

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

TRABAJO FIN DE GRADO



**GAMIFICACIÓN, TIC Y EXPRESIÓN CORPORAL.
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EDUCACIÓN
FÍSICA EN LA ETAPA DE SECUNDARIA**

GAMIFICATION, ICT AND BODY EXPRESSION. INTERVENTION
PROPOSAL IN PHYSICAL EDUCATION IN THE SECONDARY STAGE

Autora: Eva Torres García

Directora: María Esther Prados Megías

Codirectora: María Jesús Lirola Manzano

Mayo 2021

Resumen:

La gamificación es un término reciente que podríamos definir como una nueva metodología que aplica recursos propios del juego al ámbito educativo y cuya finalidad es aumentar la participación y motivación del alumnado de forma lúdica y comprensiva.

El proceso de gamificación va ligado a la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo como herramienta fundamental en la formación del alumnado, potenciando el aprendizaje mediante el uso de dispositivos electrónicos que utilizan en su día a día. De esta forma, se integran estrategias metodológicas de carácter lúdico, creando un entorno atractivo y actualizado que genere un aprendizaje significativo para el alumnado.

Este trabajo pretende aportar una propuesta de intervención basada en la gamificación y el uso de las TIC en Educación Física en la etapa de secundaria. Para ello, se ha elaborado una Unidad Didáctica de Expresión Corporal gamificada compuesta por cinco sesiones prácticas basadas en la temática de la serie de Netflix “Élite”. Esta propuesta se ha puesto en práctica con alumnado del tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en un instituto perteneciente a la provincia de Almería. Con ello pretendemos analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje y el nivel de motivación de los y las estudiantes utilizando una de las llamadas actualmente metodologías innovadoras en la era digital.

Los resultados muestran que la gamificación es una metodología innovadora y atractiva para el alumnado, mostrándose como una potente herramienta que fomenta el trabajo en equipo, la colaboración y la resolución de problemas. En conclusión, esta propuesta aporta elementos motivadores a las clases de Educación Física aumentando la participación e implicación del alumnado en cada una de las sesiones.

Palabras clave: gamificación, Expresión Corporal, TIC, Educación Física, Unidad Didáctica, educación secundaria.

Abstract:

Gamification is a recent term that we could define as a new methodology that applies game resources to the educational field and whose purpose is to increase the participation and motivation of students in a playful and comprehensive way.

The gamification process is linked to the integration of Information and Communication Technologies (ICT) in the educational field as a fundamental tool in the training of students, promoting learning through the use of electronic devices used by them in their daily lives. This way, methodological strategies of a playful nature are integrated, creating an attractive and up-to-date environment that generate significant learning for students.

The aim of this work is to provide an intervention proposal based on gamification and the use of ICT in Physical Education at secondary school level. To this end, a gamified Body Expression Didactic Unit has been developed consisting of five practical sessions based on the theme of the Netflix series “Elite”. This proposal has been put into practice with students in the third year of Compulsory Secondary Education (ESO) in a secondary school in the province of Almería. Our aim is to analyze the teaching and learning process and the level of motivation of the students using one of the so-called innovative methodologies in the digital era.

The results show that gamification is an innovative and attractive methodology for students, proving to be a powerful tool that promotes teamwork, collaboration and problem solving. In conclusion, participation and involvement in each of the sessions.

Keywords: gamification, Body Expression, ICT, Physical Education, Didactic Unit, secondary education.

Índice:

1. Introducción.....	5
2. Indagación en cuestiones previas: aportaciones teóricas.....	6
2.1. La Expresión Corporal en Educación Física.....	9
2.2. La Educación Física en época de pandemia.....	11
3. Propuesta de intervención.....	12
3.1. Contextualización del centro.....	12
3.2. Competencias y objetivos.....	13
3.3. Bloque de contenidos.....	14
3.4. Metodología.....	15
3.5. Herramientas.....	16
3.6. Descripción de la experiencia gamificada.....	17
3.7. Sesiones.....	18
3.8. Evaluación.....	24
3.8.1. Criterios de evaluación.....	24
3.8.2. Procedimientos de evaluación.....	25
3.8.3. Criterios de calificación.....	28
3.9. Resultados.....	28
4. Conclusiones.....	29
5. Referencias bibliográficas.....	31
6. Anexos.....	36

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, los y las estudiantes crecen en un mundo digitalizado en el que los videojuegos forman parte de su formación y entretenimiento. Estos avances tecnológicos tienen un impacto directo en todos los ámbitos de la sociedad en la que vivimos, brindando nuevas formas de organizarnos, comunicarnos y aprender, provocando la transformación y evolución de la sociedad (Eguía et al., 2017).

Es por ello que los sistemas educativos deben integrar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para ofrecer al alumnado conocimientos sobre la utilización de estas, necesarios para su desarrollo en la sociedad en pleno siglo XXI (Ferrer, 2012).

En el caso de la Educación Física se sigue manteniendo una tendencia hacia la deportivización, sin embargo, para que aporte sentido ha de estar relacionada con las necesidades de los y las jóvenes, ofreciéndoles valores y experiencias motrices transferibles a su vida cotidiana (Coterón et al., 2017) y aplicables a sus intereses.

Como afirman estos autores, se deben integrar estrategias metodológicas de carácter lúdico, creando un entorno atractivo y actualizado que genere un aprendizaje significativo para el alumnado, de ahí la aplicación conjunta entre gamificación y las TIC al ámbito educativo. Aluden estos al hecho de que ambas se han convertido en herramientas fundamentales de transformación de la educación, proporcionando un aumento motivacional en el alumnado y en la labor que ejerce el profesorado.

Autores como Hanus & Fox (2015), defienden la gamificación como una nueva metodología que aplica la mecánica del juego al ámbito educativo con la finalidad de aumentar la participación y motivación del alumnado; de esta forma se modifica la práctica docente tradicional ya que se ha de considerar que toda intervención debe introducir aprendizajes de forma lúdica y cooperativa.

En la asignatura de Educación Física esta metodología permite incrementar el aprendizaje del alumnado fomentando la simulación de situaciones reales, la interacción y colaboración entre el alumnado, la resolución de problemas y la autonomía, factores esenciales en la vida de las personas jóvenes (Glover, 2013).

Este trabajo pretende, por un lado, ser un instrumento para mi formación inicial a través del conocimiento teórico y práctico de esta metodología conociendo sus características, beneficios e inconvenientes y, por otro lado, generar una propuesta de intervención que facilite introducir en las clases de Educación Física la gamificación como parte del prácticum que llevaré a cabo en un instituto de secundaria. El propósito de ello es reflexionar sobre la motivación del alumnado y mejorar su implicación en el proceso de aprendizaje. El enfoque que utilizaremos con esta metodología se aplicará al contenido de la Expresión Corporal (EC) mediante el uso de las TIC. La indagación realizada al respecto pone de manifiesto que son pocas las experiencias y literatura actual que se ocupan de aplicar la gamificación a contenidos de EC.

Los **objetivos** que planteamos con la presente propuesta son:

1. Indagar sobre las bases teóricas actuales que abordan la gamificación. Con ello, se pretende presentar bases teóricas sobre los principios de esta metodología, resaltando los aspectos más relevantes, ventajas, inconvenientes y su aplicación en la asignatura de Educación Física.
2. Elaborar una Unidad Didáctica de Expresión Corporal basada en la gamificación y el uso de las TIC en la Educación Física. El sentido de su elaboración es poner en práctica dicha unidad didáctica con alumnado de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en un instituto público de la zona del poniente de la provincia de Almería. El objetivo es analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla con una propuesta de gamificación y los elementos que se ponen en juego a nivel de motivación, participación y colaboración por parte de los y las estudiantes.
3. Desarrollar un proceso de aprendizaje reflexivo como alumna en formación inicial, convirtiendo el prácticum en un espacio formativo que me permita aplicar una propuesta de intervención a través de la gamificación y las TIC al ámbito educativo en la etapa de secundaria.

2. INDAGANDO EN CUESTIONES PREVIAS: APORTACIONES TEÓRICAS

La Gamificación es un término reciente ya que su primer uso documentado es en 2008 (Deterding et al., 2011) y no es hasta 2010 cuando empieza a generalizarse en el ámbito educativo (Ferrer, 2012).

La gamificación, como señala Teixes (2015, p. 18), consiste en “la aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”.

La gamificación es una nueva metodología que está en auge en el ámbito educativo. Los juegos son potentes herramientas de aprendizaje, ya que ofrecen una simulación de situaciones reales y significativas para la vida del alumnado, fomentando la colaboración y resolución de problemas (Monguillot et al, 2015).

Como dice Gabe Zichermann -uno de los líderes del evento más grande de gamificación a nivel mundial “Gamification Summit”- en su charla TEDxKids en 2011¹, el juego hace que las personas jóvenes sean más resolutivas y productivas en su día a día, entendiendo esto como que el juego es una herramienta que permite el aprendizaje y desarrollo de habilidades y capacidades como la socialización o la resolución de problemas que ayudan a la persona a desarrollarse de manera integral.

El proceso de la Gamificación va ligado al uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta fundamental en la formación de los y las estudiantes. Actualmente, cada vez son más docentes los que integran las TIC en su actividad académica debido a sus grandes beneficios como son la mejora de la autonomía, el aumento motivacional o el fomento de la cooperación en el alumnado (Dichev & Dicheva, 2017).

Sin embargo, el estudio sobre el uso de la tecnología en la educación realizado en España en 2019 planteó las necesidades que aún existen para introducir las TIC en el aula, como son: la formación del profesorado, los problemas de conectividad a internet y la carencia de dispositivos suficientes. A pesar de ello, un 78% del profesorado español recomienda iniciar proyectos tecnológicos en sus centros escolares.

La integración de las TIC en el ámbito educativo ha potenciado la motivación del alumnado, sobre todo a partir del uso de dispositivos electrónicos (Glover, 2013). Sin embargo, no se puede olvidar la existencia de la desigualdad en el acceso a internet, a las TIC y a otros recursos que han puesto en evidencia la denominada brecha digital, agravada en este tiempo de pandemia por el COVID-19.

¹https://www.ted.com/talks/gabe_zichermann_how_games_make_kids_smarter/transcript?language=es

Según los datos recogido por el Instituto de Estadística de la UNESCO y la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2020):

“la mitad del total de los alumnos –unos 826 millones de estudiantes– que no pueden asistir a la escuela debido a la pandemia de COVID-19, no tienen acceso a una computadora en el hogar y el 43% (706 millones) no tienen Internet en sus casas, en un momento en que se utiliza la educación a distancia por medios digitales para garantizar la continuidad de la enseñanza en la inmensa mayoría de los países”

Por otra parte, como apunta Machimbarrena et al. (2018) hay que tener en cuenta los riesgos que existen sobre la suplantación de la identidad o el denominado ciberbullying. De ahí la importancia de una educación que promueva una alfabetización digital del alumnado atendiendo a los diferentes contravalores asociados a esta. Como señalan Barroso y Llorente (2006, p.181) “nos encontramos ante uno de los mayores desafíos de la educación: la necesidad de emprender procesos de alfabetización encaminados a formar ciudadanos preparados para vivir y trabajar en la denominada Sociedad de la Información y del Conocimiento”.

