

Desarrollo de un proyecto de gamificación y aprendizaje globalizado en educación física.

Global learning and gamification project within physical education area.

Santos-Gil, J.L.¹

1. Maestro de Educación Física. Consejería de Educación Comunidad de Madrid.

Resumen: El presente artículo pretende acercar, de forma práctica, el mundo de la gamificación al área de Educación Física. La población estudio fueron alumnos de 1ª y 2ª de primaria durante el curso escolar completo. El proyecto práctico de gamificación estuvo centrado en mejorar la motivación hacia la práctica de la Educación Física y para ello se centró en desarrollar el área de Ciencias Sociales, a través de los países, capitales, monumentos y Ciencias Naturales, con los paisajes, flora, fauna. Para clarificar y ordenar mejor estos contenidos, se decidió “viajar” cada trimestre a un continente (América, Europa y Asia) y cada unidad a un país. Para ello, se eligió a los personajes animados “Minion y sus viajes por el mundo” como el hilo conductor. A modo de conclusión cabe destacar el éxito del proyecto a la hora de motivar al alumnado hacia la práctica de la Educación Física. No sólo los resultados en el área han aumentado, sino que también la predisposición al aprendizaje, el desempeño del alumnado en las tareas y el interés por la práctica de actividad física.

Palabras clave: Gamificación; enseñanza; educación física; motivación; aprendizaje globalizado.

Abstract: This article pretends, in a practical way, to bring Gamification to the Physical Education subject. The students which were tested in the study were in 1st and 2nd grade. The project was implemented in one academic year. In this context the project was aimed to improve the motivation that the students showed to the Physical Education area. To do so, the project was developed according to the Social Studies standars, such us the country names, monuments and cities. As the same way that Natural Science standars, like landscapes, nature, plants and animals. Trying to clarify all the content, the project had a unifying thread, the students will travel, along the three terms, to a different continent (America, Europe and Asia) so each unit that compose the term they will visit a new country that belongs to the continent of study. Moreover, we chose the popular family cartoon "The Minions" so they go with the students around this amazing world travel. To conclude, we would like to address the success rate into the motivation that the students showed to the Physical Education area. Not only the encouragement and desire of learning were improved, but also the interest for the practice of physical activity.

Key Words: Gamification; teaching; physical education; motivation; global learning.

Introducción

Actualmente, el mundo de la gamificación se encuentra de rigurosa “moda” en el ámbito educativo. Tanto es así que, según Fernández-Mesa, Olmos-Peñuela, & Alegre (2016), “ha quedado constancia de que los estudiantes alcanza un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase”. Sin embargo, los docentes de Educación Física carecemos de ejemplos desarrollados de proyectos que trabajen, sin olvidar los contenidos del área, los preceptos y elementos básicos de ella. No debemos olvidar que, la prioridad del área de Educación Física, debe ser lograr los objetivos y adquirir los contenidos que la normativa nos marca. Además de ello, lograr un envoltorio atractivo, llamativo y original, nos puede llevar a que el éxito en estos objetivos anuales sea mayor. Es en este punto, es donde la gamificación y cada una de sus partes, tal y como expone García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez, & Cara-Muñoz, (2020), cobra un valor altamente significativo, ya que es una herramienta que puede vehicular de forma idónea el aprendizaje de contenidos de Educación Física con el aumento motivacional del alumnado.

Cabe destacar, también, como segundo punto en relevancia de esta exposición, la necesidad de llevar a la Educación Física a una vinculación con otras áreas curriculares. Tradicionalmente, se ha percibido la Educación Física como un área que transitaba por los diferentes cursos escolares como un ente independiente (García-Torres, & Arranz-Martín, 2011). Nuevas corrientes de pensamiento, como lo expuesta por Torres-Santomé (2006), abogan por un currículo más globalizado e interdisciplinar en el que su inclusión en el sistema educativo, suponga una mejora de los procesos de enseñanza – aprendizaje. Esta necesidad de globalizar el aprendizaje, nos lleva a ver a la Educación Física como el nexo de unión perfecto entre la Actividad Física y las demás áreas curriculares. Siguiendo a Díaz-Lucea (1995) “cada una de las áreas que conforman el currículo escolar de cualquier etapa educativa no dan, por sí solas, una visión total de la realidad, sino que son y ofrecen diferentes medios, instrumentos, métodos y modelos para conocer e interpretar la realidad única y global. Cada una de las áreas educativas deben dar a los alumnos los instrumentos necesarios para que puedan acercarse a ese concepto global de la realidad”. De esta afirmación surge la unión de nuestro proyecto de Educación Física con las Ciencias Sociales y Naturales, como posteriormente veremos.

