



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Análisis de la percepción del alumnado sobre el uso de la gamificación y las TIC en Educación Física como desencadenante de la motivación e interés de los alumnos: Diseño de un Scape Room.

Analysis of student perception of the use of gamification and ICT in Physical Education as a trigger for student motivation and interest: Design of a Scape Room.

Autor/es

Lluna Prats Aranda

Director/es

Iván Asín Izquierdo

Grado en Magisterio en Educación Primaria

2023-2024



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

Análisis de la percepción del alumnado sobre el uso de la gamificación y las TIC en Educación Física como desencadenante de la motivación e interés de los alumnos: Diseño de un Scape Room

RESUMEN

La Educación Física se encuentra en un momento en el que debería de experimentar una serie de cambios para poder adaptarse a las necesidades y a las demandas de la sociedad de hoy en día con el objetivo de la adherencia a la actividad física. Para ello, el objetivo de este trabajo consistió en el desarrollo de una revisión bibliográfica junto con un trabajo de investigación sobre la integración de una nueva metodología educativa gamificada y de las TIC, con el objetivo de incrementar el interés y la motivación de los alumnos. La revisión bibliográfica llevada a cabo y los resultados obtenidos en el proceso de investigación realizado con alumnos del quinto curso de Educación Primaria establecieron las bases para el diseño de una experiencia gamificada en el aula basada en la implementación de un scape room.

PALABRAS CLAVE

Juego, nuevas tecnologías, innovación, percepción, Educación Primaria, cuestionario.

Analysis of student perception of the use of gamification and ICT in Physical Education as a trigger for student motivation and interest: Design of a Scape Room.

ABSTRACT

Physical Education is in a moment in which it should undergo a series of changes in order to adapt to the needs and demands of today's society with the aim of adherence to physical activity. For this, the aim of this work consisted in the development of a literature review together with a research work on the integration of a new gamified educational methodology and ICT, with the aim of increasing the interest and motivation of students. The literature review carried out and the results obtained in the research process with students in

the fifth grade of Primary Education, provided the basis for the design of a gamified experience in the classroom based on the implementation of a scape room.

KEY WORDS

Game, new technologies, innovation, perception, Primary Education, questionnaire.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	6
2. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. El Contexto Actual de la Educación Física	7
2.2. La Educación Física y las TIC's.....	8
2.3. El Uso de la Gamificación en Educación Física	11
2.3.1. ¿Qué es la Gamificación?	12
2.3.2. Scape Room.....	13
2.4. Educación Física para fomentar la motivación e interés en la práctica deportiva	15
2.5. Las TIC's y la Gamificación como Recurso para el Desarrollo de la Motivación e Interés en Educación Física.....	19
2.6. Objetivos	21
PARTE I.....	21
3. METODOLOGÍA	21
3.1. Diseño.....	21
3.2. Contexto escolar.....	22
3.3. Participantes	22
3.4. Instrumentos y variables de estudio	22
3.5. Procedimiento.....	23
3.6. Análisis de datos.....	23
4. RESULTADOS	24
5. DISCUSIÓN	30
6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL	32
PARTE II.....	34
7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	34
7.1. Participantes	34
7.2. Competencias, vinculación del perfil salida, bloque de contenidos, criterios de evaluación a desarrollar.....	34
7.3. Objetivos didácticos	35
7.4. Metodología	35
7.5. Atención a la diversidad	36
7.6. Material e instalaciones deportivas	36
7.7. Evaluación.....	36
7.8. Utilización de las TIC	37
8. PROPUESTA DIDÁCTICA SCAPE ROOM.....	38
9. SCAPE ROOM JUEGOS OLÍMPICOS.....	41
9.1. Limitaciones y dificultades del Trabajo Fin de Grado	43

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
11. ANEXOS.....	50
Anexo 1. Cuestionario diseñado ah:doc sobre la percepción del alumnado en Educación Física.	50
Anexo 2. Video presentación scape room-Juegos olímpicos.	53
Anexo 3. Prueba puzzle.....	54
Anexo 4. Prueba descifrar.	55
Anexo 5. Prueba acertijos.....	56
Anexo 6. Prueba encontrar las llaves.	57
Anexo 7. Prueba descifrar la combinación.....	58
Anexo 8. Prueba preguntas Kahoot.....	59
Anexo 9. Anillos olímpicos.....	62

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Respuestas del cuestionario escala de Likert. Elaboración propia.....	24
Tabla 2. Agrado por las clases de EF. Elaboración propia.	27
Tabla 3. Vínculos con los compañeros. Elaboración propia.	27
Tabla 4. Motivación en las clases de EF. Elaboración propia.	27
Tabla 5. Contenido scape room. Elaboración propia.	27
Tabla 6. Vinculación curricular de la propuesta de intervención. Elaboración propia.	34
Tabla 7. Lista de control de evaluación. Elaboración propia.	37
Tabla 8. Puntos para la obtención de recompensas. Elaboración propia.	39
Tabla 9. Recompensas para el scape room. Elaboración propia.	40
Tabla 10. Programación del curso. Elaboración propia.	40
Tabla 11. Puntos prueba aro negro. Elaboración propia.	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Rango de adicción a internet (Barahona et al., 2019).....	10
Figura 2. Porcentaje de horas vistas de TV al día. Adaptado de García y González (2019). ..	16
Figura 3. Porcentaje de horas de consola al día. Adaptado de García y González (2019).	16
Figura 4. El uso de las TIC en EF. Elaboración propia.....	25
Figura 5. Resultados del uso de metodologías innovadoras en EF. Elaboración propia.....	26
Figura 6. Importancia de las TIC en Educación Física. Elaboración propia.	26

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La sociedad está en constante evolución y cambio, y con ello la cantidad de actividad física que realizan las personas, hecho que influye negativamente en las clases de Educación Física. De la mano de este cambio llegan las TIC Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), llevando consigo un importante cambio y adaptación a nivel educativo. Además, el uso descontrolado de las TIC puede llevar consigo numerosos peligros que pueden afectar a la vida de las personas, por lo que los consumidores tienen que ser conocedores de las adicciones que pueden desencadenar y cómo puede afectar la vida sedentaria a su salud.

Numerosos estudios destacan la pérdida de interés por la actividad física y deportiva de los alumnos a medida que van aumentando la edad, es por ello por lo que se llevan a cabo nuevas estrategias metodológicas para poder incrementar este interés (Almagro et al., 2011). La gamificación es un claro ejemplo de una estrategia pedagógica que, según autores como Oliva (2016), se basa en el uso del juego para fomentar un proceso de aprendizaje en el que aprender se transforma en una acción más divertida y entretenida. Con estas propuestas conseguiríamos aumentar la motivación y el interés de los discentes, obteniendo un posible mayor éxito en la educación y un incremento claro en la participación de los alumnos.

Introducir la gamificación en las clases de Educación Física sería sinónimo de adaptarla a las transformaciones sociales y dotar a los alumnos y alumnas de nuevas habilidades, modificando el trabajo docente tradicional. Esto se debe a que, como dice Lleixà (2003), la Educación Física debería preparar al alumno a ser capaz de formular y resolver problemas. De este modo, la educación física tendrá como objetivo tanto el desarrollo de las habilidades físicas de los alumnos como las cognitivas y emocionales.

Con este TFG lo que pretendo conseguir es mostrar un claro ejemplo de la necesidad de que, al igual que la sociedad se adapta a los cambios que se van produciendo, la educación también debe progresar para adaptarse a las nuevas generaciones. Además, manifestar que hoy en día una educación diferente a lo tradicional también es posible, con nuevas metodologías educativas.

La realización de este TFG ha estado impulsada por el desafío personal de llevar a cabo una propuesta didáctica basada en la gamificación, además, me da la oportunidad de poner en práctica una actividad educativa diferente e innovadora. La motivación principal para desarrollar el TFG es llevar a cabo una investigación sobre las nuevas metodologías de

aprendizaje que permiten superar el desfase tecnológico de la Educación Física actual, y a partir de aquí, incrementar la motivación y participación de los alumnos.

El proceso de investigación ha aportado información de la educación actual, resaltando que sufre un desfase temporal respecto a la evolución de la sociedad, y es que la población de hoy en día está en constante evolución y cambio, es por ello, por lo que es necesario adaptar la educación a la nueva realidad social.

Esta investigación también ha permitido conocer una nueva metodología de aprendizaje innovadora, en la que los alumnos aprenden a través del juego y lo cual permite que se aproxime a las demandas de hoy en día.

A lo largo del TFG expondré una serie de información que fundamenta la situación de la educación en la actualidad, y aportaré los resultados de un cuestionario realizado a un grupo de alumnos, para poder corroborar todas las necesidades detectadas en el proceso de investigación. A partir de ahí, se desarrollará una propuesta de intervención a través de metodología innovadora basada en un scape room, con el fin de aumentar el interés y la participación de los alumnos de Educación Física.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. El Contexto Actual de la Educación Física

En los orígenes de la Educación Física por el siglo XVIII, esta estaba pensada para entrenar, con unos fines para la supervivencia, tanto para la lucha como para adaptarse al entorno, sin embargo, a medida que han ido pasando los años, este término ha ido cambiando sus propósitos, pasando a ser una necesidad para la vida de las personas y poder combatir muchos de los problemas de la sociedad actual como lo es el sedentarismo y las enfermedades.

Según la RAE (Real Academia Española), el concepto de Educación Física se define como “conjunto de disciplinas y ejercicios encaminados a lograr el desarrollo y perfección corporales”. Esta definición da entender que además de centrarse en la práctica de actividad física, también lo hace con el desarrollo integral de los alumnos, ya sea a nivel físico, social, emocional...

A la Educación Física de la actualidad se le plantean unos objetivos que debe intentar cumplir en la formación de los estudiantes, estos serían las siguientes: a) el desarrollo físico-

motriz de los discentes, b) crearles una cultura motriz y c) desarrollar al alumnado en su totalidad como persona (López et al., 2015).

Según cómo publica Tragacete (2022), en la comunidad autónoma de Madrid desde el curso 2022-2023 han tomado como medida para fomentar la educación física la agregación de una hora más, pasando de tener dos horas semanales a tener tres. Esta medida ha sido tomada con el fin de disminuir la carga lectiva de las asignaturas de libre configuración autonómica o las opcionales, mejorando el rendimiento académico, y, además, los hábitos de vida saludable de los alumnos de ESO.

Dentro del sistema educativo, la Educación Física se plantea unos retos que tiene que intentar franquear para poder contribuir a la formación de los estudiantes, tal y como asegura (López et al., 2015). Según el autor anterior, el primero de ellos es tener claro lo que se pretende conseguir con el alumnado, es decir, qué queremos que estos aprendan con la materia de Educación Física. A lo largo de los años, se ha podido comprobar cómo muchos de los profesores de esta asignatura no tenían un planteamiento claro de la materia y las sesiones de Educación Física se han basado en una serie de juegos motrices sin tener en cuenta los contenidos. Otro de los retos que debe de quedar claro para los docentes de Educación Física, es el ser conocedores de lo que la EF va a ser capaz de aportar a la formación de las personas, y es que la EF tiene una gran cantidad de beneficios en la vida de las personas que la practican, pero, a pesar de esto, solamente con la práctica de esta materia en el colegio no es suficiente para tener una vida físicamente activa, es por esto, que con la Educación Física, los docentes tienen que ser capaces de motivar a los alumnos a la práctica de actividad física fuera del contexto escolar, consiguiendo la involucración de las familias. Finalmente, el tercer reto que debe superar la Educación Física es lograr todos los retos que profesionalmente se le plantea a un docente de esta materia para conseguir la profesionalidad, y, por lo tanto, la innovación que hoy en día se busca en las aulas de Educación Primaria. A pesar de que muchos de estos retos a franquear tienen sus dificultades, hoy en día podemos encontrar una gran cantidad de docentes enfocados en superarlos, y conseguir una Educación Física con gran cantidad de valor educativo para los discentes.

2.2. La Educación Física y las TIC's

Actualmente, la sociedad está en un proceso de cambio, en el que se encuentra con numerosas variaciones, entre ellas, la más señalada, la del avance de la tecnología y el uso de las TIC. Poco a poco, esta tecnología está más presente en la vida de las personas, llegando a

ser algo esencial. Es por lo que también el modo de vida de las personas ha cambiado, llegando a producir cambios en la forma que tenemos de trabajar, en cómo nos relacionamos con las demás personas, en la forma de aprender, etc. Todos estos cambios llevan implícitos la consecuencia de tener que realizar ajustes en muchos ámbitos.

