MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE SECUNDARIA, BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

GAMIFICACIÓN Y DANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA: PROPUESTA MOTIVADORA PARA EL ALUMNADO DE 2.º DE ESO

Presentado por:
IRENE JIMÉNEZ CARRASCO
Dirigido por:
JOSÉ SERRANO DURÁ

CURSO ACADÉMICO 24-25

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer el tiempo dedicado por mi tutor José del cual he aprendido mucho durante todo el máster y especialmente con la elaboración del TFM.

También a los profesores del Centro Educativo Concertado Fuenteblanca por su ayuda, su amabilidad y la oportunidad que me han dado de aprender en un entorno tan profesional y acogedor. Pero, sobre todo, a mi tutora de prácticas, Mamen, con quien he compartido la mayor parte del tiempo (que no ha sido poco) y de quien he aprendido muchísimo.

A mis amigas, que han estado ahí en cada etapa del máster, con su apoyo incondicional y esos mensajes de ánimo que siempre llegaban en el momento que más los necesitaba. Gracias por recordarme, una y otra vez, que no estaba sola en esto.

A mi hermano Manuel, que, aunque esté lejos, siempre ha estado presente de una forma u otra. Sus mensajes, su humor y su apoyo han sido también una parte importante de este camino.

A mi tía Josefina, por estar pendiente de mí, pero desde siempre, animándome, preguntando, acompañándome incluso en los momentos de más agobio. Tu cariño constante ha sido un gran apoyo.

A mi pareja Juan José, que ha sido otro de mis pilares fundamentales. Gracias por estar a mi lado en los días buenos y, sobre todo, en los no tan buenos. Por darme calma cuando solo tenía caos, por tu paciencia y tu cariño.

Y, por supuesto, a mis padres, por ser mi mayor pilar. Gracias por vuestra paciencia infinita, por confiar en mí incluso cuando yo misma dudaba, y por darme siempre el impulso necesario para seguir adelante. Sin vuestro apoyo, este camino habría sido mucho más difícil.

A todos los que habéis formado parte de este proceso.

Gracias de corazón.

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Máster presenta una propuesta de innovación metodológica centrada en la enseñanza de la danza en Educación Física, mediante el uso de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación y la implicación del alumnado de 2.º de ESO. El trabajo surge a partir del análisis de la Programación Didáctica del centro de prácticas Fuenteblanca, donde se detectó una presencia limitada del bloque de contenidos expresivos y una escasa utilización de metodologías activas. El objetivo principal ha sido diseñar una Unidad Didáctica gamificada que fomente la creatividad, la expresión corporal, la inclusión y el trabajo cooperativo. La propuesta se desarrolla de forma autónoma en el contexto escolar y se compone de ocho sesiones estructuradas en torno a una narrativa basada en un concurso de talentos: Talent Dance.

La metodología didáctica combina el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en retos, la gamificación y el uso de herramientas digitales como Genially, que permite desarrollar contenidos interactivos sin necesidad de recursos audiovisuales ni grabación de vídeos. La evaluación se plantea de forma formativa, mediante rúbricas, observación directa del docente, coevaluación entre compañeros y autoevaluación reflexiva.

Las conclusiones del trabajo apuntan al cumplimiento general de los objetivos propuestos. No obstante, la unidad no ha podido ser aplicada en el aula, quedando como una intervención planificada. Se constata la viabilidad del diseño y su alineación con los principios del currículo y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible relacionados con la inclusión, la equidad y la educación de calidad.

Palabras Clave: Gamificación, danza, motivación, Educación Física

ABSTRACT

This Master's Thesis presents an innovative methodological proposal focused on teaching dance in Physical Education through gamification as a strategy to enhance motivation and student engagement in 2nd year of Secondary Education. The work stems from the analysis of the Teaching Program of the internship school, where a limited presence of expressive content and scarce use of active methodologies were observed. The main objective was to design a gamified Teaching Unit that promotes creativity, body expression, inclusion, and cooperative work. The proposal is developed autonomously within the school context and consists of eight sessions structured around a talent show narrative: *Talent Dance*. The methodological approach combines cooperative learning, challenge-based learning, gamification, and the use of digital tools such as Flipgrid and Genially. Assessment is planned through formative strategies using rubrics, direct observation, peer assessment, and self-assessment. The conclusions of the project indicate that the proposed objectives were generally met, although the unit could not be implemented during the internship period and remains a planned intervention. Nonetheless, the design is considered viable and aligned with curricular principles and the Sustainable Development Goals related to inclusion, gender equity, and quality education.

Keywords: gamification, dance, motivation, Physical Education.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN DEL TFM. 1
1.1.- Justificación. 4
1.2.- Objetivos. 5
1.2.1 Objetivos Generales: 5
1.2.2 Objetivos Específicos: 5
1.3.- Presentación de capítulos. 6
1.4.- Metodología. 7
2. MARCO TEÓRICO 10
2.1. La gamificación. 11
2.1.1. Ventajas y desventajas de la gamificación. 12
2.2. Elementos clave de la gamificación. 13
2.3. Componentes de la gamificación. 13
2.3.1. Dinámicas. 13
2.3.2. Mecánicas. 15
2.3.3. Componentes. 16
2.4. Enfoque metodológico. 17
2.4.1. La gamificación como metodología educativa 17
2.5. La gamificación y motivación en Educación Física 18
2.5.1. Expresión corporal en Educación Física. 19
2.5.2. Beneficios de la expresión corporal en secundaria. 20
3. DESARROLLO DEL TRABAJO. 22
3.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia. 23
3.2.- Contextualización del centro educativo 24
3.3.- Presentación de la propuesta pedagógica, análisis y proyecto de mejora a la misma. Centrándose en los siguientes aspectos: 29
a) Secuencia de las competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y perfil de salida. 29
b) Evaluación (criterios de calificación, instrumentos de evaluación, evaluación del proceso y de la práctica docente). 31
2 Actividades TIC. 32
3 Metodologías activas. 33
4 Propuestas de innovación educativa 34
5 Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad. 36
6 Desarrollo de valores éticos. 37

7 Atención a la diversidad 38
3.4. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje. 39
a) Sesiones de la Unidad didáctica 46
3.5. Posible/s proyecto/s de innovación educativa realizado/s en el centro y beneficio/s del/de los mismos. 60
4. CONCLUSIONES 64
a) Conclusiones. 65
b) Limitaciones. 66
c) Prospección de Futuro: 67
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 68
6 ANEXOS 81
ANEXO I. Rúbrica evaluación docente (actuación grupal) y lista de control actitudinal por el docente 82
ANEXO II. Fichas grupales de Genially 83
ANEXO III. Tabla de puntuaciones por sesión 86
ANEXO IV. Tabla de insignias y misiones. 87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Descripción de las principales ventajas y desventajas de la gamificación.*..... 12
Tabla 2. *Evaluación competencial de la unidad "Talent Dance"*..... 32
Tabla 3. *Relación de la unidad "Talent Dance" con los Objetivos de Desarrollo Sostenible*..... 63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Centro Educativo Fuenteblanca.* 24
Figura 2. *Pistas de baloncesto y fútbol sala del Centro Educativo Fuenteblanca.*..... 25
Figura 3. *Imagen pabellón Centro Educativo Fuenteblanca.* 25
Figura 4. *Organigrama Centro Educativo.* 26

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE)

Aprendizaje-Servicio (ApS)

Audición y lenguaje (AL)

Boletín Oficial del Estado (BOE)

Ley Orgánica de Educación (LOE)

Ley Orgnánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE)

Modelo de Educación Deportiva (MED)

Pedagogía terapéutica (PT)

Programación General Anual (PGA)

Proyecto Educativo de Centro (PEC)

Tecnologías del Aprendizaje y el conocimiento (TAC)

Tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP)

Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)

Trabajo Fin de Máster (TFM)

Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH)

Trastorno del Espectro Autista (TEA)

I. INTRODUCCIÓN DEL TFM.

1. INTRODUCCIÓN DEL TFM.

Se sabe desde hace tiempo que el juego es una herramienta educativa muy eficaz, ya que no solo contribuye a consolidar los conocimientos y mejorar la concentración, sino que también fomenta la motivación en los estudiantes (Contreras, 2016). En este contexto, la gamificación surge como una metodología innovadora que aprovecha los elementos del juego para potenciar el aprendizaje en distintos ámbitos académicos, incluida la Educación Física. Uno de los contenidos de la Educación Física que suele generar menor interés y participación en el alumnado es la danza. A pesar de sus múltiples beneficios a nivel motor, expresivo y social, muchos estudiantes de Secundaria la perciben como una actividad poco atractiva o desafiante. Esta falta de motivación puede deberse a la falta de familiaridad con la disciplina, el miedo al juicio de sus compañeros o la ausencia de metodologías dinámicas que hagan la experiencia más inmersiva y participativa (Díaz y Troyano, 2013)

En este sentido, la gamificación puede ser una estrategia eficaz para transformar la enseñanza de la danza, haciendo que los estudiantes se impliquen de manera más activa en su aprendizaje. Mediante mecánicas de juego como niveles, retos, recompensas y dinámicas de equipo, esta metodología puede convertir la enseñanza de la danza en una experiencia más atractiva y significativa. Son varios los estudios que destacan su impacto positivo en muchas de las cualidades que todo docente desearía fomentar en sus clases, como el aumento de la motivación de los estudiantes (Ardoy, Campillo y López et al., 2017)

Gracias a este enfoque, en los últimos años se ha experimentado un notable crecimiento, lo que ha motivado a más profesores e investigadores a explorar este ámbito, especialmente en el campo de la Educación Física. Desde la segunda mitad de la década, ha aumentado significativamente la cantidad de estudios y propuestas gamificadas, destacándose en todos los niveles educativos, lo que se considera un punto favorable para esta metodología (Escaravajal y Martín, 2019).

Mediante la gamificación, los estudiantes logran incrementar su motivación, mejorar sus habilidades sociales, fomentar la participación, aprender contenidos más avanzados, fortalecer sus competencias sociales, colaborar en equipos de trabajo, entre otros beneficios (Ortega y Chacón-Borrego, 2022). Además, esta metodología es adecuada para todas las etapas educativas y para cualquier materia o área, incluida la asignatura de Educación Física. En este sentido, autores como León-Díaz et al., (2019) sostienen que mediante este enfoque se pueden trabajar todos los aspectos curriculares de la asignatura, favorece la creación de un entorno de aprendizaje lúdico y proporciona experiencias de aprendizaje significativo para los estudiantes, lo que ofrece diversas ventajas y beneficios para la Educación Física.

Dentro de este marco, diferentes estudios han señalado que la gamificación también puede contribuir a la promoción de hábitos saludables, especialmente en el contexto de la Educación Física. Según Monguillot et al., (2015), la gamificación ofrece numerosas oportunidades en el aula de Educación Física, subrayando su impacto en la promoción y adopción de hábitos saludables vinculados a la actividad física. Para estos autores, "la gamificación se presenta como una herramienta poderosa para movilizar conocimientos y fortalecer aprendizajes.

1.1.- Justificación.

Este trabajo surge de una inquietud personal derivada de mi experiencia como alumna en el Conservatorio Profesional de Danza de Murcia. Se ha evidenciado que la práctica de la danza aporta múltiples beneficios a los estudiantes, favoreciendo su desarrollo tanto a nivel físico como mental (Paparizo et al., 2005).

De acuerdo con Hannah (2014), la danza contribuye al fortalecimiento de la autoestima, el desarrollo de habilidades sociales y la promoción de un estilo de vida saludable. La práctica de esta actividad puede mejorar la socialización entre el alumnado y aumentar su autoestima (Quesada, 2006), Además, la expresión corporal que implica esta disciplina permite estimular la creatividad, la libre expresión y la comunicación a través del cuerpo, reforzando la confianza en uno mismo (Quesada, 2006).

La gamificación, como estrategia educativa, ofrece la posibilidad de transformar el aprendizaje de la danza dentro de la asignatura de Educación Física, convirtiéndolo en una experiencia más dinámica y participativa. A través del uso de mecánicas de juego, se puede mejorar el compromiso del alumnado, fomentar su creatividad y desarrollar competencias esenciales como la expresión corporal, la coordinación y el trabajo en equipo (Gaitán, 2013).

Además, en el contexto educativo actual, donde las metodologías activas están ganando protagonismo, considero que la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la danza puede representar una propuesta innovadora con un gran potencial para mejorar la motivación en estudiantes de 2.º de ESO. Teniendo en cuenta estos aspectos, este TFM tiene como finalidad ofrecer una propuesta pedagógica alternativa que

enriquezca el aprendizaje y haga que los estudiantes se involucren de manera más activa en su propio proceso formativo.

1.2.- Objetivos.

A continuación, con la intención de identificar los retos planteados en este trabajo, se plasman los siguientes objetivos:

1.2.1 Objetivos Generales:

OG1.- Diseñar e implementar una Unidad Didáctica basada en la gamificación para la enseñanza de la danza en Educación Física en 2.º de ESO.

OG2. - Analizar la Programación Didáctica del centro de prácticas y realizar propuestas de mejora sobre la enseñanza de la danza en Educación Física, enfocándose en aspectos como la evaluación, el uso de TIC y otros elementos clave.

1.2.2 Objetivos Específicos:

En base al OG1, se plantean:

OE1. - Aplicar los elementos básicos del juego en la enseñanza de la danza a través de la gamificación, incluyendo: las mecánicas (puntos, niveles, recompensas y retos); las dinámicas (narrativa, emociones, feedback); y componentes (avatares, logros, emblemas y misiones).

OE2. – Diseñar las 8 sesiones de la secuencia didáctica gamificada a través de un programa de talentos ("Talent Dance") donde los estudiantes superen desafíos progresivos.

Y en relación con el OG2, se abordan:

OE3. - Analizar la Programación Didáctica del centro de prácticas para identificar debilidades en la enseñanza de la danza, con especial atención a la evaluación, el uso de TIC y la aplicación de metodologías innovadoras.

OE4. - Diseñar propuestas de mejora para la enseñanza de la danza en Educación Física, basadas en el análisis de la Programación Didáctica y en la experiencia obtenida durante la implementación de la Unidad Didáctica.

1.3.- Presentación de capítulos.

Este Trabajo Fin de Máster (TFM) se estructura en varios capítulos que abordan el diseño e implementación de una propuesta didáctica basada en la gamificación para la enseñanza de la danza en Educación Física en 2.º de ESO. Se presentan la justificación del estudio, los objetivos planteados, el marco teórico sobre gamificación y su aplicación en la educación, la metodología utilizada, el diseño de la Unidad Didáctica "Talent Dance", su implementación y evaluación, así como las conclusiones y propuestas de mejora derivadas del estudio.

Para la elaboración de algunos apartados del trabajo, se ha utilizado de forma puntual la herramienta de inteligencia artificial ChatGPT 3.5, concretamente para apoyo en la generación de ideas y redacción preliminar, siempre bajo revisión y adaptación personal mía.

1.4.- Metodología.