Para que la gamificación tenga éxito los proyectos deben ser atractivos y generar interés en el alumnado, ofreciendo alternativas y siendo flexibles mediante diferentes niveles de complejidad. Además, deben fomentar la participación voluntaria siguiendo unas reglas y un sistema de puntuación o recompensas que generen un compromiso en el alumnado (Cortizo et al., 2011).

Ante estos presupuestos, las investigaciones realizadas por Llorens-Largo et al. (2016) dicen que el alumnado se ve motivado a aprender de forma diferente disfrutando de las tareas y aprendiendo los contenidos con la finalidad de saber aplicarlos y explicarlos más allá de una memorización a corto plazo. Ante el planteamiento de elección y toma de decisiones que la gamificación plantea, el alumnado se siente protagonista de su aprendizaje en la medida que toma decisiones, asume riesgos, supera retos y recibe feedbacks inmediatos.

Como cualquier metodología, la gamificación y el uso de las TIC pueden presentar algunos inconvenientes, sobre todo si no se utilizan correctamente tal y como apuntan Eguía et al. (2017). Estos autores plantean, en primer lugar, que este tipo de metodologías puede derivar en una pérdida de productividad en el aprendizaje por parte del alumnado, debido a la posibilidad de distracción por el juego. En segundo lugar, otro inconveniente puede ser la

excesiva competitividad que puede surgir entre el alumnado al tratarse de un sistema de puntos y recompensas. En tercer lugar, pueden surgir otras desventajas como la motivación efímera por parte del alumnado. El alumnado se mueve por una motivación extrínseca, por el afán de ganar la recompensa final, pero esta motivación puede desaparecer una vez que deja de ser una práctica novedosa.

En el ámbito de la Educación Física cada vez son más las propuestas de gamificación aplicadas debido a su capacidad para motivar al alumnado mediante la realización de diferentes actividades. Según Coterón et al. (2017), la motivación podría ser definida como el motor que impulsa a aprender, tanto de profesorado como de alumnado, generando con ello una motivación intrínseca representativa de un mayor nivel de autodeterminación y compromiso en la asignatura. Este mismo autor plantea que la gamificación en la EF permite desarrollar experiencias motrices que generan en el alumnado expectativas lúdicas de aprendizaje, potenciando la psicología interna y externa del juego como elemento básico del proceso. Quizá ello permite que se puedan hacer cambios metodológicos que potencien y muestren de una forma más llamativa los contenidos de la asignatura ayudando a despertar la curiosidad del alumnado.

La literatura revisada destaca el desarrollo de unidades didácticas gamificadas en Educación Secundaria Obligatoria relacionadas con los bloques de contenidos de Educación Física: “Salud y calidad de vida”, “Condición física y motriz” y “Juegos y deportes” (García Guerrero, 2021; Parra, Palomares y Lázaro, 2020; Soler Quirant, 2020; Salamanca et al., 2020). Sin embargo, existen escasas referencias relacionadas con el bloque de contenidos de “Expresión corporal” (Arday, Campillo y López, 2017; Albuja Dávila, 2021; Cañete-Ortega, 2019). Por este motivo, la intención principal de este trabajo fin de grado es desarrollar de forma teórica y práctica una propuesta de una unidad didáctica basada en contenidos vinculados a la Expresión Corporal.

2.1. LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EDUCACIÓN FÍSICA

La diversidad de propuestas y orientaciones que existen en el ámbito de la Expresión Corporal se traduce en la diversidad de definiciones que se pueden encontrar. Para Muñoz (2008) la EC son técnicas que tratan de interpretar sensaciones y sentimientos mediante el uso de nuestro propio cuerpo. Según Arteaga (2000) la Expresión Corporal como contenido en Educación Física, se basa en la aceptación, búsqueda y formación de nuestro cuerpo en todas sus

posibilidades con el objetivo de expresar nuestras ideas, pensamientos y sensaciones a través de este.

Las grandes posibilidades que ofrece la expresión corporal a nivel comunicativo, expresivo y social, hacen que este bloque de contenidos sea fundamental en el ámbito de la Educación Física (García, 2008). Mediante la Expresión Corporal, el docente debe promover y facilitar al alumnado la comprensión de su propio cuerpo y sus posibilidades a través del dominio de diversas actividades que le permitan escoger las más convenientes a sus preferencias y necesidades (Ortiz, 2002).

Como señala Romero (2008, p. 116), “debemos seguir día a día revalorizando la Expresión Corporal como disciplina que al menos en el ámbito educativo debe seguir teniendo una presencia central”.

La EC tiene una gran importancia en el desarrollo integral de los y las jóvenes, ya que permite el desarrollo de capacidades físicas como la flexibilidad, el equilibrio o la coordinación. Pero, además, constituye un medio de integración social mediante la mejora de la autoestima, la socialización y la autovaloración. También, fomenta el desarrollo de la imaginación, la improvisación, la creatividad y la espontaneidad facilitando el desarrollo personal del alumnado (Romero-Martin, 2014).

Teniendo en cuenta la perspectiva de género, las actividades físicas expresivas han estado ligadas al género femenino. A menudo, la actividad física ha orientado su intervención hacia la promoción de los estereotipos de género pudiendo identificar dos grandes conjuntos de rasgos asociados a cada uno de ellos. Por un lado, los rasgos más instrumentales han sido identificados con el género masculino y los rasgos más afectivos-expresivos han sido asociados al género femenino (Blández et al., 2007).

Las actividades como la danza o la gimnasia han sido consideradas apropiadas para las mujeres debido a que favorecen características propias del estereotipo de feminidad como la delicadeza, elegancia, agilidad o flexibilidad (Mosquera y Puig, 2002). Mientras que el género masculino ha estado asociado a deportes de contacto, de carácter más competitivo y que impliquen un mayor riesgo (Martin et al., 2009).

En el ámbito de la educación se propone erradicar estos estereotipos mediante la coeducación. Esta defiende los derechos y las oportunidades igualitarias, alejándose del modelo masculino hegemónico y buscando nuevas propuestas deportivas y físicas sin carga de género (Rey y Táboas, 2010). Algunos autores como Castro (2007), afirman que la prevención en el ámbito educativo de estos estereotipos terminaría con las relaciones de dominio y los estereotipos sexistas en las diferentes culturas.

Mediante el desarrollo de la presente propuesta de intervención se pretende abordar los estereotipos asociados a las prácticas expresivas y corporales, promoviendo su práctica igualitaria entre el alumnado. Además, llevar a cabo la práctica de la Expresión Corporal desarrollando sus grandes potenciales y beneficios en el alumnado.

2.2. LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ÉPOCA DE PANDEMIA

La práctica de actividad física genera grandes beneficios para la salud, tanto a nivel físico como psicológico, en toda la población y en especial en la población adolescente (Guthold et al., 2020).

Como señala el Ministerio de Sanidad (2021) en cuanto a los beneficios fisiológicos, la realización de actividad física reduce el riesgo de padecer enfermedades como la diabetes, enfermedades cardiovasculares u obesidad. Además, fortalece los huesos mediante el aumento de la densidad ósea y fortalece la musculatura mejorando nuestra forma física. Por otra parte, ofrece beneficios psicológicos como la mejora del estado de ánimo o de la autoestima y la disminución del riesgo de padecer estrés, ansiedad o depresión proporcionando un bienestar psicológico.

Como señala la Organización Mundial de la Salud (2018), a nivel mundial, el 23% de los adultos y el 81% de los adolescentes (de 11 a 17 años) no siguen las recomendaciones mundiales de la OMS sobre actividad física para la salud. Siendo estas recomendaciones, para jóvenes entre los 5 y 17 años, la realización de 60 minutos diarios de actividad física de intensidad moderada a vigorosa.

La situación actual provocada por la pandemia mundial debida al COVID-19 obligó a los países a un confinamiento masivo para evitar su propagación, provocando un aumento del nivel de inactividad en toda la población. En el caso de los y las adolescentes, el cierre de los centros educativos y el distanciamiento social tuvo una repercusión directa en el desarrollo de las

habilidades sociales perjudicando su proceso evolutivo natural y provocando consecuencias psicológicas como la depresión (Chen et al., 2020).

En este sentido, la Educación Física ha desempeñado una parte esencial a la hora de promover la actividad física regular y la socialización entre el alumnado. Para ello, el profesorado ha tenido que modificar sus estilos de enseñanza para que esta asignatura sea desarrollada de forma segura y responsable, realizando actividades en las que se reduzca al máximo el contacto directo entre el alumnado (Burgueño et al., 2020).

El Consejo General de la Educación Física y Deportiva (2020) publicó una serie de recomendaciones para una Educación Física adaptada ante esta nueva normalidad, teniendo como objetivo minimizar el riesgo de contagios por COVID-19. Estas recomendaciones fueron: usar espacios al aire libre, desinfectar los materiales usados durante las clases, usar obligatoriamente la mascarilla, evitar materiales compartidos y el contacto directo entre el alumnado. Provocando la adaptación de las programaciones de Educación Física, evitando actividades en las que no se respete un distanciamiento entre el alumnado, adaptando las actividades para realizarlas al aire libre, priorizando el uso de material fácil de desinfectar e intentando realizar subgrupos estables que se mantengan a lo largo del tiempo.

Debido a esta situación, el presente trabajo se desarrollará cumpliendo con las condiciones sanitarias establecidas por el Ministerio de Sanidad y siguiendo las recomendaciones del Consejo General de la Educación Física y Deportiva, para que la intervención se realice de forma segura tanto para el alumnado como para el profesorado.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1. CONTEXTO

Esta Unidad Didáctica se llevará a cabo en un centro de educación secundaria perteneciente a la provincia de Almería. Este Instituto de Educación Secundaria es un centro de carácter público y bilingüe de inglés que comenzó formando parte de otro centro escolar de la zona. Posteriormente, durante el curso 1990/91 pasó a ser un centro independiente debido al gran aumento poblacional y al alto número de alumnado matriculado.

En la actualidad, el centro cuenta con más de mil estudiantes matriculados entre Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional Básica, Formación Profesional de grado medio y

Formación Profesional de ciclos de grado superior. El instituto está compuesto por dos edificios, jardines, un pequeño gimnasio y pistas deportivas amplias de voleibol, fútbol sala y baloncesto.