Por último, y en relación a lo anteriormente comentado, queremos destacar la vital importancia que tiene la Educación Física en el desarrollo cognitivo, motor y afectivo social del individuo (Teixes-Argilés, 2014). Para Escudero-Sanz (2009), la Educación Física se convierte en un importante eslabón para la adquisición y uso de comportamientos que ayudan a la formación del individuo, capacitándolo para enfrentarse a las demandas que le presentará la sociedad. Es por ello que debe ocupar un papel esencial en la vida diaria del Centro, así como tener una presencia “física” en el aula. Para mostrar cómo podemos llevar a cabo esta propuesta, mostraremos como desarrollar el “Rincón de Educación Física” y la forma de incluirlo en el desarrollo del proyecto como canalizador esencial de la información. Con este artículo pretendemos mostrar, cronológicamente, cómo es la preparación, desarrollo, puesta en práctica y evaluación de un proyecto gamificado y de aprendizaje globalizado en el área de Educación Física para 1º y 2º de Educación Primaria.

Material y Método

Una vez situado el marco teórico y normativo que gobernará nuestra exposición, comenzaremos a exponer los pasos seguidos para situar, desarrollar, presentar y evaluar nuestro proyecto. En primer lugar, fue necesario realizar un análisis profundo basado en determinados ítems, como son:

- **Edad del alumnado:** en este caso, se trata de alumnos de 6 y 7 años (1º y 2º de Educación Primaria), por lo que la temática debe estar adaptada a sus gustos, intereses, aficiones, etc.
- **Tipología de alumnado:** análisis del desarrollo madurativo, experiencias, aprendizajes previos, etc.
- **Aspectos socioeconómicos de la zona en la que se va a desarrollar.**
- **Recursos a disposición del proyecto.**
- **Predisposición del Centro al desarrollo de este tipo de propuestas innovadoras.**

Tras recopilar la información comentada anteriormente, es necesario marcar con claridad los objetivos del proyecto. No podemos desarrollar por desarrollar, nuestra propuesta debe tener una línea de trabajo que le permita contribuir al fomento de diversos campos. Por ello, los objetivos esenciales del proyecto son:

1. Aumentar la motivación hacia el trabajo y tratamiento de los contenidos de Educación Física.
2. Desarrollar una propuesta de aprendizaje globalizador que vincule la Educación Física con otras áreas del Currículo.
3. Fomentar, exponencialmente, la importancia de Educación Física como herramienta de aprendizaje.

Preparación del proyecto

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el análisis previo, es momento de comenzar a preparar el proyecto. Para ello, iremos desgranando las etapas que deben regir en su organización. En primer lugar, se debe tener en cuenta cuales son los objetivos a lograr y los contenidos que los alumnos deben adquirir durante el curso escolar. No debemos olvidar que, aunque queramos llevar a cabo un proyecto innovador y atractivo, lo fundamental deben ser los objetivos y contenidos de Educación Física. Por ello, debemos de seleccionar y temporalizar los contenidos a tratar en el curso para 1º y 2º de Primaria y ordenarlos en las diferentes Unidades Didácticas a llevar a cabo.

Realizado lo anterior, es momento de plantearnos una pregunta que será de vital importancia durante todo el curso: ¿Qué área quiero vincular, de forma específica, con Educación Física? En este momento es donde entra el juego el análisis y conocimiento del alumnado, ya que debemos seleccionar cuidadosamente que contenidos vamos a “traer” a Educación Física para desarrollarlos de forma lúdica. Con los datos con los que contábamos, se decidió desarrollar el área de Ciencias Sociales, a través de los países, capitales, monumentos... y Ciencias Naturales, con los paisajes, flora, fauna... Para clarificar y ordenar mejor estos contenidos, se decidió “viajar” cada trimestre a un continente (América, Europa y Asia) y cada unidad a un país. Allí será donde desarrollaremos los contenidos de Educación Física, Sociales y Naturales.