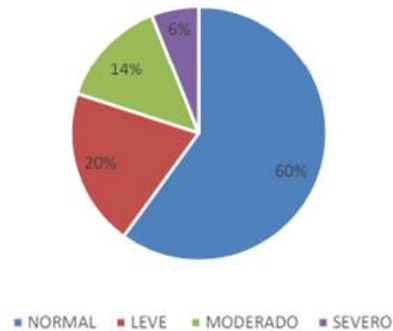
En los últimos años, dentro de la educación se ha podido observar un gran avance en los centros educativos en lo relacionado con las TIC, llevando consigo una transformación de la dinámica de las aulas, y una adaptación a las demandas de la sociedad de hoy en día. Contreras (2003), destaca que “es una etapa del desarrollo de las sociedades en la que todos sus miembros pueden acceder, obtener y compartir información de forma instantánea. Esta transferencia de información puede hacerse desde cualquier parte”.

El avance más destacado es el acondicionamiento de las aulas con la tecnología. Hoy en día, es muy común encontrar en las aulas de los centros educativos ordenadores, proyectores..., permitiendo que se tenga acceso a una gran cantidad de información y otro tipo de recursos educativos que puede ofrecer la tecnología, llevando consigo también un aumento de la motivación y de la cooperación entre estudiantes (Hernández et al., 2011).

Con la llegada de estos nuevos recursos, se ha podido facilitar la atención individual de cada estudiante para poder solventar de forma correcta las necesidades de estos, además, de que se ha fomentado el trabajo en equipo, y junto a ello, el incremento de la colaboración y cooperación entre compañeros.

A pesar de esto anterior, en una investigación realizada sobre la adicción a las redes sociales en jóvenes, sus autoras Barahona et al. (2019), destacan que con las TIC hay que tener especial atención y cuidado, ya que nos plantean nuevos desafíos a superar como lo son, la seguridad de los alumnos y la seguridad de la información que nos ofrece, y es que, aunque la gran mayoría de la información disponible es buena, también nos podemos encontrar con información falsa. El reto más importante para superar es la adición de la tecnología por los jóvenes de hoy en día, y es que tal y como se demuestra en una investigación de Barahona et al. (2019), el 60% de la población a la que le fue realizada la encuesta presentan unos niveles normales en cuanto al uso de las TIC, pero, lo que realmente es preocupante y alarmante, es un 40% de población con unos niveles de adicción a las TIC y a internet por encima de lo normal. Según la información aportada por Barahona et al. (2019), en la siguiente Figura 1 se pueden ver los niveles de adicción a las redes sociales o TIC en jóvenes:

Figura 1. Rango de adicción a internet (Barahona et al., 2019).



Dentro del ámbito de la Educación Física, todos estos cambios han llevado consigo una gran cantidad de demandas nuevas en cuanto a contenidos y habilidades, sin dar opción a la elección de su implementación en el aula o no. Es por lo que se tiene que superar el tipo de educación tradicional para ir pasando a una más tecnológica y adaptada a la actualidad.

La integración de las TIC en el ámbito de la Educación Física ha tenido que afrontar una serie de desafíos que han hecho que su implantación en las aulas haya sido menos efectiva, tal y como destaca Barahona (2012), primero de todo nos encontramos con la falta de formación en el uso de las TIC por parte de los profesores de Educación Física, ya que un gran número de profesores no tienen los conocimientos y habilidades necesarias para la utilización de las TIC en sus clases. Por otro lado, la falta de recursos en los centros educativos también ha jugado un papel fundamental para que la implementación de las TIC en esta asignatura haya sido limitante. Esto es debido a las restricciones de dinero que dificultan dotar a todas las materias de los recursos necesarios. Además de todo esto anterior, también existe el pensamiento de que la Educación Física y las TIC son incompatibles, lo que puede generar que educadores, estudiantes o padres se muestren resistentes a esta integración.

A pesar de todas las dificultades nombradas, Barahona (2012) destaca que la materia de Educación Física ha conseguido hacerse un hueco entre las materias con más aceptación por parte del alumnado, por lo que, con la introducción de las TIC, debemos pretender e intentar que se mantenga dentro de este rango.

La integración de las TIC no debe ser sinónimo de sustituir las experiencias prácticas y directas por experiencias virtuales, sino lo que se debe conseguir es la unión de los estudiantes con la cultura de hoy en día. Para ello, habrá que dotar a los discentes de unos hábitos en los que predomine el trabajo en equipo, y que aprendan unos de otros, pero al mismo tiempo se trabaje la autonomía de cada uno, ya que, según una investigación, los resultados obtenidos

sobre la opinión de los alumnos en cuanto a la ayuda que les brindan los profesores con respecto a las TIC son negativos, con unos datos sobre esta opinión por encima de la mitad de los alumnos (Basadre et al., 2015).

Según la información aportada por Basadre et al. (2015), los alumnos encuestados ven como una oportunidad de innovar y entretenerse la utilización de las TIC en la educación, y más aún en la Educación Física, es por lo que esto sería un modo de poder conectar con sus intereses.

Ya que, tal y como destaca Barahona (2012), “Gracias a las TIC, la enseñanza y el aprendizaje de la Educación Física se puede personalizar y adaptar a los diferentes ritmos y capacidades de cada alumno/a individualmente, favoreciendo el aprendizaje de aquellos alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo” (p. 1051).

2.3. El Uso de la Gamificación en Educación Física

Al igual que la gamificación es una buena herramienta para introducir dentro de las aulas en materias como matemáticas, lengua, inglés..., también lo es para la asignatura de Educación Física facilitado por su contexto. Con la incorporación de la gamificación dentro de las sesiones de Educación Física, se potencia el aprendizaje de los alumnos a través del uso de elementos y técnicas de los juegos, tanto digital como no, ya que con la introducción de la gamificación en las sesiones de Educación Física se incentiva a la curiosidad y a la participación a través de actividades deportivas (Arteaga-Alcívar y Guaña-Moya, 2023).

Todo esto se pretende conseguir porque, tal y como destacan autores como Gutiérrez et al. (2011), los alumnos no se sienten motivados por recibir poca apreciación a nivel psicológico y emocional por parte del profesorado. A través del uso de metodologías gamificadas, los alumnos pueden sentirse motivados tanto intrínsecamente como extrínsecamente, llegando a conseguir un balance entre ambos tipos de motivación (Llorens-Largo et al., 2016).

Un ejemplo de una propuesta gamificada sería la realizada por Torres (2021). Esta estudiante diseñó una unidad didáctica para un grupo de alumnos de tercero de la ESO, basada en el juego de mesa “Cluedo” y tematizada con la serie de “Élite”. Los alumnos divididos en grupos tienen que ir investigando a la vez que realizan actividades de expresión corporal. Los resultados que obtuvo de la unidad didáctica fueron opiniones muy buenas de los alumnos, en las que la mayoría de ellos reflejaban que les había gustado mucho la experiencia y que repetirían la unidad didáctica sin duda. La autora destacó, por lo tanto, que la implementación

de la gamificación en Educación Física es posible y que se obtienen resultados muy favorables de la experiencia en los alumnos.

Otra propuesta es la llevada a cabo por Corral (2021), a través de una propuesta de aprendizaje gamificada en segundo curso de Educación Primaria en un centro educativo de la provincia de Valencia. Con esta propuesta de aprendizaje, se trabajan las áreas de Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Literatura y Educación Musical, a través de una serie de actividades gamificadas, como pueden ser el código musical, el bingo musical, etc. Los resultados obtenidos de esta propuesta gamificada indican un alto grado de satisfacción por parte de los alumnos, en la que la conducta de los alumnos ha sido muy participativa por su parte y se han implicado completamente, además, las actividades planteadas a dichos alumnos han recibido una valoración bastante alta por parte de ellos.

Martín-Queralt y Batlle-Rodríguez (2021), llevaron a cabo un estudio para valorar la aplicación de los *scape room* en los alumnos y cómo ha mejorado su aprendizaje de lengua extranjera. Para ello, llevaron a cabo una propuesta didáctica de una duración de 1 hora y 20 minutos, en la que la trama de la propuesta es un ladrón que ha robado una joya muy valiosa y refugiándose en uno de los países hispanohablantes, por lo que los alumnos van a tener que convertirse en la policía de estos países superando retos y actividades que se les plantea a lo largo de la experiencia para intentar encontrar al ladrón con la joya dentro del tiempo establecido. La propuesta se llevó a cabo a los alumnos extranjeros de un centro educativo de Barcelona (España), para ello se realizaron dos grupos de intervención con alumnado de distintas nacionalidades. Los resultados obtenidos en la investigación se valorarán de dos formas, uno enfocado a la valoración de los *scape room* por parte de los estudiantes y el otro en las respuestas del cuestionario que evaluará el aprendizaje de la lengua extranjera. En ambos casos, la intervención ha obtenido resultados satisfactorios, los alumnos han respondido de manera positiva, valorando los *scape room* como un buen método de intervención y la evaluación del aprendizaje ha sido adecuada.

Por todos estos ejemplos de estudios, se puede destacar que la aplicación de una propuesta gamificada en el aula es posible, llevando consigo una infinidad de resultados positivos en los alumnos.

2.3.1. ¿Qué es la Gamificación?

Según autores como Deterding (2012), la gamificación se define como la integración de elementos del juego en ámbitos no relacionados con este, convirtiéndose en una iniciativa

innovadora generando en los alumnos experiencias nuevas y atractivas para incrementar el compromiso y la motivación en el sistema educativo. Otro autor, Kapp (2012a), define la gamificación como una iniciativa al juego dentro de un terreno en el que no es propio jugar, con la finalidad de motivar y generar interés a la cooperación entre compañeros.

Por lo tanto, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de los niños, ya que, a través de las experiencias de juego, les brinda unas oportunidades para aprender, descubrir y desarrollar ciertas habilidades, tanto físicas y cognitivas, como emocionales y sociales.

Huizinga (1972), mantiene que el juego es una actividad que está regulada por unas normas que tienen que ser aceptadas por todos los que la practiquen. Es capaz de generar en las personas que la practican una serie de sentimientos que les hace evadirse de la vida cotidiana y una sensación particular a la hora de experimentar, descubrir...

Por todo esto anterior, podemos destacar que el juego es algo imprescindible en la etapa infantil de una persona, ya que lleva consigo una serie de desarrollos de distintos factores imprescindibles en la vida de una persona. Por otro lado, con la gamificación se consigue trabajar con este juego con el fin de aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, permitiendo desarrollar en los niños unas características que les van a ser útiles para poder utilizarlas a lo largo de su vida. Ya que, según autores como Kapp (2012b) y Franco et al. (2017), la gamificación aporta beneficios en el desarrollo de los niños, como podrían ser la cooperación, la retención de conocimientos, la motivación...

2.3.2. *Scape Room*

Como hemos podido comprobar con todo lo nombrado por los autores anteriormente, la gamificación es un modelo de enseñanza-aprendizaje en el que el alumno está involucrado a través de un juego, aportándole una serie de beneficios a su educación, pudiendo ser un ejemplo de gamificación en el aula los *scape room*.

Los *scape room* son una experiencia desafiante que poseen una historia detrás, en que un grupo de personas son encerradas en una sala y deben ser capaces de, a través de la búsqueda de pistas, descifrar cosas del entorno, investigar..., para llegar al objetivo final de la experiencia dentro del tiempo límite establecido para poder escapar.

Según Villar (2018), los juegos de escapismo han tenido tanto éxito en la sociedad, por la interacción real que hay con la experiencia, la evasión del mundo exterior y el juego

cooperativo. Wiemker et al. (2015) destacan que hay tres formas a la hora de diseñar un scape room:

- Modelo lineal: los retos están planteados de modo que se sigue una sucesión ordenada para poder llegar al objetivo final.
- Modelo abierto: los retos están planteados de modo que puedan ser resueltos y ordenados según el grupo vea conveniente.
- Modelo multilineal: en este modelo, los retos se van a poder resolver combinando las dos formas anteriores, es decir, habrá retos que se resuelvan siguiendo una sucesión, y otros que se hagan según el grupo lo vea.

Para poder llevar a cabo un scape room educativo, Valverde y Garrido (2012), destacan que hace falta que el docente tenga un papel fundamental en el proceso para poder guiar al alumnado. Para ello, sería interesante empezar con un trabajo en el aula sobre la temática con la que se van a encontrar en el scape room. Seguido de esto, hay que poner una serie de objetivos para saber cómo irán evolucionando las pruebas, en función del nivel del alumnado con el que nos encontremos. Para la colocación de las pistas, estas deben estar colocadas de forma estratégica por la sala, de modo que, al dividir la clase en grupos, no se solapen grupos en una misma prueba.