En cuanto a las instalaciones destinadas a las clases de Educación Física nos encontramos con que el gimnasio es demasiado pequeño, por lo tanto, debido a la situación producida por el COVID-19 este no podrá ser utilizado por el alumnado. Sin embargo, el centro cuenta con pistas deportivas amplias que permiten desarrollar de forma correcta las clases de dicha asignatura. El material deportivo es muy variado y hay cantidad suficiente para todo el alumnado.

3.2. COMPETENCIAS Y OBJETIVOS

En la siguiente tabla se establece la relación entre las competencias clave establecidas en el artículo 2.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los objetivos generales establecidos en la Orden del 14 de julio 2016 y los objetivos específicos de elaboración propia de la presente Unidad Didáctica:

Tabla 1.- Objetivos y competencias UD

Objetivos	Competencias
Usar diversas técnicas de expresión corporal	CAA, CSC, CEC, CCL
Conocer las postura, gesto y movimiento del cuerpo para uso expresivo	CAA, CSC, CEC, CCL
Conocer el concepto de conciencia corporal	CAA, CSC, CEC
Practicar juegos para el fomento de la expresión corporal	CAA, CSC, CEC
Promover el trabajo colectivo e individual improvisado como medio de comunicación	AA, CSC, CEC, SIE, CCL
Conocer el concepto de ritmo y juegos para su mejora	AA, CSC, CEC

Favorecer un clima más proactivo en el que los estudiantes se sientan partícipes en el proceso de aprendizaje	SIE, CAA, CSC
Diseñar una propuesta de intervención basada en la gamificación a través de contenidos propios de la expresión corporal y las TIC	CMCT, CD, AA
Incrementar el interés de los estudiantes durante las clases, ofreciéndoles nuevas conexiones entre la asignatura y su vida cotidiana, generando al mismo tiempo un vínculo emocional entre la experiencia lúdica y el aprendizaje	SIE, CAA, CSC, CEC
Mejorar la capacidad de razonamiento y resolución de problemas	SIE, CAA, CSC
Mejorar el tiempo de compromiso motor real en las clases de Educación Física	CAA, IEE, CSC
Promover la higiene personal del alumnado tras las clases de Educación Física	CAA, CSC
Mejorar la motivación del alumnado mediante la utilización de las TIC y la gamificación	CMCT, CD, CAA, CSC
Trabajar los contenidos del bloque 4 establecidos en la Orden del 14 de julio 2016	CEC, CAA, CSC, CCL

Nomenclatura: Comunicación lingüística (CCL), competencia matemática y competencia básica en ciencias y tecnología (CMCT), competencia digital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociales y cívicas (CSC), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE), conciencia y expresiones culturales (CEC).

3.3. BLOQUE DE CONTENIDOS

La Unidad Didáctica escogida para el desarrollo de la presente experiencia gamificada mediante el uso de las TIC ha sido el Bloque 4: Expresión Corporal, establecido por la Orden del 14 de julio de 2016 en el currículo de 3º ESO.

En dicho bloque de contenidos se desarrollará:

- El trabajo de la postura corporal, los gestos y movimientos del cuerpo para su uso expresivo combinando espacio, tiempo e intensidad.

- Juegos para la práctica de la expresión corporal centrados principalmente en el fomento de la comunicación no verbal a través de la improvisación mediante actividades relacionadas con la interpretación, dramatización y la mímica.
- Composiciones coreográficas individuales y grupales con apoyo musical para trabajar diferentes manifestaciones artístico-expresivas como son la danza, la mímica o la interpretación. Se fomentará el uso de las TIC mediante aplicaciones relacionadas con el baile y la expresión corporal como Tik-Tok.
- La capacidad de razonamiento y resolución de problemas mediante la gamificación de las sesiones.
- La higiene personal del alumnado tras la realización de actividad física.

3.4. METODOLOGÍA

La presente Unidad Didáctica se llevará a cabo con el alumnado de 3º ESO D en las clases de Educación Física. Debido a la situación pandémica actual producida por el COVID-19 dicho curso se encuentra en la modalidad semipresencial, pudiendo impartir esta Unidad Didáctica a 15 alumnos y alumnas.

Esta propuesta se centrará en utilizar una metodología innovadora como es la gamificación, siendo el alumnado el principal protagonista en las clases de Educación Física. De esta forma, se fomentará la resolución de problemas y la autonomía, facilitando un aprendizaje activo y significativo del alumnado.

Así pues, se fomentará la creatividad, participación y socialización del alumnado mediante la utilización de técnicas de enseñanza como son el descubrimiento guiado y la resolución de problemas.

Mediante esta Unidad Didáctica se pretende que desarrollen una conciencia crítica que les permita apreciar los aspectos positivos de la actividad física y la expresión corporal. Además, será clave el trabajo cooperativo ya que de ello depende el éxito de esta propuesta.

Una de las claves de esta metodología es que el alumnado comprenda la dinámica del juego, de esta forma podrán comprender la finalidad que tiene cooperar y trabajar en equipo.

Por ello, se comenzará con una sesión inicial en la que el alumnado se introduce en la historia de la serie de Netflix “Élite”, temática que engloba las próximas sesiones. Se ha seleccionado esta serie de actualidad ya que es una de las más vistas entre los y las jóvenes, lo que hará que se integren más en esta experiencia gamificada. Además, es una serie que trata de reflexionar sobre temáticas controvertidas como el racismo, la homosexualidad, las diferencias de clases o la aceptación de diferentes culturas.

Con esta sesión inicial se pretende que el alumnado adquiera con facilidad los objetivos que deben conseguir, captando su atención y aumentando su implicación en la clase. En cada una de las sesiones prácticas se fomentará el trabajo de la expresión corporal y, en concreto, de la comunicación no verbal como vía principal para que el alumnado consiga el objetivo final.

3.5. HERRAMIENTAS

- Team-Shake: es una aplicación de formación aleatoria de equipos. El o la docente introduce los nombres y esta realiza los grupos de forma aleatoria.
- Tiny Decisions: app que permite realizar ruletas con infinidad de opciones, seleccionando una opción de forma aleatoria.
- Genial.ly: es una página web que permite crear contenido interactivo. Permite generar una experiencia enriquecedora debido a su gran atractivo visual e interactividad.
- Flippity: página web que permite crear diferentes actividades y juegos como barras de progreso, sopas de letras o ruletas.
- Adobe Spark: aplicación para diseñar folletos, collages, tarjetas, video, etc.
- ClassDojo: es una plataforma en la que puedes gestionar el aula de forma sencilla. Pueden participar profesorado, alumnado y familias. Su función es otorgar puntos positivos o negativos al alumnado dependiendo de comportamientos que podemos configurar previamente.
- Tik Tok: red social en la que se comparten videos breves musicales. Permite editar y subir videos musicales de 1 minuto de duración, pudiendo aplicarles efectos y fondos musicales.
- Generador QR: permite generar códigos QR introduciéndoles el contenido deseado para poder ser escaneado mediante el uso de dispositivos móviles.
- YouTube: sitio web para compartir y ver videos subidos por los usuarios a través de internet.
- Spotify: aplicación empleada para la reproducción de música vía streaming.

3.6. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA GAMIFICADA

La temática utilizada para el desarrollo de esta Unidad Didáctica será la serie española de Netflix “Élite”, estrenada en la plataforma en 2018. La serie narra la vida de los y las estudiantes del colegio privado de “Las Encinas”. La concesión de becas permite que formen parte del colegio jóvenes de clase obrera, lo cual provoca enfrentamientos que terminan con la muerte de una alumna llamada Marina.

Para el desarrollo del juego utilizaremos la dinámica del juego de mesa “Cluedo”, ya que el objetivo final del alumnado será descubrir qué joven mató a Marina, en qué lugar del centro escolar y con qué instrumento.

El alumnado será dividido en diferentes grupos a los que se les asignará el nombre de diferentes personajes de la serie, Guzmán, Nadia, Samuel, Polo y Lucrecia, entregándoles una tarjeta con todos sus datos y un poder que podrán utilizar en cualquiera de las sesiones. También, tendrán un cuaderno de detective en el que podrán ir anotando sus suposiciones y tachando aquellos elementos que vayan descartando.

La profesora escogerá aleatoriamente una carta de personaje, una de arma y otra de lugar, introduciéndose en un sobre sin que el alumnado las vea. Este sobre será la solución final y permanecerá cerrado hasta el final del juego.

A lo largo de cada una de las sesiones realizarán actividades para fomentar la expresión corporal con las que conseguirán diferentes puntuaciones. Al final de cada sesión verán el ranking de posiciones, pudiendo ver tres pistas los dos primeros equipos. De esta forma, podrán ir descartando sospechosos, armas y lugares.

Al finalizar la Unidad Didáctica, los y las estudiantes deben exponer su suposición final del crimen y se abrirá el sobre con la solución final. El equipo que consiga adivinar los tres interrogantes será el ganador y se le entregará el diploma a mejor detective a cada uno de los componentes de este.

3.7. SESIONES

Las sesiones prácticas que forman esta experiencia gamificada tendrán una duración total de 50 minutos cada una, aproximadamente el tiempo de actividad de una clase de Educación Física en secundaria. Son un total de cinco sesiones en las que se abordarán contenidos de expresión corporal y comunicación no verbal. Las sesiones se encuentran desarrolladas en el apartado final de anexos.

