollo de las sesiones.

La mecánica: Es el uso de las características propias de los juegos en el planteamiento del aula.

Roles: Si los alumnos adquieren un rol se va a conseguir un mayor nivel de implicación y de interés por el desarrollo del contenido.

Según Werbach & Hunter (2012) estos 7 aspectos se pueden agrupar en 3 categorías:

Dinámicas: Se centra en las emociones, la narrativa, las relaciones.

Mecánicas: Reglas, desafíos, competición, cooperación.

Componentes: Edad, temática.

Según Rodríguez (2022) y Navarro – Mateos (2021) Los elementos que hemos citado anteriormente también abarcan dentro de las dinámicas los límites y la progresión. Las

mecánicas se centran en la retroalimentación, las recompensas...) y por último, los componentes son los logros, misiones, niveles, insignias que se otorgan.

Para conseguir una gamificación eficiente los autores citados anteriormente mencionan que se debe hacer un empleo correcto de ellos, que conllevan una planificación previa y unos objetivos claros para su uso.

Según Queralt y Rodríguez (2021), Navarro (2021), Lozada y Betancur (2016) posicionan al estudiante como el centro del aprendizaje, consiguiendo así un aumento de la motivación, el compromiso, la modificación de comportamientos y actitudes, fomentando el trabajo individual y grupal y obteniendo como resultado un ambiente de aprendizaje reflexivo. Añadiendo Zapatero (2017) que la formación del profesorado es importante para poder desarrollar metodologías como la gamificación, por ello los docentes deberían recibir una formación para poder llevarla a cabo.

Por eso González et al. (2021) defiende que, si a nivel pedagógico no hay una formación adecuada, la implementación de estas metodologías acaba siendo un fracaso y no consigue los objetivos principales que tiene.

En ocasiones al desarrollar esta metodología podemos usar la tecnología para mantener una motivación y una comunicación entre los estudiantes, equipo docente y familias. Por ejemplo, ClassDojo. Flores (2021)

Este tipo de aplicaciones pueden ser beneficiosas si se hace un correcto uso de ellas, ya que en ocasiones se otorgan puntos a los alumnos por conductas diarias como “dejar el pupitre recogido antes de que finalice la jornada”, pero hay alumnos que pueden no conseguir punto por la no realización de estas conductas y surja una desmotivación en ellos.

La competencia digital se puede trabajar mediante la gamificación, usando como recurso las TICS, pero se debe tener en cuenta que sólo tiene sentido incorporar la tecnología en cualquier proceso de aprendizaje si esta produce una mejora en si mismo, ya sea en aspectos motivacionales de los estudiantes o en la eficacia o eficiencia del diseño y/o implementación del propio proceso. (Sebastieni, 2019. Pg 32). Las tecnologías no son exclusivamente recursos que se empleen para el ocio o para adultos, en el aula nos podemos apoyar en diferentes plataformas e instrumentos que ayuden en el proceso de enseñanza – aprendizaje del alumnado y que le motive.

Según González (2020) se puede hacer uso de **códigos QR**, que nos presenten apoyo visual ante una actividad o una introducción a un temario, para otorgarnos pistas sobre una gymkana, trabajar la localización y ubicación de los alumnos en el espacio, conocer el medio que les rodea.

Las **tablets o los portátiles**, son herramientas que nos permiten acceder a información, trabajar con aplicaciones como kahoot, formulario de Google, acceder al aula virtual, presentar o proyectar trabajos.

Por otro lado, hay aplicaciones que nos permiten crear un aula virtual interactivo, como es el **ClassDojo** donde permite crear avatares, insignias, puntos, además de poder comunicarse con las familias y alumnos a través de ella.

SPORT EDUCATION

Otra metodología que va a complementar el desarrollo de la gamificación es el *sport education*.

Según Llanos, Leo, López, Cano y Sánchez (2022) esta metodología también se caracteriza por los niveles elevados de motivación que el alumnado presenta, el trabajo autónomo y el



desarrollo de la motivación intrínseca para ello se llevan a cabo agrupamientos a largo plazo, se trabaja de manera cooperativa, creando escudos, vestimenta u himnos también que sirvan como identificación para el equipo.

1.4 Objetivos

Utilizar metodologías gamificadas para incrementar la motivación del alumnado en las clases de Educación Física.

Potenciar la cooperación y el compañerismo con juegos cooperativos donde los alumnos tengan que colaborar para conseguir un objetivo final.

Diseñar una propuesta de intervención con dos metodologías activas (gamificación y sport education).

Trabajar juegos cooperativos.

2. Contextualización de la propuesta de intervención

2.1 Justificación de la propuesta

En esta propuesta queremos usar una metodología activa como es la gamificación para conseguir motivar a los alumnos en las sesiones del área de Educación Física y comprobar si los resultados académicos y los aprendizajes son más favorables.

Es necesario centrarse en el alumnado, en sus intereses, en sus límites, pero también en cómo podemos hacer que su motivación extrínseca e intrínseca y su curiosidad estén presentes en los procesos de aprendizaje.

Vamos a desarrollar la gamificación a lo largo de un curso escolar en el aula de 6º de Educación Primaria, durante el 1º trimestre se trabajarán situaciones de aprendizaje basadas en la película de Tadeo y Jones y con sus respectivos elementos propios de la gamificación. Durante el 2º trimestre tendrá protagonismo Thanos y su guante de gemas y en el último trimestre, Mario Bros será el elemento conductor de las sesiones mediante la puesta en práctica de juegos cooperativos, donde las agrupaciones del alumnado van a ser propias de la metodología sport education debido a que los alumnos van a pertenecer al mismo grupo de trabajo durante todas las sesiones que forman parte de esta situación de aprendizaje.

Además, los rasgos de la gamificación se pueden percibir en la vestimenta que cada grupo elija, el himno que creen, el nombre que decidan relacionado con el videojuego de Mario Bros, las recompensas, los indicativos de mala conducta etc.