Este apartado describe los pasos seguidos en la elaboración del Trabajo Fin de Máster (TFM), en el que se ha diseñado una propuesta didáctica basada en la gamificación para la enseñanza de la danza en Educación Física en 2.º de ESO.

a) Análisis de la Programación Didáctica del centro

Se revisó la programación de la asignatura de Educación Física en 2.º de ESO del centro de prácticas. Se identificó que la enseñanza de la danza estaba incluida dentro de la Unidad UF3: "Deportes y Expresión Corporal", con una duración de 15 sesiones al final del curso. Sin embargo, no se contemplaba una metodología gamificada ni un desarrollo específico de estrategias que fomentaran la motivación del alumnado a través del juego. Además, se observó que no había un enfoque sistemático para la integración de las TIC en la enseñanza de la danza, y que la evaluación se centraba más en aspectos técnicos que en la expresión artística o la motivación intrínseca del alumnado.

b) Formulación de los objetivos

A partir de este diagnóstico, se establecieron dos objetivos generales (OG1 y OG2). El primero (OG1) se enfocó en el diseño e implementación de una Unidad Didáctica basada en la gamificación para la enseñanza de la danza, mientras que el segundo (OG2) se centró en el análisis de la programación del centro y en la propuesta de mejoras para la enseñanza de la danza en Educación Física, considerando aspectos como la evaluación y el uso de TIC. Estos objetivos generales se concretaron en cuatro objetivos específicos (OE1-OE4), detallados en el apartado 2 del TFM.

c) Revisión de la literatura científica y normativa

Se realizó una revisión de la literatura científica sobre gamificación en la enseñanza, su aplicación en Educación Física y su impacto en la motivación del

alumnado. Se consultaron bases de datos académicas como Google Académico y Dialnet, utilizando palabras clave como "gamificación en Educación Física", "danza y motivación", "uso de TIC en la enseñanza de la danza" y "evaluación en Educación Física". Además, se incluyeron fuentes tanto en español como en inglés con el objetivo de obtener una perspectiva más amplia y diversa sobre el tema. También se revisaron documentos normativos, incluyendo los Decretos y Órdenes de la Comunidad Autónoma de Murcia relacionados con la enseñanza de la Educación Física en secundaria.

d) Diseño de la Unidad Didáctica

A partir de la revisión teórica y del análisis de la programación del centro, se diseñó una Unidad Didáctica gamificada titulada "Talent Dance". Esta propuesta incorporó mecánicas de juego como puntos, niveles, recompensas y retos; dinámicas basadas en narrativa, emociones y feedback; y componentes como avatares, logros, emblemas y misiones. La secuencia didáctica se estructuró en desafíos progresivos que permitieran al alumnado mejorar su expresión corporal y su competencia motriz de forma lúdica y motivadora.

e) Implementación y evaluación de la Unidad Didáctica

Dado que no fue posible llevar a cabo la implementación de la Unidad Didáctica durante el periodo de prácticas, la propuesta “Talent Dance” queda formulada como una intervención didáctica planificada. Aun sin aplicarse en el aula, se han diseñado todos los elementos necesarios para su puesta en práctica, incluyendo la secuenciación de sesiones, las rúbricas de evaluación, el sistema gamificado completo, las adaptaciones para la diversidad y el uso de herramientas digitales. Esta propuesta está alineada con el

currículo de Educación Física de 2.º de ESO y se considera viable para su futura aplicación, permitiendo además abrir líneas de mejora e investigación educativa.

f) Conclusiones y propuestas de mejora

A partir del proceso de análisis, diseño y fundamentación realizado en este Trabajo Fin de Máster, se extraen diversas conclusiones. En primer lugar, se constata que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para incrementar la motivación del alumnado en contenidos tradicionalmente menos valorados, como la danza en Educación Física. La elaboración de una Unidad Didáctica gamificada ha permitido integrar elementos como el juego, la emoción, la narrativa y el trabajo cooperativo en un diseño pedagógico completo, adaptado al nivel educativo y al contexto curricular.

Además, el análisis de la Programación Didáctica del centro de prácticas ha evidenciado ciertas carencias en cuanto a la presencia de la danza, el uso de TIC y la evaluación competencial. Como propuesta de mejora, se plantea una mayor integración de contenidos expresivos en las unidades anuales, la incorporación de metodologías activas que promuevan la participación del alumnado, y el uso sistemático de herramientas digitales para fomentar la autoevaluación, la creatividad y la inclusión.

Aunque la unidad Talent Dance no ha podido implementarse, se considera una propuesta didáctica sólida y viable, aplicable en contextos reales de aula. Su aplicación futura permitiría valorar de forma empírica su impacto sobre el aprendizaje, la motivación y el desarrollo competencial del alumnado, abriendo así nuevas vías para la innovación y la investigación educativa en el área de Educación Física.

2. MARCO TEÓRICO

2. MARCO TEÓRICO

2.1. La gamificación.

La gamificación se ha convertido en una metodología educativa innovadora que incorpora elementos propios del diseño de juegos en entornos no lúdicos, con el objetivo de incrementar la motivación y el compromiso del alumnado. No se trata únicamente de "jugar" en el aula, sino de aplicar estrategias estructuradas como retos, recompensas, dinámicas de progreso o puntuaciones para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Deterding et al. (2011), la gamificación consiste en la integración de componentes y principios del diseño de juegos en contextos que no están relacionados con el juego. En la misma línea, Werbach y Hunter (2012) la definen como la aplicación de técnicas y mecánicas propias de los juegos en ámbitos no lúdicos. Desde una perspectiva educativa, Foncubierta y Rodríguez (2014) consideran que esta técnica permite al profesorado crear tareas mediante el uso de elementos como insignias, puntuaciones o desafíos, con el fin de favorecer el aprendizaje y mejorar la experiencia en el aula.

Otros autores subrayan el impacto de esta metodología sobre el comportamiento y la motivación del alumnado. Por ejemplo, Macías (2017) destaca que el uso de objetivos definidos, retroalimentación frecuente y representación visual del progreso puede aumentar significativamente la implicación del estudiante. Asimismo, García-Casaus et al., (2021) señala que la gamificación puede actuar como una herramienta útil para promover actitudes de aprendizaje deseables, siempre que se apliquen los elementos de juego de manera estratégica y contextualizada.

En la Tabla 1 se resumen las principales ventajas y desventajas que diferentes investigaciones han identificado en relación con el uso de la gamificación en el ámbito educativo.

2.1.1. Ventajas y desventajas de la gamificación.

Tabla 1
Descripción de las principales ventajas y desventajas de la gamificación.

Ventajas	**Desventajas**
Aumenta la motivación y el interés del alumnado (Gnecco, 2018; Macías, 2017).	Riesgo de dependencia de recompensas externas, afectando la motivación intrínseca (Soriano, 1998).
Fomenta la participación activa y el compromiso con las tareas (Villalba, 2016).	Puede derivar en un aprendizaje superficial si se priorizan las recompensas sobre el contenido (García et al., 2020; Arduino, 2023).
Promueve el desarrollo de habilidades como el liderazgo, la toma de decisiones o el trabajo en equipo (Gnecco, 2018).	Si se percibe únicamente como un juego, puede reducir la percepción de seriedad o relevancia académica (Vintimilla, 2015).
Favorece el aprendizaje autónomo mediante el establecimiento de objetivos y retroalimentación continua (Macías, 2017).	Un diseño inadecuado puede fomentar una competitividad excesiva, generando estrés y reduciendo la colaboración (Rincón-Flores, 2019).
Estimula la innovación pedagógica a través del uso de plataformas y recursos digitales (Orozco, 2018).	Requiere una planificación cuidadosa para equilibrar los elementos lúdicos con la rigurosidad académica (Turrillas, 2016).

Nota. Fuente: Elaboración propia (2025)

2.2. Elementos clave de la gamificación.

Al igual que en cualquier juego, la gamificación requiere la incorporación de ciertos elementos esenciales que no pueden pasarse por alto (Chaves-Yuste, 2019):

- Establecer de manera consensuada las reglas fundamentales del juego.
- Seleccionar los componentes, mecánicas y dinámicas que se utilizarán en las distintas actividades.
- Definir una estética coherente con el contenido, las características del alumnado y del centro, asegurando que sea atractiva y estimulante.
- Determinar el objetivo final de las actividades o juegos planteados.
- Explicar las instrucciones con claridad y precisión, adaptándolas al nivel del alumnado.
- Formar equipos que fomenten la inclusión y eviten cualquier tipo de discriminación de género.
- Establecer recompensas progresivas que incentiven la motivación y refuercen el proceso de aprendizaje.

2.3. Componentes de la gamificación.

La gamificación se fundamenta en tres pilares: dinámicas, mecánicas y componentes del juego, los cuales están interconectados para influir tanto en los aspectos visibles como en los procesos internos del aprendizaje (Mandado-Aguirre, 2016; Rodríguez-García y Santiago-Campión, 2015). A continuación, se describen los aspectos más importantes de cada uno de estos componentes.

2.3.1. Dinámicas.

Las dinámicas son los aspectos más abstractos de la gamificación, ya que abarcan los contextos y motivaciones que impulsan la participación del jugador, incluyendo la narrativa, las emociones, la progresión y la interacción social (Werbach y Hunter, 2012). Según Cortizo-Pérez et al., (2011), las principales dinámicas son: recompensas, estatus, logros, expresión, competición y altruismo.

- Recompensa: Incentivan la repetición de conductas mediante sistemas de puntos, niveles de acceso y premios tangibles. Existen diferentes tipos de recompensas (Teixes-Arguilés, 2014):
    - Fijas: El jugador conoce de antemano el premio que recibirá, lo que refuerza su compromiso con la actividad.
    - Aleatorias: Se desconoce qué tipo de premio se obtendrá, lo que activa la dopamina y genera mayor motivación.
    - Inesperadas: Se otorgan sin previo aviso, aumentando el entusiasmo y la persistencia.
    - Sociales: Recompensas intrínsecas provenientes del reconocimiento de otros jugadores.

- Estatus: La motivación del jugador aumenta al alcanzar una posición superior dentro del sistema de juego, promoviendo el reconocimiento y respeto de los demás. Para ello, se emplean niveles o clasificaciones.
- Logros: Resolver problemas genera satisfacción. Los desafíos deben ser ligeramente más difíciles que el nivel actual del alumnado para ser retadores pero alcanzables. Además, es importante que los logros sean visibles y reconocidos (Teixes-Arguilés, 2014).

- Expresión (o autoexpresión): En los videojuegos, los jugadores pueden crear y personalizar su avatar, obteniendo recompensas virtuales que refuercen su identidad dentro del juego.
- Competición: Fomentar el esfuerzo a través de la competencia puede ser positivo, siempre que se promueva un ambiente saludable en el que todos los participantes reciban una recompensa acorde a su desempeño. El profesorado debe encontrar un equilibrio entre competición y cooperación.
- Altruismo: Se basa en ayudar a otros sin esperar nada a cambio. En gamificación, este aspecto refuerza la motivación, ya que recibir un obsequio inesperado de un compañero fomenta el deseo de continuar participando y de devolver el gesto (Teixes-Arguilés, 2014).

2.3.2. Mecánicas.

Las mecánicas son las reglas y estrategias que estructuran el juego y facilitan la consecución de objetivos (Chaves-Yuste, 2019). Algunas de las principales mecánicas según Cortizo-Pérez et al., (2011) son:

- Puntos: La acumulación de puntos, canjeables por premios, mejoras en el estatus o acceso a nuevos niveles, motiva a los jugadores a resolver desafíos.
- Niveles: A medida que los jugadores adquieren conocimientos y habilidades, pueden avanzar a niveles más difíciles y mejorar su posición
- Premios: Se pueden otorgar trofeos, diplomas o medallas, reforzando la motivación del alumnado y fomentando el progreso.

- Clasificaciones: La posibilidad de mejorar su posición en un ranking anima al jugador a esforzarse más. No obstante, es importante evitar una competitividad excesiva que pueda desmotivar a ciertos participantes.
- Retos y misiones: Son útiles cuando varios grupos compiten por resolver el mismo desafío. Es recomendable diseñar recompensas al final de cada reto y distribuir medallas o insignias en distintas etapas para mantener la motivación. Dividir los objetivos a largo plazo en pequeños desafíos facilita su consecución y refuerza el compromiso (Cortizo-Pérez et al., 2011).

2.3.3. Componentes.

Los componentes son elementos específicos que refuerzan la participación en la experiencia de juego (Chaves-Yuste, 2019). Los más relevantes incluyen:

- Logros: Representación de los objetivos alcanzados.
- Avatares: Elementos personalizados que refuerzan la inmersión en la dinámica del juego (Teixes-Arguilés, 2014).
- Luchas con el jefe: Desafíos que permiten avanzar a un nivel superior.
- Colecciones: Objetos que los jugadores acumulan e intercambian por beneficios.
- Bienes virtuales: Elementos digitales adquiridos en el juego que pueden usarse en diferentes dinámicas. Estos se asocian a los avatares y se obtienen conforme se superan niveles.
- Combate: Enfrentamiento entre dos jugadores para completar la misma tarea.

- Niveles: Representan la dificultad progresiva del juego. Se recomienda iniciar con niveles fáciles, aumentando gradualmente la dificultad para mantener la motivación (Teixes-Arguilés, 2014).
- Desbloqueo de contenidos: Superar un nivel permite acceder al siguiente desafío.
- Regalos: Posibilidad de compartir recompensas con otros jugadores.
- Conquistas: Desafíos que deben resolverse en el juego.
- Tablas de clasificación: Visualización del rendimiento de los jugadores. Es recomendable segmentarlas para evitar desmotivación (Teixes-Arguilés, 2014).
- Insignias: Representaciones gráficas (medallas, trofeos) que certifican logros. Se deben otorgar a lo largo del proceso para mantener la motivación, y pueden diseñarse para reconocer habilidades como creatividad, cooperación o liderazgo (Teixes-Arguilés, 2014).
- Puntos: Unidades numéricas intercambiables por recompensas o para subir de nivel, otorgados por alcanzar objetivos (Teixes-Arguilés, 2014).

2.4. Enfoque metodológico.

2.4.1. La gamificación como metodología educativa.

La gamificación ha sido ampliamente estudiada como una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje en diversas disciplinas. Su implementación adecuada favorece la motivación, el compromiso, la autonomía y la colaboración entre los estudiantes (Caponetto et al., 2014; Hallifax et al., 2019; Landers et al., 2015; Manzano-León et al., 2021; Zainuddin et al., 2020).

Aunque su origen está ligado a los videojuegos, la gamificación no se limita al uso de herramientas digitales. Se basa en la integración de elementos lúdicos para fomentar la participación activa en el aprendizaje (Rincón-Flores, 2019). En el ámbito educativo, ha demostrado ser una metodología eficaz en distintas áreas, como las matemáticas (Calvo et al., 2021), y permite que los estudiantes adopten un rol más dinámico y creativo en su formación (Pérez-López y Navarro-Mateos, 2022). Además, en entornos digitales, ha contribuido a incrementar la participación y el compromiso de los alumnos (Fraguas-Sánchez et al., 2022).

Sin embargo, no todas las aplicaciones de la gamificación respetan sus principios esenciales. Algunas implementaciones solo incorporan elementos de juego sin considerar su impacto real en la motivación y el aprendizaje (Hamari et al., 2014). Por ello, es crucial que el diseño de estrategias gamificadas se base en teorías del juego y en principios psicológicos del comportamiento humano para garantizar su efectividad y sostenibilidad (Kapp, 2012).