Sesión 1: “El uniforme del colegio Las Encinas”

Objetivos	Materiales
<ul style="list-style-type: none">- Conocer el funcionamiento de las sesiones gamificadas- Introducir la temática elegida- Conocer al grupo mediante el uso de la comunicación no verbal- Potenciar la comunicación no verbal a través de juegos de mímica	<ul style="list-style-type: none">- Teléfonos móviles- Tarjetas de personajes- Tarjetas del “Cluedo”- Cuaderno de detective- Tarjetas con elementos del uniforme
	Aplicaciones móviles
	<ul style="list-style-type: none">- Team Shake: creación de los equipos aleatoriamente- Tiny Decision: ruleta con objetos, profesiones, acciones y animales para realizar mediante mímica- Flippity: ranking final- ClassDojo: listado asistencia del alumnado

Desarrollo de la sesión

- Presentación de la temática elegida para el desarrollo de cada una de las sesiones. Se leerá un breve comunicado del colegio “Las Encinas”, en el que se comentará el crimen sucedido y el objetivo final que deberán conseguir a lo largo de las sesiones
- Formación de los diferentes equipos asignándole a cada uno de ellos un personaje de la serie, se les hará entrega del cuaderno de detective y se meterán las tres cartas aleatorias en el sobre
- Entrada en el colegio “Las Encinas”, harán unas dinámicas expresivas y juegos con lenguaje no verbal para que el grupo se conozca
- El alumnado deberá encontrar las diferentes partes del uniforme del colegio para poder entrar a este, mediante el uso de mímica. Los dos grupos que más rápido completen el uniforme serán los ganadores de esta sesión práctica
- Se realizará un juego en el que una persona hará de fotógrafo y los/as demás deberán posar para realizar una foto del primer día de clase, pero estos/as no pararán de cambiar de posiciones y el fotógrafo deberá adivinar los cambios realizados
- Parte final en la que se mostrará el ranking de posiciones mediante la app “Flippity” y los dos equipos ganadores obtendrán las tres pistas de ese día que podrán tachar en su cuaderno de detective

Sesión 2: “Anuncio en la televisión”

Objetivos	Materiales
<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar el lenguaje no verbal mediante elementos aplicados al baile- Fomentar la creatividad del alumnado mediante la invención de un anuncio	<ul style="list-style-type: none">- Altavoz- Tarjetas del “Cluedo”

<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la interpretación en público mediante actividades de dramatización 	<p>Aplicaciones móviles</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Spotify: música - Flippity: ranking final - ClassDojo: listado asistencia del alumnado
<p>Desarrollo de la sesión</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado del colegio “Las Encinas” ha decidido realizar un baile para conocerse mejor y disfrutar en la hora del recreo, por lo que realizarán un juego en el que deberán ir introduciendo pasos de baile creando una coreografía - En una de las asignaturas les han pedido realizar grupos para un trabajo de clase, por lo que realizarán los grupos mediante un juego en el que la profesora irá diciendo números y el alumnado deberá agruparse lo antes posible - Ha venido al colegio la televisión local, ya que necesitan un grupo de alumnos/as para realizar un anuncio original. El alumnado deberá realizar un anuncio en el que introducirán bailes y un objeto inventado por ellos/as siendo lo más original posible. Los anuncios serán votados por los demás compañeros/as siendo elegidos los dos anuncios más votados - En la clase de música la profesora ha decidido realizar una canción grupal pero algún alumno/a está dirigiendo a toda la clase sin ella saberlo, por lo que uno de los alumnos/as deberá descubrir quién es el culpable de dicha situación - Los más votados en el anuncio serán los dos grupos ganadores de la sesión que obtendrán sus tres pistas del día 	

Sesión 3: “Problemas en el colegio”

Objetivos	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Comunicar e interpretar mensajes sencillos mediante lenguaje no verbal - Fomentar juegos que promuevan la creatividad del alumnado - Aplicar elementos de la improvisación corporal - Trabajar la coordinación individual y en equipo mediante el baile 	<ul style="list-style-type: none"> - Altavoz - Folios - Bolígrafos - Tarjetas de animales - Tarjetas del “Cluedo”
	<p style="text-align: center;">Aplicaciones móviles</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Spotify: música - Flippity: ranking final - ClassDojo: listado asistencia del alumnado
<p>Desarrollo de la sesión</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos/as del centro han tenido una excursión al zoológico y resulta que los animales se han escapado y tienen que reunirse con su manada. Por ello, el alumnado realizará un juego en el que se les atribuirá aleatoriamente un animal y tendrán que imitarlo consiguiendo reunirse con todos los demás compañeros de su misma especie - En el autobús de vuelta al colegio han decidido realizar un juego, para disfrutar del viaje, en el que deben imitar a su compañero de al lado mientras suena música - En el instituto ha habido dos problemas, uno de ellos es que se han acabado los folios por lo que los alumnos/as deberán dividirse en grupos e ir escribiendo en la espalda de sus compañeros un mensaje que debe ser escrito por el único alumno/a que posee el folio 	

- También, se ha roto el teléfono del centro por lo que deben comunicarse por gestos transmitiendo el mensaje de uno en uno. En ambos juegos, el equipo que transmita el mensaje más rápido obtendrá 1 punto
- El alumnado del centro se ha enterado de que uno de los profesores del centro se ha puesto enfermo y quieren mandarle un mensaje. Para ello, realizarán un video en el que irán interpretando mediante gestos lo que dice la letra de una canción. El equipo que logre hacerlo conseguirá 1 punto
- El alumnado realizará un juego de improvisación en el que se irán inventando una historia y tendrán que ir desarrollándola mediante gestos
- Al igual que en las demás sesiones, los dos grupos con mayor puntuación obtenida durante la sesión obtendrán las tres pistas del día

Sesión 4: “Llegando al final del curso”

Objetivos	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la confianza entre el alumnado a partir de la creación de bailes - Desarrollo de la coordinación individual y grupal mediante el baile 	<ul style="list-style-type: none"> - Teléfonos móviles - Auriculares - Tarjetas con códigos QR - Tarjetas “Cluedo”
<ul style="list-style-type: none"> - Practicar pasos básicos de diferentes estilos de baile - Aprender la utilidad de los códigos QR 	<p data-bbox="818 1391 1407 1525" style="text-align: center;">Aplicaciones móviles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spotify: música - Flippity: ranking final - ClassDojo: listado asistencia del alumnado - Generador QR: crear códigos QR - YouTube: vídeos diferentes estilos de baile

Desarrollo de la sesión

- Realizarán un juego en el que trabajarán la confianza con sus compañeros/as que tendrán que ir guiándoles mediante comunicación no verbal mientras escuchan música con sus auriculares
- Se está acercando el final del curso escolar y, por lo tanto, el baile de fin de curso. Por ello, practicarán diferentes estilos de baile como son sevillanas, bachata, merengue y Hip-Hop. Lo harán mediante el uso de códigos QR que los llevarán a diferentes videos con pasos básicos de cada estilo que deberán practicar
- El alumnado del colegio “Las Encinas” ya se conoce a la perfección por lo que imitarán mediante gestos a uno/a de sus compañeros/as y deberán adivinar de quién se trata
- Todos los grupos que participen activamente en la práctica de los diferentes estilos de baile obtendrán las tres pistas correspondientes a esta sesión

Sesión 5: “El baile de final de curso”

Objetivos	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar las habilidades aprendidas durante las sesiones anteriores para la creación de un montaje coreográfico - Aprender a comunicarse corporalmente a través del baile - Aprender el uso de la app “Tik Tok” y aplicarlo a un montaje grupal 	<ul style="list-style-type: none"> - Teléfonos móviles - Altavoz - Tarjetas del “Cluedo”
	<p data-bbox="818 1733 1410 1789">Aplicaciones móviles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spotify: música - ClassDojo: listado asistencia alumnado - TikTok: creación de bailes grupales

Desarrollo de la sesión

- El altavoz del colegio se ha estropeado y hay veces que la música se para, por lo que el alumnado debe estar bailando, pero se quedarán quietos/as cuando pare la música
- Uno de los alumnos se encuentra en una clase en lo alto del edificio y los/as demás quieren decirle algo, pero este no los escucha, por lo que deberán realizar las palabras usando su propio cuerpo
- El curso escolar en el colegio “Las Encinas” ha llegado a su fin y es el día del baile final de curso. El alumnado deberá aprender e interpretar 4 bailes de la app “Tik Tok”, siendo puntuados mediante el uso de una rúbrica elaborada por la profesora
- El alumnado quiere despedirse transmitiendo un mensaje, pero deberán hacerlo mediante comunicación no verbal
- Los grupos que hayan obtenido una mayor puntuación en la interpretación de sus bailes serán los que obtendrán las tres pistas del día
- Se realizará la puesta en común de las suposiciones del crimen obtenidas por cada uno de los grupos y se resolverá el misterio sacando las tres cartas del sobre. Finalmente, se le hará entrega del diploma a mejor detective al equipo que más pistas haya logrado

3.8. EVALUACIÓN

De acuerdo con el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la evaluación del alumnado debe ser continua y diferente según la materia, teniendo un carácter formativo y siendo un instrumento para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje de estos. Por lo tanto, el objetivo será realizar una evaluación no solo dirigida al resultado sino también centrada en los objetivos y características individuales del alumnado.

3.8.1. *Criterios de evaluación*

Los criterios de evaluación propios de la presente Unidad Didáctica son:

1. Conocer las diferentes vías de expresión por medio del cuerpo
2. Representar o crear coreografías individuales y colectivas con apoyo musical

3. Colaborar y participar de forma activa en los juegos y actividades propuestas
4. Respetar las normas y reglas de los juegos y actividades
5. Desarrollar habilidades de improvisación grupal e individual
6. Conocer el uso básico de los recursos tecnológicos usados en las sesiones
7. Participar en las sesiones de forma desinhibida
8. Conocer el funcionamiento de las sesiones gamificadas
9. Mostrar un comportamiento respetuoso con los/as compañeros/as y con la profesora
10. Asearse tras las clases prácticas de Educación Física

3.8.2. Procedimientos de evaluación

El proceso de evaluación se realizará de forma continua, mostrando todo el proceso formativo desarrollado a lo largo de la presente Unidad Didáctica. Se tendrán en cuenta diferentes aspectos conceptuales, procedimentales, actitudinales y reflexivos en el proceso evaluativo.