En la situación de Tadeo y Jones y en el guante de Thanos, cada alumno se identificará con un avatar propio de la película, mientras que en Mario Bros cada grupo representará a un personaje propio del videojuego sintiéndose identificado con el mismo.

2.2 Objetivos generales

a) *Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.*

Este objetivo se va a trabajar en todas las sesiones, ya que respetar las normas del juego, de convivencia, a los alumnos y al docente es algo que se trabaja de manera continua y no es propio de una actividad en concreto.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

En esta situación de aprendizaje las actividades se van a resolver de manera grupal, pero en ocasiones cada alumno asumirá una tarea dentro del grupo que desempeñará de manera individual y ayudará a conseguir el objetivo final. Por otro lado, la curiosidad, la creatividad y el interés por los contenidos se va a ver reflejado en la motivación que presenten a la hora de realizar los ejercicios, en caso de carecer de ella el docente se encargará de potenciar esos aspectos influyendo también en la confianza y autoestima del alumnado.

c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

En los juegos cooperativos, en ocasiones se plantean problemas donde no se les da la solución, sino que el alumnado es el encargado de con sus conocimientos previos y el compañerismo formular una solución que les permita subsanar el conflicto, gracias a estas

conductas y estos objetivos de resolución de problemas se potencia la comunicación, las relaciones interpersonales y la autonomía.

d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

Estos valores van a trabajarse de manera transversal, ya que en la actualidad el alumnado con el que cuentan la mayoría de las aulas es variado y eso nos permite conocer otras culturas, las tradiciones y costumbres propias y por otro lado nos permite ayudar e integrar a aquellas personas que presentan dificultades.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la Educación Física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Este objetivo es propio de esta área, con las rutinas que se establecen al finalizar la clase donde los alumnos deben asearse se trabaja la higiene, además de los diferentes cuerpos que existen y las capacidades que cada alumno tiene según su fondo físico.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

Empleando la metodología de sport education, donde las agrupaciones son de larga duración y por ello los grupos de trabajo son siempre los mismos, los alumnos van a ir desarrollando



FACULTAD PADRE OSSÓ



capacidades que les facilite la comunicación entre iguales y la aceptación de las diferencias, sin discriminar a nadie.

Temática	Situaciones de aprendizaje	Temporalización	Competencias específicas	Saberes básicos	Sesiones	Trimestre
Tadeo y Jones	<i>Conocemos nuestro propio cuerpo con Belzoni</i>	12 - 09 - 23 / 06 - 10 - 23	1-3	A-B-D	8	1º trimestre
	<i>Tadeo y las habilidades</i>	10 - 10 - 23 / 14 - 11 -23	2-3-4	C-D-E	10	
	<i>Tadeo nos enseña las capacidades físico - motrices</i>	17 - 11 - 23 / 15 - 12 - 23	2-3-4	C-D-E	8	
El guante de Thanos	<i>El guante de Thanos y sus gemas</i>	09 – 01 – 24 / 20 – 02 - 24	1-2-3	A-B-C-D	13	2º trimestre
	<i>Thanos nos ayuda con el acrosport</i>	23 – 02 – 24 / 19 – 03 - 24	2-4	C-E	8	
Mario Bross	<i>Aprendizaje cooperativo con Mario Bross</i>	02 – 04 – 24 / 30 – 04 - 24	1-2-3	A-B-C-D	9	3º trimestre
	<i>Mario Bross inaugura los juegos olímpicos</i>	07 – 05 – 24 / 14 – 06 - 24	2-5	C-F	12	

3º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN “juegos cooperativos”		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Relación con competencias clave
<p>Ce 1. Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.</p>	<p>1.2.1- Integrar los procesos de activación corporal en las actividades físicas.</p> <p>1.2.3- Integrar los procesos de relajación e higiene en la práctica de actividades motrices.</p> <p>1.4.2- Adoptar posturas de rechazo a la violencia, a la discriminación y a los estereotipos de género.</p>	<p>STEM2, CPSAA2, CE3. STEM5, CPSAA5,</p>
<p>Ce 2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo – motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.</p>	<p>2.1.2- Desarrollar proyectos motores de carácter cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad.</p> <p>2.1.3- Valorar el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido en la realización de los proyectos motores.</p> <p>2.2.1- Aplicar principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación.</p> <p>2.3.1- Adquirir un progresivo control y dominio corporal.</p> <p>2.3.2- Emplear los componentes cualitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p>	<p>STEM1, CPSAA5. CPSAA4,</p>

<p>Ce 3. Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.</p>	<p>3.2.1- Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego, y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio.</p> <p>3.2.2- Actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio.</p> <p>3.3.1- Convivir mostrando en el contexto de las prácticas motrices habilidades sociales, diálogo en la resolución de conflictos y respeto a la diversidad, ya sea de género, afectivo-sexual de origen nacional, étnica, socio-económica o de competencia motriz.</p>	<p>CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3.</p>
---	--	--

Saberes básicos

Identificamos los saberes básicos que será necesario movilizar para ejecutar los desempeños definidos en cada competencia específica

Bloque A. Vida activa y saludable

Salud física: efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Educación postural en acciones motrices específicas.
Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo.

Salud mental: Respeto y aceptación del propio cuerpo y del aspecto corporal de los demás.

Salud social: Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

Bloque B. Organización y gestión de la actividad física

Actitudes consumistas en torno al equipamiento. Análisis de la adquisición de material para la práctica físico – deportiva.

Hábitos autónomos de higiene corporal en acciones cotidianas.

Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio- temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas.

Capacidades condicionales: capacidades físicas básicas y resultantes (coordinación, equilibrio y agilidad).

Bloque D. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.

Habilidades sociales: estrategias de trabajo en equipo para la resolución constructiva de conflictos en situaciones motrices colectivas.

