

2023-07-04

## Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de valores a través de la Educación Física

Sergio Moneo Benítez

Universidad de Barcelona, sergiomoneo@ub.edu

Ramón Ruiz Pericás

Generalitat de Catalunya, rruiz232@xtec.cat

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap>

---

### Citación recomendada

Moneo Benítez, S., y R.Ruiz Pericás. (2023). Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de valores a través de la Educación Física. *Actualidades Pedagógicas*, (79),. doi:<https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss79.10>

This Artículo de investigación is brought to you for free and open access by the Revistas científicas at Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Actualidades Pedagógicas by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact [ciencia@lasalle.edu.co](mailto:ciencia@lasalle.edu.co).



<https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss79.10>

# Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de valores a través de la Educación Física

*Sergio Moneo Benítez*

sergiomoneo@ub.edu  ORCID: 0000-0002-6934-0578  
Universidad de Barcelona

*Ramón Ruiz Pericás*

rruiz232@xtec.cat  ORCID: 0000-0001-5469-3154  
Generalitat de Catalunya



*Resumen:* Las metodologías activas han adquirido gran protagonismo en la actual educación escolar. La gamificación o el aprendizaje basado en juegos se han erigido como nuevos métodos para fomentar el aprendizaje significativo a partir del juego. A pesar de esto, parece que los juegos de mesa han quedado relegados al pasado, por obviar su posible relevancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Con el propósito de valorar su aplicación y el desarrollo de valores, este artículo presenta una propuesta de adaptación de La Oca, El Cluedo y El Party a la Educación Física escolar. Mediante la información obtenida de los estudiantes participantes y la docente del área, se presentan los resultados de este estudio de caso.

1

*Palabras clave:* metodologías activas; gamificación; aprendizaje basado en juegos; valores; Educación Física.

Recibido: 22 abril 2022

Aceptado: 8 noviembre 2022

Publicación final: 31 de agosto de 2023

---

Para citar este artículo: Moneo-Benítez, S., & Ruiz-Pericás, R. (2023). Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de valores a través de la Educación Física. *Actualidades Pedagógicas*, (79), e1666. <https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss79.10>



*Abstract:* Active methodologies have acquired great prominence in current school education. Concepts such as Gamification or Game-Based Learning have emerged as new methods to promote meaningful learning from games. Together with the rise of new technologies, it seems that board games have been relegated to the past, ignoring their possible relevance in teaching-learning processes. In order to assess its application and the development of values, this article presents a proposal to adapt La Oca, El Cluedo and El Party in school Physical Education. Through the information obtained by the participating students and the teacher of the area, the results of this case study are presented.

*Keywords:* Active methodologies; gamification; game-based learning; values; physical education.



## **Introducción**

Desde un punto de vista lúdico, el juego ha sido un elemento contemporáneo en toda época. Su práctica se encuentra en el infante antes de su etapa escolar por lo que puede afirmarse que es esencial en su aprendizaje (Tonucci, 2015). En un contexto educativo, su correcta aplicación permite potenciar la creatividad y la innovación a nivel personal, así como fomentar la socialización mediante la mejora de la comunicación (González, 2015). Por lo tanto, se concibe el gran valor del juego como herramienta metodológica. Sin embargo, es posible que todo su potencial no haya sido aprovechado (Sánchez, 2021); con el propósito de dar un paso más en este sentido, en la actualidad han emergido nuevos conceptos sobre metodologías activas que han adquirido cierta presencia en el mundo educativo. En la propia práctica docente, la utilidad de estas metodologías reside en otorgar el protagonismo al estudiantado —la enseñanza se centra en el discente—, de tal manera que el profesor sea un guía para la consecución del aprendizaje (Serna et al., 2013).

Si bien este rasgo define a las metodologías activas más actuales, estas ya se reconocían en la Escuela Nueva cuando, a finales del siglo XIX, se concebía que el estudiante debía *hacer* en lugar de *no hacer*, es decir, debía actuar en lugar de permanecer pasivo (Negre & Carrión, 2020). No obstante, en la última década han emergido conceptos como gamificación y aprendizaje basado en juegos (ABJ), cuya funcionalidad desde un pensamiento lúdico incide en la mejora de la metacognición, el diálogo y la capacidad de resolver situaciones mediante la toma adecuada de decisiones (Werbach & Hunter, 2014).

Los anteriores constructos difieren ligeramente entre sí, pero ambos remiten al juego como recurso metodológico. En cuanto a la gamificación, la creación de espacios lúdicos que motiven al estudiante es un recurso propio de esta (Kapp, 2012). Más allá del elemento motivacional, su diseño enfatiza que exista una finalidad pedagógica que permita utilizar el aprendizaje fuera de la escuela, es decir, en un contexto real (Foncubierta & Rodríguez, 2014). Se alude aquí a la experiencia de Fernández (2018),

cuyo diseño de un Escape Room, en forma de taller, fomenta el aprendizaje cooperativo a través de diversas actividades gamificadas, así como al uso de videojuegos que Gómez et al. (2018) utilizaron para recrear experiencias de gamificación. De manera complementaria, el análisis documental que con respecto a la gamificación elaboraron León-Díaz et al. (2019) revela la motivación y el aprendizaje que es capaz de generar dicha metodología siempre, cabe indicar, que el docente logre mantener el nivel de atención del estudiantado.

Por su parte, el ABJ posee una finalidad didáctica (un objetivo de aprendizaje) que se logra a partir de la práctica de un juego (Sotoca, 2017). En este sentido, el estudio de Cornellà et al. (2020) también incluyó los Escape Room y destacó a su vez los Serious Games como juegos que van más allá del mero entretenimiento ya que deben permitir el dominio de un contenido en concreto, así como los Breakouts educativos —actividades similares al Escape Room— en los que el objetivo no consiste en escapar de un espacio, sino resolver pistas y solucionar enigmas, pruebas o retos. En este contexto, resulta oportuno mencionar a Sánchez (2021) para resaltar que una de las características más significativas del ABJ reside en ayudar a promover un aprendizaje significativo, así como a evaluar los conocimientos adquiridos.

A partir de estos nuevos constructos vinculados con el juego, es posible pensar que la evolución del pensamiento lúdico ha, en cierto modo, relegado a un segundo plano los juegos de mesa tradicionales, al menos en los procesos de enseñanza-aprendizaje actuales. Un hecho que se acrecienta cuando el estudiantado advierte la falta de interactividad y de tecnología (Martínez-Frías, 2011). A raíz de esto, se planteó la posibilidad de aunar las anteriores metodologías activas y los juegos de mesa tradicionales en el área de la Educación Física (EF). El estudio apuntó a la adaptación de 3 juegos de mesa: La Oca, El Cluedo y El Party (juegos no motrices), a un área escolar donde motricidad se encuentra en el centro del proceso enseñanza-aprendizaje, en una era digital, desde una función educativa orientada al desarrollo de valores.