En cuanto a los aspectos conceptuales, el alumnado deberá entregar una hoja con sellos de higiene personal que serán puestos por la profesora al final de cada sesión práctica. El alumnado conseguirá un sello cada vez que se cambie de camiseta al finalizar la clase, siendo las puntuaciones las siguientes:

Tabla 2.- Criterios de evaluación sellos de higiene personal

Número de sellos de higiene personal	Puntuación (sobre 1,5 puntos)
4-5 sellos	1,5 puntos
1-3 sellos	1 punto
0 sellos	0 puntos

En cuanto a los aspectos procedimentales, se tendrá en cuenta el cuaderno de detective de cada uno de los grupos, obteniendo su puntuación dependiendo del número de pistas obtenidas en las sesiones. Habrá un total de 18 pistas por lo que las puntuaciones serán las siguientes:

Tabla 3.- Criterios de evaluación cuaderno de detective

Pistas conseguidas en el cuaderno de detective	Puntuación (sobre 1 punto)
13-18 pistas	1 punto
7-12 pistas	0,8 puntos
1-6 pistas	0,4 puntos
0 pistas	0 puntos

Además, se evaluarán los bailes realizados en la sesión final mediante el uso de la app “Tik Tok”. Para su evaluación se seguirá la siguiente rúbrica creada por Enrique Álvarez Rubio (2017) en el documento “Recursos Educativos Abiertos del Proyecto EDIA de CEDEC”:

Tabla 4.- Criterios de evaluación baile final "Tik Tok"

Aspectos	Excelente (2 puntos)	Satisfactorio (1,5 puntos)	Mejorable (1 punto)	Insuficiente (0,5 puntos)
Creatividad y corrección	Los pasos son muy originales, ya que se	Los pasos son originales, se enlazan con poca	Los pasos son medianamente originales, se	Los pasos no son originales, no se enlazan

	distinguen de los demás por su novedad, se enlazan sin dificultad y permiten la continuidad de la coreografía	dificultad y permiten la continuidad de la coreografía	enlazan con alguna dificultad y permiten en cierto modo la continuidad de la coreografía	con alguna dificultad y permiten escasamente la continuidad de la coreografía
Ritmo	Los pasos se acoplan perfectamente al ritmo de la música y consiguen ejecutarse siguiendo las estructuras musicales	Los pasos se acoplan más o menos al ritmo de la música y consiguen ejecutarse siguiendo las estructuras musicales	Los pasos se acoplan al ritmo de la música y más o menos se ejecutan siguiendo las estructuras musicales	Los pasos no se acoplan al ritmo de la música y no consiguen ejecutarse siguiendo las estructuras musicales
Coordinación	Todo el grupo se mueve siguiendo perfectamente el ritmo de la música	Casi todo el grupo se mueve siguiendo el ritmo de la música	Sólo parte del grupo se mueve siguiendo más o menos el ritmo de la música	Casi no existe coordinación en los movimientos del grupo y no siguen el ritmo de la música

En cuanto a los aspectos actitudinales, se utilizará la página web “ClassDojo”, en la que se creará una carpeta de clase con todo el alumnado. Mediante esta página web se anotará la asistencia y participación en las clases, obteniendo la máxima puntuación si asiste a todas las sesiones prácticas y participa activamente en la realización de cada una de las actividades

planteadas. Por último, en cuanto a los aspectos reflexivos, al finalizar la Unidad Didáctica deberán realizar una autorreflexión individual sobre la experiencia gamificada, obteniendo la máxima puntuación únicamente con su entrega.

3.8.3. Criterios de calificación

Tabla 5.- Criterios de calificación

Aspectos a evaluar	Instrumentos de evaluación	Nota
Conceptuales 15%	Hoja de sellos de higiene personal (15%): 1,5 punto	1,5 puntos
Procedimentales 40%	Cuaderno de detective (15%): 1 puntos Coreografía final (20%): 2 puntos	3 puntos
Actitudinales 30%	Listado asistencia a clase (20%): 2 puntos Participación en clase (20%): 2 puntos	4 puntos
Reflexivos 15%	Hoja de reflexión final (15%): 1,5 punto	1,5 puntos

3.9. RESULTADOS

Tras la implementación de las cinco sesiones prácticas que componen la presente Unidad Didáctica el alumnado realizó una autorreflexión en la que plasmaron sus impresiones y sensaciones tras esta experiencia gamificada.

Para ello, se les entregó un folio en blanco y se les dejó tiempo suficiente para su realización. Se explicó que tenían que plasmar en aproximadamente diez líneas lo que les había gustado y los aspectos que mejorarían de esta experiencia gamificada. Además, podían introducir las sensaciones vividas durante estas sesiones y si volverían a repetirlas. Se hizo hincapié en que las reflexiones se respetarían sin juicios y serían evaluadas todas con la misma nota. De esta forma, el alumnado pudo expresar con total libertad todas sus opiniones sobre esta Unidad Didáctica.

En primer lugar, el alumnado expresa que las sesiones y los juegos realizados les habían parecido muy divertidas y expresaban: *“me ha parecido muy divertido”, “me han gustado mucho las actividades”, “me ha parecido muy interesante y divertido”, “me he divertido mucho y me han encantado los juegos que nos has propuesto”*.

En sus aportaciones han destacado también que: *“me ha gustado mucho hacer algo diferente en las clases de Educación Física” porque “siempre practicamos diferentes deportes a lo largo del trimestre y, en muy pocas ocasiones, hemos dado contenidos de expresión corporal. Además, nunca habíamos utilizado los móviles en las clases de educación física, ni habíamos oído hablar de la gamificación”*.

En cuanto a comentarios orientados a la mejora de esta Unidad Didáctica, el alumnado ha coincidido en que les hubieran gustado más actividades en las que tuvieran que realizar más actividad física y en las que hubiera más competición.

Por último, destacamos dos comentarios del alumnado que reflejan el disfrute, la diversión y el aprendizaje en este tipo de experiencias lúdicas: *“si me propusieran hacer de nuevo estas sesiones las haría sin pensarlo, he disfrutado mucho y he aprendido más aspectos sobre la expresión corporal”* y *“me gustaría hacer siempre este tipo de actividades en las que hay una historia detrás y tenemos que resolver un problema”*.

4. CONCLUSIONES

Siguiendo los objetivos planteados en la presente intervención se ha logrado usar elementos propios de la Expresión Corporal como gestos, lenguaje no verbal, mímica y postura corporal para el desarrollo expresivocorporal. Se han llevado a cabo diferentes juegos y actividades promoviendo el trabajo colectivo e individual improvisado como medio de comunicación. Además, se ha logrado un clima proactivo en el que los estudiantes han podido ser partícipes de su propio proceso de aprendizaje.

Todo esto ha sido posible gracias al diseño y elaboración de esta propuesta de intervención basada en la gamificación a través de contenidos propios de la expresión corporal y las TIC, incrementado el interés de los estudiantes durante las clases, ofreciéndoles nuevas conexiones entre la asignatura y su vida cotidiana y generando un vínculo emocional entre la experiencia lúdica y el aprendizaje.

Además, se ha trabajado la capacidad de razonamiento y resolución de problemas mejorando la motivación del alumnado mediante el uso de las TIC y la gamificación y se ha logrado fomentar la higiene personal del alumnado tras las clases de Educación Física.

Por lo tanto, hemos podido observar que la presente propuesta se adecua perfectamente a las clases de educación física. Por parte del alumnado se han obtenido opiniones de esta experiencia que ha visto reforzadas actitudes que favorecen una mayor implicación y disfrute en cada una de las sesiones. También, cabe destacar el aumento de la cooperación y el trabajo en equipo entre el alumnado en la consecución de los objetivos que se plantean en el juego.

La utilización de la gamificación conlleva mucho tiempo y dedicación por parte del docente dado que se ha de elaborar material propio para la gamificación y la necesidad de una buena planificación de cada una de las actividades. Un buen planteamiento y organización de las sesiones dará lugar a unos resultados altamente positivos en el aprendizaje del alumnado (Cortizo et al., 2011).

Si bien es cierto, esta intervención tiene algunas limitaciones ya que la muestra puede ser de un tamaño poco significativo al ser únicamente de 15 estudiantes. Además, el poco tiempo disponible para la implementación de estas sesiones hace que esta UD esté compuesta únicamente de cinco sesiones prácticas, que puede no ser suficiente para la obtención de resultados concluyentes. Por lo tanto, esta experiencia se plantea a modo de estudio piloto y como un reto para continuar investigando sobre la gamificación y su aplicación a la asignatura de educación física, en concreto sobre los contenidos de EC.

Con este trabajo se ha conseguido alcanzar los objetivos planteados mediante el diseño y puesta en práctica de esta UD basada en los fundamentos teóricos de la gamificación. Se ha conseguido construir un proyecto en línea con lo previsto en el currículo de 3º ESO, contribuyendo a la consecución de las competencias por parte del alumnado como son la competencia digital o la comunicación lingüística.

La reflexión del alumnado pone de manifiesto que para el contexto en el cual hemos implementado esta propuesta de intervención, esta experiencia gamificada se puede considerar como un instrumento que permite innovar y hacer atractivo el proceso de aprendizaje del alumnado; se muestra como una herramienta excelente que fomenta el trabajo en equipo y la resolución de problemas aumentando la motivación y la implicación del alumnado en las clases de educación física.

Como perspectivas de investigación sería interesante ampliar esta propuesta de intervención e implementarla durante todo un trimestre, pudiendo estudiar el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado obteniendo resultados más concluyentes. Además, realizarla con un mayor número de alumnos y alumnas y adaptarla a los diferentes cursos escolares.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Machimbarrena, J. M., Calvete, E., Fernández-González, L., Álvarez-Bardón, A., Álvarez Fernández, L., y González-Cabrera, J. (2018). Internet risks: An overview of victimization in cyberbullying, cyber dating abuse, sexting, online grooming and problematic internet use. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(11).
- Coterón, J. González, J., Mora, C., y Fernández-Caballero, J. (2017). Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física. *Fundación General de la Universidad Politécnica de Madrid*.
- 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.
- Barroso, J., y Llorente, M. C. (2006). La utilización de las herramientas sincrónicas y asincrónicas para la teleformación, *Eduforma*, 215.
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J, Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R. y Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4 (1), 25-32.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (9), 1-36.
- Glover, I. (2013). Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners. *EdMedia*, 1999-2008.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Ferrer, E. M. (2012). Gamificación y e-Learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra, *EFQUEL Innovation Forum*, 137.

- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Madrid: Editorial UOC, 1-128.
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., y Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts Educació Física y Deportes*, 119 (1), 71-79.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior.
- Llorens, F., Gallego, F. J., Villagrà, C. J., Compañó, P., Satorre, R., y Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 4 (2255-5706), 25-32.
- Eguia, J. L., Contreras Espinosa, R. S., Contreras Espinosa, R., Revuelta Domínguez, F. I., Guerra Antequera, J., Pedrera Rodríguez, M. I., & Morales Moras, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB, Barcelona.
- Coterón, J., González, J., Mora, C., y Fernández, J. (2017). *Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física*. Madrid: Politécnica.
- Zichermann, G. (2011). *Cómo los juegos hacen más inteligentes a los niños*. Bruselas, Bélgica: TEDxKids. https://www.ted.com/talks/gabe_zichermann_how_games_make_kids_smarter/transcript?language=es
- España. Ley Orgánica (LOE), actualizada en el año 2013, *dando lugar a la actual LOMCE, para la mejora de la calidad educativa*.
- España. Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, *por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*.
- España. Decreto 111/2016, de 14 de junio, *por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía*.
- España. Decreto 110/2016, de 14 de junio, *por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía*.

España. Orden de 14 de julio de 2016, *por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.*

Guthold, R., Stevens, G. A., Riley, L. M., & Bull, F. C. (2020). Global Trends in insufficient physical activity among adolescents: Pooled analysis of 298 population-based surveys with 1.6 million participants. *The Lancet Child and Adolescent Health*, 4(1), 23-35.

Organización Mundial de la Salud. (2018). *Global action plan on physical activity 2018–2030. More active people for a healthier world.*

Chen, P., Mao, L., Nassis, G. P., Harmer, P., Ainsworth, B. E., & Li, F. (2020). Wuhan coronavirus (2019-nCoV): The need to maintain regular physical activity while taking precautions. *Journal of Sport and Health Science*, 9(2), 103.