Identificación, abordaje y rechazo de conductas violentas o contrarias a la convivencia en situaciones motrices (discriminación por cuestiones de género, capacidad o competencia motriz actitudes xenófobas, racista o de índole sexista, abuso sexual o cualquier forma de violencia)

3. Diseño de la propuesta de intervención

3.1 Objetivos de la propuesta e intención educativa

Desarrollar juegos cooperativos con el alumnado de 5º de Educación Primaria para trabajar la cooperación, la socialización, la comunicación, la asimilación de tareas, las relaciones interpersonales, mediante dos metodologías activas como son la gamificación, caracterizada por las recompensas y su carácter motivacional y sport education, donde los grupos de trabajo son de larga duración, los alumnos potencian la creatividad ya que deben crear un himno, una vestimenta entre otros aspectos.

1. Desarrollar juegos cooperativos en el aula.
2. Trabajar con los mismos compañeros durante un periodo largo de tiempo
3. Adquirir habilidades sociales
4. Potenciar la autonomía y toma de decisiones del alumnado
5. Fomentar la creatividad

Comprobar los efectos que la gamificación tiene en la motivación del alumnado, siendo más efectivo el proceso de enseñanza – aprendizaje y despertando la curiosidad y el interés por el entorno que les rodea. Creando sus propias estrategias, conocimientos y adquiriendo habilidades sociales e individuales que son necesarias para la vida.

Alcanzar aprendizajes con una motivación superior a la provocada con la metodología tradicional

- a. Crear estrategias propias para resolver problemas
- b. Adquirir conocimientos del entorno.
- c. Trabajar de forma individual y colectiva.
- d. Crear su propio conocimiento a partir de la experimentación.

3.2 Metodología utilizada

Tadeo y Jones. Se va a trabajar con Tadeo y sus acompañantes durante el 1º trimestre. Las agrupaciones van a ser variadas, en ocasiones cooperando y en otras fomentando el trabajo individual y el autoconcepto del cuerpo y el esquema corporal.

Tadeo será el personaje que va a aparecer cuando haya un contenido que explicar, como por ejemplo una habilidad como es el desplazamiento o el lanzamiento y la recepción en la segunda situación de aprendizaje, Belzoni se limitará a dar consejos a los alumnos para no lesionarse, para resolver algún problema planteado entre otros... La momia, es significado de una mala conducta, lo que influye negativamente en la evaluación del alumno.

Cada alumno dispondrá de un pasaporte, donde estará una foto del avatar que ha seleccionado, en el se irán recogiendo las diferentes pegatinas que va ganando a lo largo de las sesiones, que servirán al docente para evaluar en un futuro.

Tadeo empezará explicando los desplazamientos, el salto, el giro y por último el lanzamiento y recepción de un móvil, pero continuará con las destrezas, es decir, se pondrán en práctica actividades donde se trabaje dos o más habilidades.

https://www.canva.com/design/DAGG5_EevjE/wGpHX5wMVhnYKxYFbxsn2Q/edit?utm_content=DAGG5_EevjE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

El guante de Thanos. Esta situación va a trabajarse en el 2º trimestre. Las agrupaciones de los alumnos van a ser individuales, donde cada uno elegirá un avatar que le identifique, aunque en ocasiones deberán trabajar en equipo.

Algunas dinámicas requerirán que se agrupe toda la clase para conseguir un único reto y en otras los grupos serán más reducidos y elegidos por el docente.

Tras elegir el avatar cada alumno recibirá una planilla donde esté su avatar elegido y un guante de Thanos al lado con el hueco de las diferentes gemas vacío.

Deben ir superando retos para ir ganando las diferentes gemas del guante que Thanos ha perdido. Para ello, se entrenará 1 sesión practicando actividades relacionadas con la gema que se pretende conseguir y en la siguiente sesión se propondrá un reto, el cual les otorgará la gema en su guante de Thanos si lo superan o no la conseguirán si el reto es fallido.

[https://www.canva.com/design/DAGGssgAs7c/yYvDjeD7-
vd9oU02R4dlcg/edit?utm_content=DAGGssgAs7c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGGssgAs7c/yYvDjeD7-
vd9oU02R4dlcg/edit?utm_content=DAGGssgAs7c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

En la situación de aprendizaje de **Mario Bross** se va a emplear la gamificación como metodología principal. También va a estar presente el aprendizaje cooperativo, ya que todas las sesiones tienen actividades o juegos que requieren cooperar, trabajar en equipo y conseguir un objetivo final con la ayuda de todos los integrantes de cada grupo.

La gamificación se va a trabajar con las recompensas, las tablas de resultados, las puntuaciones y los elementos interactivos.

Se va a trabajar con agrupaciones a largo plazo, donde en la primera sesión de la situación el docente va a formar los grupos de trabajo y se van a mantener hasta que finalice todas las sesiones programadas. Además, deberán elegir un personaje propio de la gamificación, pero tendrán que crear un himno, un grito de guerra y acordar una vestimenta que deberán llevar equipada durante el desarrollo de las sesiones.

El aprendizaje cooperativo está presente en el desarrollo de las dinámicas, juegos y actividades que se proponen ya que los juegos cooperativos, potencian el trabajo individual, el establecimiento de roles, pero sobre todo se centra en la comunicación y la cooperación entre los compañeros para conseguir un objetivo final. Todos deberán hacer una tarea de

forma individual o conjunta para poder conseguir una meta final conjunta.

https://www.canva.com/design/DAGGmkig2U8/4XF1p2PxkyWyME1eS5oKoQ/edit?utm_content=DAGGmkig2U8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

3.3 Temporalización

Esta situación de aprendizaje se va a desarrollar en el 3º trimestre, ya que al estar el curso avanzado las relaciones entre los alumnos están más trabajadas y hay más confianza. En la etapa de Educación Primaria los alumnos suelen estar juntos desde el primer ciclo, aunque vamos a realizar esta situación en el último trimestre por si hubiese alguna incorporación nueva que permita al nuevo alumnado a integrarse en el aula y ganar confianza, creando un ambiente cómodo.

Va a empezar el martes 2 de abril, teniendo dos clases semanales de una hora cada una. Por lo que va a tener 9 sesiones y finalizará el viernes 30 de abril. **Ver anexo 1.**

3.4 Actividades

En total la situación de aprendizaje va a recoger 9 sesiones, impartándose dos sesiones semanales de una hora de duración cada una.