Con el ámbito normativo y curricular situado de forma clara, es momento de decidir cuál va a ser el hilo conductor de nuestra programación anual. Lo esencial es que la temática sea atractiva, motivadora e interesante para el alumnado. Es el elemento que nos va a dar ese extra de motivación que nos llevará al éxito en el área. Reflexionando entre las diferentes opciones con las que se contaban, elegimos los Minion y sus viajes por el mundo como el hilo conductor. Teniendo este aspecto claro, comenzamos a realizar una lluvia de ideas, una búsqueda exhaustiva de vocabulario, detalles y aspectos que nos pudieran servir en el futuro para crear nuestra gamificación. Tras asentar estos tres primeros pasos, contenidos de Educación Física, áreas a conectar e hilo conductor, elaboramos una infografía que nos permitiera ordenar, visualmente, lo llevado a cabo. Llegado este momento, contamos con un esqueleto firme del proyecto, por lo que

es necesario comenzar a desarrollar nuestras ideas. Para clarificar cómo fue su desarrollo, vamos a exponer lo realizado en cada uno de los pilares esenciales de la gamificación.

Figura 1. Relación de Unidades y su vinculación con contenidos de E. Física y C. Sociales y Naturales. Elaboración propia.



Dinámica

Dentro de la dinámica que debe seguir todo proyecto gamificado es necesario clarificar varios puntos esenciales, como son la narración y su progresión en el tiempo, las recompensas (fijas y aleatorias) y la competición, en este caso presentada de forma intrínseca dentro de determinados contenidos de Educación Física. Comenzando por la narración, es necesario establecer cómo será su progresión en el curso. En primer lugar, para hacer consciente al alumno de lo que va a vivir, debemos presentar la aventura. En nuestra opinión, la mejor forma es la creación de una Aventura Inicial. Esta Aventura Inicial constaría de un vídeo de presentación, en la que se presenten a los personajes (villanos y acompañantes), la forma de llevar a cabo el curso, los objetivos y contenidos a trabajar, recompensas, misiones, etc. Una vez visionado el vídeo, es el momento de despertar el interés del alumnado y enseñar algunas de las actividades tipo que desarrollaremos a través de una breve “Unidad 0”.

Presentado, por tanto, cómo será el trabajo anual del área, es necesario presentar las dos dinámicas que se llevarán a cabo. Estas dinámicas serán:

- Dinámica de la Aventura:** la esencia del proyecto es representar que, nuestros alumnos, serán Minions que viajen por el mundo intentando salvarlo de los villanos. Para ello, cada trimestre se viajará a un continente, con el objetivo de aglutinar los contenidos de Sociales y Naturales, y cada unidad a un país, tal y como se representa en la imagen anterior. Para ordenar y guiar este viaje, necesitamos crear una herramienta que sea el objeto principal del curso, el elemento vehiculizador del proyecto. Para ocupar este papel, hemos creado la Tarjeta Viajera. Esta tarjeta será la encargada de ordenar, visualmente, los logros obtenidos durante el curso. Como podemos observar en la figura 2, cada alumno recibirá su Tarjeta Viajera en la que irá pegando los sellos de superación de las Unidades. Para ellos, no solo será su elemento más preciado (será la llave de acceso a las aventuras trimestrales y final), sino que también les servirá para recordar lo aprendido en anteriores unidades y ser consciente de su desempeño en el curso hasta el momento. Mención especial merecen los Villanos que aparecen en la Tarjeta Viajera, su papel será comentado más adelante.

Figura 2. Tarjeta Viajera. Elaboración propia.

TARJETA VIAJERA					
PRIMER TRIMESTRE	UD 1 BRASIL	UD 2 EEUU	UD 3 PERÚ	UD 4 MÉXICO	VILLANOS
					
SEGUNDO TRIMESTRE	UD 5 ALEMANIA	UD 6 ITALIA	UD 7 R. UNIDO	UD 8 GRECIA	
					
TERCER TRIMESTRE	UD 9 JAPÓN	UD 10 INDIA	UD 11 CHINA	AVENTURA FINAL	
					

- Dinámica Social:** en nuestra forma de ver la Educación Física, el ámbito afectivo-social ocupa un papel fundamental. Tanto es así que, en paralelo al desarrollo de la aventura, se integrará un Juego de Modificación de la Conducta (JMD) llamado “Estrellas del Deporte”. Esta dinámica pretende que, en los momentos de vuelta a la calma de la sesión, el grupo debata y seleccione comportamientos o actitudes positivas que hayan sido llevadas a cabo por los compañeros durante la sesión de Educación Física. Quién obtenga dicha acreditación (Estrella del Deporte) recibirá una recompensa y será el encargado de la sesión de la siguiente clase, obteniendo el privilegio de ser el director del calentamiento y encargado de material. La acumulación de estas recompensas permitirá obtener el diploma de “Deportista 5 Estrellas”.