Considerando el planteamiento descrito hasta el momento, emergió la siguiente pregunta inicial de la investigación: ¿Es posible desarrollar valores personales y sociales mediante la aplicación de juegos de mesa en la EF a partir de la gamificación y del ABJ?

## **Metodología**

Nos situamos en una investigación de carácter cualitativo cercana a las ciencias sociales debido, en esencia, a la interacción humana que tendría lugar. En este sentido, los resultados surgirían a partir de los comentarios procedentes de la información obtenida por los participantes y que, como indica Torres (2021, p. 6), en las investigaciones cualitativas permiten describir posibles cambios en los sujetos. Con relación a este aspecto, y en consonancia con la pregunta inicial de investigación, los objetivos derivados concretados fueron los siguientes:

Objetivo 1: Valorar la adaptación de La Oca, El Cluedo y El Party en el área de EF.

Objetivo 2: Obtener evidencias relativas al desarrollo de valores en la EF mediante la adaptación de juegos de mesa clásicos.

Respecto al método de investigación, se escogió el estudio de caso al comprender que el proceso de investigación iniciaba con el marco teórico, el cual podría generar una teoría sin ser necesaria una muestra representativa (Martínez, 2006, p. 169). En este orden de ideas, el estudio de caso resultaba el método más oportuno para lograr observar y analizar una única realidad de forma específica (Stake, 1998).

5

## **Contexto del estudio**

En relación con dicha realidad, el proceso metodológico del estudio se aplicó en un centro escolar situado en el distrito de Gràcia, de la ciudad de Barcelona. Siguiendo las recomendaciones de Stott y Ramil (2014), se estableció contacto con la dirección del centro semanas antes del proceso empírico. En este periodo se realizaron las presentaciones, se expusieron los objetivos planteados y se argumentó el proceso mediante el cual se pretendía lograrlos. Aceptada la implementación del estudio en el centro escolar, en el proceso participaron 43 alumnos de 5º curso de la etapa de primaria distribuidos en 2 grupos-clase (21 en el grupo A y 22 en el grupo B). Las edades de los estudiantes estaban comprendidas entre los 9 y 11 años. Dentro de cada grupo-clase existía una gran correspondencia entre el número de niños y niñas, de tal manera que en el grupo A nos

encontramos con 11 niños y 10 niñas, mientras que en el grupo B había 11 niños y 11 niñas.

Más allá de las aportaciones del conjunto del estudiantado, se valoraron las opiniones y reflexiones expuestas por la docente del área de EF, puesto que estuvo presente en el desarrollo de las sesiones prácticas con ambos grupos y, como experta en la aplicación y desarrollo de sesiones prácticas, su opinión resultaba esencial en este estudio.

Semanalmente, cada grupo realizó 2 sesiones de EF de duración distinta; los martes disponían de 1 hora y los viernes de 1 hora y media<sup>1</sup>. Para la aplicación de juegos de mesa, se diseñaron 3 sesiones en las que, respectivamente, se adaptaban La Oca, El Cluedo y El Party. Debido a la estructura y complejidad de la propuesta didáctica, las sesiones solo se efectuaron los viernes. No obstante, con el propósito de afianzar los valores personales y sociales propios de cada sesión y obtener información más fiable de los participantes en el estudio, la propuesta didáctica se desarrolló 2 veces en cada grupo escolar (Tabla 1). En este sentido, si bien el diseño de las pruebas era el mismo para La Oca y El Party, la idiosincrasia de El Cluedo generó que la segunda historia detectivesca fuese distinta con respecto a la primera. En conjunto, el proceso experimental se materializó en 12 sesiones efectuadas en 6 semanas.

**Tabla 1.** Sesiones de los juegos implementados en la propuesta didáctica según grupos-clase

N.º DE SESIÓN	JUEGO	GRUPO - CLASE
1 y 4	La Oca	A
1 y 4	La Oca	B
2 y 5	El Cluedo	A
2 y 5	El Cluedo	B
3 y 6	El Party	A
3 y 6	El Party	B

<sup>1</sup> Debido a que se iba a recoger y dejar al estudiantado al aula ordinaria, el tiempo real de práctica disminuía, respectivamente, a 45 y 70 minutos.

## Propuesta didáctica

Previo al diseño de la propuesta didáctica, se valoraron diversos aspectos. En primer lugar, en términos globales, se advirtió que resultaba más sencillo intentar aplicar en el salón de clases juegos más actuales debido a que, como argumenta Sánchez (2021), desde su creación ya se tiene presente una esencia didáctica. Sin embargo, la adaptación de los juegos de mesa clásicos no proporcionaba esta ventaja. En otro orden, las metodologías activas que se pretendían utilizar en este estudio determinaban que los estudiantes debían de estar realizando una labor mientras el docente los observaba (Negre & Carrión, 2020). Por otra parte, la competencia motriz debía estar muy presente en la EF, lo cual suponía mayor dificultad para la adaptación en el área de los 3 juegos de mesa, sin perder la esencia de estos. Teniendo en cuenta esta serie de aspectos, las tablas 2, 3 y 4 muestran el diseño de los 3 juegos de mesa para área de EF.

**Tabla 2.** Diseño del juego: La Oca

LA OCA
Principales valores a desarrollar: Autosuperación, colaboración, cooperación, empatía, gestión de la frustración, respeto hacia los compañeros y por las normas establecidas.
Cantidad de jugadores y Formación: Entre 21-22 participantes distribuidos en 4 grupos.
Objetivo: Arribar primero a la casilla de llegada.
Preparación previa: El tablero de casillas se dispone en una cartulina (o se dibuja) en un lugar visible para todos (una pizarra, el suelo, etc.,). Se forman 4 grupos, cada uno con un dado y una ficha que determinará su posición en el tablero.
Metodología: Los/as participantes deberán realizar las situaciones de juego determinadas en las casillas de manera autónoma. Si bien el/la docente intervendrá siempre que lo considere necesario, el transcurso del juego tendrá a los/as participantes como protagonistas.
Desarrollo: En el inicio, los 4 grupos lanzan su dado. En el caso de que a dos (o más) grupos les salga el mismo número, volverán a lanzar hasta que sea distinto. De esta forma se evita un colapso inicial ya que cada grupo empieza realizando un reto diferente. Cada grupo tendrá una tarjeta de control en la que deberá ir señalando el reto superado, así como, en el caso de haber tenido que repetirlo, las veces que se ha superado cada reto en cuestión. Si cerca del final les sale un número más alto que aquel necesario para llegar a la casilla final, deberán retroceder tantas casillas como números de más hayan sacado en el dado. El estudiantado que haga trampas no podrá realizar las siguientes 2 pruebas del juego.
Material: 4 tarjetas de control, tarjetas con los retos, dados, 4 fichas para el tablero, aros de plástico, pelotas de tenis, fichas de Acrosport, una tela o manta, bloques de plástico, pelotas de baloncesto, bancos de madera y colchonetas.
CASILLA 1: Salida.

## LA OCA

CASILLA 2: Todos debéis tomaros de la mano formando un círculo y, sin soltaros, lograr trasladar un aro entre vosotros 3 vueltas.