Super Mario Bros tiene 8 mundos, la primera sesión únicamente va a ser de presentación y creación de los gritos de guerra, vestimenta e himnos, pero en el resto de las sesiones los alumnos habrán recibido previamente una presentación sobre el nuevo mundo que se va a jugar en la siguiente sesión.

En ocasiones estará en formato vídeo y en otras en presentación, donde se les va a dar información sobre:

- Las actividades que se van a llevar a cabo.



FACULTAD PADRE OSSÓ



- Las agrupaciones que se van a seguir en cada actividad.
- Cuál es el material necesario para el desarrollo de la sesión.
- Qué puntuaciones tiene cada actividad o juego.

Sesión nº: 1 Introducción a los juegos cooperativos de Mario Bross	
Aprendizajes deseables	Formar los grupos de trabajo Potenciar la creatividad con la creación de un himno, asimilación de roles, establecer una vestimenta por equipo, elegir un personaje propio de Mario Bross.
Temporalización	Martes 2 de abril
Metodología	Gamificación
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos cada uno.
Materiales y espacios	Presentación, hoja de anotaciones, material escolar (bolígrafos, rotuladores, papeles) https://www.canva.com/design/DAGGmkig2U8/4XFp2PxyWyME1eS5oKoQ/edit?utm_content=DAGGmkig2U8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Descripción	<p>Calentamiento: Se hará una presentación acerca de la temática que vamos a emplear durante toda la unidad de programación. Se explicará a los alumnos como va a ser la dinámica de las sesiones y las agrupaciones. Se mostrará la presentación de la temática y el objetivo general que debemos conseguir. En esta presentación estarán los diferentes roles que los alumnos deben repartirse y que cada dos sesiones cambiarán. Encargado de material, 2 entrenadores, portavoz, capitán y anotador.</p> <p>Parte principal: Se comunicarán los grupos de trabajo, donde elegirán un personaje de Mario Bross que será lo que les identifique en las tablas de competencias o rendimiento. Crearán un grito de guerra y un himno, además de acordar un color de ropa que llevarán como vestimenta en las sesiones (no es necesario que las prendas sean iguales, pueden fabricar un distintivo que llevarán todos los miembros del grupo en el desarrollo de las sesiones de Educación Física como un brazalete, por ejemplo).</p> <p>Vuelta a la calma: Se pondrá en común las decisiones de los equipos y cada uno hará una muestra del personaje elegido, el himno y grito de guerra creado y se les explicará en que consisten los juegos cooperativos y la metodología que se empleará.</p>

Sesión nº: 2	Pradera verde
Aprendizajes deseables	Cooperar con los compañeros. Diseñar tácticas ante el juego.
Temporalización	Viernes 5 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos cada uno. 2 grupos de 12 personas cada uno.
Materiales y espacios	Aros, conos, banderas, combas. https://www.canva.com/design/DAGGooyfhbA/IAbJkEkL2C5H7tSeDrIPoQ/edit?utm_content=DAGGooyfhbA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Descripción	<p>Calentamiento: Pasamos el aro. Los diferentes grupos harán una fila en la línea de fondo del campo y deben darse la mano para formar una única fila. El que se encuentra más cerca de la línea de fondo, tendrá un conjunto de aros en el suelo. Deben pasarse el aro por su cuerpo, una vez que el primero haya pasado el aro al segundo, debe correr hacia el final de la fila para engancharse a su otro compañero y recibir el aro, así hasta que lleguen a la línea de mitad de campo donde deberán colocar el aro. Cuando coloquen el primer aro, irán corriendo a la línea de salida y cogerán de nuevo otro aro, así hasta que consigan trasladar 6 aros y los introduzcan en un cono que se encuentra en la línea del centro. Los alumnos que antes lo consigan, conseguirán dos super estrellas, el segundo equipo conseguirá una super estrella, el tercer clasificado va a recibir una planta de fuego y el último una seta que aumenta el tamaño.</p> <p>Parte principal: Atrapa la bandera, Se juntarán los grupos para obtener únicamente dos agrupaciones que se enfrentarán entre ellos. Previamente se hará un juego de clasificación donde los que obtengan mayor puntuación se unirán con los último de la tabla de competiciones, los segundos con los penúltimos y así sucesivamente. En este caso, el alumnado encargado del material será el encargado de colocar sus propias banderas en un lugar accesible, pero con cierta dificultad para el contrincante. Los entrenadores y capitanes se encargarán de diseñar una táctica que comunicarán al equipo para llevar a cabo en la primera ronda. El portavoz se comunicará con el docente en caso de que exista alguna dificultad o conflicto. El anotador, irá al cuadro de competiciones al finalizar cada ronda para anotar el resultado, como cada grupo es la unificación de dos grupos, se anotará el mismo resultado en ambos. El responsable de material se hará cargo de revisar que está en buen estado, sacarlo y recogerlo al cuarto de material al acabar la sesión.</p>



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo

<p>Vuelta a la calma: Se establecerá un recorrido que los alumnos deben completar, pero irán agarrados entre sí de formar variadas. Con las manos por debajo de las piernas formando una fila Con los tobillos enganchados del compañero de atrás. Sosteniendo un balón entre los cuerpos de los participantes.</p>
--