Ambas dinámicas tendrán su soporte físico en el Rincón de Educación Física como más tarde mostraremos en imagen, haciendo, de esta forma, consciente al alumno de su importancia y valor para el día a día en el aula. Pasamos a ocuparnos de las recompensas, aspecto esencial en todo proyecto gamificado que se precie. Dentro de nuestra propuesta podemos encontrar dos tipos de recompensas, fijas y aleatorias. Las recompensas fijas son aquellas que se obtienen de forma segura al finalizar alguno de los procesos pertenecientes a la aventura. Para clarificar cuales son estas recompensas fijas y en qué momento se reciben cada una de ellas, vamos a desgranarlas de forma individual:

- **Sellos “Minion”:** recompensa básica para el desarrollo de la Aventura. Se reciben al finalizar cada unidad si has logrado los objetivos propuestos. Su acumulación en la Tarjeta Viajera se convertirá en la llave de acceso a las aventuras especiales de cada trimestre (Misiones para vencer al Villano).
- **Cartas de Evaluación:** serán tratadas en profundidad en el apartado de Evaluación. Su función es, a través de un sistema de valor de cartas basado en los juegos de rol, informar, formar y orientar al alumno en su desempeño en cada unidad. Este sistema huye de la tradicional nota numérica para presentar al alumno un instrumento que le permita observar, de forma lúdica, como el docente ha analizado su aprendizaje durante la unidad, lo que le permitirá ver los puntos de mejora sobre los que tiene que poner su atención.

Pasamos a ocuparnos ahora de las recompensas aleatorias. Las hemos calificado como aleatorias ya que su obtención no es fija, depende del comportamiento y actitud de cada alumno. Estas recompensas estarán disponibles para 2/3 alumnos en cada sesión, aunque será labor del docente fomentar su obtención de forma equitativa, guiando el debate y reflexión hacia la recompensa de actitudes de todo el alumnado a lo largo del tiempo. Como última tipología de recompensa encontramos las recompensas especiales. Serán obtenidas por los participantes en las misiones especiales de la aventura, siendo estas las aventuras de fin de trimestre o la aventura final del curso. Estas recompensas serán individuales para cada alumno a modo de “recuerdo” por su participación en cada una de ellas, siendo, por ejemplo, pegatinas, tazos, medallas, insignias o chapas con temática relacionada al hilo conductor. Como último elemento de este apartado encontramos la competición. Por la orientación cooperativa del proyecto, hemos dejado de lado la competición a la hora de obtener puntos entre alumnos para centrarnos en la competición de cada alumno consigo mismo para la mejora de sus resultados. La competición propiamente dicha sólo aparecerá en algunos juegos o tareas del área de Educación Física que, por su idiosincrasia, lo requieran.

Mecánica

Por mecánica de los juegos entendemos el conjunto de reglas y elementos que definen su funcionamiento. Aunque en apartados posteriores comentaremos cómo será el funcionamiento del proyecto de forma pormenorizada, estableciendo su mecánica desde el inicio del curso escolar hasta su fin, creemos conveniente enfatizar algunos elementos pertenecientes a la mecánica que nos permitirán conocerla de forma más detallada. Estos elementos son:

1. **Puntos:** como se ha comentado anteriormente, existen dos tipologías de puntos claramente marcados. El primero de ellos, los sellos, son puntos intercambiables por el acceso a las aventuras trimestrales, dependiendo su obtención de la adquisición de los contenidos cognitivos, motores y afectivo sociales de las áreas de Educación Física, Ciencias Sociales y Naturales. Por otro lado, contamos con los puntos “sociales” los obtenidos en el Juego de Modificación de la conducta “Estrellas del Deporte” y que

dependen del cuórum realizado al finalizar la sesión. Estos puntos son intercambiables por diplomas, carnets, etc.