A través de la vivencia de un scape room, Valverde y Tordera (2023), destacaron que lo que se pretende conseguir es que los estudiantes desarrollen una capacidad de resolución de problemas y pensamiento creativo a través de la búsqueda de pistas, analizar información, donde deben ser capaces de buscar soluciones innovadoras... y, además, se pretende promover el trabajo en equipo con la comunicación, la asignación de diferentes roles y la cooperación entre muchos. Los discentes también van a tener que ser capaces de controlar el tiempo que tienen disponible para poder llegar al objetivo final de la experiencia, por lo que van a tener que ser capaces de gestionar su propio tiempo. Finalmente, se pretende desarrollar la motivación y el compromiso de los estudiantes por aprender a través del planteamiento de actividades que les generen emoción a la hora de realizarlas, consiguiendo con esto que se fomente la participación y el interés de estos.

Las autoras Claudio et al. (2019), han llevado a cabo una investigación en un centro educativo de la provincia de Valencia para poder comprobar los efectos de una experiencia gamificada en la motivación, aprendizaje de las matemáticas y la cohesión grupal entre los alumnos. La propuesta de aprendizaje ha sido aplicada para los alumnos de sexto de Educación

Primaria. Esta consiste en la puesta en práctica de un scape room, en el que los alumnos forman parte de la guardia civil y, a través de los enigmas que se les plantea en el scape room, tienen que ser capaces de resolver el caso de la desaparición de un profesor del colegio. El juego está diseñado para que solamente se pueda llegar a la solución del caso si los cinco grupos consiguen llegar al final, de modo que se fomenta la cohesión grupal de la clase.

Los resultados obtenidos según Claudio et al. (2019) en la investigación llevada a cabo muestran que en cuanto a los resultados obtenidos sobre la motivación de los alumnos en la experiencia gamificada, se ha obtenido un porcentaje del 100% de los alumnos que han conseguido divertirse y evadirse de su rutina diaria, además de que un 86,4% de los alumnos, han valorado la experiencia con una puntuación máxima en la escala de Likert (totalmente de acuerdo). Respecto al grado de cohesión grupal, se han obtenido datos de que un 68,2% del alumnado no ha tenido ningún problema en el trabajo en equipo, sin embargo, todos los alumnos restantes, han confesado haber tenido diferencias entre compañeros durante el scape room. Finalmente, la autora, a partir de los resultados obtenidos, destaca que la experiencia gamificada contribuye al aprendizaje de los alumnos, ya que se les presenta a los estudiantes los contenidos de un modo más atractivo.

2.4. Educación Física para fomentar la motivación e interés en la práctica deportiva

En la sociedad de hoy en día se observan informes sobre datos preocupantes de la obesidad entre los jóvenes, y es que parece que las generaciones van perdiendo el interés por la práctica deportiva, aumentando el gusto por el ocio sedentario. Abarca-Sos et al. (2015), destacan que un gran número de niños y adolescentes de hoy en día no practican la suficiente actividad física para poder obtener una buena salud.

La investigación llevada a cabo por García y González (2019), en la revista digital de Educación Física, aporta datos realmente preocupantes sobre las actividades sedentarias que realizan los alumnos (Figura 2 y 3).

Figura 2. Porcentaje de horas vistas de TV al día. Adaptado de García y González (2019).



Figura 3. Porcentaje de horas de consola al día. Adaptado de García y González (2019).



Como se puede comprobar en las figuras, se aportan datos realmente preocupantes de adicción a actividades sedentarias. En el gráfico de porcentaje de horas vistas de TV al día, podemos ver cómo solamente un 8,9% de los alumnos no realizan esta actividad, siendo del 43% lo que la realizan durante al menos una hora diaria. Los alumnos que realizan esta actividad diaria durante dos o tres horas, podemos ver que el porcentaje de estos baja, sin embargo, cuando pasamos a realizar esta actividad durante más de 4 horas al día, el porcentaje vuelve a aumentar con un valor del 14% de los alumnos. Algo parecido a lo anterior pasa con la práctica de actividades sedentarias, en este caso, con las horas de consola. En este caso, podemos encontrar que el mayor porcentaje se encuentra en una hora de consola al día, con un valor del 42,6%, es decir, casi la mitad de los alumnos que han participado en la investigación. El segundo valor más alto lo podemos encontrar en que no se realiza ni una hora de consola al día con el 28,9%, y finalmente, el tercer valor más alto, y uno de los más preocupantes, lo encontramos en más de 4 horas de consola al día, con un total del 14,4% de los alumnos.

Como se puede sugerir con los datos aportados, las TIC parece que tienen una gran parte de la culpa del sedentarismo de los jóvenes de hoy en día, y es que como se puede ver con la información aportada en los apartados anteriores, una gran cantidad del ocio sedentario está relacionado con las TIC. La escuela tiene la oportunidad de poder erradicar esta situación que cada vez es más común en las generaciones más jóvenes, ya que, según el estudio realizado por Chacón et al. (2021), las generaciones de los más pequeños se decantan más por el ocio relacionado con la tecnología que con el deportivo.

En el colegio, los docentes, en este caso más concretamente, los profesores de Educación Física desempeñan un papel fundamental en el fomento del interés y participación de los alumnos con la actividad física. El objetivo de su trabajo será crear en los alumnos un aumento del interés por la actividad física, con el fin de crear en ellos hábitos de vida saludable. Para conseguirlo, los docentes especializados con la Educación Física deberán ser capaces de diseñar experiencias educativas para los discentes, que enseñen tanto habilidades deportivas, como prácticas que generen interés y motiven a la práctica deportiva, tal y como destacan en su artículo García et al. (2019). Otro factor importante para los docentes es que estos son un ejemplo para todos los alumnos. Es por esto por lo que los profesores deben actuar como modelos a seguir, mostrándose involucrados en la práctica de actividad física y en la transmisión de valores, influyendo no solo en el desarrollo físico de los alumnos, sino también en el social y emocional.

La Real Academia Española (RAE) define la palabra motivación como “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” y la de motivar como “dar causa o motivo para algo”, relacionando estas definiciones con el contexto escolar, en el hecho de que tenga un impacto personal y significativo con el aprendizaje del propio estudiante.

En los últimos años, se ha prestado atención al análisis de los factores que motivan a las personas, tanto factores internos como externos, esto se ha realizado a través de la Teoría de la Autodeterminación. A través de esta teoría, tal y como destacan estudios como el de Castaño et al. (2015), podemos obtener información relevante sobre los niveles de compromiso de los estudiantes con la actividad física y el deporte.

La teoría de la Autodeterminación diferencia entre varios tipos de motivación, en los que, en función de cada uno, las personas actuarán de un modo u otro:

- La motivación intrínseca, está caracterizada porque se realiza una actividad por la satisfacción que ésta le proporciona a la persona que la realiza, por lo que será autónoma. En este tipo de motivación, la persona no busca recibir ninguna recompensa, sino que su intención es el aprendizaje y dominio de una actividad para su desarrollo.
- La motivación extrínseca, a diferencia de la anterior, se ve motivada por factores externos. Este tipo de motivación se realiza para obtener alguna recompensa o alguna demanda de otra persona, por lo que, en esta motivación, la autonomía tiende a ser inferior en comparación con la anterior, ya que dependen de factores externos a ellos mismos.
- La desmotivación, en este tipo de motivación en la que los alumnos no muestran intención para comprometerse con la actividad, según lo señalan Deci y Ryan (2000), por lo que su participación en las clases puede que se vea afectada.

A la motivación le podemos sumar el concepto de condición física, y es que motivación y condición física son dos conceptos que han ido siempre muy ligados y que han sido objeto de numerosos estudios, ya que según Standage et al. (2003), destaca que el estar físicamente activo tiene una gran relación con la motivación personal.

Se entiende que las formas de motivación intrínseca, es decir, en las que el individuo realiza la actividad para su propia satisfacción, están más asociadas a presentar un mayor interés y compromiso en las clases de EF, y, además, estilos de vida más activos y saludables. En cambio, las formas de motivación extrínseca o la desmotivación se suelen relacionar más con un menor interés y compromiso en las clases de EF, tal y como destacan (Martínez-Baena et al., 2016).

Según Goñi et al. (2004), existe una conexión mutua entre el autoconcepto de una persona y la actividad física, dando a entender que la actividad física puede tener un impacto positivo en la autoestima, y eso da lugar a que la persona se sienta más motivada e interesada en la práctica de actividad física. Esto se podría entender como que, cuando una persona realiza actividad física, presenta mejoras en su condición física, lo que lleva a una mejora de la autoestima y le anima a realizar más actividad física, lo que lleva a un estilo de vida activo y saludable para la persona.

En un estudio llevado a cabo para comparar la motivación de las personas en contextos deportivos diferentes, según Moreno-Murcia et al. (2014), se tomaron datos de situaciones

diferentes. Una primera prueba se obtuvo de 895 alumnos (12-16 años) para comprobar su motivación en las clases de Educación Física, una segunda muestra en la que se analizaron 413 deportistas (12-16 años) que realizaban deportes competitivos, es decir, pertenecientes a alguna escuela deportiva y que participen en una competición, y finalmente, una tercera muestra para personas que realizaban ejercicio físico de manera no competitiva. Para llevar a cabo la investigación, se utilizó un cuestionario para medir el clima motivacional de cada situación en función de lo que se pretendía conseguir de cada una de ellas. Los resultados obtenidos a partir del cuestionario llevado a cabo aportaron datos como, en los tres contextos, la motivación orientada a la tarea tiene una media muy por encima que la orientada al ego. En cuanto a los tipos de motivación predominantes, destacan que en el contexto de la Educación Física predomina el tipo de regulación identificada; sin embargo, en los otros dos, predomina la motivación intrínseca.

2.5. Las TIC's y la Gamificación como Recurso para el Desarrollo de la Motivación e Interés en Educación Física

En una investigación llevada a cabo por varios alumnos de la Universidad Pontificia de Salamanca sobre la Gamificación como propuesta didáctica innovadora para el área de Educación Física Vaquerizoq et al. (2022), destacan que la gamificación es una fuente de aprendizaje en la que los contenidos se adquieren a lo largo del tiempo y a través de experiencias vividas, además, de que es una estrategia innovadora en la que utilizan las TIC e impulsa la motivación intrínseca y extrínseca de las personas (Díaz y Troyano, 2013; Landers y Callan, 2011).

En la propuesta didáctica de Vaquerizoq et al. (2022) se les planteó a los alumnos la superación de una serie de retos deportivos con TIC que deberán superar con el objetivo de que se convertirán en superhéroes. Al finalizar la intervención, se llega a las conclusiones de que, al juntar TIC y gamificación, puede ser un modo de estimular el aprendizaje, y, por lo tanto, aumentar el nivel de motivación de los alumnos, demostrando que TIC y gamificación en la asignatura de Educación Física son totalmente compatibles.

En otra investigación realizada por un alumno de la Universidad Internacional de La Rioja, Prieto (2020) desarrolló una propuesta de aprendizaje gamificada para comprobar el grado de aprendizaje y motivación que se puede obtener de esta experiencia. Para esta investigación se utilizó un grupo clase formado por 16 alumnos, de los cuales 8 eran del grupo control (GC) y los otros 8 del grupo experimental (GE). Este consistía en que ambos grupos

iban a trabajar la UD de expresión corporal, pero los del grupo experimental con actividades gamificadas y los del GC con actividades impartidas de modo tradicional. Para comprobar el grado de motivación de los alumnos, se les pasó un cuestionario antes de las actividades y después de la actividad, para poder contrastar los resultados obtenidos, y al terminar con la investigación se comprobó que la motivación de unos alumnos respecto a los otros había mejorado casi en un 100%. Además, el aprendizaje sobre los contenidos trabajados en la UD se evaluó con una prueba que se hizo de modo online, mejorando casi en un 90% los valores previos.

Los datos aportados por las investigaciones anteriores han demostrado que es posible cubrir las necesidades de la sociedad actual dentro del ámbito académico. Han permitido comprobar que el uso de metodologías gamificadas y de las TIC es posible en la asignatura de Educación Física. Además, la implementación de estas ha hecho posible que el interés de los estudiantes aumente.

Según una investigación llevada a cabo por Area et al. (2018), en un estudio realizado a estudiantes a través de un cuestionario de 18 ítems, obtuvieron datos de que la motivación de los alumnos aumenta cuando se relaciona con las TIC, obteniendo unos datos del 57,9% de alumnos a los que siempre les gusta, y solamente un 2,4% de alumnos que se aburren, la resta del porcentaje son alumnos a los que unos días les gusta y otros no. Un dato que llama la atención de esta investigación es que el género de las personas influye en la motivación con las TIC, obteniendo un porcentaje del 58,4% del género masculino y un 41,6% el femenino.