CASILLA 3: Utilizando pelotas de tenis debéis de colaborar y ayudaros para realizar, como mínimo, los siguientes malabares:

- 2 personas, 1 malabar distinto con 1 pelota.
- 2 personas, 2 malabares distintos con 2 pelotas.

CASILLA 4 (POSADA): Excepto un compañero, quien contará los segundos en voz alta, todos debéis simular que estáis dormidos durante 60 segundos para seguir tirando el dado.

CASILLA 5: Debéis realizar una figura de Acrosport en la que intervengan 4 de las 5 personas del grupo. La persona que no intervenga en la figura debe ayudar a su creación.

CASILLA 6 (OCA): Para llegar a la siguiente OCA y lanzar el dado, todos debéis correr hacia vuestra profesora, tocar su brazo izquierdo y regresar a pata coja.

CASILLA 7: Todo el grupo se sitúa encima de una gran tela. Sin que nadie pueda tocar el suelo, debéis conseguir darle vuelta para seguir tirando el dado.

CASILLA 8 (PUENTE): Todos debéis de pasar un río utilizando bloques de plástico que colocaréis a medida que avancéis. Si alguien toca el agua (suelo) todos regresaréis al inicio del puente. Si lo conseguís en menos de 3 minutos pasáis al siguiente puente. En caso contrario, volvéis a tirar el dado.

CASILLA 9: Excepto una persona, el resto del grupo se estira en el suelo mirando hacia arriba, muy juntos uno al lado del otro. El compañero que esté de pie se tumbará encima del primero de la misma manera. El resto del grupo girará sobre su eje para trasladar al compañero situado encima. Cuando llegue al final, se tumbará al lado del último y el primero se levantará para realizar la misma acción. Así hasta que todo el mundo sea trasladado por encima de sus compañeros.

CASILLA 10: Cada uno cogerá una pelota de baloncesto, excepto un integrante del grupo. Todos debéis lanzar vuestra pelota al aire al mismo tiempo y, sin que ninguna toque el suelo, lograr coger una pelota distinta a la que hayáis lanzado. Hay que realizar esta acción 5 veces para seguir tirando el dado.

CASILLA 11 (OCA): Para llegar a la siguiente OCA y lanzar el dado, todos debéis correr hacia vuestra profesora, tocarle el brazo derecho y regresar a pata coja.

CASILLA 12: Todos debéis tomaros de la mano formando un círculo y, sin soltaros, lograr trasladar 2 aros realizando una vuelta en una dirección y otra vuelta en la dirección contraria.

CASILLA 13 (LABERINTO): Retrocedéis a la casilla 5 y debéis realizar la tarea (en el caso de haberla realizado anteriormente, la figura deberá ser distinta).

CASILLA 14: Utilizando pelotas de tenis debéis de colaborar y ayudaros para realizar, como mínimo, los siguientes malabares

- 2 personas, 1 malabar distinto con 2 pelotas.
- 1 persona, 1 malabar con 3 pelotas.
- 2 personas, 1 malabar en pareja con 4 pelotas.

CASILLA 15: Debéis realizar una figura de Acrosport en la que intervengan todas las personas del grupo para seguir tirando el dado.

CASILLA 16 (OCA): Para llegar a la siguiente OCA y lanzar el dado, todos debéis correr hacia vuestra profesora, tocarle el pie izquierdo y regresar dando saltos con los pies juntos.

<b>LA OCA</b>
CASILLA 17: Debéis hacer una fila uno detrás de otro y flexionar la rodilla derecha hacia atrás. Todos debéis de agarrar el pie derecho del compañero situado delante y avanzar lo máximo posible en 10 saltos. Si alguien suelta el pie del compañero o el grupo se cae, debéis empezar de nuevo.
CASILLA 18 (POZO): Para poder salir del pozo, todos debéis de trepar por una espaldera pisando sobre cada listón de madera, tocar la última barra y regresar del mismo modo. En el caso de que no haya espalderas, deberéis subir y bajar de un banco de madera 10 veces.
CASILLA 19: Todos estáis sobre una colchoneta. Sin que nadie pueda tocar el suelo, debéis de lograr darle vuelta para seguir tirando el dado.
CASILLA 20 (PUENTE): Os encontráis en un puente que cruza un río y un compañero no puede caminar. El resto debéis de transportarlo sin que toque el agua (desde el inicio de la pista hasta la mitad y vuelta al inicio). Si no conseguís llegar a la mitad de la pista en menos de 20 segundos o no regresáis al inicio en menos de otros 20 segundos, pasáis al puente anterior. Si lo conseguís, volvéis a tirar el dado.
CASILLA 21 (OCA): Para llegar a la siguiente OCA y lanzar el dado, todos debéis correr hacia vuestra profesora, tocarle el pie derecho y regresar dando saltos con los pies juntos.
CASILLA 22: Excepto una persona, el resto del grupo se estirará en el suelo mirando hacia arriba, muy juntos uno al lado del otro. El compañero que esté de pie se tumbará encima de manera transversal. El resto del grupo girará sobre su eje para trasladar al compañero situado encima. Cuando llegue al final, se tumbará al lado del último y el primero se levantará para realizar la misma acción. Así hasta que todo el mundo sea trasladado por encima de sus compañeros.
CASILLA 23 (POSADA): Excepto un compañero, quien contará los segundos en voz alta, todos debéis simular que estáis dormidos durante 60 segundos para seguir tirando el dado.
CASILLA 24: Con la ayuda de los compañeros, 4 de vosotros debéis de botar 2 pelotas de baloncesto, una en cada mano, durante 30 segundos. Solo así podréis seguir tirando el dado.
CASILLA 25 (CÁRCEL): Para poder salir de la cárcel y seguir tirando el dado, todos debéis realizar 10 saltos continuos con un solo pie en menos de 20 segundos.
CASILLA 26 (OCA): Si habéis caído en esta OCA, debéis retroceder a la anterior, pero antes, todos debéis ir hacia vuestra profesora dando saltos con los pies juntos, dar una vuelta alrededor de ella corriendo y regresar a pata coja. Luego lanzareis el dado.
CASILLA 27: Debéis de subiros a un banco de madera. Una vez todos estéis arriba, la profesora os dirá cómo ordenaros (edad, altura, etc.), pero no podréis bajaros del banco.
CASILLA 28 (CALAVERA): Regresáis a la casilla 1.
CASILLA 29: Todo el grupo debe pasarse una pelota de baloncesto 10 veces en menos de 15 segundos. Un compañero del grupo contará en voz alta.
CASILLA 30: Llegada.

**Tabla 3.** Diseño del juego: El Cluedo

<b>EL CLUEDO</b>
Principales valores a desarrollar: Colaboración, cooperación, empatía hacia personas con movilidad reducida y dificultad visual, respeto hacia los compañeros y por las normas establecidas, gestión adecuada del estrés, así como de la derrota y la victoria.