Consejo General de la Educación Física y Deportiva (2020). *Recomendaciones docentes para una Educación Física escolar segura y responsable ante la nueva normalidad. Consejo COLEF.* <https://www.consejo-colef.es/post/covid19-guia-ef-nueva-normalidad>.

Burgueño, R., Bonet-Medina, A., Cerván-Cantón, Á., Espejo, R., & Borja, F. (2021). Educación Física en Casa de Calidad. Propuesta de aplicación curricular en Educación Secundaria Obligatoria Quality Physical Education at Home. Curricular implementation proposal in Middle Secondary School. *Retos*.

Ministerio de Sanidad. (2021). *Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social - Profesionales - Situación actual Coronavirus. Ministerio de Sanidad.* <https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/ccayes/alertasActual/nCov/situacionActual.htm>

Ministerio de Sanidad (2021). *Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. Actividad Física y Salud. Guía para padres y madres.* <https://www.mscbs.gob.es/ciudadanos/proteccionSalud/adolescencia/beneficios.htm#:~:text=La%20actividad%20f%C3%ADsica%20reduce%20el,huesos%2C%20aumentando%20la%20densidad%20%C3%B3sea>.

- Muñoz, D. (2009) La expresión corporal en el área de Educación Física. Batería de juegos. *EFDeportes.com Revista Digital*, 13 (130).
- García, I. (2008) Expresión corporal y danza como contenidos para el desarrollo de la creatividad en las clases de Educación Física. *EFDeportes.com Revista Digital*, 12 (118).
- BlinkLearning. (2019). *V Estudio sobre el uso de la tecnología en la educación*. España. <https://www.realinfluencers.es/wp-content/uploads/2020/05/BLINK-informe-TIC-2019-ESPA%C3%91A.pdf>
- Romero, M. R. (2008). ¿Quo vadis Expresión Corporal? El movimiento expresivo. Actas del II Congreso Internacional de Expresión Corporal y Educación. *Amarú*, 105-116.
- Arteaga, M. (2003). *Fundamentos de la expresión corporal: Ámbito pedagógico*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Ortiz, M.M. (2002). *Expresión corporal: Una propuesta didáctica para el profesorado de Educación Física*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- M. y Puig, N. (2002). *Género y edad en el deporte. Sociología del Deporte*. Madrid: Alianza Editorial.
- Martin Rodriguez, M., Moscoso Sánchez, D., Martínez del Castillo, J., & Bernabéu Rodríguez, J. (2009). *Las Actividades de Expresión Corporal y Danza en la Práctica de Actividades Físicas de las Españolas*. En: "I Congreso Internacional de Cultura y Género: La Cultura en el Cuerpo", Alicante.
- Rubio, E. Á. (2017). *Rúbrica Educación Física con ABP en secundaria: "Operación Dance"*. Recurso Educativo Abierto del Proyecto EDIA de CEDEC.
- Romero-Martin, M. R., Gelpi, P., Mateu, M., Rovira, G., y Lavega, P. (2014). La educación emocional a través de las prácticas motrices de expresión. Perspectiva de género. *Educatio Siglo XXI*, 32 (2), 49-70.
- Blández, J., Fernández-García, E., y Sierra, M. A. (2007). Estereotipos de género, actividad física y escuela: la perspectiva del alumnado. *Revista de Currículum Y Formación Del Profesorado*, 2, 1-21.

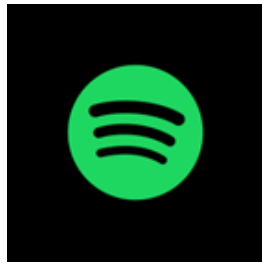
- Rey, A. I., y Táboas, M. I. (2010). Los modelos corporales en la actividad física y el deporte: hacia una superación de los estereotipos desde la Educación Física escolar. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 18 (99-118).
- García Guerrero, J. (2021). Propuesta de Intervención Educativa: La Gamificación en la adquisición de hábitos saludables en un 1o de ESO. *TAUJA*.
- Parra, J. T. R., Palomares, J. A. B., & Lázaro, D. G. (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, 47-53.
- Soler Quirant, A. (2020). Gamificación y TIC: Propuesta de intervención en Educación Física secundaria. *RIULL*, 49.
- Salamanca, E. M., Arribas, J. C. M., Lorenzo, V. M., Benito, M. Á. R., & García, J. F. (2020). La gamificación como herramienta motivacional para fomentar una actividad física saludable: ejemplificación de una propuesta en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, 64, 30-45.
- Cañete-Ortega, P. (2019). Uso de la gamificación para el diseño de una U.D. reconstruyamos Notre Dame. *TAUJA*, 54.
- Arday, D. N., Campillo, R. M., & López, I. J. P. (2017). El enigma de las 3 efes: Fortaleza, fidelidad y felicidad. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 419, 73-85.
- Albuja Dávila, G. C. (2021). *Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal*. Master's thesis: PUCE-Quito.

6. ANEXOS

Anexo 1. Recursos digitales utilizados



Team Shake



Spotify



Tik Tok



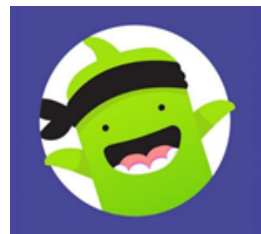
Generador QR



Tiny Decisions



Adobe Spark



ClassDojo



Genial.ly



YouTube



Flippity

Anexo 2. Carta del colegio “Las Encinas”



7 abril 2021

Queridos alumnos y alumnas del colegio Las Encinas,

como bien sabéis estamos ante uno de los momentos más trágicos de la historia de este colegio. Nuestra alumna y compañera Marina ha sido asesinada en el propio centro escolar el pasado 1 de abril de 2021. Tras largas investigaciones por parte de la directiva del centro, hemos llegado a la conclusión de que el asesino se encuentra entre el alumnado del centro. Por lo tanto, os pedimos vuestra participación en la resolución del presente crimen. Necesitamos saber quién, cómo y dónde sucedieron los hechos.

Esperamos vuestra participación.

Un saludo,

la directiva del centro.

Colegio Las Encinas

ELITE

Anexo 3. Tarjetas grupos



Las Encinas International School

Samuel

SAMUEL GARCÍA DOMÍNGUEZ

SUPER PODER:
Podrás preguntar a algún equipo una pista

ELITE

Sp Adobe Spark



Las Encinas International School


Polo

LEOPOLDO BENAVENT VILLADA

SUPER PODER:
Podrás subir dos posiciones en el ranking

ELITE

Sp Adobe Spark



Las Encinas International School


Guzmán

GUZMÁN NUNIER OSUNA

SUPER PODER:
Podrás ver una de las pistas del día

ELITE

Sp Adobe Spark



Las Encinas International School

Nadia

NADIA SHANAA

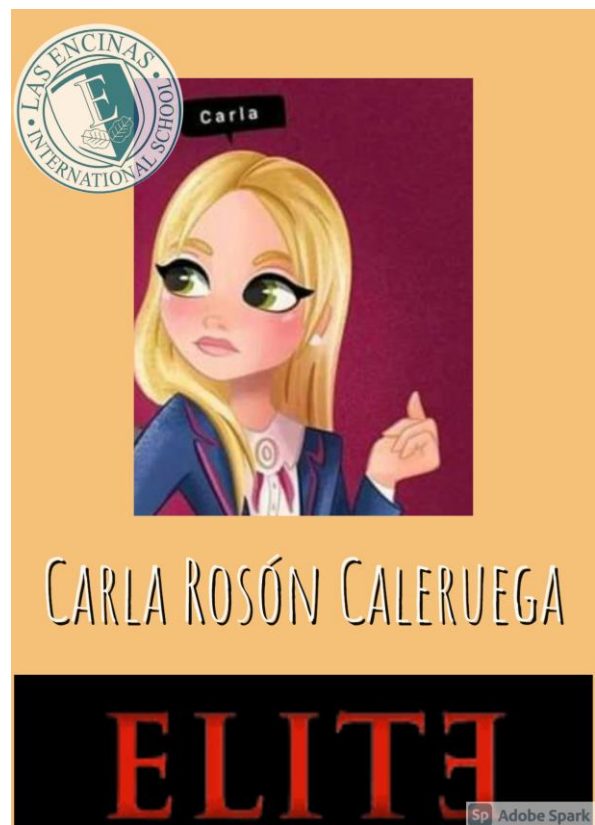
SUPER PODER:
Podrás robarle una pista al equipo ganador