2. **Niveles:** esta tipología de aventura educativa no pauta niveles dentro de la gamificación, ya que contamos con la necesidad de que todo el alumnado se encuentre participando en ella de forma simultánea. Por tanto, los niveles dentro del proyecto, quedarían supeditados al aumento de dificultad de los contenidos propios de las áreas participantes.
3. **Premios:** la obtención de puntos nos permitirá obtener diversos premios, como son la participación en actividades especiales del trimestre y aventura final, así como carnets y diplomas asociados a su buena conducta. También, contarán con premios individuales en cada una de estas aventuras especiales (tazos, badges, cartas, etc.).
4. **Clasificación:** la predisposición del proyecto a huir de la excesiva competición, fuera de los juegos propuestos en el área de Educación Física, hace que la clasificación se vea reducida al ámbito afectivo social con las “Estrellas del Deporte”. Este hecho hará que esta clasificación se muestre en el Rincón de Educación Física con carácter meramente informativo con el objetivo de los alumnos sean conscientes de cómo es su desempeño en este ámbito y los posibles ajustes que necesitará realizar en él.
5. **Misiones:** sin duda uno de los elementos esenciales del proyecto. Aunque durante las diversas sesiones del curso la gran mayoría de tareas y juegos son presentadas como pequeñas misiones de nuestros avatares, al final de cada uno de los tres trimestres presentaremos una misión especial en la que los alumnos deberán aplicar los contenidos adquiridos. Todas ellas serán introducidas con diferentes vídeos que contextualizarán la actividad y explicarán la forma de proceder. En esta aventura las misiones especiales serán:
 - ✓ **Primer Trimestre:** Escape Room de Educación Física, en el que los alumnos encontrarán y vencerán al primer villano (El Macho) para recuperar el Rincón de Educación Física robado.
 - ✓ **Segundo Trimestre:** Aventura Digital, los alumnos se introducirán en un soporte digital creado con Exe Learning en el que deberán resolver diversos enigmas y actividades para lograr vencer a Balthazar Bratt, segundo de los villanos.
 - ✓ **Tercer Trimestre:** Carrera de Orientación. Aprovechando las unidades de actividades físicas en la naturaleza y orientación y juegos con material reciclado los alumnos realizarán una carrera de orientación por el entorno cercano del Centro en la que reunirán las pistas suficientes para descubrir la guarida de Vector, tercer villano de la aventura.
 - ✓ **Aventura final:** Búsqueda del Tesoro. Aglutinando los diversos contenidos del curso, los alumnos deberán realizar una búsqueda del tesoro por el Centro en el que, recabando información, deberán descubrir y encontrar al último villano, el malvado Doctor Coronario, guardián de la llave que dará acceso al próximo curso.

Componentes del juego

Por componentes del juego entendemos aquellos recursos que hemos utilizado para la realización general de la aventura. A continuación, vamos a exponerlos en función de la clasificación de Werbach & Hunter (2012):

- **Logros:** debido a la tipología del proyecto, con dos tipos de logros. El primero de ellos y fundamental en el planteamiento es el logro de los objetivos marcados en el área de Educación Física y, por conexión con ella, los establecidos en Ciencias Sociales y Naturales. Estos objetivos serán desarrollados en profundidad en la Programación Docente, aunque, como veremos posteriormente, el alumno tendrá reflejados, en el Rincón de Educación Física, los esenciales con un vocabulario adaptado para su entendimiento. Por otro lado, contamos con los logros propios de la aventura, aquellos que les permitirán avanzar y acceder a las misiones trimestrales y final (Sellos Minion) y a obtener recompensas en el ámbito social (Estrellas del Deporte).

- **Avatares:** en este caso, los avatares esenciales de la aventura son los Minion. Cada alumno, contará con su personaje al que podrá dar formato en el Aula Virtual del Centro.

- **Luchas con jefes:** serán desarrolladas trimestralmente y, como hemos comentado anteriormente, serán actividades especiales en las que poner en práctica los contenidos adquiridos en el área de Educación Física. Estos jefes o Villanos son:
 - ✓ El Macho, villano del Primer Trimestre y culpable del encierro y robo del Rincón de Educación Física.
 - ✓ Balthazar Bratt, villano del Segundo Trimestre y principal sospechoso del hackeo de la red de colegio.
 - ✓ Vector, villano del Tercer Trimestre y guardián de la última pista para encontrar al malvado líder de la aventura.
 - ✓ Doctor Coronario, jefe supremo del clan de Villanos, encargado de custodiar la llave de acceso al siguiente curso.

- **Colecciones:** se establecen dos tipos de colecciones, una de ellas dedicada a aglutinar todos los sellos Minion recibidos durante el curso, y otra encargada de reunir todas las cartas de evaluación recibidas al finalizar cada unidad. Para esta última, se animará al alumnado y sus familias a crear un álbum de cromos artesanal en el que poder colocarlas, fomentando, así, la participación de las familias en el aprendizaje de sus hijos.

- **Desbloqueo de contenidos:** por lo pedagógico del proyecto, no consideramos adecuado ligar el acceso a nuevos contenidos con la competición entre alumnos. Por ello, el desbloqueo de nuevos contenidos quedará supeditado a la adquisición de contenidos trimestrales y su acceso a nuevos continentes de aprendizaje a través de la Tarjeta Viajera.