## EL CLUEDO

Cantidad de jugadores y Formación: Entre 21-22 participantes distribuidos en 4 grupos.

Objetivo: Averiguar quién es el asesino, qué utilizó, el lugar en el que cometió el crimen, el día y la hora aproximada en que lo hizo.

Metodología: La profesora iniciará el juego explicando la situación inicial del crimen. A partir de aquí, los/as participantes deberán ir realizando los respectivos desafíos. El/la docente no debería tener intervenir, pero siempre que lo considere necesario deberá gestionar cada situación que pueda surgir.

Preparación previa: Se establecen 6 espacios que corresponden a la realización de un desafío distinto. En cada espacio hay un escrito con el desafío a realizar y 4 sobres de distinto color con una pista sobre el crimen. Se forman 4 grupos y a cada grupo se le asigna un color, el cual corresponderá al sobre por abrir una vez superado cada desafío. La funcionalidad de los sobres de colores recae en minimizar el riesgo de que 2 grupos se encuentren en un mismo desafío. Así, los sobres contienen los mismos retos y pistas, pero en orden distinto. No obstante, es posible que 2 grupos se encuentren en función de lo que tarden en superar cada desafío.

Desarrollo: El juego se inicia cuando la profesora expone el planteamiento inicial del crimen. Con el propósito de conseguir las pistas que ayuden a resolver todos los aspectos del caso, cada grupo debe superar los desafíos. Al inicio, la profesora envía a cada grupo a un desafío distinto. Cuando el grupo logre superarlo, podrá abrir el sobre del color correspondiente para obtener otra pista. A continuación, irán al siguiente desafío según el orden de número. Es decir, si un grupo empieza en el desafío 5, el siguiente al que deberán ir será el 6. En el caso de que empiecen por el desafío 6, deberán ir al desafío 1. Así hasta completar todos los desafíos y descubrir los diferentes sucesos del crimen.

Material: Notas con el desafío a superar, notas de las pistas, pelotas medicinales, bancos de madera, gafas de visibilidad reducida y nula (en su defecto cintas o telas), pelotas de baloncesto, zancos altos (en su defecto zancos bajos).

PLANTEAMIENTO DEL 1er CRIMEN (SESIÓN 2): El señor Pérez, maestro de Música de la escuela Torel, ha sido asesinado.

Solución: El director de la escuela, el señor Pons, cometió el crimen con un bolígrafo. Sucedió el viernes en el gimnasio, aproximadamente a las 12:00 horas.

PLANTEAMIENTO DEL 2do CRIMEN (SESIÓN 5): La señorita Buendía, directora del único gimnasio de la ciudad, fue asesinada.

Solución: Toni, conserje del gimnasio, cometió el crimen envenenándola con productos químicos. Sucedió el miércoles en el comedor de la casa de Rubén y la señorita Buendía, aproximadamente a las 19:00 horas.

DESAFÍO 1: De uno en uno, todos debéis subir, pasar por encima del banco y bajar con las gafas de visibilidad reducida puestas. El grupo debe ayudar a cada persona evitando que se haga daño. Solo hay un par de gafas, así que para que una persona pueda subir, debe esperar a que el compañero baje. Todos debéis pasar por el banco 3 veces, pero ninguno puede realizar la acción 2 veces seguidas.

PISTA (sesión 2): La secretaria dice que a las 9:00 horas del martes llegó al colegio un empleado de la empresa ACTUS con 4 cajas de folios, 6 paquetes de bolígrafos y 9 agendas.

PISTA (sesión 5): Los vecinos de la urbanización explican que el martes, cerca de las 23:00 horas, escucharon una discusión entre el monitor de yoga y la señorita Buendía.

### EL CLUEDO

**DESAFÍO 2:** Formáis un círculo, sentados en el suelo. Sin poder mover las piernas, debéis de pasaros una pelota medicinal entre todos 15 veces. No se puede lanzar al compañero situado inmediatamente al lado ni lanzar a la persona de la que has recibido la pelota. Si la pelota toca el suelo, o no es tocada por todo el grupo, volvéis a empezar la cuenta.

PISTA (sesión 2): A las 10:00 horas del miércoles, la jefa de estudios le dijo al conserje que hiciera inventario del material solicitado por el señor Pons hacía 3 semanas y que un empleado de ACTUR había traído el martes.

PISTA (sesión 5): Rubén (casado y monitor de yoga del gimnasio) y Toni (soltero y conserje del gimnasio) son hermanos.

**DESAFÍO 3:** En parejas, cada una cogerá un par de zancos grandes. Una persona de cada pareja se debe subir a los zancos y, con la ayuda de su compañero, lograr realizar 10 pasos seguidos sin caerse. Luego cambiaréis los roles. Si alguien se cae del zanco, debe empezar a contar desde el principio.

PISTA (sesión 2): A las 11:00 horas del jueves, el conserje comprobó el material que el director había solicitado y que un empleado de ACTUS había traído a las 9:00 horas del martes. Se dio cuenta que faltaban 1 bolígrafo, 2 agendas y 1 caja de folios.

PISTA (sesión 5): Rubén es el marido de la directora del gimnasio y el lunes descubre que ella quiere abandonarlo llevándose todo el dinero que habían ahorrado durante años.

**DESAFÍO 4:** Formáis un círculo de pie. Debéis colocar vuestro brazo hábil detrás de la espalda. Utilizando solo el brazo no hábil, debéis de pasaros una pelota de baloncesto 10 veces. Si la pelota cae al suelo o no es tocada por todos, empezaráis desde el principio.

PISTA (sesión 2): Los estudiantes de 5<sup>º</sup> están en el recreo de 11:30 a 12:00 horas cada día. Cuando el viernes regresaban al aula, vieron que el señor Pons salía corriendo del gimnasio.

PISTA (sesión 5): Una pareja de recién casados explica que a las 7:00 horas del miércoles por la tarde, un señor salía tosiendo de la casa del monitor de yoga del gimnasio, pero que no lograron identificar su cara a causa de la nube de polvo y humo que se extendía.

**DESAFÍO 5:** Formáis pareja. Una persona se coloca unas gafas de visibilidad nula y la otra persona (guía) se sitúa detrás con sus manos encima de los hombros del compañero. Cada pareja debe llegar hasta la profesora y rodearla dando una vuelta. En ese momento cambiaréis los roles y regresaréis al lugar del desafío. La persona invidente deberá ir con los brazos estirados. El guía no puede hablar, solo puede guiar al compañero mediante las siguientes consignas:

Camina: las 2 manos sobre sus hombros.	Gira a la izquierda: toque en el hombro izquierdo.
Gira a la derecha: toque en el hombro derecho.	Para: Ligeros toques en la espalda.

PISTA (sesión 2): El señor Pérez, la señora Ruibarbo, el señor Pons y la señorita García discutieron el jueves a las 18:00 horas.

PISTA (sesión 5): Rubén le explica al conserje del gimnasio que su mujer quiere irse con todo su dinero.