Sesión nº: 3	Desierto seco
Aprendizajes deseables	Emplear estrategias cognitivas para salvarse o detectar al culpable. Trabajar la velocidad y el equilibrio. Cooperar.
Temporalización	Martes 9 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos cada uno.
Materiales y espacios	Bancos, setas, canicas.
Descripción	<p>Calentamiento: ¿Quién es el asesino? Habrá 4 roles diferentes entre los alumnos. Todos los alumnos corren por el espacio a un ritmo suave. Los asesinos deben cerrar los ojos ante alguien para matarlo, los policías deben intentar identificar quienes son los asesinos, las ambulancias darán una vuelta sobre las personas que estén tendidas en el suelo que serán las que el asesino ha matado y por último los ciudadanos deambularán por el espacio libremente mirándose a la cara entre todos.</p> <p>Parte principal: Sin caer del banco. Se establecerán 3 niveles. Cada nivel será cronometrado y eso se anotará en la hoja de resultados.</p> <p>1º nivel: Cada grupo estará en dos bancos suecos, deberán conseguir pasar todos una vez a través de sus compañeros sin caerse. Es decir, el alumno situado en un extremo pasará al extremo contrario y así sucesivamente hasta que todos los compañeros hayan atravesado el banco sin tocar el suelo. En el momento que un alumno toque el suelo deberá volver al inicio.</p> <p>2º nivel: Un banco sueco se retirará y deberán agruparse únicamente en uno y repetirán la misma dinámica.</p> <p>3º nivel: se le dará la vuelta al banco sueco, teniendo una superficie más pequeña sobre la que pasar y donde deberán guardar un mayor equilibrio.</p> <p>La puerta al siguiente nivel. Los alumnos de cada equipo tienen que darse la mano. En la pista va a haber colocadas 5 filas con 6 setas cada una. En cada fila de setas, solo una de estas tendrá escondida dentro una estrella de Mario Bros. El grupo debe ir de la mano todo el juego, cuando el docente indique deben salir a la primera hilera que sería la</p>



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo

primera puerta para levantar los conos para buscar donde está la estrella de Mario Bross. Si un equipo encuentra la estrella pasa de nivel a la siguiente hilera. Las agrupaciones son de 6 alumnos en cada grupo, pero en el juego solo habrá 4 alumnos dándose las manos ya que en cada esquina de cada hilera habrá dos alumnos haciendo de jueces y vigilando que todo el mundo ha conseguido levantar la seta que tiene la estrella de Mario Bross antes de pasar al siguiente nivel.

Vuelta a la calma: Pelotas al aire. Cada grupo se dividirá en parejas y cada pareja cogerá una colchoneta.

Se colocará una pelota de tamaño medio en la colchoneta de una de las parejas, deben conseguir pasarse la pelota entre las parejas del grupo sin que caiga, lanzándola y sin tener contacto unas colchonetas con otras.

Se hará un recuento de pases sin que la pelota caiga tras un tiempo de práctica, tras ver el nivel de ejecución, lanzamiento, recepción y percepción del espacio de los alumnos se establecerá una meta a la que deben llegar. Así conseguirán diferentes bonificaciones según el tiempo que empleen en conseguirlo.

Sesión nº: 4	Isla tropical
Aprendizajes deseables	Ubicar el cuerpo en el espacio. Mantener al alumnado motivado. Cooperar entre los iguales.
Temporalización	Viernes 12 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos.
Materiales y espacios	Setas, balones. https://www.canva.com/design/DAGGsY28JA0/uH-0TrPrZY4gyfp5rWYsHA/edit?utm_content=DAGGsY28JA0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
Descripción	<p>Calentamiento: Corta hilos. 4 alumnos serán los encargados de perseguir al resto para pillarles, llevarán una seta en la mano como identificativo. Deben perseguir cada uno a un compañero, pero si alguien se cruza entre el perseguidor y la víctima el que lleva el identificativo debe ir a por quien ha pasado entre ambos. Si el que se la queda consigue pillar a alguien le daría la seta.</p> <p>Parte principal: Elimina al otro equipo. Se enfrentarán dos equipos en cada mitad del campo. Por cada dos equipos habrá un balón. La persona que tiene el balón en la mano no puede desplazarse, deben intentar golpear a los miembros del otro equipo para eliminarlos, pero el otro equipo además de huir tiene que tratar de conseguir la pelota. Los jugadores eliminados quedarán alrededor del campo, si cuando una pelota se sale fuera consigue recogerla desde las líneas exteriores del campo debe pasársela a alguien de su equipo y así entrará de nuevo en el juego.</p> <p>Tras un periodo de tiempo, los equipos rotarán para enfrentarse todos los grupos y se hará un recuento final de puntos que será anotado en el cuadro de resultados.</p> <p>Vuelta a la calma: Balón caliente. Los alumnos se pondrán por equipos. Un alumno del equipo se situará frente al resto que estarán colocados en línea. Este debe pasar el balón al primero y el receptor se lo devolverá para sentarse en el suelo, luego se lo pasará al segundo que repetirá la dinámica y así todos.</p>

Sesión nº: 5	Jungla pantanosa
Aprendizajes deseables	Desarrollar estrategias cognitivas. Fomentar el trabajo en equipo. Motivar al alumnado.
Temporalización	Martes 16 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos.
Materiales y espacios	Globos cartones, colchonetas
Descripción	<p>Calentamiento: 4 esquinas por equipos. Cada grupo de alumnos se pondrá en una esquina de la pista, pero en cada esquina solo estarán los miembros de un equipo. Como sobra un grupo ese se colocará en medio de la pista. A la señal del docente el grupo del centro tratará de conseguir conquistar una esquina llegando antes que ningún otro grupo y el resto de los alumnos deben cambiar obligatoriamente de esquina. El que quede sin lugar ira al centro.</p> <p>Parte principal: Globos al aire. Los grupos tendrán un cartón que les permita dar aire a un conjunto de globos, es decir, simulará ser un abanico. Cada equipo tendrá 6 globos atados con una misma cuerda y deben llevarlos hasta un aro que hay distribuido por el espacio. Cada equipo debe conseguir llevar el conjunto de globos al aro asignado, pero no pueden tocarlos, únicamente darles aire para controlar la dirección de manera que los alumnos deben cooperar y comunicarse para conseguir el reto.</p> <p>Cambio de colchonetas. Los alumnos tendrán 4 colchonetas por grupos apiladas una sobre otras y ellos estará subidos en la de encima del todo, deben cambiar el orden de las colchonetas, menos la de abajo del todo, pero no pueden tocar el suelo ni bajarse de la torre de colchonetas.</p> <p>Vuelta a la calma: Cuidado con la lava. Cada grupo dispone de dos colchonetas. Deben conseguir cruzar de un lado al otro del campo sin tocar el suelo, únicamente con las dos colchonetas que tienen. Deben subirse en una colchoneta juntos y entre todos cambiar de lado la colchoneta restante para subirse en ella y poder avanzar.</p>