2.5. La gamificación y motivación en Educación Física.

La gamificación ha emergido en la educación como respuesta a los cambios tecnológicos y la creciente integración de dispositivos móviles en la vida de los estudiantes (Ferrer, 2012). Su implementación, especialmente en la Educación Física, ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar el rendimiento académico y la participación del alumnado. Según el Informe Gisbert y Johnson (2015) esta metodología se ha convertido en una tendencia en crecimiento, favorecida por el auge de los videojuegos y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que

facilitan el acceso a contenidos y permiten la realización de actividades fuera del horario escolar (Ibáñez et al., 2020). La combinación de gamificación y TIC ha mostrado efectos positivos en la motivación y el compromiso de los estudiantes, especialmente en las clases de Educación Física (Quintero et al., 2018).

La motivación, entendida como el estado interno que impulsa la acción y orienta el comportamiento hacia objetivos específicos (Ormrod et al., 2005), es crucial en el ámbito educativo, y más aún en Educación Física, donde incide directamente en el rendimiento y la participación (Granero y Baena, 2014). La Teoría de la Autodeterminación resalta tres necesidades básicas para fortalecer la motivación intrínseca: competencia, relación y autonomía (Sevil et al., 2015). Fomentar un entorno que satisface estas necesidades mejora la valoración de la asignatura y promueve hábitos saludables (Manrique et al., 2013). En este contexto, la gamificación se ha presentado como una herramienta poderosa para potenciar la motivación, estructurando recompensas y desafíos que aumentan el compromiso de los estudiantes (Ramirez, Rodríguez, y Romero Aguilar, 2019). Además, el uso de videojuegos en la actividad física ha mostrado beneficios al incrementar la motivación en niños y adolescentes (González Del Río, y Adelantado, 2018).

2.5.1. Expresión corporal en Educación Física.

La Expresión Corporal es un medio para interpretar sensaciones y emociones a través del cuerpo (Castro y Otegui, 2012). En el ámbito educativo, se considera un proceso que permite explorar y formar el cuerpo con el fin de comunicar ideas y emociones mediante el movimiento (Amaya y Del Valle Jorge Carlos, 2000). Su valor

radica en su capacidad expresiva, comunicativa y social, convirtiéndola en un elemento clave en Educación Física (García-Mas y Gimeno, 2008).

Desde una perspectiva integral, la Expresión Corporal fortalece habilidades físicas como la flexibilidad, el equilibrio y la coordinación, al tiempo que mejora la autoestima, la creatividad y la socialización (Oscoz-Macaya et al., 2021). No obstante, históricamente se ha asociado al ámbito femenino, mientras que los deportes de contacto han sido vinculados al género masculino (Mosquera y Puig, 2002).

Para combatir estos estereotipos, la coeducación se ha promovido como estrategia para garantizar la igualdad de oportunidades en la práctica deportiva y evitar la reproducción de sesgos de género (Táboas y Rey, 2010).

2.5.2. Beneficios de la expresión corporal en secundaria.

La expresión corporal es esencial en la Educación Física en secundaria, ya que favorece el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, mejorando su autoconocimiento y bienestar general (González-Torres, 2006). Además de mejorar las habilidades motrices, fortalece la creatividad y la confianza en sí mismos.

Desde el punto de vista motriz, la expresión corporal mejora la coordinación, el equilibrio y la percepción espacial. La danza y el teatro son fundamentales en este desarrollo, ya que ayudan a los estudiantes a controlar su cuerpo y sincronizar sus movimientos (Alemán y Serrano, 2001).

En el ámbito emocional, la expresión corporal actúa como una vía de comunicación no verbal que facilita la gestión de emociones, especialmente durante la

adolescencia, cuando los estudiantes están en proceso de autoconocimiento y construcción de su autoestima. Esto contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional, promoviendo el bienestar psicológico (Delgado et al., 2014).

Socialmente, fomenta la cooperación, el respeto y la empatía, ya que las actividades grupales promueven el trabajo en equipo y la comunicación (Jaakkola et al., 2008). Además, facilita la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades físicas o comunicativas, creando un entorno educativo integrador (Hagen y Bryant, 2003).

Didácticamente, la expresión corporal es una estrategia innovadora que mejora la motivación y el aprendizaje significativo, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de comunicación y autoexpresión (Rial y Villanueva, 2016). Finalmente, la práctica de la expresión corporal fomenta un estilo de vida activo y saludable, contribuyendo a la prevención del sedentarismo (Romero-Ramos et al., 2022).

3. DESARROLLO DEL TRABAJO.

3. DESARROLLO DEL TRABAJO.

3.1.- Marco Normativo estatal y autonómico de referencia.

El sistema educativo en España está regulado por normativas estatales y autonómicas que establecen la estructura, organización y funcionamiento de la enseñanza en cada comunidad autónoma.

A nivel estatal, la base legal está constituida por:

- Constitución Española (BOE núm. 311, de 29 de diciembre de 1978) → Establece el derecho a la educación y la distribución de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) → Regula el sistema educativo en su conjunto.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo → Establece la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

En la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, el marco normativo específico está compuesto por:

- Decreto 235/2022, de 7 de diciembre → Regula la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Región de Murcia. Modificado por el Decreto 158/2024, de 1 de agosto.
- Orden de 4 de julio de 2024 de la Consejería de Educación, Formación Profesional y Empleo → Regula aspectos de la ordenación académica y la evaluación en la ESO y Bachillerato en la Región de Murcia.

Este marco normativo garantiza el desarrollo del currículo, la planificación educativa y la evaluación del alumnado dentro del sistema educativo de la comunidad

3.2.- Contextualización del centro educativo

El centro educativo Fuenteblanca se encuentra localizado en la avenida Juan de Borbón, 25, 30007 Murcia, en un entorno que favorece el aprendizaje y el desarrollo integral del alumnado. Sus instalaciones cuentan con diversas aulas especializadas donde se imparten las clases, salas de uso múltiple destinadas a tutorías o refuerzos, una biblioteca, laboratorios, salón de actos y espacios al aire libre para la práctica deportiva y actividades complementarias. Además, el centro dispone de acceso a instalaciones municipales a través de convenios de colaboración. En la **Figura 1**, se presenta una imagen general del centro educativo.

Figura 1.
Centro Educativo Fuenteblanca.



Nota. Fuente: Página AMPA Fuenteblanca.

Dentro del ámbito deportivo, el centro cuenta con una pista exterior equipada con las marcas necesarias para la práctica de balonmano, fútbol sala, baloncesto y vóley, así como las porterías, canastas y redes correspondientes. En la Figura 2, se muestra una vista de dicha pista.

Figura 2

Imagen pista Centro Educativo Fuenteblanca.



Nota. Fuente: Elaboración propia

En la segunda planta, se encuentra un pabellón cubierto donde se pueden desarrollar deportes como baloncesto y vóley, con el material necesario y dos amplios vestuarios para el aseo y cambio de los estudiantes. Este espacio puede observarse en la Figura 3, donde se destaca su amplitud y adecuación para la actividad física escolar.

Figura 3

Imagen pabellón Centro Educativo Fuenteblanca.



Nota. Fuente: Elaboración propia.

Tanto en el pabellón como en la pista exterior, pueden llevarse a cabo otras actividades deportivas, ya que el centro dispone de dos salas de material bien equipadas. Además, cuenta con una piscina semiolímpica de 25 metros con siete calles, la cual está

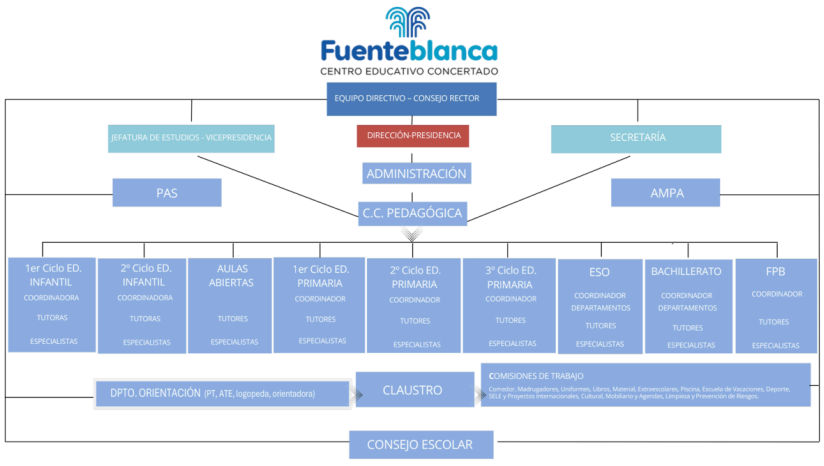
disponible tanto para el ámbito educativo como para el uso del público en general, a través de convenios.

En cuanto a la oferta educativa, el centro imparte enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, ofreciendo diferentes itinerarios formativos que permiten al alumnado orientar su formación según sus intereses y capacidades. El alumnado proviene de diversos contextos socioeconómicos, lo que favorece la convivencia y enriquece la diversidad cultural. Para garantizar una educación inclusiva y adaptada a las necesidades de todos los estudiantes, el centro desarrolla programas específicos de atención a la diversidad.

El equipo docente está compuesto por profesionales cualificados con formación continua en metodologías activas e innovadoras. En la Figura 4, se puede observar el organigrama del centro, donde se representa la estructura organizativa y los diferentes perfiles profesionales que lo integran.

Figura 4

Organigrama Centro Educativo.



Nota. Fuente: Facilitado por la directora del centro.

El equipo directivo está formado por el director, el jefe de estudios y el secretario. A ellos se suma un equipo administrativo, conserjes y personal de mantenimiento y limpieza. Asimismo, el centro cuenta con profesionales de orientación educativa: pedagogos, psicólogos, especialistas en pedagogía terapéutica (PT), y audición y lenguaje (AL). El consejo escolar incluye representación del equipo directivo, del claustro docente, del alumnado y de las familias.

Desde la Programación General Anual (PGA), se organizan las actividades docentes, administrativas y complementarias del curso académico, permitiendo una gestión eficiente y la mejora continua. Entre los programas destacados se encuentran la participación en competiciones deportivas municipales, proyectos interdisciplinares y estrategias de inclusión educativa.

El centro Fuenteblanca promueve la participación activa del alumnado en eventos y competiciones deportivas de ámbito municipal y autonómico. A través de acuerdos con instalaciones deportivas externas, se facilita la realización de actividades físicas especializadas. El centro desarrolla también programas de actividad física y salud, que promueven el bienestar y la adquisición de hábitos saludables. En los últimos cursos, el departamento de Educación Física ha incorporado metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en juegos y la gamificación. Estas estrategias han fomentado el interés del alumnado por la actividad física y han potenciado valores como el esfuerzo, la cooperación y la superación personal. Además, se participa activamente en proyectos de inclusión deportiva, garantizando el acceso a la actividad física a todo el alumnado, independientemente de sus capacidades.

Respecto a las normas de convivencia del centro, se destacan los siguientes principios:

- Respeto mutuo entre todos los miembros de la comunidad educativa.
- Puntualidad y asistencia responsable.
- Uso adecuado de materiales e instalaciones.
- Respeto por la propiedad ajena.
- Comportamiento adecuado en el aula y en espacios comunes.
- Promoción de la seguridad y el bienestar.
- Uso responsable de la tecnología.
- Prohibición de objetos o sustancias no permitidas.
- Resolución pacífica de conflictos.
- Vestimenta adecuada al entorno educativo.

En relación al contexto humano, los grupos de la ESO están formados por entre 26 y 30 estudiantes, con presencia de alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) en algunos grupos. Por ejemplo, en 1.º de ESO hay dos grupos de 30 estudiantes, con un alumno NEAE en cada uno. En 2.º de ESO, los grupos son de 28 alumnos, con dos alumnos NEAE en el grupo A y uno en el B. En 3.º, el grupo A tiene 29 alumnos y el B, 30, con un NEAE en el grupo B. En 4.º de ESO no hay estudiantes con necesidades especiales. En 1.º de Bachillerato hay 26 alumnos, sin casos registrados de NEAE.

En definitiva, el Centro Educativo Fuenteblanca ofrece un entorno de aprendizaje dinámico, inclusivo y en constante evolución. En él, la Educación Física tiene un papel relevante no solo en el desarrollo motriz del alumnado, sino también como herramienta para el fomento de valores, la cohesión grupal y la mejora del bienestar personal y social.

3.3.- Presentación de la propuesta pedagógica, análisis y proyecto de mejora a la misma. Centrándose en los siguientes aspectos:

Este apartado analiza la planificación educativa vigente en el centro Fuenteblanca en relación con la enseñanza de la danza en Educación Física para 2.º de ESO, y presenta propuestas de mejora a partir de la implementación de metodologías activas y el uso de la gamificación como herramienta didáctica innovadora.

a) Secuencia de las competencias clave, competencias específicas, saberes básicos y perfil de salida.

Tras el análisis de la Programación Didáctica de Educación Física para 2.º de ESO del centro Fuenteblanca (curso 2024/2025), se constata que las competencias clave se integran de forma transversal en las diferentes unidades didácticas, las cuales giran en torno a los bloques de salud, habilidades motrices y expresión corporal. Estas competencias están orientadas al desarrollo personal, social y emocional del alumnado, así como al fomento de la conciencia corporal y la convivencia positiva.

Las competencias específicas recogidas en dicha programación para esta etapa incluyen la CE3, CE4 y CE5 centradas en la comprensión del cuerpo como medio de expresión, la aplicación de habilidades motrices en contextos expresivos, y la participación colaborativa en actividades físicas.

En relación con los saberes básicos, se abordan contenidos relacionados con la coordinación, el ritmo, la percepción del cuerpo en el espacio, la convivencia durante la práctica motriz, y el respeto a las normas.

El perfil de salida del alumnado previsto en esta etapa contempla el desarrollo de la autonomía, el pensamiento crítico, la responsabilidad, la gestión emocional y las habilidades comunicativas, en consonancia con los principios del currículo LOMLOE.

No obstante, se identifica que el bloque de expresión corporal, donde se enmarca la danza, carece de un desarrollo metodológico específico, y su tratamiento resulta generalista. Asimismo, no se concretan metodologías activas que promuevan la creatividad, el trabajo cooperativo ni la motivación del alumnado.

Propuesta de mejora:

Con el objetivo de profundizar en los contenidos expresivos y enriquecer la enseñanza de la danza en el área de Educación Física, se propone la incorporación de una unidad didáctica específica titulada Talent Dance, basada en una metodología gamificada y en el aprendizaje cooperativo. Esta unidad:

- Desarrolla de forma intencional las competencias clave: personal, social y aprender a aprender, y conciencia y expresiones culturales.
- Refuerza las competencias específicas CE3, CE4 y CE5 a través de la creación y análisis de secuencias coreográficas grupales.
- Integra saberes básicos vinculados al ritmo, la coordinación, la expresión emocional, el trabajo en equipo y la comunicación no verbal.
- Contribuye al perfil de salida mediante el fomento de la creatividad, la empatía, la implicación activa y la gestión emocional del alumnado en situaciones cooperativas

b) Evaluación (criterios de calificación, instrumentos de evaluación, evaluación del proceso y de la práctica docente).

Tras el análisis de la Programación Didáctica de Educación Física para 2.º de ESO del centro Fuenteblanca, se observa que la evaluación del área se basa en una metodología continua, formativa y criterial, acorde con los principios establecidos en el Decreto 218/2022 de la Región de Murcia. Se contemplan instrumentos como la observación directa, el uso de rúbricas y listas de control, así como la valoración del trabajo individual y grupal del alumnado en las distintas unidades didácticas.