**DESAFÍO 6:** Tenéis que recorrer la pista pisando en cada una de las 4 esquinas, pero 2 personas del grupo no pueden mover las piernas. Pensad cómo vais a llevarlas y efectuarlo. Al regresar, cambiad los compañeros sin movilidad y realizad el transporte de modo diferente.

PISTA (sesión 2): El viernes a las 9 de la mañana, la secretaria recibe una llamada de la empresa ACTUS en la que se disculpan porque se han dado cuenta que en la entrega del pedido solicitado faltaban 2 agendas y 1 caja de folios.

PISTA (sesión 5): A Toni le encantan sus plantas y sabe combinar productos químicos para que siempre crezcan.

**Tabla 4.** Diseño del juego: El Party

EL PARTY	
	Principales valores a desarrollar: Expresión y comunicación corporal, atención y escucha, reflexión, responsabilidad individual dentro de un grupo, participación, colaboración, cooperación, honestidad, autonomía e iniciativa.
	Cantidad de jugadores y Formación: Entre 21-22 participantes distribuidos en 4 grupos.
	Objetivo: Superar las pruebas necesarias para llegar a la casilla final.
	Metodología: El estudiantado tiene la mayor responsabilidad durante todo el juego y, por lo tanto, es el principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, la profesora deberá intervenir siempre que lo considere necesario.
	Preparación previa: El tablero de casillas se dispone en una cartulina (o se dibuja) en un lugar visible para todos (una pizarra, el suelo, etc.). Se forman 4 grupos, cada uno con un dado y una ficha que determinará su posición en el tablero. El juego original consta de pruebas a realizar según 5 temáticas: mímica, dibujo, tarareos – sonidos, definición y pregunta. Sin embargo, para la adaptación del juego a la EF se despliegan las 4 siguientes: mímica, dibujo, acción y pregunta. Por lo tanto, se crean 4 espacios en la pista, cada uno dedicado a una de estas 4 temáticas. En cada estación, deben colocarse hacia abajo 10 tarjetas de pruebas. Así, en total se necesitan 40 tarjetas de pruebas.
	Desarrollo: Para evitar un colapso inicial de grupos en una misma estación, al inicio del juego la profesora asignará una primera temática (estación) a cada grupo. Cuando cada grupo llegue a su estación, levantará la primera tarjeta, realizará la prueba descrita y, una vez superada, se la llevarán a la profesora. A partir de aquí, podrán tirar el dado y empezar a jugar según el tablero. El alumnado que haga trampas no podrá realizar las siguientes 2 pruebas del juego.
	Material: Dados, 4 fichas para el tablero, tarjetas con las 40 pruebas, pelotas de espuma, aros, conos, cuerdas (grandes y pequeñas), bancos de madera, pelotas medicinales y pelotas de baloncesto.
PRUEBAS DE MÍMICA: CADA PRUEBA DEBE REALIZARSE MÍNIMO DURANTE 5 MINUTOS PARA SER VÁLIDA	
	MÍMICA 1: Os encontráis en la película <i>Frozen</i> . Tenéis que acordar quién hace un personaje distinto y representar una escena de la película.
	MÍMICA 2: Tenéis que construir un pequeño circuito de Fórmula 1 con los conos que tenéis disponible. Cuando esté hecho, debéis decidir cuántas vueltas hay que dar para ganar. Uno de vosotros será el encargado de dar la salida y, seguidamente, simularéis que estáis en el gran premio de F1.
	MÍMICA 3: Despertáis y descubrís que cada uno es un animal de la selva. Debéis decidir qué animal sois y representar sus gestos y acciones.
	MÍMICA 4: Por parejas, una persona simula que es el espejo en que se está mirando su compañero, así que deberá reflejar los mismos movimientos que haga. Transcurridos 2-3 minutos, cambiáis los roles.
	MÍMICA 5: Os encontráis en un río y solo tenéis canoas para poder pasarlo. Debéis simular que cogéis las canoas y que os adentráis en el río. Sin embargo, a los pocos segundos descubrís que estáis en peligro, el agua baja muy rápido y tenéis que sortear giros. Al final, llegáis a una cascada.
	MÍMICA 6: Tenéis que simular que sois tenistas y que está a punto de empezar vuestro partido más importante. Tras unos segundos de práctica, debéis de iniciar los partidos uno contra otro (o en parejas).

**PRUEBAS DE MÍMICA: CADA PRUEBA DEBE REALIZARSE  
MÍNIMO DURANTE 5 MINUTOS PARA SER VÁLIDA**

MÍMICA 7: Tenéis que moveros e interactuar entre vosotros como si fuerais un robot al que se le están gastando las pilas y, poco a poco, deja de moverse.

MÍMICA 8: Un integrante del grupo esconderá una pelota de espuma mientras el resto tiene los ojos cerrados. La persona regresará con sus compañeros y, con su cuerpo, pero sin utilizar los brazos, deberá guiarles para que encuentren la pelota. La prueba será realizada cuando 3 personas distintas escondan y encuentren la pelota en 3 lugares diferentes.

MÍMICA 9: Despertáis y descubrís que cada uno es un superhéroe distinto. Tenéis que acordar quién es cada uno y representar escenas de la película en la que aparezcan.

MÍMICA 10: Os encontráis en una de las películas de *Harry Potter*. Tenéis que acordar quién hace un personaje distinto y representar una escena de la película.

**PRUEBAS DE DIBUJO: SE DEBE RESPONDER DE FORMA  
ADECUADA PARA SEGUIR JUGANDO**

DIBUJO 1: Con vuestro cuerpo, pero sin utilizar las manos, uno de vosotros debe dibujar en el aire la palabra CALOR y el grupo debe acertarla.

DIBUJO 2: Por parejas, una persona se estira en el suelo creando la forma de una letra. El compañero debe acertar la letra. Se cambian los roles para que cada persona forme, en total, 3 letras distintas.

DIBUJO 3: En parejas, una persona debe escribir con su dedo en la espalda del compañero una palabra, la cual debe intentar averiguar. Cuando lo consiga, cambiáis los roles. Posteriormente, cambiáis las parejas para dibujar nuevas palabras.

DIBUJO 4: Con vuestro cuerpo, pero sin utilizar las manos, uno de vosotros debe dibujar en el aire la palabra FRÍO y el grupo debe acertarla.

DIBUJO 5: Excepto un observador, todo el grupo debe formar una palabra de 3 sílabas. El observador debe descubrir la palabra formada. Una vez descubierta, otro compañero hará de observador y el anterior se incorporará al grupo para formar una nueva palabra de 3 sílabas.

DIBUJO 6: El grupo forma una fila. El primero piensa una palabra y avisa al compañero que tiene delante. Cuando se gire, el primero dibujará en el aire, con la cabeza la letra. Este realizará el mismo proceso con el compañero de delante. Al llegar al último, este dirá qué palabra cree que es y se descubrirá si es la misma que la dibujada al inicio. Se cambian posiciones y se realiza la prueba 3 veces más.