Otro estudio es el llevado a cabo por Sánchez y Espada-Mateos (2018), en el que, en dos centros educativos, se tomaron dos grupos para las clases de Educación Física, con un total de 107 alumnos entre ambos centros, siendo uno el grupo control y el otro el grupo experimental. De este modo, se iba a dar para ambos grupos el mismo tema, pero de forma distinta, el grupo experimental en el que la unidad didáctica se iba a impartir a través de las TIC, y el control en el que iban a trabajar sin el uso de estas. Los resultados obtenidos a partir de este estudio demuestran que si se trabaja con las TIC se tiende a aumentar la motivación de los alumnos, aportando datos de que trabajar con las TIC tiende a generarles mayor diversión a la hora de aprender, llevando consigo el aumento de la cooperación y la colaboración entre alumnos.

Por consiguiente, vista toda la información aportada por el marco teórico, se puede destacar que el uso de técnicas gamificadas o TIC en Educación Física sirven fomentar la

práctica de esta materia con un modo de aprendizaje distinto al tradicional y que se adapta a las demandas de la sociedad actual, provocando un efecto positivo en la motivación y participación de los alumnos.

2.6. Objetivos

A partir de todo lo investigado y plasmado anteriormente, lo que se pretende conseguir con todo esto es mostrar qué factores pueden influir en un aula de Educación Física actualmente, y ofrecer una serie de propuestas educativas para adaptar la materia al tipo de sociedad que predomina hoy en día.

Para ello, a continuación, se presenta un trabajo fin de grado con la finalidad de conseguir los siguientes objetivos:

- Diagnosticar y analizar el contexto de la Educación Física a través de la percepción de los alumnos sobre gamificación, TIC y motivación, y el posible efecto de este tipo de intervención docente.
- Diseñar una propuesta de aprendizaje para Educación Física adaptada a las necesidades y demandas de la sociedad actual (TIC), para fomentar la motivación a través del uso de la herramienta Scape Room, teniendo en cuenta las conclusiones obtenidas en el diagnóstico y análisis del contexto.
- Fomentar la práctica de actividad física en jóvenes a través de prácticas innovadoras en la Educación Física.

PARTE I

3. METODOLOGÍA

3.1. Diseño

Estudio observacional sobre el análisis de la percepción del alumnado acerca de recursos metodológicos, innovación, gamificación y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y el impacto de estos elementos en la motivación y el interés por la práctica de los alumnos en Educación Física. La parte I de este Trabajo Fin de Grado contextualizará la parte II del diseño de una intervención a través de un scape room.

3.2. Contexto escolar

Los participantes en la aplicación del cuestionario fueron los alumnos y alumnas del centro educativo público de Sarrión (CEIP Sarrión), situado en la localidad de Sarrión, en la provincia de Teruel (España). El centro educativo cuenta con un total de 120 alumnos aproximadamente, donde atiende a las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria, con una sola vía por curso, por lo que los alumnos tienen acceso a una atención más personalizada y cercana, provocando que se cree un ambiente familiar.

3.3. Participantes

El cuestionario fue destinado a los alumnos de quinto de Educación Primaria del centro educativo de Sarrión. El grupo-clase está formado por 18 alumnos y alumnas, de los cuales 7 son niños y 11 niñas, con edades comprendidas entre los 10 y 11 años.

Los alumnos fueron informados del objetivo del estudio y lo cumplimentaron de forma anónima y con consentimiento informado. El estudio cumplió con las direcciones éticas de la declaración de Helsinki y con la legislación en cuanto a la protección de datos, así mismo, también se ha cumplido con los permisos pertinentes para la aplicación del cuestionario a los alumnos. La aplicación del cuestionario se ha consensuado entre la investigadora y la profesora de los alumnos, un día en el que esta última no iba a asistir, para no perder horas de clase con los alumnos.

3.4. Instrumentos y variables de estudio

El instrumento utilizado para analizar la percepción del alumnado fue un cuestionario ad hoc diseñado con un total de 21 preguntas sobre la Educación Física y factores que pueden influir en ella. El cuestionario se ha diseñado con una estructura que permita obtener información para el desarrollo de una posible propuesta de intervención analizando el contexto de la Educación Física. El cuestionario se ha confeccionado a partir de un proceso de revisión bibliográfica riguroso en el que se han tenido en cuenta una serie de cuestionarios previos, aportando ideas que han permitido diseñar el cuestionario ad hoc utilizado en este trabajo para que sea capaz de cumplir con los requisitos deseados, un ejemplo de referencias consultados serían las aportadas por Fernández (2007) o por Arribas (2004).

Por lo tanto, a partir de la información obtenida, se ha llevado a cabo el desarrollo del cuestionario. Como se ha nombrado anteriormente, este consta de 21 preguntas, de las cuales seis son de opción múltiple, dos preguntas de respuesta libre en las que los alumnos tienen que

responder de forma breve en función de su criterio y las trece restantes son de escala Likert, entre los valores 0 y 10, siendo 0 el valor más bajo y 10 el valor más alto. A partir de esta escala, los alumnos deberán contestar las preguntas con el valor que mejor se ajuste a su percepción (véase, Anexo 1).

El objetivo para la creación de este cuestionario fue conocer la percepción del alumnado sobre Educación Física, intervenciones gamificadas y scape room, y el grado de motivación, interés y participación de los alumnos en las clases de Educación Física, en las que se trabaja de un modo tradicional.

3.5. Procedimiento

Para la realización del cuestionario, se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica, en la que la investigadora ha revisado una serie de cuestionarios, los cuales ha tomado como referencia para analizar el tipo de preguntas que se realizan y a partir de ahí ha diseñado el cuestionario Ad hoc de este Trabajo Fin de Grado (véase Anexo 1). Las preguntas han sido diseñadas para recoger información sobre el contexto de la Educación Física desde el punto de vista del alumnado, y ver su percepción sobre la gamificación, TIC y motivación en esta materia.

Una vez diseñado el cuestionario piloto, a partir de las sugerencias realizadas por un investigador experto, se ha diseñado el cuestionario definitivo para conseguir una recogida de datos precisa, de forma similar al método de expertos.

Tras este proceso de verificación, la investigadora suministro los cuestionarios definitivos a los alumnos. El tiempo medio de cumplimentación fue de 30 minutos. Los cuestionarios fueron recogidos durante la misma sesión. Previamente, la investigadora realizó una explicación sobre el contenido del cuestionario, y a parte, durante su desarrollo, contestó a todas las dudas de los alumnos. El cuestionario se llevó a cabo de manera presencial en el aula de quinto de primaria, estando presentes la profesora de Pedagogía Terapéutica (PT) y su alumna de prácticas, a parte de la investigadora. Los datos de los cuestionarios fueron trasladados a una base de datos para su análisis posterior.

3.6. Análisis de datos

Los datos fueron analizados a partir del programa Excel v. 2405. Los datos fueron tratados a partir de media y desviación típica, frecuencias o porcentajes. Los resultados cualitativos fueron utilizados para consolidar los resultados cuantitativos. Para las respuestas

de opción múltiple y escala de valor se ha llevado a cabo un proceso de investigación cuantitativa en la que se han tenido en cuenta los porcentajes, frecuencias y media con su desviación típica. En cambio, para las respuestas abiertas, se ha llevado a cabo un proceso de investigación cualitativa para el análisis de las respuestas abiertas.

4. RESULTADOS

Por lo que respecta a los resultados obtenidos en la encuesta cumplimentada por los alumnos, se han obtenido una serie de resultados útiles para comprobar la información aportada en el marco teórico.

Los datos de la tabla siguiente (Tabla 1) pertenecen a las preguntas del cuestionario que se responden en una escala de Likert de 0 a 10 puntos, siendo 0 el valor más bajo y 10 el valor más alto. Los datos que nos ofrece la tabla son la media de los resultados obtenidos entre los 18 alumnos de la clase, y la desviación típica (DT).

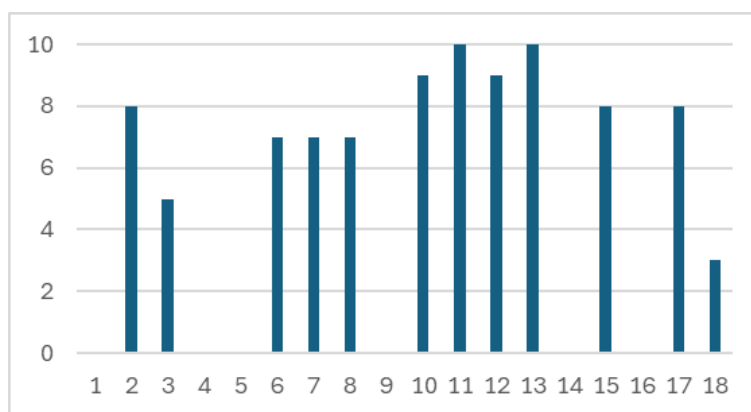
Tabla 1. Respuestas del cuestionario escala de Likert. Elaboración propia.

ÍTEMS	MEDIA	DT
9. ¿Cuánto te gustan las clases de EF?	9,16	1,01
13. ¿Las clases de EF requieren un alto grado de cooperación con mis compañeros?	8,55	1,38
18. ¿Usarías herramientas que requieren la colaboración con tus compañeros para resolver retos de EF?	8,94	1,12
10. ¿Cuánto participas y colaboras en las clases de EF?	8,33	1,56
12. ¿Cómo de importante consideras la motivación para participar y colaborar en una clase de EF?	9,33	0,88
11. ¿Cuál es tu motivación en una clase de EF?	8,77	1,54
14. Siento mayor motivación cuando trabajo en equipo durante las clases de EF.	8,77	1,87
19. Si sabes lo que es un scape room ¿Qué influencia crees que podría tener en el aumento de tu motivación?	9,00	1,23
15. ¿Crees que el uso de las TIC en las clases de EF es suficiente?	5,68	3,68
16. ¿Cómo consideras de importante introducir las TIC en una clase de EF?	6,05	2,67

17. ¿Cómo crees que aumentaría tu motivación con la introducción de las TIC en EF?	6,5	2,33
20. Consideras que el uso de metodologías innovadoras es suficiente en las clases de EF.	8,41	1,19

El dato que más podría llamar la atención de la tabla anterior es el obtenido en la pregunta 15, sobre si el uso de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones es el suficiente en las clases de Educación Física. Y es que, como se puede observar en la tabla anterior, el valor más bajo de media es el obtenido en esta pregunta.

Figura 4. El uso de las TIC en EF. Elaboración propia.



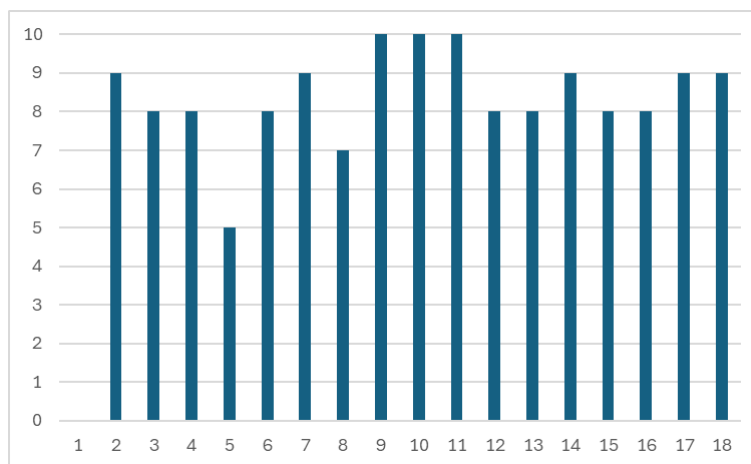
Como se puede comprobar en la Figura 4, los valores aportados por los alumnos en esa respuesta son muy bajos, por lo que se podría decir que el uso de las TIC en el aula de Educación Física no es suficiente.

Además, esta figura anterior llama la atención porque hay alumnos que han puntuado con valores muy altos y otros con valores muy bajos. De los 18 alumnos, hay dos que han dejado la respuesta en blanco; de todos los demás, hay cinco alumnos que no han llegado al cinco. Por lo que, los resultados obtenidos en esta pregunta son bastante confusos, ya que todos van a la misma clase y son resultados bastante contradictorios, puesto que deberían haber contestado valores aproximados. Este dato se puede deber a que cada uno de los alumnos tiene una percepción diferente sobre el uso de las TIC, ya que en esta clase utilizan las TIC para realizar alguna explicación sobre lo que se va a realizar, pero, para la práctica deportiva no suele utilizarse.