La calificación final se establece atendiendo al grado de adquisición de las competencias específicas y al cumplimiento de los criterios de evaluación establecidos para cada unidad, aunque no se detalla un sistema específico para el bloque de expresión corporal ni para actividades centradas en la danza. Tampoco se mencionan procedimientos concretos de coevaluación, autoevaluación o integración de herramientas digitales en este tipo de contenidos.

Propuesta de mejora:

Con el objetivo de establecer una evaluación más detallada, coherente y adaptada a los contenidos expresivos, se propone una planificación evaluativa vinculada a la unidad didáctica Talent Dance. Esta unidad incorpora un enfoque competencial que relaciona cada competencia específica con su criterio de evaluación, las actividades asociadas, los instrumentos de recogida de información y su peso porcentual en la calificación final. Además, se adapta a la realidad tecnológica del centro, prescindiendo

del uso de grabaciones y priorizando la observación directa, la reflexión escrita y el trabajo cooperativo.

A continuación, en la tabla 2 se presenta la evaluación competencial.

Tabla 2

Evaluación competencial de la unidad "Talent Dance"

Competencia específica	Criterio de evaluación	Actividad vinculada	Instrumento de evaluación	Porcentaje
CE3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con respeto a la diversidad y autorregulación emocional.	3.1, 3.2, 3.3: Cooperación, convivencia, resolución de conflictos y compromiso frente a estereotipos y violencia.	Retos colaborativos, dinámicas cooperativas y reflexiones emocionales.	Lista de control actitudinal y rúbrica del docente.	30%
CE4. Practicar, analizar y valorar manifestaciones de la cultura motriz usando el cuerpo como herramienta expresiva.	4.1, 4.2, 4.3: Participación en composiciones expresivas, análisis cultural y expresión corporal autónoma.	Coreografías grupales, expresión corporal con música, danzas culturales y debates de género.	Rúbrica del docente y rúbrica de insignias.	40%
CE5. Adoptar un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable mediante la práctica física cooperativa.	5.1, 5.2: Participación en actividades físico-deportivas seguras y sostenibles en entornos naturales o urbanos.	Reto motriz con enfoque ecosocial, uso responsable del espacio escolar, reflexión crítica final.	Ficha de reflexión grupal y observación directa.	30%

Nota. Fuente: Elaboración propia (2025).

2 Actividades TIC.

Según el Plan Digital del centro, todo el alumnado desde 4.º de Primaria hasta 4.º de ESO cuenta con Chromebook y acceso a herramientas como Google Classroom, paneles interactivos y plataformas educativas. No obstante, su aplicación en Educación Física es mínima y limitada a presentaciones o vídeos esporádicos.

Propuesta de mejora: Incluir TIC activamente en la unidad gamificada de danza, mediante:

- Genially como herramienta principal para presentar la narrativa gamificada, mostrar instrucciones de las misiones y llevar un seguimiento visual del progreso de cada grupo (tabla de insignias y puntos).
- Visualización de ejemplos profesionales en YouTube y su análisis mediante YouTube.
- Recursos audiovisuales proyectados por el docente como apoyo para sesiones dirigidas (por ejemplo, fragmentos de sevillanas o bachata).
- Ficha digital de grupo en Genially, donde se registran logros, insignias y reflexiones del equipo.
- Uso reflexivo y guiado de las TIC, evitando la sobreexposición tecnológica y manteniendo el foco en la actividad corporal.

3 Metodologías activas.

La propuesta metodológica general del centro enfatiza el aprendizaje significativo, el trabajo cooperativo y los proyectos. Sin embargo, en Educación Física, la danza se sigue abordando principalmente mediante instrucción directa.

Propuesta de mejora: En la unidad didáctica “Talent Dance” se plantea la implantación de un enfoque metodológico activo, centrado en la gamificación y el aprendizaje basado en retos. La unidad se estructura en torno a una narrativa motivadora en formato de concurso por equipos, donde cada sesión representa una misión a superar.

Aplicación del modelo de aprendizaje basado en retos y gamificación en la unidad “Talent Dance”, como eje de la intervención didáctica, generando un entorno significativo, motivador y con sentido para el alumnado.

- Secuenciación de retos coreográficos progresivos que permiten avanzar desde la expresión libre hasta la presentación final, desarrollando coordinación, expresión, improvisación y trabajo cooperativo.
- Asignación de roles dentro del grupo (coreógrafo, evaluador, coordinador...) para para favorecer la corresponsabilidad y la organización interna.
- Incorporación de mecánicas lúdicas como insignias, puntos, niveles y misiones, registradas visualmente en Genially.
- Autonomía y cooperación como pilares metodológicos: los grupos toman decisiones coreográficas, gestionan sus ensayos y reflexionan sobre su progreso de forma continua.

4 Propuestas de innovación educativa

Actualmente, la innovación educativa en el centro se centra en proyectos interdisciplinares y actividades complementarias, especialmente en áreas como Lengua o Ciencias. Sin embargo, no se contempla ninguna propuesta específica vinculada a la enseñanza de la danza dentro del área de Educación Física. Propuesta de mejora:

Para introducir una innovación realista, motivadora y transferible en la programación del área, se propone:

- Inclusión de la unidad didáctica "Talent Dance" como parte estable del tercer trimestre de 2.º de ESO, incorporándola de manera oficial en la programación del departamento a partir del próximo curso.
- Implementación de una metodología gamificada y basada en retos, con una narrativa continua que fomente la motivación, la creatividad y el trabajo en equipo.
- Uso de Genially como herramienta de seguimiento formativo, donde cada grupo gestiona su ficha digital, puntos e insignias conseguidas.
- Evaluación formativa mediante rúbricas impresas, listas de control y autoevaluación, en coherencia con los criterios de evaluación del currículo.
- Interdisciplinariedad opcional con materias como Música (trabajo del ritmo, emociones musicales) y Plástica (diseño de carteles, escenografía o avatares de grupo), para enriquecer el proyecto si el claustro lo permite.
- Posibilidad de una muestra final dentro del centro educativo, como evento interno o jornada de puertas abiertas, donde los grupos puedan presentar su coreografía final ante otros cursos o familias.

5 Desarrollo de valores relativos a equidad y diversidad.

El centro contempla la atención a la diversidad de forma generalizada, priorizando la inclusión y el respeto. Sin embargo, en Educación Física no se observa una adaptación específica para la práctica expresiva.

La unidad se concibe como una intervención metodológica que promueve la equidad y el respeto a la diversidad desde distintas dimensiones:

- Adaptación de coreografías a distintas capacidades motrices:

  Se permite que cada grupo ajuste la complejidad de los movimientos a sus integrantes. Por ejemplo, un alumno con menor movilidad realiza un gesto expresivo con brazos o cabeza en lugar de desplazamientos amplios.

  También se ofrecen tarjetas visuales con variantes sencillas de los pasos (básico, medio, avanzado).
- Inclusión de danzas y estilos de distintas culturas:

  En las sesiones se integran ritmos y movimientos procedentes de estilos como bachata (República Dominicana), sevillanas (cultura andaluza), y secuencias inspiradas en coreografías modernas tipo Just Dance, lo que visibiliza la riqueza cultural y fomenta el respeto hacia otras tradiciones.
- Participación equitativa con roles flexibles:

  Cada grupo asigna sus funciones de forma consensuada. Por ejemplo, un alumno con dificultad para memorizar secuencias puede
  ser coordinador o observador, reforzando al equipo desde otras fortalezas (atención al ritmo, actitud, liderazgo tranquilo).

- Materiales accesibles y herramientas visuales:

  Se utilizan tarjetas con pictogramas de movimientos, Genially con animaciones paso a paso, música con ritmo marcado y vídeos modelo proyectados, lo que favorece la comprensión especialmente en alumnado con TEA, TDAH o dificultades de aprendizaje.

6 Desarrollo de valores éticos.

La programación didáctica del área de Educación Física contribuye de forma transversal al desarrollo de valores éticos fundamentales, en línea con el currículo y los principios del centro. No obstante, se observa una falta de concreción sobre cómo se promueven estos valores a través de las metodologías y situaciones de aprendizaje concretas.

Propuestas de mejora generales para la programación:

- Incorporar actividades de Aprendizaje-Servicio (ApS), vinculando el ejercicio físico con acciones de compromiso social. Por ejemplo, organizar sesiones motrices cooperativas en colaboración con centros de educación especial o residencias de mayores, favoreciendo valores como la solidaridad, el respeto y la empatía.
- Aplicar el modelo MED (Modelo de Educación Deportiva) en algunas unidades relacionadas con deportes colectivos, fomentando la responsabilidad, el juego limpio, el liderazgo compartido y la toma de decisiones democráticas (ej. Delegados de equipo, normas pactadas, autogestión de roles).

- Incluir dinámicas de reflexión activa al final de las sesiones, donde el alumnado pueda valorar no solo su rendimiento físico, sino también aspectos como la actitud, el compañerismo y el respeto durante la práctica.
- Uso responsable de herramientas digitales: en las unidades que integran TIC, se establecerán normas claras de uso ético y respetuoso de los recursos (por ejemplo, no grabar sin permiso, no reírse de actuaciones ajenas, cuidar el material compartido).
- Promover una evaluación formativa que valore el comportamiento ético: mediante rúbricas que incluyan criterios como el respeto por las normas, la cooperación, la empatía y la implicación con el grupo.

7 Atención a la diversidad

La programación del centro contempla la atención a la diversidad de forma general, pero se ha detectado que en el área de Educación Física y en particular en la enseñanza de la danza no se concretan suficientemente las adaptaciones necesarias para responder a las necesidades individuales del alumnado.

Propuestas de mejora específicas observadas:

Alumnado con TDAH: Aunque varios estudiantes presentan diagnóstico confirmado, no se realizan adaptaciones metodológicas que faciliten su concentración ni su autorregulación. Se propone:

- Dividir las tareas en bloques cortos con tiempos limitados.
- Establecer rutinas visuales claras mediante Genially.
- Asignar roles activos dentro del grupo (líder de calentamiento, marcador de ritmo) para canalizar su energía.

Alumnado con dislexia: En sesiones con apoyo visual o con materiales escritos, no se adaptan los textos (interlineado, contraste, uso de pictogramas o tipografía adaptada). Se propone:

- Usar presentaciones con letra clara (tipo Arial), buen interlineado y negrita en ideas clave.
- Incluir tarjetas de apoyo visual con pictogramas para representar los pasos.
- Evitar la sobrecarga visual en las instrucciones proyectadas.
- Estudiantes con dificultades motrices leves: La programación no contempla adaptaciones en los criterios de evaluación ni en la complejidad de los movimientos. Se propone:
- Permitir variantes simplificadas de pasos (por ejemplo, movimientos de brazos si no se puede saltar o girar).
- Adaptar las rúbricas para valorar el progreso individual, no solo la ejecución técnica.

Alumnado con TEA o dificultades de procesamiento sensorial: No se prevén apoyos para anticipar las actividades o gestionar cambios de ritmo. Se propone:

- Utilizar rutinas visuales (secuencia paso a paso).
- Anticipar con pictogramas o palabras clave el inicio y fin de cada parte de la sesión.
- Evitar ruidos fuertes imprevistos o dar opciones de pausa breve si es necesario.

3.4. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje.

UNIDAD DIDÁCTICA : "Talent Dance"

Curso: 2º ESO	**Bloque saberes básicos:** Bloque 3 y bloque 4	**UD:** "Talent Dance"	**Trimestr** 3	**Nº Sesiones:** 8

Justificación:
La presente Unidad Didáctica surge como una respuesta a la necesidad de mejorar la enseñanza de la danza en Educación Física, promoviendo una mayor implicación del alumnado a través de la gamificació y el aprendizaje basado en retos. Se ha detectado que, en la programación del centro, la danza tiene un espacio limitado y carece de metodologías activas que potencien la motivación del alumnado. Esta propuesta busca fomentar la creatividad, la autoexpresión y el trabajo en equipo mediante una estructura gamificada basada en desafíos progresivos, lo que permite, además, fortalecer las competencias interpersonales desde un enfoque lúdico y motivador (Mejía et al., 2024).
Se apoya también en la concepción de la danza como una herramienta educativa integral, capaz de contribuir al desarrollo emocional, social y expresivo del alumnado, reivindicando su valor dentro de una educación que pretende ser inclusiva, holística y significativa (Ordóñez Matute, 2023)
En coherencia con los principios de la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020), esta unidad se alinea con los fines del sistema educativo, en particular con la formación integral del alumnado, el desarrollo de competencias clave y el fomento de la igualdad de oportunidades. Asimismo, responde a lo establecido en el Real Decreto 217/2022, por el que se establece la ordenación y enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, y al Decreto n.º 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Además, se conecta con los retos educativos del siglo XXI, como:

- La inclusión educativa y atención a la diversidad.
- La transformación digital y su integración didáctica.
- El desarrollo de la competencia emocional y la salud mental.
- El fomento del pensamiento crítico, la creatividad y la educación en valores.

A continuación, se incluye un código QR donde se presenta de forma visual y dinámica la propuesta didáctica. Permitiendo comprender de manera más clara la estructura gamificada, los objetivos vinculados a los ODS y el enfoque metodológico centrado en la motivación, la inclusión y la expresión artística del alumnado:



Saberes básicos:
«Resolución de problemas en situaciones motrices» es un bloque con un carácter transdisciplinar que aborda tres aspectos clave: la toma de decisiones, el uso eficiente de los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad, y los procesos de creatividad motriz. Estos saberes deberán desarrollarse en contextos muy

variados de práctica que, en cualquier caso, responderán a la lógica interna de la acción motriz desde la que se han diseñado los saberes: acciones individuales, cooperativas, de oposición y de colaboración-oposición «Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices», se centra, por un lado, en el desarrollo de los procesos dirigidos a regular la respuesta emocional del alumnado ante situaciones derivadas de la práctica de actividad física y deportiva, y, por otro, incide sobre el desarrollo de las habilidades sociales y el fomento de las relaciones constructivas e inclusivas entre los participantes en este tipo de contextos motores.

Objetivos didácticos

1. Desarrollar la coordinación, el ritmo y la expresión creativa del cuerpo a través de la danza.
2. Aumentar la motivación del alumnado mediante el uso de la gamificación como metodología activa.
3. Favorecer la inclusión y la equidad de género en la práctica de actividades artístico-expresivas.
4. Integrar herramientas digitales para facilitar la autoevaluación y la reflexión sobre el propio aprendizaje.
5. Potenciar el trabajo en equipo mediante la cooperación en la creación y ejecución de retos coreográficos.

Reto inicial: El alumnado recibe una invitación para participar en Talent Dance, un programa de talentos por equipos. Deberán crear su grupo, elegir un nombre y diseñar un avatar. Se les presenta la narrativa gamificada y se inicia el primer reto cooperativo sin comunicación verbal.

Temporalización (Descripción de las sesiones)
Sesión 1: "Descubriendo el reto": Creación grupal de una coreografía sin hablar. Inicio de la narrativa y cohesión grupal.
Sesión 2: "El reto del espejo": Trabajo en parejas con roles de líder y reflejo. Coordinación y sincronización.
Sesión 3: "Desafío flamenco": Aprendizaje guiado de una sevillana tradicional. Trabajo técnico, ritmo y expresión cultural.
Sesión 4: "A ritmo de talento": Creación de una coreografía en grupo a partir de fragmentos musicales diversos. Adaptación al compás y trabajo colectivo.
Sesión 5: "Ritmo latino": Enseñanza progresiva de pasos básicos de bachata. Coordinación en pareja, escucha musical y respeto cultural.
Sesión 6: "Improvisación": Reto de improvisación grupal a partir de consignas sorpresa. Creatividad, toma de decisiones y expresión espontánea.
Sesión 7: "Just Dance": Elección de una coreografía modelo. Ensayo estructurado por bloques con apoyo audiovisual y preparación para la actuación final.
Sesión 8: "La gran final": Presentación de la coreografía completa sin apoyos visuales. Evaluación, entrega de insignias y cierre narrativo de la unidad.