Desarrollo del proyecto

Para facilitar el entendimiento acerca del desarrollo del proyecto, hemos creído conveniente exponer como sería su evolución real desde el inicio del mismo en el curso escolar hasta su finalización. Para ello, vamos a mostrar cómo sería su presentación al alumnado, su desarrollo a lo largo de las diferentes unidades, ejemplificando una de ellas junto a la forma de evaluarla y la mecánica en una sesión tipo.

Comenzaremos, por tanto, exponiendo como realizaremos la presentación del proyecto a los alumnos. Por lo novedoso de la metodología, debemos de destinar las primeras sesiones del curso (Unidad 0) a que los alumnos entren en contacto y experimenten con la dinámica de trabajo. Los primeros pasos irán encaminados a presentar el Rincón de Educación Física como la zona más importante del aula para Educación Física. Estará colocado en un lugar visible y, a poder ser, elevado para que sea de fácil acceso tanto para el docente como para los alumnos. Una vez situado, debemos explicarles las zonas que lo componen, siendo estas:

1. **Espacio de Unidad Didáctica:** en él se presentará cada unidad didáctica, su temática, contenidos y país del cual se tratarán contenidos de Ciencias Sociales y Naturales.
2. **Zona de lugares visitados:** se situarán imágenes de los lugares relevantes de cada país.
3. **Clasificación de Estrellas del Deporte:** espacio destinado a aglutinar las recompensas que obtiene cada alumno en el juego de modificación de la conducta y aspectos afectivo sociales.
4. **Archivo de Tarjetas Viajeras:** lugar donde permanecerán archivadas las Tarjetas Viajeras hasta que sean requeridas por la mecánica de la aventura.

Figura 3. Rincón de Educación Física. Elaboración propia.



Tras presentar el Rincón, los alumnos visionarán un vídeo en el que se les presentará la problemática que regirá la aventura y la mecánica de trabajo en ella. Una vez presentado el Rincón de Educación Física, el alumnado ha entendido su utilidad y son conscientes de lo que se va a llevar a cabo en el vídeo, es momento de comenzar con las Unidades Didácticas. Como se ha comentado anteriormente, cada unidad desarrolla contenidos propios del área de Educación Física (según normativa vigente) y se vincula con un país para trabajar contenidos propios de Ciencias Sociales y Naturales. Para ejemplificar esta forma de trabajar, vamos a comentar como sería el esquema de trabajo de una unidad. Nos vamos a situar en la unidad número uno del curso, encargada de desarrollar contenidos relacionados con los retos motrices. Su importancia al inicio del curso es vital para cohesionar al mismo y detectar posibles conflictos que puedan reducir el éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta unidad se encuentra vinculada con Brasil, ya que, como comentamos al inicio de la exposición, el Primer Trimestre será desarrollado en el continente americano. La primera sesión nos llevaría a situar la unidad en el espacio destinado a tal efecto en el Rincón de Educación Física. El documento a colocar sería el siguiente:

Figura 4. Presentación de U. Didáctica 1. Elaboración propia.



Con el alumnado no sólo comentaremos qué son y cómo llevar a cabo los Retos Motrices, sino que presentaremos los objetivos que pretendemos que logren en ella (cuadro inferior de la imagen). De esta forma, el alumnado es consciente en todo momento sobre qué espera el docente de él durante las diferentes sesiones. Tras ello, presentaríamos el primer lugar del país que vamos a visitar (Cristo del Corcovado) dando información curiosa y relevante de él. Durante las 7 sesiones restantes de la unidad se irán presentando otros lugares de interés de Brasil (Brasilia, Cataratas de Iguazú y Río Amazonas) con el objetivo de que el alumno conozca e interiorice estos lugares a la vez que aprende los contenidos de Educación Física. Esta presentación será desarrollada en la Parte Inicial de la sesión.

Esta mecánica se repetirá en las 11 unidades didácticas que componen la Programación Anual. Para clarificar un poco más y demostrar que es posible llevarlo a cabo, vamos a exponer la

distribución en tiempos de una sesión tipo de la unidad. Siguiendo el esquema de sesión expuesto por González (1998), la sesión tipo y el contenido de cada parte sería:

1. **Fase Inicial (7´)**: en el aula, se presentará el lugar a visitar en el Rincón de Educación Física, comentando con los alumnos sus aspectos más interesantes. Se recordarán los objetivos de la Unidad Didáctica colocados en el rincón.
2. **Fase Preparatoria (5´)**: traslado al gimnasio y calentamiento articular.
3. **Fase Fundamental (40´)**: desarrollo de los contenidos de Educación Física planificados para la sesión.
4. **Fase de Conclusión (5´)**: vuelta a la calma a través de la asamblea para decidir las Estrellas del Deporte de la sesión.
5. **Fase Final (3´)**: hábitos higiénicos y traslado al aula.