ELITE

Sp Adobe Spark



Anexo 4. Tarjetas personajes, lugares y armas





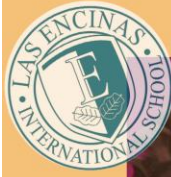
Caye



CAYETANA GRAJERA PANDO

ELITE

Sp Adobe Spark



Valerio



VALERIO MONTESINOS ROJAS

ELITE

Sp Adobe Spark



Omar



OMAR SHANAA

ELITE

Sp Adobe Spark



Ander



ANDER MUÑOZ

ELITE

Sp Adobe Spark



HACHA

ELITE

Sp Adobe Spark



CUERDA

ELITE

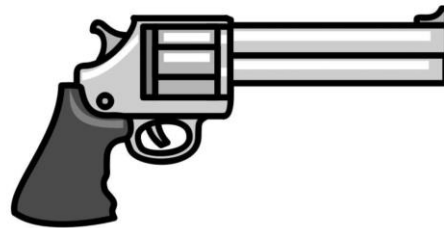
Sp Adobe Spark



TROFEO

ELITE

Sp Adobe Spark



PISTOLA

ELITE

Sp Adobe Spark



VENENO

ELITE

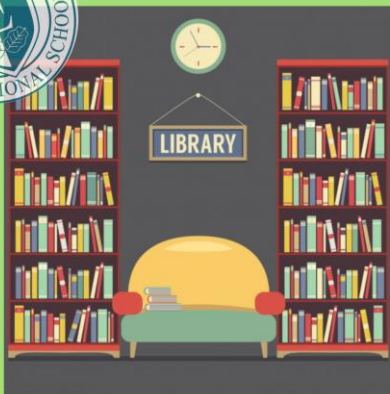
Sp Adobe Spark



PUÑAL

ELITE

Sp Adobe Spark



BIBLIOTECA

ELITE

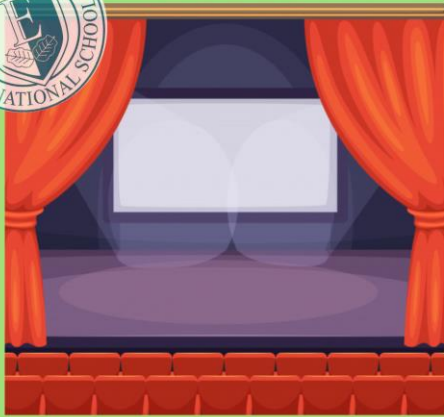
Sp Adobe Spark



GIMNASIO

ELITE

Sp Adobe Spark



TEATRO

ELITE

Sp Adobe Spark



LABORATORIO

ELITE

Sp Adobe Spark



AULA DE 3ºD

ELITE

Sp Adobe Spark



PISCINA

ELITE

Sp Adobe Spark

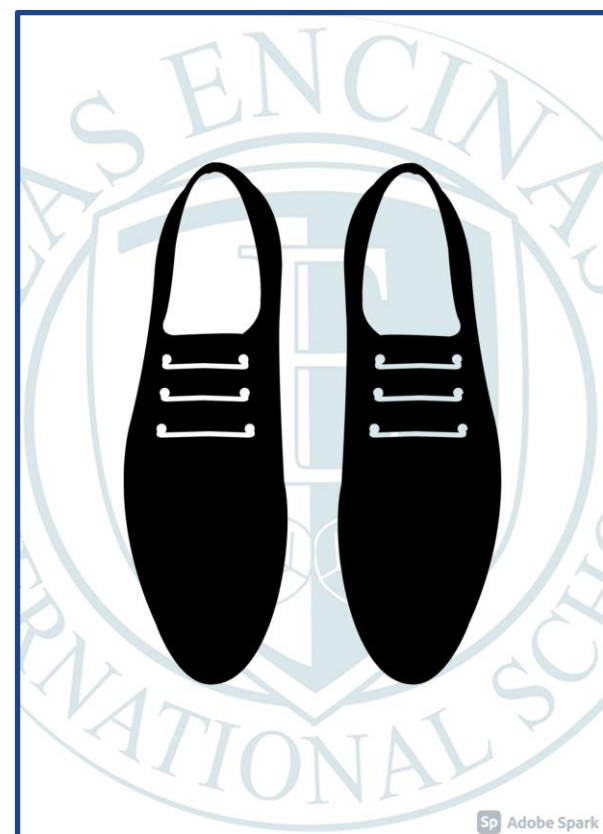
CUADERNO DETECTIVE

- Rebeka de Bormujo
- Carla Rosón Caleruega
- Cayetana Grajera Pando
- Valerio Montesinos Rojas
- Omar Shanaa
- Ander Muñoz

- | | | | |
|--------------------------|---------|--------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> | Pistola | <input type="checkbox"/> | Piscina |
| <input type="checkbox"/> | Veneno | <input type="checkbox"/> | Teatro |
| <input type="checkbox"/> | Cuerda | <input type="checkbox"/> | Biblioteca |
| <input type="checkbox"/> | Puñal | <input type="checkbox"/> | Gimnasio |
| <input type="checkbox"/> | Hacha | <input type="checkbox"/> | Aula 3º D |
| <input type="checkbox"/> | Trofeo | <input type="checkbox"/> | Laboratorio |

ELITE

Anexo 6. Tarjetas uniforme colegio “Las Encinas”





Anexo 7. Ruleta mímica



Anexo 8. Tarjetas animales



Anexo 9. Tarjetas códigos QR



Sevillanas parte 1



Sevillanas parte 2



Bachata

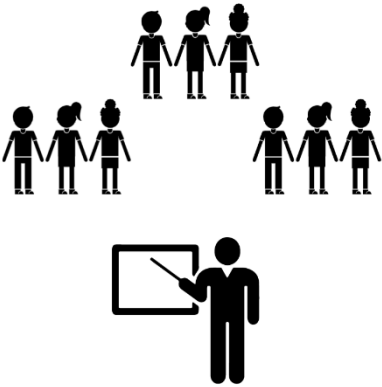


Merengue



Hip-Hop

Anexo 10. Sesiones

Sesión 1: “El uniforme del colegio Las Encinas”	
<p>Objetivos: conocer el funcionamiento de las sesiones gamificadas, introducir la temática elegida, conocer al grupo mediante el uso de la comunicación no verbal y potenciar la comunicación no verbal a través de juegos de mímica.</p>	<p>Duración: 50 minutos</p> <p>Materiales: teléfonos móviles, tarjetas del Cluedo, tarjetas personajes, cuaderno de detective y tarjetas con elementos del uniforme.</p>
<p>Parte introductoria (10’):</p> <ul style="list-style-type: none">- Se explicará el objetivo final y cómo conseguirlo mediante un breve comunicado del colegio “Las Encinas”- Se realizarán los grupos de forma aleatoria mediante el uso de la app “Team-Shake” y se le entregará a cada grupo la tarjeta de su personaje- Se escogerá aleatoriamente una tarjeta de lugar, instrumento y sospechoso que se introducirá en un sobre que no se abrirá hasta la última sesión- Se les hará entrega del cuaderno de detective a cada equipo	 <p>The illustration shows a teacher figure on the right pointing towards a whiteboard. On the left, there are three groups of three stylized human figures holding hands, representing student groups. The figures are simple black silhouettes with circular heads.</p>

 Adobe Spark

Calentamiento:

- Juego “Conociendo a mi compañero” (10’): *es el primer día de clase en el colegio “Las Encinas” y los/as alumnos/as deben conocerse.* Estos/as se pondrán por parejas. A través de comunicación no verbal deben realizar preguntas como, por ejemplo: ¿cuántos años tienes?, ¿cuántos hermanos/as tienes?, ¿qué deporte practicas?, etc. Se irán cambiando las parejas para que se conozcan todos y todas



Sp Adobe Spark

Parte principal:

Los/as alumnos/as acaban de llegar al colegio “Las Encinas” y deben ponerse su uniforme, pero alguien los ha escondido (20’).

- Los/as estudiantes se dividirán en los diferentes grupos asignados
- Mediante el uso de la app “Tiny Decisions”, girarán la ruleta tocándoles un animal, deporte, profesión, acción u objeto que uno del grupo deberá realizar mediante mímica, teniendo que adivinarlo los otros componentes de su grupo
- Cuando estos lo adivinen deberán ir a buscar uno de los elementos que forman el uniforme del colegio “Las Encinas” que estarán escondidos por una zona delimitada del centro. Ganando cuando encuentren todos los elementos



Sp Adobe Spark

Vuelta a la calma:

- Juego “La foto” (5’): *todo el alumnado de la clase ha decidido hacerse una fotografía para recordar este gran momento, pero no paran de cambiar de posiciones. Uno/a de ellos/as será el fotógrafo que se dará la vuelta y deberá averiguar qué alumnos/as han cambiado de posición*
- Los/as estudiantes verán el ranking de posiciones realizado mediante la app “Flippity” (2’30’)
- Los dos equipos con mejor puntuación podrán ver las tres pistas de ese día (2’30’)



 Adobe Spark

Sesión 2: “Anuncio en la televisión”

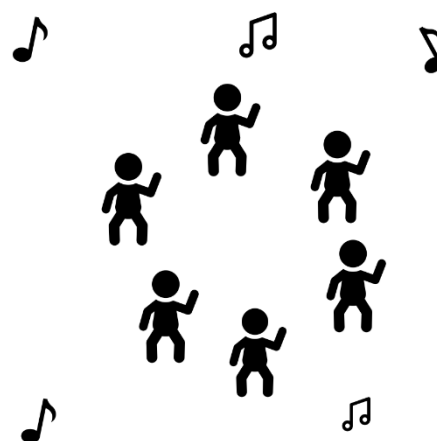
Objetivos: desarrollar el lenguaje no verbal mediante elementos aplicados al baile, fomentar la creatividad del alumnado mediante la invención de un anuncio, aprender a seguir el ritmo de diferentes canciones y trabajar la interpretación en público mediante actividades de dramatización.

Duración: 50 minutos

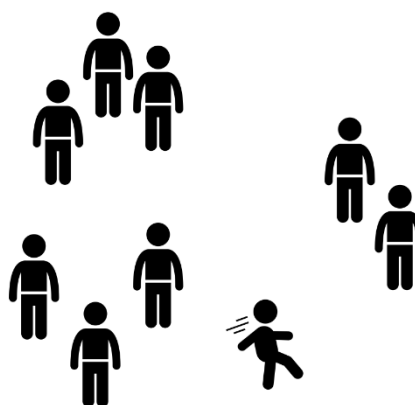
Materiales: altavoz y tarjetas del Cluedo.

Calentamiento:

- Juego “La cadena” (5’): *los/as alumnos/as del colegio han decidido hacer un baile, pero no saben qué movimientos introducir, así que han hecho una puesta en común de pasos de baile.* Todos/as se colocan en círculo y uno de ellos/as realiza un movimiento. El/la siguiente tendrá que realizar el movimiento anterior y otro nuevo, así hasta completar la cadena por completo
- Juego “Los grupos” (5’): *los alumnos/as deben hacer diferentes grupos para un trabajo de clase.* Estos deben repartirse por la pista e ir desplazándose de diversos modos que irá indicando la profesora. Cuando la profesora diga un número en voz alta, estos deberán agruparse rápidamente



Sp Adobe Spark



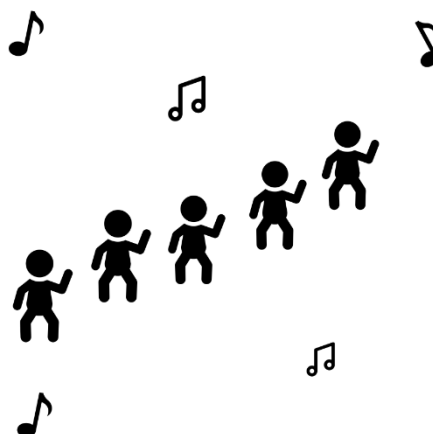
Sp Adobe Spark

Parte principal:

- Juego “Tren musical” (10’): *los/as estudiantes han decidido bailar en el comedor del colegio para animar la hora de la comida.* Para ello, se colocarán formando una fila y con música de fondo, el primero de la fila debe desplazarse por el espacio realizando diferentes gestos, bailes y movimientos que todos deberán repetir. A la voz de “¡Cambio!” El primero pasará a ser el último y el segundo pasará a ser el primero

En la televisión local han decidido que el alumnado del colegio “Las Encinas”, realice un anuncio del producto más innovador visto hasta el momento (20’).