Situación aprendizaje final: Presentación escénica final de cada grupo ante el resto de la clase en formato concurso, integrando ritmo, coordinación, emoción, transiciones e improvisación. Evaluación conjunta (docente y compañeros), entrega de insignias y cierre de la narrativa gamificada.

O.G.E.	**C.Clave**
b), d), k), l)	-Competencia personal, social y de aprender a aprender. -Competencia digital. -Competencia en conciencia y expresiones culturales.

EVALUACIÓN				
Competencias específicas CE3. Compartir espacios de práctica físico-deportiva con respeto a la diversidad y autorregulación emocional. CE4. Practicar, analizar y valorar manifestaciones de la cultura motriz usando el cuerpo como herramienta expresiva. CE5. Adoptar un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable mediante la práctica física cooperativa.	**Criterios de Evaluación:** 3.1, 3.2, 3.3: Cooperación, convivencia, resolución de conflictos y compromiso frente a estereotipos y violencia. 4.1, 4.2, 4.3: Participación en composiciones expresivas, análisis cultural y expresión corporal autónoma. 5.1, 5.2: Participación en actividades físico-deportivas seguras y sostenibles en entornos naturales o urbanos.	**Saberes básicos:** Trabajo cooperativo, comunicación inclusiva y autorregulación emocional. (Bloque D). Coordinación rítmica, expresión corporal, creatividad y lenguaje no verbal (Bloques C y E). Reflexión personal, metacognición y sostenibilidad motriz (Bloques B, D y F).	**Actividades de Evaluación** Improvisaciones, retos colaborativos, dinámicas cooperativas y reflexiones emocionales. Coreografías grupales, expresión corporal con música, danzas culturales y debates de género. Reto motriz con enfoque ecosocial, uso responsable del espacio escolar, reflexión crítica final.	**Instrumentos de evaluación/ Criterios de calificación %** Rúbrica del docente (30%). Evalúa aspectos técnicos, creativos y expresivos de cada reto y coreografía grupal. Lista de control actitudinal individual (15%). Observa la implicación, respeto, colaboración y actitud durante las sesiones. Rubrica de insignias (15%). Otorgada por el docente según la superación de retos y actitudes clave del juego. Observación directa (10%). Recoge información continua del comportamiento del grupo y la participación durante el desarrollo de las sesiones. Ficha de reflexión grupal 30%). Incluye procesos de autoevaluación y coevaluación. Se realiza tras cada sesión con una palabra reflexiva por estudiante, y al finalizar la unidad se completa una reflexión conjunta grupal sobre el desarrollo y vivencia de las ocho sesiones.
3				

Metodología	
Estrategia de la práctica: Estrategia global y mixta	**Estilos de enseñanza:** Asignación de tareas. Mando directo Descubrimiento guiado Estilo basado en la creatividad

Metodologías activas y/o emergentes: Gamificación, aprendizaje basado en retos.	
Distribución grupo – clase: Grupos heterogéneos de 5 alumnos, con roles rotativos en la ejecución coreográfica.	**Participación:** Simultánea y formativa, centrada en la observación directa durante la actividad, con intervenciones puntuales para orientar, reforzar o reconducir la acción motriz en tiempo real.
Posición del profesor: Guía, observador, mediador de conflictos, facilitador creativo.	**Feedback:** Interno (entre iguales y autoevaluación) y externo (formativo por parte del docente).

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Principios DUA aplicados a priori:
Formas de implicación (Principio III): Se fomenta la motivación mediante dinámicas gamificadas, retos progresivos, trabajo en grupo y autonomía creativa. Además, se usan recompensas simbólicas (insignias digitales) y actividades abiertas a la elección del grupo para promover la participación activa y sostenida.
Diferentes medios de representación (Principio I): Se ofrecen apoyos visuales como tarjetas con ejemplos de movimientos, presentaciones interactivas en Genially y vídeos proyectados. Estos materiales facilitan la comprensión para todo el alumnado, especialmente aquellos que necesitan secuencias claras o estímulos visuales.
Diferentes formas de acción y expresión (Principio II): El alumnado puede expresar lo aprendido a través del cuerpo, el movimiento, la comunicación gestual, la reflexión oral y el uso de rúbricas impresas para la autoevaluación y coevaluación. Esto permite adaptar la forma de mostrar el aprendizaje según las capacidades individuales.

Actividades de Refuerzo para alumnos de bajo nivel	Actividades de Ampliación para alumnos alto nivel
Apoyo visual con tarjetas de movimientos y pasos básicos Tiempo adicional de ensayo antes de las exposiciones Agrupación con compañeros de mayor dominio Roles sencillos dentro del grupo (repetir un paso, marcar el inicio) Acompañamiento del docente durante la planificación	Creación de variaciones avanzadas o transiciones complejas Inclusión de elementos rítmicos, expresivos o escénicos Actuar como referente o tutor dentro del grupo (ayuda entre iguales) Diseño de una mini rúbrica para valorar aspectos de sus compañeros Redacción o exposición de una breve reflexión sobre el mensaje de su coreografía

Posibles adaptaciones individualizadas (con alumnos con NEE muy concretas y específicas):
Alumno con TDAH
Presenta dificultades para mantener la atención y controlar impulsos, pero participa activamente en dinámicas físicas.
Se proponen:

- Explicaciones breves, apoyadas con imágenes o ejemplos.
- Rutinas claras y tiempos definidos.
- Refuerzo inmediato tras conductas adecuadas.
- Asignación de roles activos dentro del grupo para canalizar su energía.
- Flexibilidad para realizar pequeños movimientos durante las explicaciones.
- Instrucciones claras en actividades abiertas como la improvisación.

Objetivo: ayudarle a concentrarse y organizar su participación sin frenar su iniciativa creativa.

Material didáctico:

Altavoz
Fichas de puntuación (registradas en Genially)
Insignias digitales (registradas en Genially)
Ordenador con acceso a Genially
Tarjetas visuales de movimientos
Chromebook, proyector o pantalla para mostrar vídeos y narrativa

Instalaciones/Espacios: Pabellón del centro

Herramientas TIC-TAC-TEP:
La propuesta didáctica incorpora el uso de herramientas digitales de forma integrada y significativa, con el objetivo de dinamizar el aprendizaje, fomentar la motivación y facilitar la organización de los equipos. Estas herramientas se utilizan tanto en la gestión de la gamificación como en la evaluación y el desarrollo narrativo de la unidad:

- Altavoz con música dinámica para el desarrollo de la fase inicial (calentamiento y ambientación).
- Chromebook por grupo, para acceder a la narrativa gamificada y a los materiales digitales de la unidad.
- Fichas digitales en Genially, con el avatar del grupo, el registro de puntos, las insignias digitales y el seguimiento de retos.
- Tarjetas visuales de apoyo, con ejemplos de movimientos para el refuerzo visual, disponibles también en formato digital.

Interdisciplinariedad:
Música: adaptación al ritmo, identificación de compases y emociones musicales
Educación en Valores / Tutoría: trabajo en equipo, gestión emocional, respeto a la diversidad

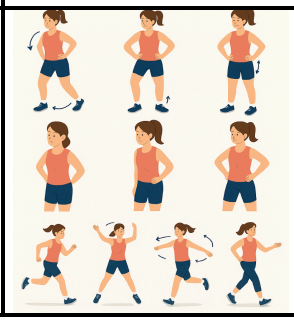
Otros/ Vinculación ODS:
Posibilidad de exhibiciones abiertas al resto del centro educativo
Uso de la gamificación como motor de participación y disfrute en contenidos tradicionalmente menos valorados
Valoración del proceso más allá del resultado final

Además, se alinean con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Agenda 2030, concretamente con:

- ODS 4: Educación de calidad, al promover un enfoque pedagógico inclusivo, activo y significativo que fomenta competencias sociales, emocionales y expresivas.
- ODS 5: Igualdad de género, al asegurar la participación equitativa de todo el alumnado en actividades artístico-expresivas, sin estereotipos ni barreras de género.
- ODS 10: Reducción de las desigualdades, facilitando la integración de estudiantes con diferentes capacidades a través de la cooperación, la adaptación de tareas y el uso de metodologías inclusivas.

Bibliografía/Webgrafía:
https://view.genially.com/681fa47d45d50278adb743ed/interactive-content-talent-dance

a) Sesiones de la Unidad didáctica

Título Unidad de Programación: "Talent Dance" **Sesión nº:** 1 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3			
Nombre de la Sesión: Descubriendo el reto introductoria **Duración:** 50´ **Tipo Sesión:**			
Instalaciones: Pabellón del centro **Material:** El material empleado en esta sesión se encuentra descrito en el apartado de tecnologías digitales de la unidad. **Nº Alumnos/as:** 30			
Objetivos didácticos de la sesión: Presentar al alumnado la narrativa gamificada de la unidad "Talent Dance" como motivación inicial. Fomentar la cohesión grupal mediante una coreografía sin comunicación verbal. Observar y registrar de forma inicial las habilidades de coordinación, ritmo y creatividad del alumnado.			
Saberes básicos desarrollados: Coordinación dinámica general y específica. Adaptación de los desplazamientos a los estímulos rítmicos. Resolución de situaciones motrices con carácter cooperativo. Comunicación corporal no verbal. (Aplicado en la creación de una coreografía grupal sin hablar)			
Justificación de la Metodología: La sesión introduce la narrativa gamificada de Talent Dance como elemento organizador de toda la unidad. A través de un reto cooperativo sin comunicación verbal, se fomenta la creatividad, la interacción corporal y la cohesión del grupo. Genially se utiliza para presentar la historia y estructurar el reto, mientras que las fichas digitales permiten registrar logros y motivar al alumnado mediante puntos e insignias (Cerón, 2024).			
Estilo Enseñanza: Asignación de tareas. **Modelo pedagógico, metodología activa:** Gamificación y aprendizaje cooperativo **Estrategia:** Global **Agrupación de los alumnos/as:** Grupos heterogéneos de 5 alumnos. Cada grupo elige un nombre de equipo y crea su avatar (símbolo)			
Posición Profesor: observador, guía, mediador de conflictos. **Tipo Feedback:** Interno (predomina el feedback entre iguales)			
Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**
Calentamiento	Movilidad articular desde los tobillos, rodillas, caderas, hombros, cuello hasta las muñecas. Realizarán carreras, donde intercalarán ejercicios con saltos de tijera, giros y gestos rítmicos con las extremidades, fomentando la coordinación y la activación física.		5´

Parte principal	Narrativa (inicio de la historia, Genially): El alumnado accede por primera vez a la historia interactiva de Talent Dance a través de una presentación en Genially. En ella se les informa de que son participantes de un concurso de talentos donde deberán superar ocho retos de danza y expresión. Cada misión les permitirá ganar puntos, desbloquear insignias y avanzar en un ranking ficticio hacia una actuación final colectiva. Reto 1. "Coreografía Secreta": Organizados en grupos heterogéneos de 5 personas, deben crear una secuencia coreográfica de cinco movimientos (uno por integrante) sin utilizar comunicación verbal. El objetivo es cooperar, sincronizarse y transmitir una emoción común a través del cuerpo. Cada grupo presenta su secuencia ante la clase. Durante las exposiciones, el docente observa y registra aspectos como la coordinación, la creatividad, la ejecución y el cumplimiento del reto, utilizando una rúbrica de observación directa. Al finalizar las presentaciones: - Se asignan insignias digitales (por ejemplo: "Trabajo en equipo", "Sincronía", "Creatividad") en función del desempeño grupal. - Los puntos e insignias se registran en la ficha digital del grupo en Genially, accesible desde el Chromebook. - Cada grupo accede brevemente a su espacio y añade una palabra que exprese cómo se han sentido al realizar el reto (autoevaluación emocional).		30´
V. Calma	Tras finalizar las presentaciones, el grupo realiza una serie de estiramientos suaves guiados por el profesor, acompañados de respiraciones profundas al ritmo de música tranquila. Para cerrar la sesión, cada alumno comparte con su grupo una palabra que exprese cómo se ha sentido durante el reto.		5´

Actividades de Refuerzo:
A lo largo de la sesión, el docente ofrece apoyo individualizado a los alumnos que presenten dificultades motrices o sociales. Se facilita material visual (tarjetas con ejemplos de movimientos) y se permite tiempo adicional de ensayo antes de la exposición.
Actividades de Ampliación:
A los grupos que terminen antes del tiempo previsto o muestren un alto nivel de coordinación se les propone un reto adicional:
- Diseñar una transición entre los movimientos.
- Incluir una emoción concreta en la secuencia coreográfica (miedo, alegría, sorpresa…).

Observaciones:
Asegurar la participación equitativa de todos los miembros.
Las insignias digitales se asignan tras el reto y quedan visibles en la ficha Genially.
El docente evalúa mediante observación directa, sin interrumpir el desarrollo de la sesión con tareas administrativas o digitales innecesarias.
La autoevaluación emocional al final de la sesión se integra en el cuaderno digital como parte de la reflexión individual y grupal.

Título Unidad de Programación: "Talent Dance"
Sesión nº: 2 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3

Nombre de la Sesión: El reto del espejo. **Duración:** 50´ **Tipo Sesión:** Desarrollo

Instalaciones: Pabellón del centro
Material:
Reloj o temporizador
Tarjetas visuales de apoyo (solo en caso de refuerzo)
Cinta adhesiva para delimitar espacios
Nº Alumnos/as: 30

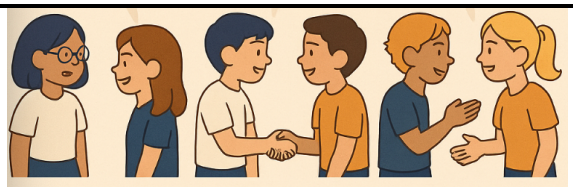
Objetivos didácticos de la sesión:
Desarrollar la coordinación, la lateralidad y el ritmo mediante una dinámica de imitación corporal.
Fomentar la atención, la observación y la sincronización en pareja.
Promover el respeto, la cooperación y la expresión emocional a través de roles compartidos.

Saberes básicos desarrollados:
Coordinación rítmica en actividades cooperativas.
Sincronización grupal.
Reconocimiento y reproducción de secuencias rítmicas.
Imitación corporal como medio de interacción.
(Trabajado en la dinámica de espejo por parejas dentro del grupo base)

Justificación de la Metodología:
La sesión continúa con la narrativa gamificada presentada en la sesión 1. En esta misión, se trabaja la empatía motriz y la atención a través del juego del espejo, fomentando la sincronización grupal. La herramienta Genially permite estructurar la sesión, presentar las instrucciones y registrar el progreso de los equipos en sus fichas digitales. El uso de insignias y puntos fortalece la motivación y favorece la cohesión del grupo base (Revilla Aguilera, 2024).