DIBUJO 7: Con vuestro cuerpo, pero sin utilizar las manos, una persona dibujará en el aire la palabra COLEGIO y el grupo debe acertarla.

DIBUJO 8: En parejas, una persona debe trazar con su dedo en la espalda del compañero un dibujo, el cual debe intentar averiguar. Cuando lo consiga, cambiáis los roles. Posteriormente, cambiáis las parejas para hacer nuevos dibujos.

DIBUJO 9: Excepto un observador, todo el grupo debe formar una palabra de 4 sílabas. El observador debe descubrir la palabra formada. Una vez descubierta, otro compañero hará de observador y el anterior se incorporará al grupo para formar una nueva palabra de 4 sílabas.

DIBUJO 10: Con vuestro cuerpo, sin utilizar las manos, una persona dibujará en el aire la palabra DEPORTE y el grupo deberá acertarla.

**PRUEBAS DE ACCIÓN: EL ESTUDIANTADO DEBE COMPLETAR  
CADA ACCIÓN PARA QUE SEA VÁLIDA**

ACCIÓN 1: Debéis de transportar a un compañero al otro lado de la pista, pero todos tenéis que estar en contacto con la persona transportada. Luego se debe cambiar de compañero y realizar la misma acción 3 veces.

ACCIÓN 2: Tenéis que coger un aro grande, meteros dentro y avanzar 10 pasos sin que ninguno pueda salirse. Posteriormente deberéis realizar la misma acción, pero efectuando 10 pasos hacia atrás.

ACCIÓN 3: Por parejas, debéis uniros los tobillos con cuerdas pequeñas, llegar a la mitad de la pista y regresar. Debéis realizar la misma acción 3 veces cambiando de pareja en cada ocasión.

ACCIÓN 4: Todos debéis pasar por encima de un banco de madera 3 veces. La 1ª vez normal, la 2ª utilizando 4 apoyos y la 3ª reptando.

ACCIÓN 5: Tenéis que ir desde un extremo de la pista hasta el otro saltando como un canguro. La vuelta la debéis de saltar como una rana. Tenéis que repetir la acción 2 veces.

ACCIÓN 6: Por parejas, una persona se sienta en el suelo. El compañero de pie debe ir lanzándole una pelota de espuma y el que está sentado debe cogerla sin que toque el suelo y sin levantarse para devolvérsela. El compañero de pie debe ir dificultando la trayectoria de la pelota para que el compañero tenga que esforzarse por cogerla sin levantarse. Cada 10 lanzamientos se cambian los roles. Se cambian las parejas 2 veces.

ACCIÓN 7: Todos formaréis parejas excepto una persona. Cada pareja debéis formar el agarre conocido como *sillita de la reina* (un agarre entre manos, muñecas y brazos). La persona sin pareja se sentará en la *sillita de la reina* y tendrá a otra pareja delante. La pareja con la persona debe impulsarla a la *sillita de la reina* de la pareja situada delante. La acción se debe realizar 2 veces. Posteriormente será otra persona la que se sienta en la *sillita de la reina* y sea impulsada.

ACCIÓN 8: Por parejas, una persona se coloca en cuadrupedia mirando hacia arriba. El compañero le pondrá una pelota de espuma encima del estómago para que la transporte desde un extremo de la pista al otro. Si la pelota cae, el compañero la volverá a situar encima del estómago del compañero. Luego cambiarán los roles.

ACCIÓN 9: En tríos, debéis uniros los tobillos con cuerdas pequeñas, llegar a la mitad de la pista y regresar. Debéis realizar la misma acción 3 veces cambiando los integrantes de cada trío en cada ocasión.

ACCIÓN 10: Cada uno botad una pelota de baloncesto desde lo más arriba hasta lo más cerca del suelo que podáis. Primero con una mano y luego con la otra. A continuación, sentaros en el suelo, botad la pelota y, sin dejar de botarla, levantaros del suelo y volveros a sentar.

**PRUEBAS DE PREGUNTA: UNA PERSONA, CADA VEZ DISTINTA, COGERÁ LA TARJETA.  
ANTES DE HACER LA PREGUNTA, EXPLICARÁ QUÉ DEBE HACER EL GRUPO. EL GRUPO  
DEBE EMPEZAR A REALIZAR LO QUE SE DESCRIBE EN LA TARJETA Y SEGUIR CON LA  
PRUEBA HASTA DECIR LA RESPUESTA CORRECTA**

PRUEBA PREGUNTA 1: Todo el grupo se une para que solo toquen el suelo 5 manos y 6 pies.  
Pregunta: ¿Cuántos equipos de fútbol participan en la liga española?  
Respuesta: 38.

PRUEBA PREGUNTA 2: Individualmente, debéis mover un aro alrededor de vuestra cintura.  
Pregunta: ¿Cuántos jugadores hay en un partido de hockey sobre césped?  
Respuesta: 22 jugadores; 11 en cada equipo.

<b>PRUEBAS DE PREGUNTA: UNA PERSONA, CADA VEZ DISTINTA, COGERÁ LA TARJETA. ANTES DE HACER LA PREGUNTA, EXPLICARÁ QUÉ DEBE HACER EL GRUPO. EL GRUPO DEBE EMPEZAR A REALIZAR LO QUE SE DESCRIBE EN LA TARJETA Y SEGUIR CON LA PRUEBA HASTA DECIR LA RESPUESTA CORRECTA</b>
PRUEBA PREGUNTA 3: Todo el grupo debéis saltar a la cuerda grande que moverán 2 compañeros. Pregunta: ¿Dónde se celebraron los Juegos Olímpicos del año 2016? Respuesta: En Río de Janeiro-Brasil.
PRUEBA PREGUNTA 4: Por parejas, debéis de pasaros un aro haciéndolo rodar sin que caiga. Pregunta: ¿Qué animales son propios de la hípica? Respuesta: Los caballos.
PRUEBA PREGUNTA 5: Entre el grupo, pasaros con las manos una pelota medicinal sin que caiga. Pregunta: ¿Cómo se llama la barra cilíndrica que se pasan los atletas de relevos? Respuesta: Testigo.
PRUEBA PREGUNTA 6: Por parejas, os sentáis frente a frente con las rodillas flexionadas y os cogéis de las manos. Levantaros y agacharos sin caer os ni soltaros las manos. Pregunta: Si eres catcher, ue deporte ests practicando? Respuesta: Besbol.
PRUEBA PREGUNTA 7: Entre todo el grupo, pasaros con los pies una pelota de espuma sin que toque el suelo. Pregunta: En que deporte se hace una mele? Respuesta: Rugby.
PRUEBA PREGUNTA 8: Todo el grupo forms un crculo y os cogs de las manos levantando la pierna izquierda hacia atrs y el cuerpo hacia delante. Luego la pierna derecha. As continuamente hasta responder la pregunta de forma correcta. Pregunta: Que deporte consiste en golpear una bola con un putter? Respuesta: El golf.
PRUEBA PREGUNTA 9: Por parejas, os situs juntos espalda con espalda. Tens que intentar agacharos y levantaros sin caer os ni despegar las espaldas. Pregunta: Cuantos jugadores hay en un equipo de curling? Respuesta: 4 jugadores.
PRUEBA PREGUNTA 10: Todo el grupo se une para que solo toquen el suelo 3 manos y 4 pies. Pregunta: Como se llama el proyectil que lanzan los jugadores de bdminton? Respuesta: Volante.