Otro de los datos que ha llamado la atención es el de la pregunta 20, en esta se les pregunta a los alumnos si consideran que el uso de metodologías innovadoras en las clases de

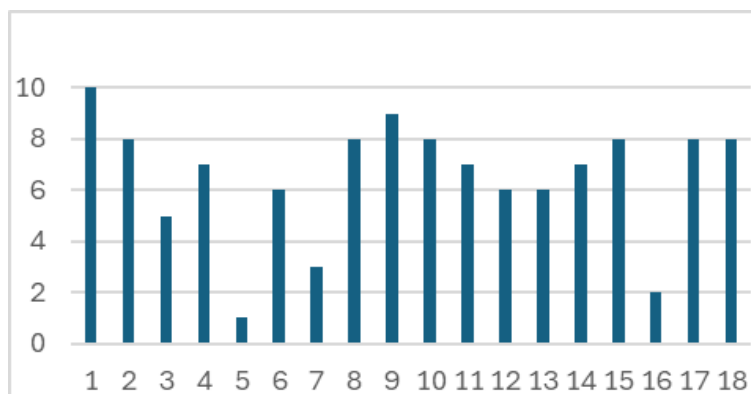
Educación Física es el suficiente, obteniendo como media un resultado bastante elevado, siendo este del 8,41, dato que sorprende, puesto que el uso de metodologías innovadoras en las clases de Educación Física según la información en referencias previas parece ser bastante reducido (Figura 5).

Figura 5. Resultados del uso de metodologías innovadoras en EF. Elaboración propia.



Algo que puede quedar claro con la información obtenida del cuestionario es que los alumnos encuestados no consideran muy importante introducir las TIC en las clases de Educación Física, y es que la media obtenida en la pregunta 16 tiene un valor bastante moderado de 6,5 de media, quizás debido a que no han vivenciado una gran variedad de experiencias previas.

Figura 6. Importancia de las TIC en Educación Física. Elaboración propia.



En los valores de la Figura 6 podemos comprobar que hay alumnos los cuales han puesto unos valores bastante altos, pero sobre todo los valores que predominan son los comprendidos entre los 5-7 puntos.

En las tablas siguientes podemos encontrar los resultados obtenidos de las preguntas de opción múltiple del cuestionario. En cada una de las tablas podemos encontrar cuál es la opción que más agrada a los estudiantes a partir de los porcentajes de respuesta de cada una de las opciones, por lo que a partir de los datos podemos extraer una serie de conclusiones.

Tabla 2. Agrado por las clases de EF. Elaboración propia.

	Jugar dep.	Cooperar	Act. física	Competir
¿Qué es lo que más te gusta en las clases de EF?	61,11%	11,11%	22,22%	5,55%

Tabla 3. Vínculos con los compañeros. Elaboración propia.

	Competir	Cooperar	Tiempo juntos
¿Qué te hace sentirte más unido a tus compañeros durante las clases de EF?	5,55%	22,22%	72,22%

Tabla 4. Motivación en las clases de EF. Elaboración propia.

	Algo nuevo	Superar capacidades	Cooperar	Ganar	Ayudar	Mejorar la CF
¿Qué te motiva en las clases de EF?	24,24%	24,24%	18,18%	0%	21,21%	12,12%

Tabla 5. Contenido scape room. Elaboración propia.

	JJOJ	Harry Potter	Wii Sports
¿Con qué contenidos crees que sería importante enfocar el scape room?	61,11%	27,77%	5,55%

En las Tablas 2, 3 y 5, se puede ver cómo los resultados obtenidos en estas preguntas están muy reñidos en una respuesta; sin embargo, en la Tabla 4 podemos encontrarnos con unos resultados mucho más igualados.

En los resultados obtenidos en la primera tabla en la que se pregunta sobre qué es lo que más les gusta de las clases de Educación Física, la respuesta que se puede ver que destaca por encima de todos es la opción de jugar a deportes con un porcentaje del 61,11% de alumnos que votaron esta opción. La respuesta con menos valoración en esta respuesta es la opción de

competir, resultado que sorprende porque los niños en estas edades suelen ser bastante competitivos.

En el ítem dos, con un porcentaje del 72,22% la respuesta con más votos, los niños encuestados dicen que pasar tiempo juntos es lo que les hace sentirse más unidos entre compañeros durante las clases. Los resultados con menor valor de porcentaje en esta pregunta son la opción de cooperar, con un 22,22% de los votos, y el 5,55% el competir entre compañeros.

Según los datos obtenidos en la encuesta, lo que hace que los alumnos se sientan más motivados en las clases de Educación Física, con un porcentaje del 24,24% en ambas opciones, nos encontramos con probar algo nuevo y superar capacidades propias. La segunda opción con mayor porcentaje de un 21,21% es la opción de ayudar a los demás, seguida de esta está la opción de mejorar la condición física. Las dos respuestas con menor puntuación las podemos encontrar en la opción de cooperar, con un valor del 18,18%, y la opción de ganar, en la que ninguno de los alumnos ha votado esta respuesta como opción.

Finalmente, en el ítem número 4, en el que se les pregunta a los alumnos sobre qué contenidos les puede interesar más encontrarse en un scape room, la opción con más votos ha sido la de los juegos olímpicos con un valor del 61,11%. Las otras dos opciones, Harry Potter y Wii Sports, han obtenido unos valores del 27,7% y 5,55% respectivamente.

En cuanto a los resultados obtenidos de las preguntas de SI/NO, los alumnos que respondieron de forma afirmativa a la primera pregunta sobre si la Educación Física debería ser innovadora fueron un total del 88,88%, por lo contrario, los alumnos que eligieron la opción negativa fueron un 11,11%. Lo que nos aportan estos datos es que los alumnos encuestados consideran que las clases de Educación Física deberían seguir una metodología innovadora.

Relacionada con la pregunta anterior sobre innovación, está la siguiente sobre las TIC, en la que se les preguntó a los niños encuestados si en las clases de Educación Física se deberían utilizar las TIC, obteniendo como respuesta unos resultados muy llamativos, ya que el 61,11% de los alumnos optaron por la opción negativa sobre el uso de las TIC y solamente el 38,88% votaron de forma afirmativa.

Finalmente, en la última pregunta de SI/NO, los alumnos que respondieron de forma afirmativa que conocían los scape room fueron un total del 72,22% de los alumnos, siendo un 22,22% los que votaron de forma negativa.

El último tipo de preguntas que contiene el cuestionario es de tipo libre, en las que se les pregunta a los alumnos sobre unos temas y estos deben responder con lo que ellos piensan.

La primera pregunta busca que los alumnos les respondan sobre qué es lo que más les motiva de una clase de Educación Física, siendo la respuesta que más se ha repetido en el pasar tiempo con los demás compañeros. Otra de las respuestas que se ha repetido bastante entre los alumnos es el gusto de practicar deportes, destacando los deportes con balón. Además, algo que aumenta la motivación de los alumnos de manera significativa es la oportunidad de descubrir y practicar juegos y deportes nuevos, ya que esto les brinda una oportunidad para superarse a sí mismos y tener nuevas experiencias.

Sin embargo, en la segunda pregunta libre obtenemos una cantidad de respuestas más variadas. En esta se les pregunta a los alumnos sobre qué es lo que cambiarían de las clases de Educación Física, a lo que algunas de las respuestas obtenidas han sido las siguientes: a) Hacer cosas más divertidas, b) no cambiaría nada, c) hacer más juegos con balón, d) que vienen profesoras nuevas de prácticas, e) no hacer nada aburrido...

La finalidad principal de la aplicación de esta encuesta es obtener información sobre la Educación Física en la escuela, la influencia de esta sobre la motivación y el interés de los alumnos, y el uso de las TIC en esta materia, para que, a partir de la información obtenida, poder aportar una propuesta de aprendizaje gamificada y con TIC que cubra todas las necesidades de la educación actual.

A través de la investigación llevada a cabo y de la recogida de datos posterior, se plasman una serie de resultados obtenidos tras la aplicación de la encuesta a los alumnos y alumnos de quinto de Educación Primaria.

Como se puede observar en lo plasmado anteriormente, se puede ver que una de las grandes motivaciones a la hora de la práctica de la Educación Física para los alumnos es el hecho de jugar a diferentes deportes y pasar tiempo con sus compañeros, dejando de lado, la mayoría de ellos, la competición entre alumnos.

Según los resultados obtenidos, casi el 90% de los alumnos considera que se deberían introducir técnicas innovadoras en la asignatura de Educación Física, dando a entender que la innovación en este centro educativo en la asignatura de EF no está muy presente. Al preguntarles sobre el uso de las TIC en educación física, las respuestas obtenidas han sorprendido, y es que la gran mayoría de ellos afirma que se deben utilizar más técnicas

innovadoras, sin embargo, con el uso de las TIC encontramos unos porcentajes más bajos y diferentes, ya que la diferencia entre el sí y el no es muy escasa, siendo el porcentaje del sí del 61,11% y el del no del 38,88%.

En cuanto a las preguntas relacionadas con las TIC, encontramos respuestas mucho más dispersas, y es que, a pesar de que muchos alumnos han valorado la pregunta sobre si el uso de las TIC es suficiente entre rangos del 7 al 10, bien es cierto que el pico más alto se encuentra en el 0. En cuanto al aumento de la motivación de los alumnos respecto a las TIC, la gran mayoría de ellos considera que sí que lo haría, pero lo realmente a destacar son los alumnos que han valorado esta pregunta en los valores 1-2-3, dando a entender que su motivación sería la misma y que no cambiaría en nada su actitud en las clases de Educación Física.

Vistos los resultados obtenidos sobre las clases de Educación Física, cabe destacar la importancia del diseño de situaciones de aprendizaje más gamificadas y que sean capaces de cubrir las necesidades de los niños y niñas de hoy en día. Para ello, un ejemplo podría ser la puesta en práctica de un *scape room*, en el que, a partir de este, va a ser posible cubrir los intereses de los alumnos, ya que les ofrece una experiencia en la que van a poder aprender a través del uso de las TIC. Se puede practicar deporte y pasar tiempo con los compañeros, y al mismo tiempo, están realizando una actividad nueva generando que se incremente el interés de los alumnos. De este modo, con el *scape room* se pueden cubrir las demandas que los alumnos han plasmado en el cuestionario.

A partir de las preguntas del cuestionario (Anexo 1) lo que se pretende es llevarlos a imaginar unas situaciones de aprendizaje en las que se trabaja de un modo más innovador y diferente a lo tradicional, para contrastar ambas informaciones y a partir de ahí poder sacar las hipótesis correspondientes.

5. DISCUSIÓN

Vista la información aportada en el marco teórico, y los datos obtenidos a partir de la encuesta, la Educación Física sigue siendo una de las asignaturas que más gusta a los alumnos, tal y como podemos comprobar con los alumnos encuestados, que obtuvieron una media de 9,16 en cuanto al agrado de las clases de Educación Física. Según Zagalaz et al. (2008), a partir de un cuestionario llevado a cabo en un grupo de alumnos del segundo y tercer ciclo de Educación Primaria, estos tenían una opinión más favorable de la asignatura de Educación

Física que de todas las demás, dato que verifica la información aportada por el cuestionario aplicado a los alumnos del CEIP de Sarrión.

En un estudio realizado por Aguaded y Tirado (2010), el uso de las TIC hace que las clases de educación física sean más activas, provocando un aumento de la participación y de la motivación de los alumnos, haciendo que los alumnos estén más atentos a las explicaciones del profesor y que, por lo tanto, se impliquen más en el proceso de aprendizaje. En cambio, la información aportada en el cuestionario anterior nos aporta datos un poco contradictorios con la información anterior, y es que, a pesar de que los alumnos encuestados consideran que el uso de las TIC en las clases de Educación Física no es el suficiente, la media obtenida sobre la importancia de introducir las TIC en esta materia tiene unos valores moderados de 6,05 puntos.

En cuanto a las preguntas de escala, las preguntas relacionadas con la satisfacción y deseo por la asignatura, además de la participación y motivación, las respuestas encontradas en estas son números bastante altos en las notas de mayor satisfacción tal y como era esperado, ya que normalmente, la asignatura de Educación Física es la que suele dar mayor agrado para los alumnos y alumnas. Numerosos autores afirman esto anterior, pero cada uno de ellos, sostiene una idea diferente del porqué se produce esto, Hill (1971) defiende que este suceso se debe a la motivación y a la autoestima de los alumnos. García-Ferrando (1990) y Haywood (1993) señalan que se debe a la influencia sobre la práctica de deporte de la familia y de los agentes en los niños. Fox (1988) y Aicinena (1991), señalan que es debido a la actitud e influencia de los entrenadores y del profesorado.

Los datos aportados por el cuestionario indican que, en los alumnos evaluados, lo que más atrae su atención de las clases de Educación Física es jugar a diferentes deportes y pasar tiempo con los demás compañeros, dejando de lado la competición entre compañeros. Sin embargo, Cortes y Oliva (2016), después de un estudio cualitativo sobre los alumnos del cuarto curso de Educación Secundaria, señalan que los valores que más destacan son la competición, compañerismo, conflicto y la cooperación. Según estos autores, de los valores anteriores, lo que predominan sobre el resto son el compañerismo y la cooperación, verificando de este modo los datos aportados en el cuestionario.