Estilo Enseñanza: Asignación de tareas.
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación y aprendizaje cooperativo
Estrategia: Mixta
Agrupación de los alumnos/as: Parejas dentro del grupo base (rotación de roles)

Posición Profesor: Observador, facilitador, apoyo en la gestión de tiempos y conflictos
Tipo Feedback: Interno (entre compañeros) y externo (del docente)

Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Ejercicios de movilidad articular acompañados de una canción rítmica. A continuación, trabajo de espejo en parejas estáticas: un alumno lidera movimientos lentos mientras el otro imita como un reflejo. Cambio de roles.		5´
Parte principal	Narrativa (Genially): Los equipos siguen avanzando en Talent Dance. Para superar el siguiente nivel, deben demostrar su coordinación en una misión de imitación sincronizada. Solo los grupos más compenetrados desbloquearán el siguiente reto. Misión 2: "El reto del espejo": Dentro de cada grupo de 5, cada alumno inventa 2 movimientos rítmicos. Por turnos, un miembro lidera y los demás imitan como su reflejo. Tras completar todos los turnos, unen los 10 movimientos en una secuencia común y añaden un gesto para marcar los cambios. La coreografía se presenta al grupo clase. Durante las exposiciones, el docente evalúa mediante observación directa y otorga insignias digitales según criterios establecidos (ver Anexo IV). Los puntos se registran en la ficha digital del grupo.		30´
V. Calma	Estiramientos guiados en pareja. Cada pareja se da feedback diciendo algo positivo sobre la actuación del otro compañero. Termina la clase con respiración conjunta.		5´

Actividades de Refuerzo: Parejas con dificultades reciben apoyo individual, más tiempo para crear la secuencia o tarjetas visuales con ejemplos.

Actividades de Ampliación: Añadir cambios de nivel (suelo, medio, alto) y transiciones más complejas entre movimientos. Incorporar expresiones faciales o una emoción determinada.

Observaciones:
Garantizar que todos los alumnos participen como líderes y reflejos al menos una vez.
Las insignias se otorgan en formato digital, visibles en la ficha Genially del grupo.

Se favorece la motivación positiva mediante feedback entre iguales y reparto equitativo de roles. La evaluación es formativa, centrada en observación directa, expresión motriz, actitud y cooperación.

Título Unidad de Programación: "Talent Dance" **Sesión nº:** 3 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3			
Nombre de la Sesión: Desafío flamenco **Duración:** 50´ **Tipo Sesión:** Desarrollo			
Instalaciones: Pabellón del centro **Material:** Tarjetas visuales de pasos básicos (como apoyo si se necesita) Cinta adhesiva o conos (para delimitar las zonas de trabajo) **Nº Alumnos/as:** 30			
Objetivos didácticos de la sesión: Aprender y reproducir una secuencia de pasos coreografiados tradicionales (primera sevillana). Mejorar la coordinación rítmica y la memoria motriz a través de una danza estructurada. Valorar el patrimonio cultural y la expresión corporal desde una perspectiva artística y grupal.			
Saberes básicos desarrollados: Coordinación dinámica general y específica con acompañamiento musical. Apreciación de manifestaciones culturales propias a través del movimiento. Reproducción de patrones motrices estructurados. (Aprendizaje y ejecución de la primera sevillana como danza tradicional)			
Justificación de la Metodología: La sesión integra una propuesta más dirigida para facilitar el aprendizaje de una coreografía tradicional (primera sevillana), manteniendo el enfoque gamificado. La narrativa de Talent Dance contextualiza el reto como una prueba cultural dentro del concurso. Genially estructura el desarrollo de la misión y permite registrar el progreso del grupo. La entrega de insignias refuerza la motivación y el reconocimiento del esfuerzo colectivo (Niño, 2025)			
Estilo Enseñanza: Estilo mando directo **Modelo pedagógico, metodología activa:** Gamificación y enseñanza tradicional dirigida (adaptada). **Estrategia:** Mixta **Agrupación de los alumnos/as:** Grupo de 5 alumnos			
Posición Profesor: Observador activo, guía del proceso creativo **Tipo Feedback:** Externo (principalmente del docente).			
Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**
Calentamiento	Activación corporal con música: desplazamientos en distintos niveles (suelo, medio, alto), siguiendo órdenes del profesor.		5´

Parte principal	Narrativa (Genially): El programa Talent Dance entra en fase decisiva. Los equipos deben superar un reto de expresión cultural: dominar una coreografía tradicional para demostrar técnica, coordinación y respeto por la danza. Misión 3: "Desafío flamenco": El docente enseña progresivamente la primera sevillana, explicando estructura, ritmo y posturas. Después, las parejas dentro del grupo base ensayan. Finalmente, cada grupo presenta la coreografía de forma colectiva. Durante las presentaciones, el docente evalúa la ejecución mediante observación directa. Se otorgan insignias digitales por criterios como esfuerzo, sincronía, respeto cultural y trabajo en equipo. Estos logros se registran en la ficha digital del grupo (Genially).		30´
V. Calma	Estiramientos suaves con música flamenca lenta. Cierre reflexivo en grupo: ¿Qué ha sido lo más difícil o lo más bonito de bailar una sevillana?		5´

Actividades de Refuerzo: Repetición guiada de los pasos básicos. Apoyo visual (vídeo demostrativo). Descomposición de los pasos para quienes lo necesiten.

Actividades de Ampliación: Añadir expresión con brazos, giros con estilo, o adaptar la sevillana con una variación libre en los últimos 4 tiempos.

Observaciones:
Adaptar el ritmo de la enseñanza al nivel del grupo.
Las insignias se asignan de forma digital, visibles en la ficha Genially del equipo.
Se promueve la valoración positiva del esfuerzo individual y del respeto hacia el flamenco como expresión cultural.
La evaluación se basa en observación directa, sin grabaciones, centrada en coordinación, actitud y progresión grupal.

Título Unidad de Programación: "Talent Dance"
Sesión nº: 4 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3

Nombre de la Sesión: A ritmo de talento		**Duración:** 50´	**Tipo Sesión:** Desarrollo
Instalaciones: Pabellón del centro **Material:** Reloj o cronómetro (para ensayos y control de tiempos) Tarjetas de apoyo visual (si se necesita refuerzo) **Nº Alumnos/as:** 30			
Objetivos didácticos de la sesión: Crear una secuencia coreográfica sincronizada con un fragmento musical. Mejorar la coordinación rítmica y la expresión corporal a través del uso del compás. Fomentar la escucha activa, el trabajo cooperativo y la cohesión grupal en contextos expresivos.			
Saberes básicos desarrollados: Coordinación motriz ajustada al ritmo musical. Adaptación de movimientos al compás. Escucha activa ante estímulos rítmicos. Organización de movimientos en estructuras coreográficas. (Creación de una secuencia grupal adaptada a distintos ritmos musicales)			
Justificación de la Metodología: La sesión refuerza la narrativa gamificada a través de una misión centrada en el ritmo musical como estímulo externo. Esta dinámica permite trabajar la escucha activa, la coordinación y la creatividad del grupo. Genially facilita la presentación de las instrucciones, el acceso a las pistas musicales y el registro digital del progreso grupal. La asignación de insignias motiva al alumnado y refuerza el trabajo cooperativo (Caicedo et al., 2020)			
Estilo Enseñanza: Asignación de tareas **Modelo pedagógico, metodología activa:** Gamificación y aprendizaje cooperativo. **Estrategia:** Global **Agrupación de los alumnos/as:** Grupos estables de 5 alumnos.			
Posición Profesor: Observador, facilitador técnico (música y tiempos) **Tipo Feedback:** Externo (ajuste rítmico y técnico por parte del docente)			
Parte	**Descripción**	**Descripción gráfica**	**Min.**
Calentamiento	Juegos rítmicos en grupo: caminar por el espacio al ritmo de la música (cambios de velocidad, paradas), luego golpear palmas y pies según el compás.		5´

Parte principal	Narrativa (Genially): En esta fase del concurso Talent Dance, los grupos deben demostrar que pueden adaptar su talento a cualquier ritmo. Solo quienes dominen la música podrán avanzar al siguiente nivel. Misión 4: "A ritmo de talento": Cada grupo elige un fragmento musical (proporcionado por el docente) y crea una coreografía ajustada a ese ritmo. Ensayan y la presentan ante la clase. Durante las exposiciones, el docente evalúa la adecuación al ritmo, la coordinación y la cohesión grupal mediante observación directa. Se asignan insignias digitales por desempeño, y el progreso se registra en la ficha de grupo en Genially.		30´
V. Calma	Estiramientos suaves al ritmo de una canción tranquila. Breve reflexión en círculo: ¿Cómo me he sentido al seguir el ritmo?		5´
Actividades de Refuerzo: Fragmentos musicales más lentos o marcados. Apoyo individual en reconocimiento del compás. Ensayos guiados con conteo verbal. **Actividades de Ampliación:** Introducir silencios o pausas rítmicas intencionadas. Jugar con contrastes (lento/rápido, fuerte/suave).			
Observaciones: Todos los grupos deben trabajar con fragmentos equivalentes en compás y duración. El uso de Genially permite controlar la música y registrar avances sin recurrir a grabaciones. Las insignias se entregan de forma digital como refuerzo positivo y se reflejan en la ficha del grupo.			

Título Unidad de Programación: "Talent Dance" **Sesión nº:** 5 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3
Nombre de la Sesión: Ritmo latino **Duración:** 50´ **Tipo Sesión:** Desarrollo
Instalaciones: Pabellón del centro **Material:** Tarjetas visuales con pasos básicos (como apoyo visual) Cronómetro o reloj **Nº Alumnos/as:** 30
Objetivos didácticos de la sesión: Aprender los pasos básicos de la bachata de forma guiada y progresiva.

<table>
<tr><td colspan="4">Desarrollar la coordinación, el ritmo y la expresión corporal a través de una danza en pareja.
Valorar otras culturas a través del movimiento, fomentando el respeto y la cooperación.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Saberes básicos desarrollados:
Coordinación motriz en pareja con estímulo rítmico.
Expresión corporal con intención comunicativa.
Participación en actividades físico-expresivas de otras culturas.
Respeto mutuo y adaptación al compañero.
(Aprendizaje y práctica de pasos básicos de bachata en pareja)</td></tr>
<tr><td colspan="4">Justificación de la Metodología:
La sesión combina la enseñanza guiada de pasos técnicos con una dinámica cooperativa en pareja. La narrativa de Talent Dance introduce esta misión como un reto de adaptación a nuevos estilos. Genially se utiliza para presentar la misión y registrar los logros obtenidos. La gamificación mantiene la motivación mediante insignias y puntos, sin necesidad de grabaciones (Pueyo & Alcalá, 2020).</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estilo Enseñanza: Mando directo
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación y enseñanza directa.
Estrategia: Mixta
Agrupación de los alumnos/as: Grupos de 5 alumnos</td></tr>
<tr><td colspan="4">Posición Profesor: Guía técnica, apoyo a la coordinación y observador
Tipo Feedback: Externo (docente) y emocional (entre compañeros)</td></tr>
<tr><td>Parte</td><td>Descripción</td><td>Descripción gráfica</td><td><u>Min.</u></td></tr>
<tr><td>Calentamiento</td><td>Movilidad articular con música latina, introduciendo pasos libres por el espacio.</td><td>
</td><td>5´</td></tr>
<tr><td>Parte principal</td><td>Narrativa (Genially): En esta nueva fase de Talent Dance, los equipos deben demostrar que son capaces de adaptarse a un nuevo estilo: la bachata. La misión requiere elegancia, respeto y compenetración en pareja.

Misión 5: “Ritmo latino”: El docente enseña los pasos base de la bachata (paso básico frontal y lateral). Posteriormente, las parejas ensayan con música durante varios bloques cronometrados. Cada grupo presenta una secuencia breve de 8 tiempos, ajustada al ritmo.

El docente evalúa mediante observación directa aspectos como coordinación, ritmo, expresión y actitud. Se entregan insignias digitales en función del desempeño, y se actualizan en la ficha del grupo.</td><td></td><td>30´</td></tr>
</table>

V. Calma	Estiramientos suaves y lentos con música instrumental de bachata. Ronda de cierre: "¿Cómo me he sentido bailando algo nuevo?"		5´

Actividades de Refuerzo: Demostraciones lentas, práctica sin música previa, agrupación con compañeros de mayor soltura.
Actividades de Ampliación: Integrar un pequeño giro, explorar cambios de rol en la pareja, añadir expresión con brazos.

Observaciones:
Asegurarse de que todos los alumnos participan respetando el ritmo.
Valorar el esfuerzo por adaptarse al estilo y a la pareja.
Las insignias se entregan en formato digital y se registran en la ficha de grupo en Genially como refuerzo motivador.

Título Unidad de Programación: "Talent Dance"
Sesión nº: 6 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3

Nombre de la Sesión: Improvisación **Duración:** 50´ **Tipo Sesión:** Desarrollo

Instalaciones: Pabellón del centro
Material:
Tarjetas físicas con "situaciones-imprevisto" (lluvia, robots, fiesta, miedo…)
Cronómetro o reloj.
Nº Alumnos/as: 30

Objetivos didácticos de la sesión:
Desarrollar la capacidad de improvisar movimientos de forma cooperativa ante un estímulo inesperado.
Favorecer la toma de decisiones rápidas y la creatividad grupal.
Consolidar la escucha activa y la adaptación colectiva en tiempo real.

Saberes básicos desarrollados:
Improvisación motriz ante consignas temáticas o sonoras.
Toma de decisiones en contextos expresivos.
Cooperación en contextos de creación espontánea.
(Respuestas motrices grupales ante situaciones inesperadas)

Justificación de la Metodología:
La sesión introduce un componente de incertidumbre dentro del entorno gamificado, lo que fomenta la improvisación, la flexibilidad cognitiva y la toma de decisiones en grupo. Las consignas aleatorias proyectadas desde Genially sirven como desencadenantes del reto. La evaluación es formativa y se basa en la observación directa, con refuerzo positivo a través de insignias digitales registradas en la ficha del grupo (Mendiola & González, 2020).

Estilo Enseñanza: Estilo basado en creatividad
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación, Aprendizaje cooperativo y Metodología vivencial

Estrategia: Global
Agrupación de los alumnos/as: Grupos estables de 5 alumnos.

Posición Profesor: Facilitador de propuestas y observador activo
Tipo Feedback: Externo (del docente).

Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	La clase se divide en cuatro equipos, cada uno organizado en una fila de 5 alumnos, colocados uno detrás de otro, todos mirando al frente. El objetivo del juego es transmitir una secuencia de movimientos solo mediante mímica, sin hablar, desde el último miembro de la fila hasta el primero, comprobando si llega correctamente.		5´
Parte principal	Narrativa (Genially): En Talent Dance, los grupos afrontan ahora su reto más impredecible. En esta prueba de improvisación, deberán demostrar rapidez, creatividad y coordinación ante una situación sorpresa. Misión 6 – "Improvisación": Cada grupo recibe al azar una consigna inesperada (una situación, emoción, objeto o acción). Tienen 5 minutos para crear una secuencia de movimiento improvisada, sin ensayo previo. Se presenta ante la clase. El docente observa la resolución del reto y asigna insignias digitales por esfuerzo, originalidad, cohesión grupal o expresión. Los logros se registran en la ficha del grupo en Genially.		30´
V. Calma	Estiramientos libres al ritmo de una base suave. Cada grupo comenta en voz alta cómo resolvió su reto y qué sintieron al improvisar.		5´

Actividades de Refuerzo: Se pueden ofrecer cartas con ideas base (caminar lento, girar, señalar, saltar) para inspirar a quienes lo necesiten. Apoyo en la planificación.
Actividades de Ampliación: Añadir un cambio musical inesperado durante la actuación. Combinar dos consignas en una misma improvisación.