Sesión nº: 6	Tierra helada
Aprendizajes deseables	Conseguir que los alumnos asuman responsabilidades. Desarrollar la memoria y la velocidad. Fomentar la comunicación y cooperación entre compañeros.
Temporalización	Viernes 19 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos.
Materiales y espacios	Tarjetas de personajes, pelotas.
Descripción	<p>Calentamiento: Por debajo del puente. Cada equipo se pondrá en fila con las piernas abiertas juntos, el compañero que está al final de la fila debe pasar por debajo de las piernas de los compañeros y colocarse delante del todo, así hasta llegar a un balón que habrá en la mitad del campo. Cuando lleguen, el primero de cada fila cogerá un balón y deberá pasarlo rodando entre las piernas de los demás e ir atrás del todo lateralmente. El alumno que estaba último y cogió el balón se lo pasará al primero por debajo para hacer la misma dinámica.</p> <p>Parte principal: Suma para ayudar a Mario. Cada grupo se colocará en una fila, frente a ellos a mitad de campo habrá 9 tarjetas colocadas boca abajo en 3 filas, cada carta tendrá un personaje que represente a cada uno de los grupos. El primer alumno debe salir, levantar dos cartas que elija y volver a colocarlas boca abajo, tras ello irá corriendo al grupo y les indicará que personajes ha visto y en que cartas, así saldrá el segundo y repetirá la dinámica. Una de las cartas no va a tener emparejamiento porque son impares, deben utilizar la memoria para ser rápidos y conseguir agrupar las parejas los primeros. Todas las filas tendrán sus nueve tarjetas delante de ellos.</p> <p>Vuelta a la calma: El equipo 1 se encargará de dirigir los estiramientos que ha preparado previamente para finalizar la sesión.</p>

Sesión nº: 7	Cordillera montañosa
Aprendizajes deseables	Cooperar entre los iguales. Desarrollar el pensamiento cognitivo sobre una estrategia.
Temporalización	Martes 23 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos.
Materiales y espacios	Setas.
Descripción	<p>Calentamiento: Mario Bross. Se hará una pilla donde un alumno de cada grupo debe perseguir a los demás integrantes de los otros equipos, para evitar que pillen a un alumno puede abrir las piernas y los brazos y decir Mario y algún compañero de su equipo puede salvarle pasando por debajo de las piernas y diciendo Bross.</p> <p>Parte principal: 4 en raya. Se colocarán setas por el espacio a la misma distancia formando un cuadrado con setas en el interior. Los grupos se enfrentarán dos a dos. Habrá por lo tanto un cuadrado de setas en una mitad del campo y otro en el otro campo.</p> <p>Cuando el docente diga ya debe salir un miembro de cada equipo, estos están colocados en las esquinas diagonalmente enfrentados formando una fila. Sale el primer compañero de cada fila y decide sobre que seta se va a poner (se sitúan de pie, con la seta entre las piernas sin pisarla) cuando ha llegado a la seta que quería levanta las manos y ese es el indicativo para que el siguiente alumno salga, tienen que conseguir hacer 4 en raya. Hay que llegar a 3 puntos, una vez conseguido se cambian los equipos y los grupos ganadores de cada mitad de campo se enfrentan entre ellos, y los dos restantes en el otro campo.</p> <p>Vuelta a la calma: El equipo 2 se encargará de dirigir los estiramientos que ha preparado previamente para finalizar la sesión.</p>

Sesión nº: 8	Cielo de grandes nubes
Aprendizajes deseables	Motivar al alumnado y otorgar responsabilidades. Trabajar las capacidades perceptivo – motrices.
Temporalización	Viernes 26 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos.
Materiales y espacios	Pelotas, picas, conos, pañuelos.
Descripción	<p>Calentamiento: Pañuelos al suelo. Cada alumno llevará enganchado con el pantalón un pañuelo. Los alumnos deben defender su pañuelo e intentar quitar a los demás. Si a un compañero el han quitado el pañuelo, debe sentarse en el suelo hasta que alguien de su equipo consiga robar un pañuelo y entregárselo para que vuelva al juego.</p> <p>Parte principal: La batalla se repartirán diferentes pelotas por la pista que simularán elementos de ataque y también habrá picas y conos que servirán de escudo. Los alumnos se colocan en una fila horizontal, tras finalizar una cuenta regresiva deben moverse por el espacio corriendo y cada alumno coger un elemento, depende de lo que atrape le servirá de escudo o de ataque.</p> <p>Tras otra cuenta regresiva, significa que el tiempo de coger el material de ataque o defensa ha finalizado y comienza la batalla, los compañeros que tengan una pelota deben lanzarla para eliminar al compañero, si una pelota te golpea a un alumno, sin escudo debe tumbarse en el suelo. Si el alumno golpeado, llevaba una pelota en la mano debe tumbarse en el suelo y soltarla, para así las personas que tengan escudo puedan soltarlo y atacar.</p> <p>Si un compañero del equipo tiene un escudo, puede defenderse de los ataques mientras salva a sus compañeros.</p> <p>Para revivirles debe situarse a su lado y realizar 2 sentadillas.</p> <p>Se harán diferentes rondas que se anotarán en el cuadro de puntuaciones, antes de la segunda ronda los alumnos se reunirán e idearán una estrategia con su grupo de trabajo, el entrenador y el capitán diseñarán la táctica, el encargado de material distribuirá que elementos debe coger cada uno, el responsable consultará cualquier duda.</p> <p>Vuelta a la calma: El equipo 3 se encargará de dirigir los estiramientos que ha preparado previamente para finalizar la sesión.</p>