## **Recogida y anlisis de la informacin**

Finalizada la propuesta didctica, se inici la recogida de la informacin. Valorando los objetivos planteados, se consideraron las aportaciones de Tellis (1997) para determinar que la entrevista era la tcnica ms oportuna. No obstante, Hamui-Sutton y Varela-Ruiz (2012) identificaron la tcnica del grupo focal como ms sensible en estudios sobre actitudes y experiencias, aspectos que estaran muy presentes en el estudiantado. De esta manera, con el propsito de conversar con la docente de EF, la cual haba observado y participado en las sesiones de la propuesta didctica,

se diseñó un guion semiestructurado para efectuar una entrevista de tipo focalizado (Flick, 2004). La focalización en dicho guion se orientó hacia 5 aspectos fundamentales:

1. Nivel de transferencia de los juegos de mesa seleccionados a la práctica motriz.
2. Implementación de valores en el alumnado a partir de las respectivas propuestas didácticas de los 3 juegos.
3. Tipología de valores que, potencialmente, hubieran surgido en mayor medida transcurridas las 3 propuestas didácticas.
4. Grado de facilidad o de dificultad sobre la aplicación de las propuestas didácticas.
5. Actitud y predisposición del estudiantado antes y durante el desarrollo de los juegos.

Por su parte, advirtiendo que el número de personas en los grupos focales debía ser de entre 6 y 8 (Mella, 2000), la información de los estudiantes se obtuvo en los diálogos mantenidos en 8 grupos focales, 4 en cada grupo-clase. Concretamente, en el grupo-clase A se realizaron 3 grupos focales de 5 estudiantes y 1 grupo focal de 6, mientras que el grupo-clase B se realizaron 2 grupos focales con 5 estudiantes y 2 grupos focales con 6. Con el consentimiento oportuno, se registraron en vídeo las conversaciones surgidas en los 8 grupos focales, lo cual permitió un posterior análisis de las reacciones individuales del estudiantado.

Con relación a estas reuniones, la intención era que los estudiantes conversaran con tranquilidad y fueran capaces de exponer las vivencias derivadas de las prácticas. A este respecto, como recomiendan Troncoso-Pantoja y Amaya-Placencia (2017), se encontraron los espacios y los momentos adecuados para que el estudiantado se sintiera cómodo, actuando como moderador el investigador principal del estudio. Del mismo modo, se crearon los contextos oportunos para que expresaran sus opiniones con absoluta sinceridad, al saber que este aspecto era fundamental. En suma, para la recogida de toda la información transcurrieron 3 semanas, lo cual se consideró un tiempo adicional de estancia en el centro escolar.

Respecto a la entrevista, una vez formaliza en un documento, se hizo llegar a la docente para que diera la aprobación de la transcripción efectuada. Sin variaciones al respecto, se utilizó el programa informático

Nudist Vivo (N-Vivo) para introducir las opiniones y reflexiones del estudiantado, así como la conversación mantenida con la docente de EF. La entrada de datos en N-Vivo permitió realizar un análisis inductivo del cual surgieron 2 categorías. No obstante, en la segunda de ellas se generaron 2 subcategorías relativas. En conjunto, las categorías se desplegaron de la siguiente forma:

- *Sensaciones relativas a la práctica física de los juegos de mesa clásicos adaptados.*
- *Consecución de valores:*
- *Internos, relativos a la propia persona.*
- *Externos, propios a la convivencia ciudadana y la sociedad.*

Mediante la información vinculada a cada categoría se pretendía el logro de los objetivos del estudio, así como la obtención de una respuesta a la pregunta inicial planteada.

## **Resultados**

En conjunto, existió una gran participación del estudiantado en las reuniones efectuadas en los grupos focales. De un modo específico, todos los estudiantes expresaron sus opiniones en algún momento, excepto los alumnos A4, A14, A17, A21, B1, B15 y B20, los cuales no manifestaron ninguna opinión manteniendo una actitud neutra durante las exposiciones de sus compañeros. Realizado el análisis de los datos obtenidos por parte del estudiantado y la docente de EF, los resultados se presentan a continuación siguiendo la estructura de los objetivos que se consideraron en el inicio.

*Objetivo 1: Valorar la adaptación de La Oca, El Cluedo y El Party en el área de EF.* La práctica de los 3 juegos de mesa en el área de EF fue un elemento aceptado por la gran mayoría del estudiantado. En este sentido, diversos estudiantes valoraron la resolución de los casos en El Cluedo, así como la relevancia de interactuar con los tableros de La Oca y El Party. Sin embargo, este elemento generó un primer intercambio de ideas iniciada por el estudiante A3: *“el tablero hacía que pensara que estaba en el juego”*; sensación confirmada por sus compañeros del grupo focal, excepto por A5, el cual indicó: *“yo creo que el tablero no hacía que estuvieras en ese juego”*.

Esta aportación, que causó un silencio en el grupo, fue completada por él mismo: *“es que estábamos poco rato en el tablero. Casi siempre teníamos que hacer las pruebas”*; reflexión que dio lugar al siguiente diálogo:

A2: *“pero es que en El Party tú tienes que hacer pruebas igualmente”*.

A5: *“en El Party vale, pero en La Oca tú estás todo el rato viendo el tablero”*.

A1: *“ya, pero es más divertido hacer pruebas que no mirar el tablero todo el rato”*.

A5: *“sí, pero no era como jugar a La Oca”*.

A3: *“y entonces cuando te tocaba ir de Oca en Oca o caías en El Pozo, ¿a qué jugabas?”*

En este instante se volvió a generar un silencio en el que se observó que, con cierta reticencia, el estudiante A5 aceptaba lo expuesto por el alumno A3. En un sentido similar, la estudiante A11 indicó: *“yo no he tenido la sensación de jugar a los juegos de mesa”*. Ante esta apreciación, la estudiante A15 declaró al instante: *“Pues El Party es lo mismo, pero más divertido como lo hemos hecho porque hacías las cosas de un lado a otro”*. La estudiante A13 indicó de forma inmediata: *“El Cluedo es lo mismo también, tienes que averiguar quién es el asesino y te van dando pistas”*; opiniones que afirmó el estudiante A12. La estudiante A11 no comentó nada más en este sentido.

Por su parte, en el grupo B, los estudiantes B13 y B14 también expresaron que no creían haber jugado a los juegos de mesa. Sin embargo, las estudiantes B11, B12 y el estudiante B16 argumentaron que sí, lo cual provocó el siguiente debate:

B14: *“no jugamos a los juegos que juegas en casa porque aquí tenías que ir a hacer las pruebas”*.