Respecto al aumento de la motivación de los alumnos con el uso de las TIC en Educación Física, los alumnos encuestados nos aportan unos datos que se alejan un poco de la información aportada en el marco teórico, y es que, la media obtenida sobre el aumento de la motivación de los alumnos con el uso de las TIC es solamente de un 6,5, en cambio, la

información vista en el marco teórico destaca que la motivación de los alumnos aumenta cuando está relacionada con el uso de las TIC, tal y como destaca Area et al. (2018) en su investigación.

Cuenca y Arcos (2021) es una investigación llevada a cabo para obtener información sobre estrategias innovadoras para el desarrollo motor obtuvieron como resultado que las estrategias innovadoras relacionadas con las TIC y los juegos son necesarias porque contribuyen a un modo de desarrollo más integral de los niños. De este modo, esta investigación apoya la información aportada por los alumnos del CEIP Sarrión respecto al uso de metodologías innovadoras, sin embargo, no defiende los datos que estos aportan sobre el uso de las TIC, ya que los alumnos encuestados consideran que no es necesaria su inclusión en el aula de forma mayoritaria, en cambio, Cuenca y Arcos (2021) indican lo contrario.

Los datos aportados por el cuestionario sobre el uso de las TIC en las clases de Educación Física nos indican que los alumnos encuestados no consideran necesaria la incorporación de esta herramienta en las clases de Educación Física, en cambio, la información aportada por un estudio aplicado a 12 docentes del área de Educación Física nos aportan datos de que, en los centros educativos deberían contar con herramientas TIC para perfeccionar el aprendizaje, tanto de los alumnos como de los docentes. La mayoría de los docentes encuestados destacan que como mínimo utilizan las herramientas TIC en tres unidades didácticas, y ninguno de ellos indica no utilizarlos nunca (Prat et al., 2013).

6. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL

Las conclusiones de los resultados obtenidos en el cuestionario demuestran que, aunque la utilización de las TIC se ha considerado como algo importante, y los alumnos encuestados han demostrado que consideran que su uso en la asignatura de Educación Física no es suficiente, también señalan que les gustan las clases de esta materia sin su uso, ya que consideran que el uso de las metodologías innovadoras es suficiente.

Por otro lado los datos obtenidos sugieren que la competición no es uno de los factores a valorar en las clases de Educación Física, y prefieren pasar tiempo con sus compañeros, jugando y realizando actividad física a competir entre ellos, por lo que la colaboración entre compañeros ha obtenido unos valores muy altos como uno de los ítems más importantes de las clases de Educación Física, ya que de su mano también está muy ligada la motivación de los alumnos, por lo que se podría decir que todo está muy relacionado entre sí. Los resultados

obtenidos son aplicados al contexto de estudio o contextos similares, por lo que la interpretación de estos se debe realizar con cierta cautela.

Considero que el uso de las TIC en las aulas hoy en día es bastante necesario, ya que la sociedad actual necesita recibir una gran cantidad de estímulos para poder aprender y centrarse en algo, consiguiendo también que aumente el rendimiento y la motivación de los alumnos.

A mi parecer, los alumnos encuestados consideran que no se debe de introducir las TIC en las clases de Educación Física por el hecho de que asocian las TIC a estar sentados con cualquier dispositivo electrónico, sin embargo, si se les demostrase la cantidad de metodologías, modos de aprendizaje... que se pueden tener trabajar con las TIC, considero que cambiarían de opinión.

Desde mi punto de vista, los datos obtenidos tan bajos de la competición en el aula considero que no son del todo ciertos, ya que, a mi parecer según mi experiencia, en otros contextos muchos de los alumnos buscan la competición deportiva.

Finalmente, considero que la introducción de las TIC y metodologías innovadoras en el aula tendría resultados muy positivos en el desarrollo de los alumnos, provocando un cambio total en la actitud de estos en diferentes contextos educativos.

Una vez terminada la investigación y análisis, puedo concluir que las metodologías innovadoras son una necesidad en la escuela actual para el desarrollo integral de los alumnos. Gracias a ellas se fomenta la motivación e interés de los alumnos consiguiendo que se produzca un aprendizaje mucho más dinámico, además de estimular la creatividad y la resolución de problemas. Estas nuevas metodologías también implican a las TIC, permitiendo adaptarlas a los alumnos y a las necesidades de la sociedad actual para un futuro donde la innovación va a ser una herramienta clave.

Esta parte I me ha servido comprobar la necesidad de un cambio en la educación actual, adaptándola a metodologías innovadoras para acercarse a las demandas de la sociedad, además esto me ha servido para poder establecer las bases con el objetivo de diseñar una propuesta innovadora como es el *scape room* que se presenta en la parte II y que podría ser aplicado en un aula de Educación Física.

PARTE II

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Esta propuesta de intervención se plantea para demostrar que el uso de la gamificación en el aula y una educación que se sale de lo aceptado como “normal” es posible, ya que tal y como se destaca en el marco teórico, la gamificación es una metodología basada en la integración de elementos del juego para fomentar la motivación e interés del alumnado, esto es debido a que los juegos tienen la capacidad de hacer evadir a los alumnos de la vida cotidiana (Huizinga, 1972).

7.1. Participantes

La propuesta de aprendizaje que se plantea a continuación va destinada principalmente para ser implementada para los alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria, sin embargo, también podría ser apta para los alumnos del segundo ciclo de Educación Primaria, pero en el caso de que se realizarán las adaptaciones necesarias en las pruebas planteadas.

7.2. Competencias, vinculación del perfil salida, bloque de contenidos, criterios de evaluación a desarrollar

Según Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (Orden publicada en el BOA el 27 de julio de 2022), a continuación (Tabla 6) se establece la relación entre las competencias, bloques y criterios de evaluación de la asignatura de educación física del tercer ciclo.

Tabla 6. Vinculación curricular de la propuesta de intervención. Elaboración propia.

Competencias específicas	Vinculación perfil de salida	Bloque	Criterios de evaluación
CE.EF.1.	STEM1, CPSAA4, CPSAA5	Bloque A	1.1.
			1.3.
			1.5.
CE.EF.3.		Bloque C	3.1.

	CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CC2, CC3		3.2.
CE.EF.5.	STEM2, STEM5, CPSAA2, CPSAA5, CE3	Bloque E Bloque F	5.3.

7.3. Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos que se van a trabajar a través de esta propuesta de intervención basada en un scape room son los siguientes:

- Respetar las normas de juego. (3.2)
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación. (1.3)
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas. (1.1, 1.5)
- Desarrollar las habilidades físicas básicas. (3.1)
- Estimular la autogestión de capacidades. (5.3)

7.4. Metodología

La metodología que se emplea a lo largo de la propuesta de aprendizaje es una metodología activa, en la que los alumnos, a partir de las indicaciones del profesor, van a tener que ser capaces de construir su propio aprendizaje a través de la cooperación grupal y de la capacidad de reflexión y análisis de la situación.

Además, con la utilización de la gamificación como estrategia metodológica, se va a pretender fomentar la motivación y compromiso de los alumnos, a través del planteamiento de actividades que van a suponer un reto para ellos. Pretendiendo fomentar también el desarrollo de la cooperación y relaciones sociales entre compañeros, de modo que las actividades planteadas van a requerir una correcta cohesión grupal, y al mismo tiempo una autonomía por parte de los estudiantes, para que a través del pensamiento crítico se pueda facilitar el aprendizaje.

Al seguir un tipo de aprendizaje cooperativo, los grupos se formarán de manera aleatoria, por lo que no todos los alumnos pueden estar de acuerdo con los compañeros con los que les ha tocado, llegando a suponer esto un reto para el aprendizaje, puesto que van a tener que aprender a trabajar como grupo y a dejar de lado las diferencias.

7.5. Atención a la diversidad

La propuesta de aprendizaje llevada a cabo puede ser realizada por todos los alumnos independientemente de precisar alguna adaptación, de modo que todos los alumnos van a ser capaces de poder llevar a cabo la actividad. Esto se va a poder realizar ya que todas las actividades están pensadas previamente para todos los alumnos en función de sus capacidades como grupo, y en caso de que algún alumno requiera alguna adaptación, va a tener la ayuda de los compañeros para poder superar el reto, o en caso de que estos no le puedan ayudar, el profesor se situará en la actividad correspondiente para poder realizar las adaptaciones y modificaciones que vea convenientes.

7.6. Material e instalaciones deportivas

Material de educación física:

- Testigos
- Canasta
- Pelota de baloncesto
- Balón de fútbol
- Bolas
- Balón de voleibol
- Red de voleibol

Material para las pruebas y actividades:

- Piezas de puzle
- Caja
- Candado
- Acertijo
- Llaves
- Botes

Instalaciones:

- Patio del colegio
- Pista exterior
- Pabellón

7.7. Evaluación

Para la evaluación de la propuesta didáctica, en cada una de las unidades que impartirán a lo largo del curso, se les evaluará conforme a los intereses y objetivos que se busquen superar de la unidad que corresponda.

Por ejemplo, para la sesión de atletismo, se les realizarán a los alumnos unas pruebas ajustadas a su nivel y cooperativas, y en función de los datos recogidos se les evaluará. En patinaje artístico, se evaluará a los alumnos a partir de una rúbrica y mirando los ítems que completan. En voleibol sentado se evaluará la técnica, posición, movimiento...

Poco a poco, con esta evaluación, se podrán registrar los datos de los alumnos a lo largo de todo el curso para poder comprobar y evaluar las competencias que han superado con éxito.

Para la propuesta didáctica del scape room, esta se evaluará como si fuese una unidad más del curso, en la que todo lo aprendido a lo largo del curso lo van a tener que plasmar en esta prueba.

Para ello, se utilizará una lista de control (tabla 7), en la que estarán los ítems a superar. Esta lista de control se evaluará de forma grupal, por lo que habrá que tener un total de 3 listas de control para rellenar.

Tabla 7. Lista de control de evaluación. Elaboración propia.

LISTA DE CONTROL SCAPE ROOM		
ÍTEMS	SÍ	NO
Todos los miembros del grupo demuestran interés en la realización de la propuesta didáctica		
Los alumnos se sienten motivados con las actividades y retos planteados		
Todos o casi todos son capaces de superar las pruebas físicas sin dificultad		
Los alumnos se animan y ayudan entre ellos		
Todo el grupo cooperar para descifrar las pistas		
El grupo trabaja conjuntamente para conseguir el objetivo de la actividad		

7.8. Utilización de las TIC

Para la implementación de las TIC en la propuesta didáctica planteada, los niños dispondrán de un móvil o tablet, para que en cada una de las pruebas superadas deberán hacerse una foto conjuntamente.

Además, uno de los miembros de cada grupo va a contar con un walkie talkie con el que van a poder comunicarse con los demás grupos en caso de necesitar alguna ayuda.

Además, para la última prueba del scape room, los alumnos deberán de superar entre todos un kahoot para juntar los anillos olímpicos y conseguir escapar.

8. PROPUESTA DIDÁCTICA SCAPE ROOM

En la siguiente propuesta didáctica se plantea una actividad gamificada para superar todas las necesidades e intereses que nos han aportado los alumnos encuestados y poder adaptar el modo de trabajar la Educación Física a un modelo que se aproxime a las necesidades de la sociedad actual. Para ello, esta propuesta didáctica consiste en la elaboración de un scape room.

Un scape room, tal y como se señala en el marco teórico, es un juego de escapismo con una historia detrás en el que los participantes son encerrados, y, a partir de su propia imaginación y capacidades, deben ser capaces de descifrar cosas, superar retos, investigar... para poder llegar a superar el reto de escapar de la sala dentro del tiempo disponible.

Para llevar a cabo la propuesta didáctica nos basaremos en los resultados obtenidos en la encuesta pasada a los alumnos del CEIP Sarrión. A los alumnos de este centro educativo se les ha pasado un cuestionario en el cual se les ha preguntado cuál sería la temática que más les gustaría encontrarse en un scape room, saliendo la opción con más votos la de los Juegos Olímpicos.

El primer día de clase se les explicará a los alumnos en qué consisten los Juegos Olímpicos y de qué modo se trabajará a lo largo del curso. Los Juegos Olímpicos son un evento deportivo que se celebra cada 4 años, en el que atletas de distintas nacionalidades compiten entre sí, con el fin de superar a los demás adversarios, llegando a conseguir los tres primeros las medallas de bronce, plata y oro.

Para ello, la propuesta está pensada para un grupo compuesto por 18 personas aproximadamente, por lo que la clase se dividirá en tres grupos de seis personas, recibiendo cada grupo de alumnos el nombre de un país, teniendo que superar unas pruebas y actividades a lo largo del curso para poder llegar a la prueba final.

Estas pruebas y actividades que deben superar durante el curso son las unidades didácticas que se les irán planteando, con el fin de ir sumando puntos e ir pasando de nivel en nivel y consiguiendo las recompensas que esto supone de cara a la prueba final.