Sesión nº: 9	Bosque fantasma.
Aprendizajes deseables	Conseguir que los alumnos asuman responsabilidades. Trabajar en equipo, diseñando estrategias y llegando a un acuerdo. Práctica el lanzamiento y recepción. Adquirir conocimiento del esquema corporal en el espacio.
Temporalización	Martes 30 de abril.
Metodología	Gamificación, aprendizaje cooperativo.
Agrupamiento	4 grupos de 6 alumnos.
Materiales y espacios	Balones, anillos, conos.
Descripción	<p>Calentamiento: Carrera de relevos. Los alumnos harán una fila por equipos, delante de cada equipo va a haber una hilera de conos separados. Los alumnos tendrán cada uno un anillo y saldrán de manera ordenada para poner el anillo en el cono. El primero irá al primer cono y pondrá el anillo, dará el relevo al compañero que saldrá a poner su anillo en el segundo cono y así sucesivamente.</p> <p>Parte principal: Balón prisionero. Dos equipos se sitúan en la mitad de cada campo. En la fila del centro habrá balones que a la cuenta de 3 los miembros del grupo deben atrapar como elemento de ataque. Luego deben lanzar el balón a los compañeros del cambio contrario para golpearles y eliminarles. El alumno que sea golpeado debe cruzar al campo contrario con la mano levantada a modo de indicación para los demás y se situará en un espacio determinado en la parte trasera del rival. Puede recibir pelotas y golpear a los contrincantes y si algún compañero de su equipo coge una pelota al aire, gana una vida y puede volver al juego. Anota punto el equipo que elimine antes a los rivales.</p> <p>Vuelta a la calma: El equipo 4 se encargará de dirigir los estiramientos que ha preparado previamente para finalizar la sesión.</p>

3.5 Medidas de atención a las diferencias individuales

Para atender a las diferencias individuales de los alumnos se seguirán los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

El primer principio hace referencia a los múltiples medio de representación, donde la información se debe impartir al alumnado en diferentes soportes y formatos para el procesamiento de dicha acción. En esta situación de aprendizaje se van a impartir los contenidos de las diferentes sesiones a través de un vídeo o presentación que les llega a los alumnos previo a la sesión, también se va a dar una explicación de manera oral en el aula sobre que se debe hacer, cómo y que peligros tiene, usando modelos para la mejor comprensión.

El segundo principio, se basa en como el alumnado debe expresar lo que sabe, organizarse y planificarse de múltiples maneras. En este caso el alumnado es consciente con tiempo suficiente sobre que hace cada rol, que responsabilidades debe asumir y que actividades desempeña en las sesiones. Eso les permite tener una organización y una planificación adecuada según los tiempos establecidos.

El tercer principio, hace referencia al porqué de los aprendizajes, donde se trabaja la parte afectiva del alumnado. Con la metodología que llevamos a cabo la parte afectiva se trabaja constantemente, con el sentimiento de pertenencia a un grupo, la ayuda que proporciona un alumno y recibe otro, las recompensas y reconocimientos que el alumnado recibe por sus acciones entre otras.

3.6 Evaluación

Los alumnos contarán con una tabla de resultados donde se irán reflejando las puntuaciones, recompensas y castigos que cada equipo ha conseguido con el transcurso de las sesiones y el desarrollo de las actividades. **Ver anexo 2.**

Para que el docente evalúe la progresión de los alumnos se apoyará en una escala de estimación donde se puntúen diferentes ítems, siendo posible anotar un 0.25 – 0.5 – 0.75 – 1 punto. **Ver Anexo 3.**

Además, cada rol será evaluado con una lista de control. Esta lista de control se dividirá en 5 apartados, teniendo en cuenta los 5 roles que existen. Cada apartado va a recoger diferentes ítems que reflejen si se ha cumplido la responsabilidad que el alumno ha tenido que adquirir. **Ver Anexo 4.**

4. Implantación de la propuesta

Durante el desarrollo de mi carrera he tenido diversos periodos de prácticas, pero en uno de ellos, concretamente en el prácticum dedicado a la mención he podido desarrollar una situación de aprendizaje empleando la gamificación como metodología.

El elemento que seleccioné ha sido Thanos y su guante, en el cual tenía gemas de diferentes colores y cada una pertenecía a un aspecto (Espacio, tiempo, fuerza, realidad, mente y alma)

Cada gema se desarrollaba en dos sesiones, la primera era una toma de contacto con las habilidades que se iban a desarrollar, y en la segunda sesión se proponía un reto a los alumnos relacionados con la gema que debían conseguir. Si conseguían el reto obtenían la gema en su guante de Thanos.

Cada alumno había elegido un avatar personalizado relacionado con los superhéroes y en la planilla donde tenían el avatar también tenían recogido un guante de Thanos sin las gemas.

Los retos eran de carácter cooperativo siempre, lo único que las agrupaciones iban variando en función de la gema, la gema del espacio el reto que cooperativo a nivel de grupo aula, mientras que en el tiempo las agrupaciones eran de 6 alumnos como máximo, por lo que un grupo podía obtener la gema y otro grupo no conseguirla.

Un aspecto observable durante el desarrollo de las sesiones era el interés y la motivación de los alumnos con respecto a la situación de aprendizaje desarrollada justo anteriormente, donde la metodología empleada no era de carácter activo.

5. Conclusiones

En conclusión, con esta programación se otorga importancia a los procesos y resultados de aprendizaje, haciendo participe al alumnado, poniendo en práctica la adquisición de responsabilidades individuales y grupales, además de asumir roles en un grupo de trabajo. Por otro lado, la motivación es un elemento central en el empleo de la metodología activa presente en dicha programación didáctica, ya que se trabaja a través de las recompensas y las puntuaciones.

El sentimiento de pertenencia a un grupo se trabaja con los avatares y los roles mencionados anteriormente, evitando con ello la exclusión y el sentimiento de soledad o inferioridad en algún alumno del grupo aula.

6. Bibliografía

Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C., & Alvarez-Melgarejo, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos.

Álvarez, P. A. G., Rivas, R. A. G., Uribe, R. M., & Valenzuela, M. C. S. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos: revisión sistemática. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (46), 1143-1149.