Observaciones:
Asegurarse de que cada grupo recibe una consigna distinta y adaptada a su nivel.
El componente sorpresa debe mantenerse hasta el momento del reto.
Las insignias se otorgan en formato digital y se registran en la ficha de grupo como reconocimiento al esfuerzo y la creatividad.

Título Unidad de Programación: "Talent Dance"
Sesión nº: 7 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3

Nombre de la Sesión: Just dance **Duración:** 50´ **Tipo Sesión:** Ensayo estructurado

Instalaciones: Pabellón del centro
Material:
Cronómetro o reloj
Nº Alumnos/as: 30

Objetivos didácticos de la sesión:
Aprender y ensayar una coreografía digital seleccionada por el alumnado mediante Youtube.
Desarrollar la coordinación, la memoria motriz y la expresión corporal a partir de un modelo audiovisual.
Fomentar la autonomía, el compromiso grupal y la actitud positiva hacia la presentación final.

Saberes básicos desarrollados:
Reproducción de secuencias complejas de movimiento.
Coordinación y memoria motriz.
Gestión del ensayo y autoorganización grupal.
Expresión corporal a partir de modelos visuales.
(Ensayo de coreografías digitales estilo Just Dance)

Justificación de la Metodología:
La sesión se basa en metodologías activas y en el aprendizaje autónomo guiado por vídeo. La narrativa gamificada da sentido al reto, mientras que la visualización de coreografías mediante Genially permite aprender de forma visual y auditiva. La evaluación se centra en el compromiso, la coordinación y la actitud del grupo, reforzada con insignias digitales registradas en su ficha (Sánchez, 2019).

Estilo Enseñanza: Asignación de tareas.
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación y aprendizaje autónomo apoyado en TIC
Estrategia: Global
Agrupación de los alumnos/as: Grupos base de 5 alumnos

Posición Profesor: Facilitador del proceso y observador del ensayo
Tipo Feedback: Interno (entre compañeros) y externo (docente)

Parte	Descripción	Descripción gráfica	Min.
Calentamiento	Calentamiento libre guiado por el docente con música.		5´

Parte principal	Narrativa (Genially): En la penúltima fase de Talent Dance, los equipos deben preparar su actuación definitiva. Para ello, deben elegir una coreografía y ensayar hasta perfeccionarla. Misión 7: "Just Dance": Cada grupo elige una de las 3 coreografías disponibles (tipo Just Dance) y visualiza el vídeo en el chromebook. Dividen tareas (memorizar movimientos, organizar el orden, repasar el ritmo) y ensayan por bloques. El docente y los compañeros valoran la coordinación, implicación y progreso. Las insignias digitales se asignan al final y se actualizan en la ficha de grupo.		30´
V. Calma	Estiramientos suaves. Reflexión final: ¿Qué me queda por mejorar para el día final?		5´

Actividades de Refuerzo:
Posibilidad de visualizar el vídeo a cámara lenta. Apoyo individual en los movimientos más complejos. Ensayo por partes.
Actividades de Ampliación: Añadir transiciones personalizadas, integrar expresión emocional o diseño escénico.

Observaciones:
Valorar la actitud, el interés y el esfuerzo tanto como la ejecución técnica.
Las insignias se entregan en formato digital y se registran en la ficha del grupo en Genially.
Se recomienda usar una rúbrica sencilla con criterios como coordinación, ritmo, implicación y cohesión grupal.

Título Unidad de Programación: "Talent Dance"
Sesión nº: 8 / 8 **Curso:** 2º ESO **Trimestre:** 3

Nombre de la Sesión: La gran final **Duración:** 50´ **Tipo Sesión:** Presentación

Instalaciones: Pabellón del centro
Material:
Rúbricas de observación simplificadas (uso del docente como jurado)
Diplomas simbólicos (en formato físico si se entregan impresos)
Decoración opcional: cartel, luces, detalles escénicos
Nº Alumnos/as: 30

Objetivos didácticos de la sesión:
Presentar de forma grupal una coreografía completa sin apoyos visuales externos.
Evaluar la coordinación, cohesión, ritmo y expresión emocional adquirida a lo largo de la unidad.

<table>
<tr><td colspan="4">Fomentar la autoestima, el reconocimiento entre iguales y el cierre emocional del proyecto.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Saberes básicos desarrollados:
Coordinación motriz y expresión corporal escénica.
Autonomía en la representación de composiciones motrices.
Autoevaluación y reflexión sobre el proceso vivido.
Comunicación emocional mediante el cuerpo.
(Actuación grupal final y cierre emocional del proyecto)</td></tr>
<tr><td colspan="4">Justificación de la Metodología:
La sesión finaliza la unidad con una presentación grupal en la que cada equipo muestra su coreografía ante el grupo-clase. El modelo gamificado se cierra con el recuento de puntos, entrega de insignias digitales y diplomas simbólicos, fomentando el reconocimiento y la motivación. Se prioriza la valoración del proceso, el esfuerzo y la cohesión, generando un ambiente positivo de celebración y aprendizaje compartido (García, 2016).</td></tr>
<tr><td colspan="4">Estilo Enseñanza: Asignación de tareas.
Modelo pedagógico, metodología activa: Gamificación y aprendizaje cooperativo
Estrategia: Global
Agrupación de los alumnos/as: Grupos base de 5 alumnos.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Posición Profesor: Facilitador del evento y jurado
Tipo Feedback: Externo (el jurado es el docente).</td></tr>
<tr><td>Parte</td><td>Descripción</td><td>Descripción gráfica</td><td><u>Min.</u></td></tr>
<tr><td>Calentamiento</td><td>Movilidad articular desde la zona inferior a la superior con música.</td><td>
</td><td>5´</td></tr>
<tr><td>Parte principal</td><td>Narrativa (Genially): ¡Los equipos han llegado a la gran final de Talent Dance! Es el momento de mostrar todo lo aprendido. El jurado evaluará, pero lo más importante es disfrutar, expresarse y compartir con el grupo.

Misión final – “La gran final”: Cada grupo presenta su coreografía sin apoyo visual. El jurado (el docente) valora mediante rúbricas simplificadas aspectos como ritmo, cohesión, implicación y expresión. Las insignias digitales se otorgan tras cada actuación y se actualizan en la ficha de grupo en Genially.</td><td>
</td><td>30´</td></tr>
</table>

V. Calma	Recuento de puntos finales. Entrega de insignias, diplomas o medallas simbólicas. Reflexión final: ¿Qué hemos aprendido?		5´

Actividades de Refuerzo:
Si algún grupo tiene dificultades en la presentación, se les ofrecerá una última oportunidad para mejorar. Se pueden realizar intervenciones breves para ajustar detalles.

Actividades de Ampliación: Los estudiantes que ya hayan alcanzado un buen nivel de ejecución pueden aportar sugerencias para los demás grupos o liderar sesiones de feedback.

Observaciones:
Asegurarse de que todos los grupos actúan en igualdad de condiciones.
Dar especial importancia al reconocimiento del esfuerzo y la actitud, más allá del resultado final.
Las insignias y diplomas se entregan en formato digital, integrados en la ficha Genially del grupo.
Las actuaciones pueden ser comentadas de forma respetuosa para reforzar el aprendizaje y la autoestima.

3.5. Posible/s proyecto/s de innovación educativa realizado/s en el centro y beneficio/s del/de los mismos.

La presente unidad didáctica “Talent Dance” puede articularse como un proyecto de innovación educativa de carácter metodológico y social, al integrar la gamificación, el trabajo cooperativo y el uso reflexivo de TIC dentro de un contenido habitualmente relegado como es la danza en Educación Física. La propuesta permite abordar simultáneamente aspectos de inclusión, equidad y bienestar emocional a través

del movimiento y la expresión corporal, favoreciendo el desarrollo de aprendizajes significativos y sostenibles.

a) Dimensiones de la sostenibilidad abordadas

Esta unidad impacta en las tres dimensiones de la sostenibilidad:

- Sostenibilidad social: Se potencia la inclusión del alumnado con distintas capacidades y niveles motrices a través de la flexibilidad metodológica, el uso de roles cooperativos y la evaluación formativa adaptada.
- Sostenibilidad emocional: A lo largo de las sesiones se trabaja la expresión emocional mediante la danza, la reflexión colectiva y dinámicas de cierre, contribuyendo al bienestar y la autorregulación del alumnado.
- Sostenibilidad digital: Se fomenta un uso pedagógico y moderado de herramientas TIC como Genially, lo que favorece la organización del trabajo en equipo y reduce el uso de materiales impresos, aunque sin sustituir por completo otros recursos físicos como rúbricas en papel.

b) Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

La unidad puede alinearse parcialmente con algunos ODS de la Agenda 2030, especialmente en cuanto a valores y competencias que promueve:

- ODS 4 – Educación de calidad: Aplica metodologías activas e inclusivas, desarrollando competencias clave de forma significativa.
- ODS 5 – Igualdad de género: Rompe estereotipos sobre la danza y favorece una participación equitativa, independientemente del género.
- ODS 10 – Reducción de desigualdades: Ofrece actividades adaptadas que permiten la participación de alumnado con diferentes niveles o necesidades.

c) Enfoque metodológico innovador

La unidad se estructura en torno a misiones gamificadas que funcionan como retos cooperativos. Cada sesión propone una misión concreta con recompensas simbólicas (insignias digitales), puntos e hitos de progreso que refuerzan la implicación del grupo. Se combinan:

- Narrativa gamificada como eje motivacional.
- Rúbricas y herramientas visuales para la evaluación formativa.
- Genially como soporte de la narrativa, presentación de instrucciones y seguimiento de insignias.
- Roles cooperativos para garantizar la inclusión y la corresponsabilidad en cada grupo.

d) Sostenibilidad futura y posibilidades de réplica

La propuesta puede incorporarse fácilmente en la programación anual de Educación Física, tanto en 2.º de ESO como en otros cursos, con pequeñas adaptaciones

metodológicas. También podría ampliarse como proyecto interdisciplinar en colaboración con áreas como Música o Educación Plástica, o evolucionar hacia una actividad abierta al centro o a las familias en forma de muestra artística.

En el futuro, esta propuesta podría convertirse en un proyecto de aprendizaje-servicio (ApS), donde el alumnado diseñe una coreografía final con finalidad social o cultural, favoreciendo así valores como el compromiso, la empatía y la participación activa en su entorno educativo.

Tabla 3

Relación de la unidad "Talent Dance" con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

ODS	**Relación con la unidad didáctica**
ODS 4 – Educación de calidad	Se aplican metodologías activas, inclusivas y motivadoras, desarrollando competencias clave mediante el aprendizaje cooperativo y la gamificación.
ODS 5 – Igualdad de género	La danza se plantea sin estereotipos, con participación equitativa y libertad de expresión para todo el alumnado, sin roles de género predeterminados.
ODS 10 – Reducción de desigualdades	La propuesta incluye actividades adaptadas para diferentes niveles y necesidades, así como estrategias de atención a la diversidad y roles flexibles.

Nota. Fuente: Elaboración propia (2025).

4. CONCLUSIONES

4. CONCLUSIONES, LIMITACIONES, Y POSIBILIDADES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA:

El desarrollo del presente Trabajo Fin de Máster ha permitido avanzar de forma satisfactoria en la consecución de los objetivos planteados.

a) Conclusiones.

El desarrollo de este Trabajo Fin de Máster ha permitido cumplir de forma satisfactoria los objetivos inicialmente planteados, tanto en el plano teórico como en el diseño práctico.En relación con el Objetivo General 1 (OG1), se ha conseguido diseñar una Unidad Didáctica gamificada orientada a la enseñanza de la danza en Educación Física en 2.º de ESO. La propuesta, titulada “Talent Dance”, se estructura en ocho sesiones organizadas mediante una narrativa inspirada en un concurso de talentos, integrando elementos como retos, puntuaciones, insignias, niveles y misiones. El diseño se ha fundamentado en un enfoque metodológico activo, cooperativo, motivador y centrado en el alumnado.

Respecto a los Objetivos Específicos OE1 y OE2, se ha aplicado la estructura propia de la gamificación: mecánicas (puntos, recompensas, niveles), dinámicas (narrativa, emoción, feedback) y componentes del juego (avatares, logros, misiones). Las sesiones han sido secuenciadas de forma progresiva, fomentando el desarrollo de la creatividad, la coordinación, el ritmo, la expresión corporal y la cohesión grupal.

En cuanto al Objetivo General 2 (OG2), se ha realizado un análisis crítico de la Programación Didáctica del centro de prácticas, detectando una presencia limitada del bloque artístico-expresivo, una escasa utilización de metodologías activas y una

aplicación poco concreta de las TIC en el área de Educación Física. A partir de este diagnóstico, se han formulado propuestas de mejora (OE3 y OE4) vinculadas a la inclusión de metodologías como la gamificación, el uso significativo de recursos digitales (Genially), y una atención más específica a la diversidad.

En conclusión, este TFM ha permitido reflexionar sobre el potencial educativo de la gamificación aplicada a la danza, ofreciendo una intervención planificada que responde a las competencias actuales, refuerza el enfoque inclusivo y sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, utilizando el juego, el movimiento y la emoción como motores de desarrollo personal y grupal.

b) Limitaciones.

La principal limitación del presente trabajo ha sido no haber podido implementar la unidad didáctica en un contexto real de aula, debido a la finalización anticipada del periodo de prácticas. Por tanto, la intervención queda como una propuesta planificada y no evaluada empíricamente.

Además, no se ha podido establecer una colaboración profunda con el equipo docente del centro, lo que habría permitido validar el diseño desde una perspectiva compartida y ajustada al contexto institucional. Esto limita, en parte, la aplicabilidad directa de algunas propuestas metodológicas.

Aunque se ha planteado una atención específica a la diversidad, incluyendo medidas alineadas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), estas estrategias no han podido ser comprobadas en situaciones reales, por lo que su impacto pedagógico queda pendiente de validación.

Asimismo, el uso de herramientas TIC como Genially se ha previsto de forma guiada y estructurada, pero sin posibilidad de evaluar su efecto real en la motivación o el seguimiento del alumnado. El análisis del impacto emocional de la narrativa gamificada también queda como una línea futura por explorar en profundidad.

c) Prospección de Futuro:

De cara a desarrollos posteriores, este trabajo abre distintas posibilidades de ampliación:

- Implementar la unidad "Talent Dance" en un aula real mediante una experiencia de investigación-acción, que permita observar su impacto en la motivación, la participación activa, la autoexpresión y el aprendizaje del alumnado.
- Adaptar la propuesta a otras etapas educativas o vincularla a un proyecto interdisciplinar con materias como Música o Educación Plástica, generando un producto final escénico que se comparta con la comunidad educativa en formato de aprendizaje-servicio (ApS).
- Explorar la eficacia de la gamificación en contenidos tradicionalmente poco valorados por parte del alumnado, como la danza, con el objetivo de promover la inclusión, mejorar el clima del grupo y potenciar la expresión emocional desde una perspectiva educativa.

Estas líneas de futuro permitirían validar el diseño elaborado en este trabajo y seguir profundizando en metodologías activas centradas en el alumnado.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta-Medina, J., Torres-Barreto, M., Álvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. (2020). Gamification in the educational field: A bibliometric analysis. *R&D Journal of Research*, *15*(1), 30-39.