Lo que han de realizar los alumnos para ir sumando puntos en cada clase de Educación Física será cumplir con una serie de “normas” consensuadas al principio del curso con los alumnos:

- Superación de las unidades didácticas.
- Tener una buena conducta en las clases.

- Mostrar interés y compromiso por lo que se realiza.
- Cooperar con los compañeros.
- Ayudar y respetar a los demás.
- Llevar la bolsa de higiene.
- Llevar la ropa deportiva adecuada.
- Respetar el material y las instalaciones.

Los puntos conseguidos se irán sumando de uno en uno, y nunca se tendrán en cuenta de manera individual. Para poder obtener las recompensas, se deberán tener en cuenta los puntos totales del grupo. En el caso de que algún miembro del equipo no cumpla con los requisitos establecidos, no se le quitará puntos al grupo, sino que no se sumará a los puntos totales. Por ejemplo, si el grupo está compuesto por seis alumnos, en caso de que un alumno tenga mal comportamiento, en lugar de sumar seis puntos, solamente se les sumará cinco.

Además, a lo largo del curso los alumnos podrán ir consiguiendo más puntos para el país al que pertenecen. Para ello, los alumnos, tanto individual como colectivamente con su grupo, de modo voluntario deberán presentar trabajos sobre Educación Física al resto de compañeros.

Los puntos obtenidos quedarán registrados en una tabla (Tabla 8) que será colgada en el gimnasio. En esta tabla, al finalizar cada sesión de Educación Física, cada grupo de alumnos bajo la supervisión del profesor tendrá que apuntar los requisitos obtenidos en la sesión del día, y dejarlos registrados en la tabla. Al final de cada trimestre, se mirarán los puntos obtenidos por cada grupo y la hoja de recompensas (Tabla 9), y en función de los puntos, tendrán la recompensa correspondiente.

Tabla 8. Puntos para la obtención de recompensas. Elaboración propia.

ÍTEMS	PUNTOS		
	GRUPO 1 País: _____	GRUPO 2 País: _____	GRUPO 3 País: _____
Superación de las unidades didácticas			
Tener una buena conducta en las clases			
Mostrar interés y compromiso por lo que se realiza			
Cooperar con los compañeros			
Ayudar y respetar a los demás			
Llevar la bolsa de higiene			
Llevar la ropa deportiva adecuada			
Respetar el material y las instalaciones			
Trabajos voluntarios			

Tabla 9. Recompensas para el scape room. Elaboración propia.

PUNTOS	RECOMPENSAS
0-30	Recibir una pista para superar una prueba o actividad.
31-50	Robar a un compañero para la superación de una prueba o actividad.
51-70	Pedir ayuda al profesor para superar una prueba.
71-90	Contar con 5 minutos de tiempo extra.
91-110	Poder suprimir una prueba del scape room.
+110	Disponer de 5 cinco pistas extra en el scape room final, y de 10 minutos extra.

Para trabajar los juegos olímpicos se hará de modo en el que en cada uno de los trimestres se trabajarán los deportes vinculados a los juegos olímpicos de verano, invierno y paralímpicos, para poder llegar a la prueba final del curso (scape room) habiendo practicado todos los deportes y sabiendo la máxima información posible sobre los juegos olímpicos. La programación de todo el curso escolar será la siguiente Tabla 10:

Tabla 10. Programación del curso. Elaboración propia.

PRIMER TRIMESTRE Juegos olímpicos verano	Atletismo
	Baloncesto
	Esgrima
	Balonmano
SEGUNDO TRIMESTRE Juegos olímpicos invierno	Hockey hielo (hockey)
	Patinaje artístico
	Esquí
TERCER TRIMESTRE Juegos paralímpicos	Voleibol sentado
	Fútbol 5 adaptado (sin la vista)
	Goalball

Finalmente, la última prueba del curso a superar será el scape room, que se utilizará para comprobar si los alumnos han alcanzado todos los conocimientos del curso y, además, para comprobar si se cumple con el objetivo de trabajar a través de una metodología gamificada para mejorar la participación, interés y cooperación de los alumnos. La finalidad del scape room es superar todas las pruebas que les plantea a los alumnos para poder juntar todos los anillos olímpicos que se han perdido cada uno de ellos por un continente.

9. SCAPE ROOM JUEGOS OLÍMPICOS

Se ha diseñado este scape room porque, tal y como se fundamenta en el marco teórico Kapp (2012b) y Franco et al. (2017), a través de la metodología gamificada basada en el juego, aporta beneficios para el desarrollo de los niños, ya sea en la cooperación, motivación, interés por la práctica deportiva...

La propuesta está pensada para realizar con 3 grupos de 6 personas que se unirán en la parte final de la intervención, ya que tal y como destacan los alumnos encuestados, una de las cosas que más les gusta y motiva es pasar tiempo con sus compañeros, de este modo, se podrán satisfacer los gustos del alumnado. Para que el scape room sea divertido y con juegos nuevos y diferentes, este está distribuido en 5 salas (aro azul, negro, rojo, amarillo y verde).

Cada grupo irá a cada una de las salas, e irán cambiando de sala en sala en cuanto termine el tiempo disponible para cada una de ellas (10 minutos). La última prueba también tendrá una duración de 10 minutos, pero a diferencia de las anteriores, esta la tendrán que realizar todos los alumnos juntos para poder volver a juntar los anillos olímpicos.

El scape room empezará con una presentación Canva (Anexo 2), que pondrá a los alumnos en contexto, en el que los alumnos se van a convertir en héroes para conseguir juntar los anillos olímpicos, empezando el juego con el encendido de la llama olímpica. Para convertirse en verdaderos héroes, el alumnado deberá de superar las pruebas y escapar del sitio donde están todos encerrados por sus rivales para conseguir participar en los Juegos Olímpicos, deben de ser capaces de superar los siguientes retos poniendo a prueba todas sus capacidades y habilidades.

Aro azul (América)→ATLETISMO

- Prueba física: carrera de relevos.
- Prueba mental: montar un puzle (Anexo 3).

Explicación: Los alumnos deberán dar una vuelta entera al colegio por relevos, en cada cambio de testigo deberán coger una pieza de puzle, que al terminar todos de correr deberán montarlo para revelar la clave que les permitirá escapar para abrir el cuarto de los materiales para conseguir el anillo azul.

Aro negro (África)→BALONCESTO

- Prueba física: prueba de precisión a canasta.

- Prueba mental: descifrar el mensaje (Anexo 4).

Explicación: Prueba de tiros a canasta, por parejas. Cada grupo de parejas deberá conseguir los siguientes puntos (Tabla 11). Las canastas que se realicen desde el punto de tiro libre tendrán un valor de 1 punto, y las que se realicen desde la línea de triple tendrán un valor de 2 puntos. Para conseguir el aro negro deberán descifrar el mensaje que se les ofrecerá al conseguir los puntos indicados. Descifrándolo podrán conseguir la clave para entrar al pabellón donde estará el anillo olímpico y poder escapar.

Tabla 11. Puntos prueba aro negro. Elaboración propia.

PAREJAS	PUNTOS
Pareja 1	15 puntos
Pareja 2	9 puntos
Pareja 3	12 puntos

Aro rojo (Europa)→FUTBOL 5

- Prueba física: dar toques con el balón.
- Prueba mental: acertijo (Anexo 5).

Explicación: Los alumnos deberán dar entre todos los miembros del grupo un total de 80 toques con el balón, cada persona deberá dar un mínimo de 10 toques. Cuando consigan el reto, se les ofrecerá un acertijo que deberán descifrar para escapar y llegar al vestuario masculino para conseguir el aro de color rojo.

Aro amarillo (Asia)→” ACUÁTICO”

- Prueba física: puntería para explotar el globo de agua
- Prueba mental: encontrar la llave (Anexo 6).

Explicación: Se llenará un cubo de “agua” (bolas de plástico) en el que deberán meter las manos y encontrar unas llaves para conseguir abrir el candado de la caja. Fuera de la caja habrá en una portería unos globos de agua, los alumnos con una pelota de balonmano deberán ser capaces de reventar al menos 5; a partir de aquí, podrán conseguir la llave para abrir el vestuario del profesor y encontrar el aro amarillo para escapar.

Aro verde (Oceanía)→VOLEIBOL

- Prueba física: pase y precisión.

- Prueba mental: descifrar la combinación (Anexo 7).

Explicación: Los alumnos deberán ponerse una mitad del grupo a un lado de la red y los otros en el otro, deberán ir pasándose el balón de un lado de la pista al otro, hasta llegar al final y meter la bola en un cubo. Al meter la bola, deberán conseguir la combinación que les permitirá escapar para poder conseguir el aro de color verde que estará en el vestuario femenino.

Prueba final

Para la prueba final, los alumnos deberán haber sido capaces de superar anteriormente todas las pruebas para poder conseguir la combinación que desbloquee el ordenador del profesor para poder pasar a la última actividad que deberán superar para escapar.

Para esta se les preparará a todos los alumnos un Kahoot (Anexo 8) en el que se les realizará varias preguntas sobre los juegos olímpicos, todas ellas trabajadas a lo largo del curso. Todos los grupos deben cooperar, para la superación de esta prueba final, en la que, si consiguen superarla, conseguirán la unión de todos los anillos olímpicos (Anexo 9), y, por tanto, la superación del scape room, pudiendo evitar las clases, y de este modo, conseguir una victoria conjunta llegando a escapar todos los alumnos del centro educativo y convirtiéndose en héroes olímpicos.

9.1. Limitaciones y dificultades del Trabajo Fin de Grado

En cuanto a limitaciones y dificultades que me he podido encontrar, la primera de todas ha sido la falta de tiempo para poder impartir el scape room con los alumnos, y es que debido al horario que llevaba en el colegio, y la gran carga que teníamos de trabajo para las prácticas de la mención, se me ha hecho imposible poder empezar antes con la realización del scape room, por lo que para poder solventar esto, realicé un cuestionario para los alumnos sobre la finalidad de este trabajo y lo que pretendía llegar a conseguir con el scape room, para de este modo, tener ciertos datos para poder comprobar de otro modo la información que venía buscando. Una dificultad que podría encontrarme a la hora de llevar a la práctica esta propuesta didáctica es la falta de otro profesor, ya que para poder tener controlado el scape room hace falta más de un profesor, por lo que, en el momento de llevarlo a la práctica, será mucho mejor con dos o tres profesores.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca-Sos, A., Julián Clemente, J. A., Murillo, B., Generelo, E., y Zaragoza, J. (2015). La Educación Física: ¿Una oportunidad para la promoción de la actividad física? *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 28(1), 155-159.
- Aguaded, J. I. y Tirado, M. (2010). Ordenadores en los pupitres: informática y telemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los centros TIC de Andalucía. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 36(1), 5-28.
- Aicinena, S. (1991). The teacher and student attitudes toward physical education. *The Physical Education*, 48(1), 28-32.
- Almagro, B. J., Saénz-López, P., González-Cutre., D., y Moreno-Murcia, J. A. (2011). Clima motivacional percibido, necesidades psicológicas y motivación intrínseca como predictores del compromiso deportivo en adolescentes. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 25(7), 250-265.
- Area, M., Cepeda, O., y Feliciano, L. (2018). El uso escolar de las TIC desde la visión del alumnado de educación primaria, ESO y bachillerato. *Educatio Siglo XXI*, 36(2), 229-254.
- Arteaga-Alcívar, Y., y Guaña-Moya, J. (2023). Gamificación para fomentar la participación de estudiantes en la investigación científica. *RECIAMUC*, 7(1), 914-922.
- Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. *Matronas profesión*, 5(17), 23-29.
- Barahona, A, Lopez, A, Luna, M., y Vidal, K. (2019). *Adicción a las redes sociales en jóvenes con edades entre los 18 a 25 años pertenecientes a la tecnología en seguridad y salud en el trabajo del centro agropecuario del Sena regional cauca.* (Tesis de pregrado). Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano.
- Barahona, J. D. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC. *Educación Física y Deporte*, 31(2), 1047-1056.
- Basadre, R. F., Núñez, I. H. V., y Patón, R. N. (2015). Las TIC como recurso en la didáctica de la Educación Física escolar. Propuesta práctica para la Educación Primaria. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 35(1), 58-69.