Borrás, G. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid

Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, núm. 156, de 12 de agosto de 2022, pp. 1 a 183.

del Profesorado, A. U. D. F. (2017). Zapatero Ayuso, Jorge Agustín; González Rivera, María Dolores; Campos Izquierdo, Antonio Diseño y valoración de una investigación evaluativa. La enseñanza por competencias en Educación Física Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 20, núm. 1, 2017, pp. 19-34. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(1), 19-34.

Fernández Rio, J. (2019). *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria*. Universidad de Oviedo.

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.

García-Hernández, M., Porto-Currás, M., & Hernández-Valverde, F. J. (2021). Propuesta metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en la formación de Maestros de Primaria. *Research in Education & Learning Innovation Archives (REALIA)*, (26).

González, C. V. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (71), 67-83.

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.

Llanos-Muñoz, R., Leo, F. M., López-Gajardo, M. Á., Cano-Cañada, E., & Sánchez-Oliva, D. (2022). Can the Sport Education Model promote gender equality, motivational processes and student engagement in Physical Education?.

Lozada-Ávila, C., & Betancur-Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124.

Mateos, C. Pérez, I. Femia, P. (2021). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática*. Universidad de Granada.

Muñoz, R. L., Marcos, F. M. L., Gajardo, M. Á. L., & Oliva, D. S. (2022). ¿Puede el Modelo de Educación Deportiva favorecer la igualdad de género, los procesos motivacionales y la implicación del alumnado en Educación Física?. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (46), 8-17.

Navarro-Mateos, C., & Pérez-López, I. J. (2021). Escape room: una llave para llegar a la motivación del alumnado. *Medios digitales y metodologías docentes: Mejorar la educación desde un abordaje integral*, 104-112.

Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Femia Marzo, P. J. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática.

Oda Domínguez, H. (2020). *La gamificación: una revisión sistemática y proyecto innovador con relación a la motivación y percepción subjetiva del esfuerzo*. Universidad de La Laguna.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773

Parra-González, ME, López Belmonte, J., Segura-Robles, A., & Fuentes Cabrera, A. (2020). Metodologías activas y emergentes para una educación ubicua: potenciales del aprendizaje invertido y la gamificación. *Sostenibilidad* , 12 (2), 602.

Parra-Rodríguez, J., Bermejo-Palomero, J. A., & García-Lázaro, D. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258-283.

Queralt, C. M., & Rodríguez, J. B. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE: revista d'innovació i recerca en educació*, 14(1), 7.

Rivera-Mancebo, M. C., Gutiérrez, D., Segovia, Y., & Valencia-no, J. (2020). Efecto del modelo de Educación Deportiva sobre la conducta prosocial en escolares de Educación Primaria. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(46), 561-574

Rodríguez Parra, J., Bermejo Palomares, J. A., & García-Lázaro, D. (2020). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. *Revista Española De Educación Física y Deportes*, (427), Pág: 47-53.

Rodríguez Martín, B., Flores Aguilar, G., & Fernández Río, J. (2022). Ansiedad ante el fracaso en educación física ¿puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria?. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 44, 739-748.

Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega*. Planeta.

Sebastiani, E. M. (2019). Hacia una educación física comprometida. *Apunts Educación Física y Deportes*, 35(137), 3-4.

Torres, Á. F. R., Leiton, N. V. C., Andrango, O. M. G., Echeverry, J. E. C., & Tierra, J. V. M. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.

Torres-Toukoumidis, Á., Ramírez-Montoya, M. S., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the knowledge society (EKS)*, 19(4), 109-128.

Torres-Toukoumidis, A., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.

Torres Toukoumidis, Á., Romero Rodríguez, L. M., & Pérez Rodríguez, M. A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental.

Victoria González, C. Herramientas TIC para la gamificación en educación Física. (2020). *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71 (Enero – Marzo 2020).

da Paixão, W. B., & e Cordeiro, I. J. D. (2021). Gamification practices in tourism: an analysis based on the model by Werbach & Hunter (2012).

Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *El conjunto de herramientas de gamificación: dinámica, mecánica y componentes para ganar*. Prensa de la Universidad de Pensilvania.

Young, I., & Williams, T. (1994). La salud escolar: los docentes también son sujetos de educación para la salud. *A tu salud*, (6), 11-15.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."

7. Anexos

Anexo 1.

<h1>ABRIL 2024</h1>							
SEMANA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1	01	02 PRESENTACIÓN	03	04	05 PRADERA VERDE	06	07
2	08	09 DESIERTO SECO	10	11	12 ISLA TROPICAL	13	14
3	15	16 JUNGLA PANTANOSA	17	18	19 TIERRA HELADA	20	21
4	22	23 CORDILLERA MONTAÑOSA	24	25	26 CIELO DE GRANDES NUBES	27	28
5	29	30 BOSQUE FANTASMA	31	01	02	03	04

Anexo 2.

TABLA DE RESULTADOS

	ATRAPA LA BANDERA	SIN CAER DEL BANCO	PUERTA AL SIGUIENTE NIVEL	ELIMINA AL OTRO EQUIPO	BALÓN CALIENTE	SUMA PARA AYUDAR A MARIO	CUATRO EN RAYA	LA BATALLA	BALÓN PRISIONERO
									
									
									
									

Anexo 4.

Equipo:	Ítems	SI	NO	Observaciones
Capitán	Es capaz de comunicarse con sus compañeros			
	Dirige las tácticas diseñadas por los entrenadores			
Entrenadores	Es capaz de organizar estiramientos y dirigirlos			
	Diseñan tácticas en equipo para afrontar el juego			
Encargado de material	Selecciona material en buen estado, revisándolo antes de iniciar la sesión			
	Recoge el material al cuarto de material al finalizar			
Anotador	Es justo con las puntuaciones			
	Asume la puntuación otorgada, sin faltar al respeto			
Portavoz	Se dirige al docente de buenas maneras			
	Respeto a los compañeros ante un enfrentamiento o dificultad.			



FACULTAD PADRE OSSÓ