Alemán, C. F., & Serrano, C. G. (2001). La dansa com a element educatiu en l'adolescent. *Apunts. Educació física i esports*, *4*(66), 31-37.

Ardoy, D. N., Campillo, R. M., & López, I. J. P. (2017). El enigma de las 3 efes: Fortaleza, fidelidad y felicidad. *Revista española de Educación Física y deportes*, (419), ág-73.

Arduino, G. A. (2021). Gamificar una herramienta para crear puentes Pedagógicos en la Universidad. *Revista Abierta de Informática Aplicada*, *5*, 32-49.

Benítez-Porres, J., Romero-Ramos, Ó., Fernández-Rodríguez, E., Merino-Marban, R., & López-Fernández, I. (2019). Gamificación en Educación Física: efecto de la metodología M-Learning en la asimilación de contenidos.

Bravo Arteaga, A., & Fernández del Valle, J. C. (2000). La evaluación convencional frente a los nuevos modelos de evaluación auténtica. *Psicothema, 12 (S. 2)*.

Caicedo, G. E. G., Álvarez, J. P., & Campos, M. M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, *24*(3), 473-487.

Calvo Pesce, C., Carrillo de Albornoz Torres, A., González López, M. J., Gordaliza Ramos, A., Guevara Casanova, I., Lázaro del Pozo, C., ... & Serradó Bayés, A. (2021). *Bases para la elaboración de un currículo de Matemáticas en Educación no Universitaria*. Comité Español de Matemáticas (CEMat).

Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). Gamification and education: A literature review. In *European conference on games based learning* (Vol. 1, p. 50).

Castro, J. P., & Otegui, A. U. (2012). *Expresión Corporal y danza dentro de la Educación Física en las escuelas: propuesta de una unidad didáctica*. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4703804

Cerón, L. R. (2024). Explorando la gamificación en experiencias educativas: Un enfoque teórico y de diseño. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 116-132.

Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Cohen, A. M. (2011). The gamification of education. *The Futurist, 45*(5), 16.

Contreras Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19*(2), 27-33. http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143

Cornellà i Canals, P. (2019). Gamificació de l'aprenentatge a la formació inicial de mestres. Reptes, pistes i claus per a desbloquejar metodologies.

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.

Decreto 16/2016, de 9 de marzo, por el que se establecen las normas de convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, *60*, 12 de marzo de 2016.

https://www.borm.es/borm/documento?obj=anu&id=740976

Decreto 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, *284*, 9 de diciembre de 2022. https://www.borm.es/borm/documento?obj=anu&id=820858

Decreto 251/2022, de 22 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, *296*, 24 de diciembre de 2022. https://www.borm.es/borm/documento?obj=anu&id=821911

Delgado, C. D., Burgués, P. L., Anzano, A. P., Martínez, R. M., & Soler, G. P. (2014). Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad. *Apunts Educación Física y Deportes*, (117), 23-32.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15).

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta en tiempos de incertidumbre.* Sevilla, España: Universidad de Sevilla.

Erenli, K. (2013). The impact of gamification—Recommending education scenarios. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 8*(S1), 15. https://doi.org/10.3991/ijet.v8is1.2320

Escaravajal, J. C., & Martín, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Rev.Ib.CC. Act. Fís. Dep., 8*(1), 97-109. https://rodin.uca.es/handle/10498/21708

Ferrer, E. M. (2012). Gamificación y e-Learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra. In *EFQUEL Innovation Forum* (Vol. 137).

Flores, J. F. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review, (27)*, 32-54.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. https://edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica

Fraguas-Sánchez, A. I., Serrano, D. R., & González-Burgos, E. (2022). Gamification tools in higher education: creation and implementation of an escape room methodology in the pharmacy classroom. *Education Sciences*, *12*(11), 833.

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Recuperado el*, *15*.

García, C. M. (2016). La senda del maestro: experiencias de gamificación en el aula universitaria. In *Comunicación del XII "Congreso Español de Sociología. Grandes transformaciones sociales, nuevos desafíos para la sociología". Recuperado de https://goo. gl/xbpiJ2 (28/08/17)*.

García, F. Y. H., Rangel, E. G. H., & Mera, N. A. G. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de estudios interdisciplinarios en ciencias sociales*, *22*(1), 62-75.

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J. & Cara-Muñoz, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte. 1*(2). 43-52. https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf

García-Mas, A., & Gimeno, F. (2008). La Teoría de Orientación de Metas y la enseñanza de la educación física: consideraciones prácticas. *Revista latinoamericana de Psicología*, *40*(3), 511-522.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment, 1*(1), 20. https://doi.org/10.1145/950566.950595

Gisbert Cervera, M., & Johnson, L. (2015). Education and technology: new learning environments from a transformative perspective. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *12*(2), 1-13.

Gnecco, M. L. (2018). Gamificación: aumentar el interés en el estudiante. En *34 Congreso Nacional ADENAG.*

González, C. S. G., del Río, N. G., & Adelantado, V. N. (2018). Exploring the benefits of using gamification and videogames for physical exercise: a review of state of art. *IJIMAI*, *5*(2), 46-52.

González-Torres, M. C. (2006). La motivación y el autoconocimiento como dimensiones centrales para el desarrollo de la conducta autodeterminada en las personas con discapacidad. *F. Peralta, MC González-Torres y C. Iriarte (Coords.). Podemos hacer oír su voz. Claves para promover la conducta autodeterminada*, 127-157.

Granero-Gallegos, A., & Baena-Extremera, A. (2014). Predicción de la motivación autodeterminada según las orientaciones de meta y el clima motivacional en Educación Física. *Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (25), 23-27.

Hagen, E. H., & Bryant, G. A. (2003). Music and dance as a coalition signaling system. *Human Nature, 14*(1), 21–51.

Hallifax, S., Serna, A., Marty, J. C., & Lavoué, É. (2019, September). Adaptive gamification in education: A literature review of current trends and developments. In *European Conference on Technology Enhanced Learning* (pp. 294-307). Springer, Cham.

Hamari, J., Koivisto, J., & Järvinen, J. (2014). Exploring the motivational effects of gamification in education and training. *Computers & Education, 71*, 155-166.

Hanna, J. L. (2014). *Dancing to Learn: The Brain's Cognition, Emotion, and Movement.* Rowman & Littlefield.

Ibáñez, E. M., Ortega, F. Z., Jiménez, J. L. U., & Valero, G. G. (2020). Niveles de adherencia a la dieta mediterránea e inteligencia emocional en estudiantes del tercer ciclo de educación primaria de la provincia de Granada (Levels of adherence to the Mediterranean diet and emotional intelligence in students of the third cycl. *Retos*, *40*, 264-271. https://doi.org/10.47197/retos.v1i40.82997

Jaakkola, T., Liukkonen, J., Laakso, T., & Ommundsen, Y. (2008). The relationship between situational and contextual self-determined motivation and physical activity intensity as measured by heart rates during ninth grade students' physical education classes. *European Physical Education Review*, *14*(1), 13-31.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Kingsley, T. L., & Grabner-Hagen, M. M. (2015). Gamification: Questing to integrate content knowledge, literacy, and 21st-century learning. *Journal of Adolescent & Adult Literacy, 59*(1), 51-61.

Landers, R. N., Bauer, K. N., Callan, R. C., & Armstrong, M. B. (2015). Psychological theory and the gamification of learning. *Gamification in education and business*, 165-186.

León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. & Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte, 8*(1), 110-124. https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, *340*, de 30 de diciembre de 2020. https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3

Llorens-Largo, F., Gallego-Duran, F. J., Villagra-Arnedo, C. J., Compan-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the learning process: Lessons learned. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje, 11*(4), 227-234.

Macías Vázquez, A. (2017). El colapso del capitalismo tecnológico. *El colapso del capitalismo tecnológico*.

Mandado-Aguirre, P. (2016). *La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas*. Facultad de Letras y de la Educación. Universidad de la Rioja, Logroño, España.

Manrique-Espinoza, B., Salinas-Rodríguez, A., Moreno-Tamayo, K. M., Acosta-Castillo, I., Sosa-Ortiz, A. L., Gutiérrez-Robledo, L. M., & Téllez-Rojo, M. M. (2013). Condiciones de salud y estado funcional de los adultos mayores en México. *Salud pública de México*, *55*, S323-S331.

Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between Level Up and Game Over: A Systematic Literature Review of Gamification in Education. *Sustainability, 13*(4), 2247. https://doi.org/10.3390/su13042247

Mejía, A., Medina, M., & Rincón, M. R. C. La Gamificación como Estrategia Metodológica de Mediación, para el Fortalecimiento de las Competencias Interpersonales a Través del Aprendizaje Basado en Retos (ABR) en Estudiantes del Grado Décimo de la IED Magdalena, Santa Marta.

Mendiola, M. S., & González, A. M. (2020). *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*. Imagia Comunicación.

Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L. & Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts. Educación Física y Deporte. 119*. 71-79. https://revista-apunts.com/wp content/uploads/2020/11/071-079-119-CAST.pdf

i Barata, N. P., & Mosquera-González, M. J. (1998). Género y edad en el deporte. In *Sociología del deporte* (pp. 99-126). Alianza.

Niño, K. (2025). *Estrategias para el Fortalecimiento del Compromiso*. [Diplomado de profundización para grado]. Repositorio Institucional UNAD. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/67342

Ordóñez Matute, A. R. (2023). Dispositivo didáctico relacional: reivindicación del valor del aprendizaje de la danza para una educación integral.

Ortega, R. & Chacón-Borrego, F. (2022). Propuesta de intervención de gamificación en Educación física basada en el universo de Harry Potter. *Sportis Sci J, 8*(1), 81-106. https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8738

Orozco, A. (2018). Gamification: A new approach to teaching and learning. International Journal of Educational Technology and Learning, 5(1), 1-10. doi.org/10.20448/2003.51.1.10

Ormrod, J. E., Sanz, A. J. E., Soria, M. O., & Carnicero, J. A. C. (2005). *Aprendizaje humano* (Vol. 4). Madrid, Spain: Pearson Educación.

Oscoz-Macaya, L., Chivite Izco, M., & Romero Martín, M. R. (2021). Educación emocional a través de actividades de orientación en el medio natural, expresión corporal y mindfulness, utilizando la metodología de aprendizaje cooperativo en los alumnos del Instituto de Larraintzar. *Trabajo fin de Master. FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA. Obtenido de https://zaguan. unizar. es/record/107497/files/TAZ-TFM-2021-365. pdf*.

Paparizos, A. L., Tripp, D. A., Sullivan, M. J., & Rubenstein, M. L. (2005). Catastrophizing and pain perception in recreational ballet dancers. *Journal of Sport Behavior*, *28*(1).

Pérez-López, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica*, (59).

Pueyo, Á. P., & Alcalá, D. H. (2020). ¿ Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física?: Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (37), 579-587.

Quesada Castillo, R. (2006). EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. *Revista de Educación a Distancia (RED)*. Recuperado a partir de https://revistas.um.es/red/article/view/24291

Quintero, L.E., Jiménez, F.J., y Area, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos*, (34), 343-348.

Ramirez Rodriguez, E. G., & Romero Aguilar, I. V. (2024). Taller de educación en valores para las competencias de desarrollo personal, ciudadanía y cívica de una Institución Educativa, Trujillo-2023.

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, *83*, de 6 de abril de 2022. https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/04/05/243

Revilla Aguilera, M. (2024). Gamificación y aprendizaje de la lengua inglesa: el impacto de los juegos en el rendimiento y la motivación en Educación Primaria.

Rial Rebullido, T., & Villanueva Lameiro, C. (2016). Flashmob as a proposal for educational innovation in body expression and dance.

Rincón-Flores, E. (2019). Gamificación en la educación superior. In *Actas del Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas*(pp. 25-36).

Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. *La Rioja: Digital-Text*, 5-19.

ROMERO-RAMOS, N., Lobach, Y., ROMERO-RAMOS, Ó., González, A., del Carmen Losada, M., & Buitrago, R. (2022). Beneficios de la danza en el contexto educativo: una revisión sistemática entre los años 2012-2021. *Latitude*, *2*(16), 7-16.

Sánchez21, F. F. (2019). Mi experiencia con las TICS en el aula de lenguaje musical. *Experiencias para nuevos espacios de aprendizaje en Educación Musical*, *5*, 159.

Sevil, J., Abós, Á., Julián, J. A., García-González, L., & Murillo, B. (2015). *Género y motivación situacional en Educación Física: claves para el desarrollo de estrategias de intervención* (No. ART-2015-91668).

Soriano, C. (1998). *Motivación y aprendizaje mediado por ordenador*. Gedisa.

Táboas, M. I., & Rey, A. (2007). El cuerpo en las imágenes de los libros de texto de educación física: análisis de dos editoriales. *Kronos,* 11*,* 10-15.

Teixes Argilés, F. (2014). *Gamificación. Editorial UOC*.

Turrillas, P. (2016). Gamificación y educación: Claves para el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas. RIED. Revista de Investigaciones en Educación, 19(1), 137-155. doi.org/10.5944/ried.19.1.14453

Villalba, S. M. (2016). Reseña" Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula". *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (55), a332-a332.

Vintimilla, J. A. (2015). Gamificación y aprendizaje: Una revisión sistemática de la literatura. RIED. Revista de Investigaciones en Educación, 18(2), 119-144.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review, 30*, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

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

6 ANEXOS

ANEXO I. Rúbrica evaluación docente (actuación grupal) y lista de control actitudinal por el docente



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/EZxwXeeCzjxIhG62AO4imaYBqyPhvAgCpXeAIap3UjmXIQ

ANEXO II. Fichas grupales de Genially

Equipo 1:



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/EV_y2af-x9pOgJYBek-usY8BPgexoaEkohmJCFOOwDwN7g

Equipo: 2:



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/ERjcmWp2IMJDvnLdeOjxJ7kB7KV-KJtdZccCHM32NYmS5g

Equipo 3:



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/EVaAWov3STRMjHTXNflw7twBF5_Arnrg4RAqgo1uMuZA_Q

Equipo 4:



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/EXjHP_gJKpJNr5NMcJMumMgBCMOHOHj95bTJXyQ0iHNMqQ

Equipo 5:



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/EXGkvoGxb_BHmUNmNS_1aAoBMSv_lAS9Fxdg1YebSaPPeQ

Equipo 6:



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/Ee-PWLCEKbhFmq36aN3nBaQBWmVctzYLiyJIcJqCNI8CjA

ANEXO III. Tabla de puntuaciones por sesión.



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/EePihw1CN8JKpriCikyB5mIBXXaL-ByoctzGLrqD66p5Xg

ANEXO IV. Tabla de insignias y misiones.

A lo largo de la unidad didáctica se han planteado ocho misiones correspondientes a cada una de las sesiones de trabajo. Cada misión está asociada a una insignia simbólica que refuerza el enfoque gamificado y sirve como mecanismo de reconocimiento del progreso individual y grupal.

Las insignias actúan como incentivo motivacional y permiten hacer un seguimiento visible de los logros alcanzados. Para su obtención, se han establecido criterios claros y vinculados a la participación, la expresión corporal, la cooperación y la creatividad, los cuales se detallan en la siguiente tabla.



https://1drv.ms/w/c/c1079e2fc6707c57/EULTqwwlnYJLrWSGLJSo38wBcIzId9qQHZetpqweKNI2Yg