Para concluir con el desarrollo de esta unidad tipo, queda remarcar que, tras la última sesión de la unidad, se producirá la entrega de cartas de evaluación tal y como veremos en profundidad en el apartado siguiente. Estas cartas serán entregadas en función del desempeño del alumno en las diferentes sesiones.

Evaluación

Reseña esencial debe tener la evaluación tanto del proyecto como de las diversas unidades didácticas. Dentro de la mecánica del proyecto, encontramos esta novedosa herramienta de evaluación del alumnado, las Cartas de Evaluación. Su desarrollo se encuentra basado en el artículo 12 de la Orden 3622/2014 de la Comunidad de Madrid, en la que se establecen diferentes aspectos de organización, funcionamiento y evaluación de Educación Primaria. En el citado artículo se expone que el carácter de la evaluación debe ser “informativo, formativo y orientador del proceso de aprendizaje”. Es a partir de este punto donde nos decidimos a crear este sistema de valor de cartas, ya que consideramos que una calificación numérica ni informa, ni forma ni orienta al alumno en su proceso de aprendizaje.

Reflexionando sobre lo comentado anteriormente, surge la necesidad de crear, dentro del sistema gamificado del proyecto y en concordancia con su hilo conductor, un sistema de cartas equivalente a las calificaciones pautadas por la normativa vigente que, además, informe, forme y oriente a alumno sobre cómo está siendo su desempeño en el proceso de aprendizaje. Tomando como referencia el sistema de valor de las cartas del juego de rol “Clash Royale”, creamos el siguiente sistema de valor de cartas para evaluar:

Figura 5. Diseño de Cartas de Evaluación. Elaboración propia.



Como podemos observar existen 5 tipos de cartas de evaluación, cada una equivalente a una calificación:

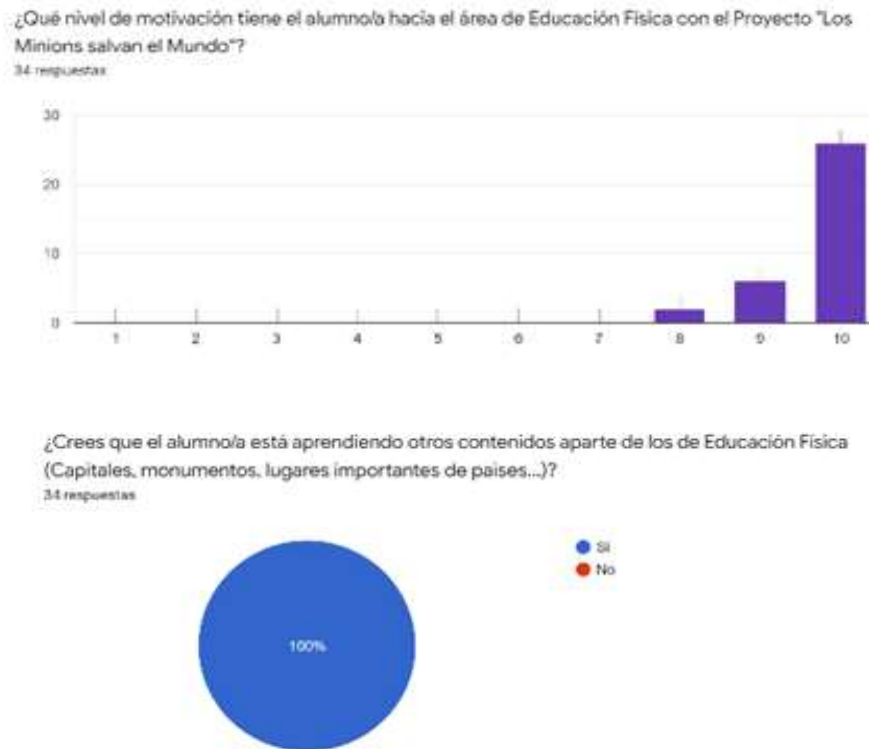
1. **Carta Legendaria:** color oro y equivalente al Sobresaliente.
2. **Carta Épica:** color plata y equivalente al Notable.
3. **Carta Normal:** color bronce y equivalente al Bien.
4. **Carta Básica:** color azul y equivalente al Suficiente.
5. **Carta Negativa:** color negro y equivalente al suspenso.