- Los diferentes grupos deberán inventar un anuncio de 5 minutos de un producto para lograr ser los mejores y salir en la televisión
- Se les dejará tiempo suficiente para que elaboren el anuncio a la perfección, deberán introducir alguna canción y baile para que sea más atractivo
- Posteriormente, se interpretarán los anuncios delante de toda la clase y se realizarán votaciones individuales
- Ganará el equipo más votado, que será el elegido para realizar el anuncio en la televisión



Sp Adobe Spark



Sp Adobe Spark

Vuelta a la calma:

- Juego “Director de orquesta” (5’): *en la clase de música, la profesora ha decidido realizar una canción grupal pero algún alumno/a está guiando a toda la clase sin ella saberlo. Todo el grupo se coloca formando un círculo, menos un/a alumno/a que se sitúa en el centro. Uno de los/as estudiantes situados en el círculo será el director de orquesta, este puede realizar el gesto que quiera e ir cambiando. Todos los demás deben ir imitando cada uno de los gestos y el alumno situado en el centro debe adivinar quién es el director*
- Los/as estudiantes verán el ranking de posiciones realizado mediante la APP “Flippity” (2’30”)
- Los dos equipos más votados en el anuncio podrán ver las tres pistas de ese día y tachar al sospechoso, el lugar y el arma en su cuaderno de detective (2’30”)



Sp Adobe Spark

Sesión 3: “Problemas en el colegio”

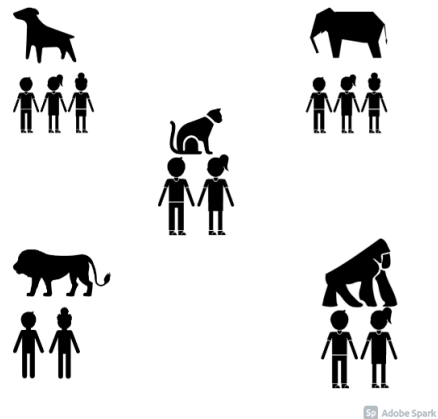
Objetivos: comunicar e interpretar mensajes sencillos mediante lenguaje no verbal, fomentar juegos que promuevan la creatividad del alumnado, aplicar elementos de la improvisación corporal y trabajar la coordinación individual y en equipo mediante el baile.

Duración: 50 minutos

Materiales: altavoz, folios, bolígrafos, tarjetas de animales y tarjetas del Cluedo.

Calentamiento:

- Juego “Los animales” (5’): *el colegio ha decidido ir de excursión al zoológico y los animales se han escapado y tienen que reunirse con su manada. Se repartirá a cada alumno/a un papel con un animal, estos/as deberán imitarlo y encontrar a sus compañeros/as con el mismo animal*
- Juego “El espejo” (5’): *a la vuelta de la excursión, en el autobús, el alumnado ha decidido jugar a un juego para disfrutar del viaje. Los/as alumnos/as se colocarán por parejas. Al ritmo de la música uno de ellos/as debe realizar movimientos que el otro debe imitar. Cuando la profesora lo indique cambian los roles*



Parte principal:

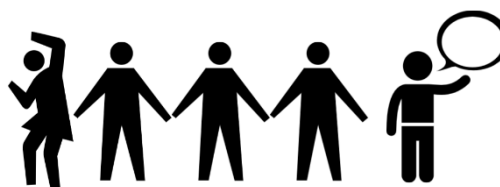
- Juego “El dibujo” (5’): *en la clase de dibujo se han acabado los folios y los/as alumnos/as sólo tienen uno para todos.* Los/as estudiantes deben colocarse en sus respectivos equipos en fila. La profesora le dirá al último de la fila un objeto que este deberá dibujar en la espalda de su compañero y este en la espalda del siguiente, así hasta que el mensaje llegue al primero de la fila que deberá dibujarlo en un folio. Gana 1 punto el equipo que mejor haga el dibujo
- Juego “Sigue la letra” (15’): *el alumnado del colegio ha decidido enviar un mensaje a una profesora que ha estado enferma.* Los/as alumnos/as deben representar mediante gestos lo que vaya diciendo la letra de una canción. Posteriormente, serán representadas delante de sus compañeros/as. Las canciones serán escuchadas previamente para que su interpretación sea más sencilla. Ganará 1 punto el equipo que mejor realice los gestos de la canción
- Juego “El teléfono escacharrado” (5’): *se ha roto el teléfono del colegio y deben transmitirse los mensajes de persona en persona.* Los/as alumnos/as de cada grupo se pondrán en fila. La profesora les dirá una acción a los primeros de la fila y estos deberán interpretarla mediante gestos al siguiente y así hasta que llegue al último. Este tendrá que decir en voz alta de qué acción se trata. Gana 1 punto el equipo que adivinen la acción realizada



59 Adobe Spark



59 Adobe Spark



59 Adobe Spark

Vuelta a la calma:

- Juego “La improvisación” (10’): los/as alumnos/as se colocarán enfrente de los demás. Estos deberán ir interpretando la historia que los demás vayan formando poco a poco. La profesora será quien vaya indicando quién continúa la historia
- Los/as estudiantes verán el ranking de posiciones realizado mediante la app “Flippity” (2’30”)
- Los dos equipos con más puntos podrán ver las tres pistas de ese día y tachar el sospechoso, el lugar y el arma en su cuaderno de detective (2’30”)



Adobe Spark

Sesión 4: “Llegando al final del curso”

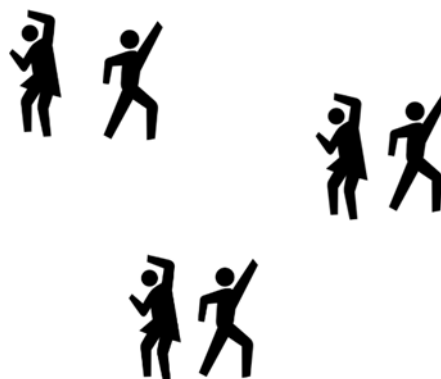
Objetivos: trabajar la confianza entre el alumnado a partir de la creación de bailes, desarrollo de la coordinación individual y grupal mediante el baile, practicar pasos básicos de diferentes estilos de baile y aprender la utilidad de los códigos QR.

Duración: 50 minutos

Materiales: teléfonos móviles, auriculares, tarjetas con código QR y tarjetas del Cluedo.

Calentamiento:

- Juego “Muévete” (5’): los/as alumnos/as se colocarán por parejas, uno será el número 1 y el otro el 2. Estos/as se irán desplazando por el espacio y la profesora irá diciendo diferentes formas de desplazarse para cada uno de los números, por ejemplo: “Uno, camina como si estuviera muy cansado”, “Dos, camina como si se estuviera orinando”, etc.
- Juego “Confía en mi” (5’): por parejas, un compañero/a se pondrá los auriculares con música, el otro tendrá que conseguir llevarlo hasta la otra punta de la pista. Además, por el camino debe saludar a alguien, dar una vuelta sobre sí mismo, atarse los cordones y saltar. Pueden utilizar la vía de comunicación que quieran, menos la verbal. Una vez completado el recorrido se cambian los roles y tendrán que realizar diferentes acciones a lo largo del recorrido



Adobe Spark



Adobe Spark

Parte principal:

Los/as alumnos/as del colegio “Las Encinas” deben ir practicando para el baile de fin de curso que será en los próximos días (20’).

- Se distribuirán por el espacio diferentes códigos QR, creados mediante la app “Generador QR”, que los/as alumnos/as deberán ir escaneando con sus teléfonos móviles. En cada uno aparecerá un video de YouTube de diferentes estilos de baile (sevillanas, bachata, merengue e Hip-Hop). Los/as alumnos/as deberán seguir el vídeo



Adobe Spark

Vuelta a la calma:

- Juego “Soy tu” (7’): *el alumnado del centro ya se conoce a la perfección y han decidido imitarse unos a otros. Mediante gestos uno de los alumnos debe imitar a un compañero/a y los demás deberán averiguar de quién se trata*
- En esta sesión todos los grupos que hayan participado activamente en la sesión recibirán las tres pistas de ese día (3’)



Adobe Spark

Sesión 5: “El baile de fin de curso”

Objetivos: desarrollar las habilidades aprendidas durante las sesiones anteriores para la creación de un montaje coreográfico, aprender a comunicarse corporalmente a través del baile y aprender el uso de la app “Tik Tok” y aplicarlo a un montaje grupal.

Duración: 50 minutos

Materiales: altavoz y teléfonos móviles.

Calentamiento:

- Juego “Las letras” (5’): *un alumno se encuentra en una clase en lo alto del edificio y no escucha lo que le quieren decir, por lo que deberán hacer las palabras usando su propio cuerpo.* Los/as alumnos/as se dividirán en sus grupos. A cada grupo se le dará una palabra. Estos deben realizar las letras con sus propios cuerpos y los demás tendrán que adivinar de qué palabra se trata
- Juego “Las estatuas” (5’): *el altavoz del colegio está estropeado y hay veces que la música se para.* Se pondrá música y los/as alumnos/as deben bailar, cuando esta pare deben quedarse quietos hasta que comience de nuevo la música



Sp Adobe Spark

Sp Adobe Spark

Parte principal:

Ha llegado el final del curso y para celebrarlo se realizará el esperado baile de fin de curso en el colegio “La Encinas” (25’)

- Los/as alumnos/as tendrán la libertad de escoger 4 bailes de la app “Tik Tok”, tendrán que practicarlos durante la clase y representarlos delante de sus compañeros/as



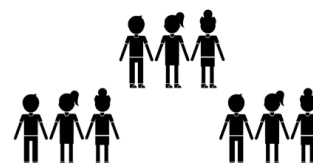
Adobe Spark

Vuelta a la calma:

- Juego “Dime algo” (5’): *el alumnado quiere despedirse de este curso transmitiendo un mensaje a sus compañeros/as.* El alumnado se pondrá en círculo menos uno de ellos. Este debe conseguir mediante gestos que uno de sus compañeros haga algo, por ejemplo: dar una vuelta completa al círculo, ir saltando de un punto de la pista al otro, etc.
- Los alumnos/as verán el ranking de posiciones realizado mediante la app “Flippity” (2’30”). Los dos equipos con mejor valoración en los bailes de “Tik Tok” podrán ver las tres pistas de ese día y tachar el sospechoso, el lugar y el arma en su cuaderno de detective (2’30”)
- Se hará la puesta en común de las soluciones al crimen y se desvelará el resultado final. Por último, se entregará el diploma de mejor detective a los componentes del equipo ganador (5’)



Adobe Spark



Adobe Spark

Anexo 11. Diploma a mejor detective

Diploma a mejor detective



Este certificado se concede a

que ha seguido con éxito las clases de Educación Física, ha superado los retos y ha resuelto el crimen del colegio "Las Encinas".

Firma

Fecha

Anexo 12. Ficha sellos de higiene corporal



NOMBRE:		CURSO:	