- Castaño, M., Navarro, R. y Basanta, S. (2015). ¿Qué tipo de motivación predomina en los escolares de educación primaria hacia la educación física? Un estudio descriptivo. *Revista Digital de Educación Física*, 35(1), 152-160.
- Chacón, P. C., Mateu, L. A. B., Valladares, D. L., Sánchez, Á. H., Palma, M. M., y Fernández, M. S. (2021). Motivación contextual desde la autodeterminación en las clases de Educación Física. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 41(1), 88-94.
- Claudio, N. Z., Machancoses, M., y Piqueras, R. F. (2019). La eficacia de la escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de educación primaria. *Edetania: Estudios y Propuestas Socio-Educativas*, 56(1), 23-42.
- Contreras, F. (2003). Panorama de la sociedad de la información en América latina. *Infobib: Revista de la Bibliotecología de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, 2(1), 73-94.
- Corral, P. (2021). *La música como eje transversal en la formación integral del alumno: una propuesta de intervención didáctica en el aula de Educación Primaria* [Trabajo Fin de Grado]. Universidad Católica de Valencia.
- Cortes, D. F. G., y Oliva, F. J. C. (2016). Desarrollo de valores y actitudes a través de la clase de educación física. *Movimiento*, 22(1), 251-262.
- Cuenca, J. V., y Arcos, H. G. A. (2021). Estrategias Innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 623-648.
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2000). The " what" and " why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14-17.
- Díaz, J., y Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. http://repositoriorscj.dyndns.org:8080/xmlui/bitstream/handle/PSCJ/614/Potencial_gamificaci%c3%b3n_aplicado_%c3%a1mbito_educativo.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Fernández, L. (2007). *¿Cómo se elabora un cuestionario?* Butlletí LaRecerca: Universidad de Barcelona.

- Fox, K.R. (1988). The child's perspective in physical education. Part 5: The self-esteem complex. *British Journal of Physical Education*, 19(6), 247-252.
- Franco, E., Coterón, J, y Gómez, V. (2017). Promoción de la actividad física en adolescentes: rol de la motivación y autoestima. *Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 1-15.
- García-Ferrando, M. (1990). *Aspectos sociales del deporte: Una reflexión sociológica*. Alianza.
- García, I. V., Paramio-Pérez, G., y Almagro, B. J. (2019). Análisis de la motivación en las clases de Educación Física de primer ciclo de Primaria. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 12(1), 28-45.
- García, P. S., y González, V. B. (2019). Niveles de actividad física y sedentarismo en escolares de 3º y 4º de Educación Primaria. *EmasF: Revista Digital de Educación Física*, 56(1), 119-131.
- Goñi, A., Ruiz de Azúa, S., y Rodríguez, A. (2004) Deporte y autoconcepto físico en la preadolescencia. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 77(1), 18-24.
- Gutiérrez, M., Pérez, L.M.R. y López, E. (2011). Clima motivacional en educación física: Concordancia entre las percepciones de los alumnos y las de sus profesores. *Revista de Psicología del Deporte*, 20(1), 321-335.
- Haywood, K. (1993). *Life span motor development*. Human kinetics Publisher.
- Hernández, J., Pennesi, M., Sobrino, D. y Vásquez, A. (2011). *Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI, innovación con TIC*. Ariel S.A.
- Hill, C.A. (1971). *Factors related to the attitudes of ninth grade boys in Arkansas toward physical education*. [Tesis doctoral]. Universidad de Arkansas.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Kapp, K. M. (2012a). Games, gamification, and the quest for learner engagement, *Training and Development*, 66(6), 64-68.
- Kapp, K. M. (2012b). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

- Landers, R.N., y Callan, R.C. (2011). Casual Social Games as Serious Games: The Psychology of Gamification in Undergraduate Education and Employee Training. In: Ma, M., Oikonomou, A., Jain, L. (eds) *Serious Games and Edutainment Applications*. Springer.
- López, M. E. C., Patón, R. N., y Camiño, S. B. (2015). ¿Qué tipo de motivación predomina en los escolares de educación primaria hacia la Educación Física? Un estudio descriptivo. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 35(1), 152-160.
- Lleixà, T. (2003). *Educación física hoy: realidad y cambio curricular*. Editorial Horsori.
- 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.
- Martín-Queralt, C., y Batlle-Rodríguez, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1-19.
- Martínez-Baena, A., Mayorga-Vega, D., y Viciano, J. (2016). Motivación hacia la Educación Física y su relación con la condición física saludable en escolares de Educación Secundaria Obligatoria. *Nutricion Hospitalaria*, 33(4), 948-953.
- Moreno-Murcia, J. A., Sicilia, A., Sáenz-López, P., González-Cutre, D., Almagro, B. J., y Conde, C. (2014). Análisis motivacional comparativo en tres contextos de actividad física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 14(56), 665-685.
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16(44), 29-47.
- Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (Orden publicada en el BOA el 27 de julio de 2022).

- Prat, Q., Camerino Foguet, O., y Coiduras Rodríguez, J. L. (2013). Introducció de les TIC en educació física. Estudi descriptiu sobre la situació actual. *Educació Física*, 113(1), 37-44.
- Prieto, J. M. (2021). Motivación, Aprendizaje y Gamificación en Educación Física. En Colomo-Magaña, E., Sánchez-Rivas, E., Sánchez-Vega, E., y Cívico-Ariza, A (Eds.), *La tecnología educativa hoy* (pp. 105-108). UMA Editorial.
- Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <https://dle.rae.es> [07/06/2024]
- Sánchez, M. L. S., y Espada-Mateos, M. (2018). Evaluación de un programa de intervención basado en el uso de las TIC para aumentar la motivación del alumnado en educación física. *Revista Fuentes*, 20(1), 77-86.
- Standage, M., Duda, J., y Ntoumanis, N. (2003). A model of contextual motivation in physical education: Using constructs of Self-determination and Achievement Goal theories to predict physical activity intentions. *Journal of Educational Psychology*, 95(1), 97-110.
- Torres, E. (2021). *Gamificación, TIC y expresión corporal: Propuesta de intervención en educación física en la etapa de secundaria*. [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Almería.
- Tragacete, M. (2022). “Los alumnos de ESO darán una tercera hora de Educación Física el próximo curso en Madrid”. *20 minutos*. <https://www.20minutos.es/noticia/5005486/0/comunidad-madrid-estrena-proximo-curso-tercera-hora-educacion-secundaria/>
- Valverde, J. y Garrido, M. (2012). La función tutorial en entornos virtuales de aprendizaje: comunicación y comunidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC)*, 4(1), 153-167.
- Valverde, T., y Tordera, D. (2023). Introducción al Escape Room [Diapositiva de PowerPoint]. Universitat Jaume I.
- Vaquerizoq, B. M., Dios, R. M., López, P. J. C., y García, J. E. M. (2022). La gamificación como propuesta didáctica innovadora para el área de educación física. *Papeles Salmantinos de Educación*, 26(1), 105-126.

- Villar, A. (2018). Ocio y turismo millennial: el fenómeno de las salas de escape. *Cuadernos de Turismo*, 41(1), 615-636.
- Wiemker, M., Elumir, E., y Clare, A. (2015). Escape room games. *Game Based Learning*, 55(1), 55-75.
- Zagalaz, M. L., Pantoja, A., Martínez, E.J., y Romero, S. (2008). La educación física escolar desde el punto de vista del alumnado de educación primaria y del estudiante de Magisterio. *Revista de Investigación Educativa*, 26(2), 347-369.

11. ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario diseñado ah:doc sobre la percepción del alumnado en Educación Física.

- 1. ¿Qué es lo que más te gusta en las clases de Educación Física?**
 - a) Jugar diferentes deportes.
 - b) Cooperar con mis compañeros/as.
 - c) Realizar actividad física y mejorar mi condición física.
 - d) Competir contra mis compañeros.

- 2. ¿Qué te hace sentirte más unido a tus compañeros durante las clases de Educación Física?**
 - a) Competir contra ellos.
 - b) Cooperar con ellos.
 - c) Pasar tiempo con ellos y divertirnos.

- 3. De las siguientes opciones, ¿cuál es la que influye principalmente en tu motivación en las clases de Educación Física? Selecciona dos de las opciones:**
 - a) Probar algo nuevo.
 - b) Superar mis propias capacidades.
 - c) Trabajar en equipo para conseguir un objetivo.
 - d) Ganar a mis compañeros.
 - e) Ayudar a mis compañeros.
 - f) Mejorar mi condición física.

- 4. ¿La metodología de las clases de Educación Física debería ser innovadora?**
 - a) Si.
 - b) No.

- 5. ¿La Educación Física debería usar las TIC como recurso en las clases?**
 - a) Si.
 - b) No

6. **¿Sabes lo que es un scape room? Selecciona con un círculo: SI / NO. Si has contestado sí ¿crees que sería interesante utilizarlo en las clases de Educación Física?**

- a) Si.
- b) No

7. **¿Qué es lo que más te motiva de una clase de Educación Física?**

8. **¿Qué es lo que cambiarías de las clases de Educación Física?**

Contesta a las siguientes preguntas señalando con un círculo el número que más se ajuste con tu percepción sobre las clases de Educación Física. **Siendo 0 lo que menos y 10 lo que más.**

9. **¿Cuánto te gustan las clases de Educación Física?**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10. **¿Cuánto participas y colaboras en las clases de Educación Física?**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11. **¿Cuál es tu motivación en una clase de educación física?**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

12. **¿Cómo de importante consideras la motivación para participar y colaborar en una clase de Educación Física?**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

13. **¿Las clases de Educación Física requieren un alto grado de cooperación con mis compañeros?**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

14. Siento mayor motivación cuando trabajo en equipo durante las clases de Educación Física.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

15. ¿Crees que el uso de las TIC en las clases de Educación Física es suficiente?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

16. ¿Cómo consideras de importante introducir las TIC en una clase de Educación Física?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

17. ¿Cómo crees que aumentaría tu motivación con la introducción de las TIC en Educación Física?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

18. ¿Usarías herramientas que requieren la colaboración con tus compañeros para resolver retos de educación física?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

19. Si sabes lo que es un scape room ¿Qué influencia crees que podría tener en el aumento de tu motivación?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

20. Consideras que el uso de metodologías innovadoras es suficiente en las clases de educación física.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

21. ¿Con qué contenidos crees que sería importante enfocar el scape room?

a) Juegos olímpicos

b) Harry Potter

c) Wii Sports

Anexo 2. Video presentación scape room-Juegos olímpicos.



URL: <https://youtu.be/xAmyL9-UIYs>

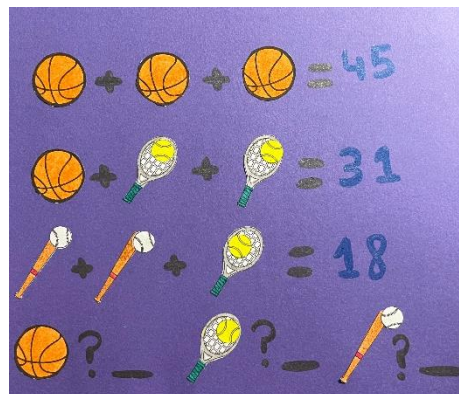
Anexo 3. Prueba puzzle.



Anexo 5. Prueba acertijos.

JUAN practica **5** deportes: fútbol, atletismo, baloncesto, ciclismo y natación. Uno por día, de lunes a viernes. ¿Cuál practica el martes?

- * Si el baloncesto lo practica antes que el fútbol
- * La natación dos días después de practicar el atletismo
- * Y el baloncesto lo practica el jueves o viernes




Anexo 6. Prueba encontrar las llaves.



Anexo 7. Prueba descifrar la combinación.



Anexo 8. Prueba preguntas Kahoot.



¿Cada cuantos años se celebran los Juegos Olímpicos de verano?

▲ Cada 4 años	◆ Cada 5 años
● Cada 2 años	■ Cada 3 años



¿En que ciudad se celebraron los primeros Juegos Olímpicos?

▲ París	◆ Madrid
● Londres	■ Atenas

¿Cuál es el símbolo de los Juegos Olímpicos?

▲ Una antorcha	◆ Una mascota
● Una medalla	■ Cinco anillos entrelazados



¿Qué deporte NO es parte de los Juegos Olímpicos de verano?

▲ Fútbol	◆ Natación
● Esgrima	■ Esquí

¿Cuál es el premio para los ganadores en los Juegos Olímpicos?

▲ Nada	◆ Una copa
● Una medalla	■ Un trofeo


¿El color del anillo olímpico del medio es el negro?

◆ Verdadero	▲ Falso
-------------	---------



¿Qué animal fue la mascota de los Juegos Olímpicos de Sydney 2000?

▲ Un ornitorrinco	◆ Un canguro
● Una gallina	■ Un koala




¿En qué estación se celebran los Juegos Olímpicos de Invierno?

▲ Primavera	◆ Otoño
● Verano	■ Invierno

¿Qué significa la antorcha olímpica?

- ▲ La paz y la amistad
- ◆ La competencia y la rivalidad
- La velocidad y la fuerza



¿En qué país se celebraron los Juegos Olímpicos de Tokio 2020?

- ▲ China
- ◆ Japón
- Corea del Sur

Anexo 9. Anillos olímpicos.