Al recibirla tras cada unidad y de forma personalizada, el alumno no solo puede observar cuál ha sido su nota (lo llamativo del color les hace distinguirla rápidamente), sino que también (en la parte inferior) se les informa, a través de un sistema de semáforo, de cómo ha sido su desempeño en cada una de las partes de la unidad. A través de este sistema, el alumno es consciente de cómo el docente está viendo su participación en el aprendizaje y que puntos debe mejorar, algo que le permitirá acarrear un aprendizaje mucho más significativo que con la tradicional calificación numérica. Tras el desarrollo de la mecánica de evaluación que se esconde tras cada unidad, pasamos a comentar cómo será la evaluación del proyecto. Esta evaluación se realizará de forma trimestral a través de dos vías esenciales:

- Evaluación de la práctica docente y del proyecto a través de las opiniones y comentarios del alumnado.
- Evaluación del proyecto por parte de las familias. Recibirán, al finalizar cada trimestre, un breve cuestionario en el que deberán expresar sus opiniones, tanto personales como de percepción en torno a la verbalización de conceptos por parte de sus hijos.

De la evaluación llevada a cabo por las familias se han obtenido una serie de datos que dotan de un valor añadido al desarrollo del proyecto. En este caso, como podemos ver en los gráficos siguientes, el nivel de motivación el alumnado hacia el proyecto es, mayoritariamente, calificado con un 10 por las familias. Estos datos también arrojan un 100% de acuerdo entre las familias a la hora constatar que, desde el área de Educación Física, se está contribuyendo al aprendizaje de contenidos de Ciencias Sociales y Naturales.

Figura 6. Gráficos de resultados de la Evaluación del proyecto. Elaboración propia.



Conclusión

A modo de conclusión cabe destacar el éxito del proyecto a la hora de motivar al alumnado hacia la práctica de la Educación Física. No sólo los resultados en el área han aumentado, sino que también la predisposición al aprendizaje, el desempeño del alumnado en las tareas y el interés por la práctica de actividad física. Si a estos hechos le añadimos el aumento del aprendizaje de forma significativa por parte del alumnado hacia las áreas de Ciencias Sociales y Naturales, convierten a este tipo de proyectos en herramientas esenciales para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Si tuviéramos que hablar en exclusiva del área de Educación Física como eje central del proyecto, podríamos afirmar, sin ningún margen de duda, que la implicación del alumnado en las sesiones, así como la motivación a esta forma de presentar los contenidos, ha supuesto una mejora exponencial, no solo de los resultados comentados, sino también de las actitudes y comportamientos. Este hecho, por comentarios del Equipo Docente del Centro, ha ocasionado la mejora del grupo en otras áreas del currículo suponiendo, por este hecho, un éxito en lo que al fomento del aprendizaje globalizado se refiere.

Bibliografía

- Collazos, C. A., Guerrero, L., & Vergara, A. (2001). Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor. *Proceedings of the 3rd Woekshop on Education on Computing*, Punta Arenas. Chile.
- Díaz-Lucea, J. (1995). El currículum de la Educación Física en la Reforma educativa. *Editorial INDE*. Barcelona, España.
- Escudero-Sanz, D. (2009). La Educación Física y su influencia en la formación integral del hombre para la vida. *Revista Digital EF Deportes*, 131, 1.
- Fernández-Mesa, A., Olmos-Peñuela, J., & Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for business management courses. *Revista d'Innovació Educativa*, 16, 39-47.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
- García-Torres, C., & Arranz-Martín, M. L. (2011). Didáctica de la educación infantil. *Editorial Paraninfo*. Madrid, España.
- González-Tardón, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. *Tesis Doctoral*. Universidad de Deusto. Madrid, España.
- Jara-Vega, P. (2012). Motivación para la práctica de actividad física y deportiva. *Ediciones Díaz Santos*. Madrid, España.
- Martín-Santiago, I., & Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. *Empresa Activa*. Barcelona, España.
- Ramírez-Cogollor, J. L. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. *Editorial SCLibro*. Madrid, España.
- Rodríguez-García, F., & Santiago-Campión, R. (2015). Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. *Grupo Océano*. Barcelona, España.
- Teixes-Argilés, F. (2014). Gamificación: motivar jugando. *Editorial UOC*. Barcelona, España.
- Torres-Santomé, J. (2006). Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado. *Editorial Morata*. Madrid, España.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). Por la victoria: Como el pensamiento del juego puede revolucionar tus negocios. *Wharton School Press*. Harrisburg,EEUU.