B11: *“pero tenías que ir a una prueba u otra si caías en un sitio o en otro”*.

B13: *“pero no estabas en el juego, estabas fuera”*; en este instante se mantuvo un silencio.

B11: *“¿cómo que fuera?”*.

B13: *“claro porque tirabas el dado y tenías que ir a otro sitio”*.

B16: *“¿y qué tiene que ver eso?”*.

B14: *“pues que en casa no te vas, te quedas jugando”*.

B12: *“a ver, eso es verdad, pero no tiene nada que ver... porque cuando ibas a hacer una actividad la hacías y tenías que volver al juego. Además que las actividades eran distintas si caías en una casilla u otra”.*

B16: *“y para ganar tenías que llegar al final, como en el juego de mesa”.*

B11: *“es verdad... y en El Cluedo tenías que descubrir al asesino igual que en el juego”.*

Se observó que el estudiante B13 aceptaba lo expuesto por los compañeros B11, B12 y B16, y que el estudiante B14 se mostraba disconforme. Finalmente, respecto a esta categoría, la estudiante B18 también evidenció su escepticismo: *“yo creo que es parecido a los juegos de mesa, pero tampoco es lo mismo”.* El estudiante B21 respondió a su compañera: *“pues yo creo que sí porque se parecían mucho y porque estabas siempre pensando en llegar a la casilla final”*, idea compartida por el estudiante B22. La estudiante B17 argumentó: *“yo creo que no es igual que jugar al juego de mesa, pero es muy parecido... y además las casillas son las mismas”*; reflexiones que afirmaron el resto de estudiantes del grupo, incluido el estudiante B21.

En cuanto a la docente de EF, ella argumentó que las adaptaciones de los juegos al área de EF habían sido fieles a los juegos de mesa originales:

*me parece que había mucho de los juegos reales. Es decir, cuando vi el tablero de La Oca me pareció que era más pequeño, pero claro luego vi las casillas, que eran las mismas que las del juego y demás... me pareció que estaba muy bien. Las de El Party ni te cuento (risas), montar todas esas pruebas por bloques de mímica, dibujo, preguntas... y montarlas para hacer en EF... la verdad es que sí sí, además del mérito (risas), sí que tenía mucha similitud con el juego original.*

*El Cluedo me sorprendió porque, como lo hicieron sin tablero, pensaba que sería algo diferente, pero la verdad es que al ver la estructura de la sesión, las 2 historias, las pistas y demás... claro que es como El Cluedo original, esa es la gracia del juego de mesa cuando juegas, averiguar quién lo ha hecho, cómo y las demás cosas.*

Expuestas las informaciones más relevantes respecto al primero de los objetivos, se consideró, en líneas generales, que las adaptaciones se habían ajustado a los 3 juegos.

*Objetivo 2: Obtener evidencias relativas al desarrollo de valores en la EF mediante la adaptación de juegos de mesa clásicos.* La implementación de valores era el principal objetivo del estudio y, a partir de sus reflexiones,

se apreció que emergieron en diversos estudiantes. Uno de los aspectos más relevantes fue que la gran mayoría del estudiantado había tenido dificultades para realizar ciertas pruebas y retos. Sin embargo, su logro comprendió una superación personal. Al respecto, varios estudiantes de los 8 grupos focales apreciaron este hecho y, de modo preciso, la estudiante A7 explicó: *“a mí me costó mucho hacer algunas pruebas, otras no, pero las que me costó más me gustó porque las acabé haciendo, y eso me hizo sentir bien y tener ganas de ir a la siguiente”*.

A su vez, valores relativos a la colaboración y la cooperación surgieron en todos los grupos, hubo énfasis en 2 ocasiones, cada una en estudiantes de un grupo-clase distinto. Así, el estudiante A16 indicó: *“a mí me ayudó (nombre de los estudiantes A2 y A19) a hacer los malabares de La Oca porque si no, no hacíamos la prueba”*; el estudiante A19 lo confirmó y añadió: *“ya, y a mí me tuvo que ayudar (nombre estudiante A10) a hacer lo de Acrosport porque tenía que hacer la vertical”*. La estudiante A18, por su parte, indicó: *“pues a mí lo que más me costó fue hacer palabras con el cuerpo y los que me ayudaron fueron (nombre estudiante A3 y estudiante A20)”*. La estudiante A20, presente en el grupo focal, reveló: *“es que tú te hacías un lío (risas). Si eso era fácil, lo difícil era lo de los zancos, que todo el rato me tenía que coger (nombre estudiante A12)”*.

Por su parte, entre los estudiantes del segundo grupo focal del grupo-clase B, sucedió el siguiente diálogo:

B7: *“yo me acuerdo cuando caímos en El Puente (La Oca) y entre todos tuvimos que llevar a (nombre estudiante B5) a la mitad de la pista y volver”*.

B6: *“A mí en esa me tocó que me llevaran y me cogieron entre todos y casi me tiran cuando dieron la vuelta (risas)”*.

B9: *“es que si no es entre varios no es posible hacer eso con una persona que no puede caminar”*.

B6: *“ya, yo cuando me bajaron pensé que si de verdad me hubiese pasado eso en un río y no hay gente para llevarme, no paso y me quedo ahí tirao”*.

Otro aspecto que motivó mayor reflexión en el estudiantado concierne a las personas de movilidad reducida o dificultad visual. Con la excepción de los 7 estudiantes que nunca exteriorizaron sus ideas, todos expusieron sus sensaciones al respecto. En este sentido, en un primer momento se destacó el siguiente diálogo:

A6: *“a mí me causó mucha angustia cuando tuve que ponerme las gafas esas que no veía nada, y tenía que ir hasta (nombre de la profesora de EF) y dar la vuelta. Es que pensaba que si estuviera en la calle a mí me da algo”.*

A8: *“hay gente que no ve de verdad”.*

A6: *“ya, por eso digo, que yo no puedo, no sería capaz, me da miedo”.*

A9: *“pero ellos tienen práctica, y tienen un bastón”;* instante en que al unísono surgieron algunos murmullos y lamentos entre el grupo.

A9: *“a ver, que lo que quiero decir es que los que vemos en la calle ya llevan tiempo así, y para ellos es distinto que la primera vez que no ves nada”.*

A10: *“pero cuando les pasó la primera vez sería fatal para ellos también”.*

A7: *“y tiene que ser muy difícil que eso te pase todos los días”;* en este momento, el estudiante A9 expresó: *“ya... eso es verdad también... cada día sin poder ver, es verdad”.*

La estudiante B3 explicó: *“yo la primera prueba que hice en El Cluedo fue la de no poder mover las piernas, y eso me hizo pensar en la gente a la que le pasa eso”.* Se observó que las estudiantes B2 y B4 asentían. Transcurridos escasos segundos, el estudiante B5, del cual hasta ese momento se desconocía que un familiar suyo se desplazaba en silla de ruedas, manifestó: *“a mi tío le pasa eso, no puede mover las piernas”;* los compañeros se asombraron y se produjo un silencio, hasta que la estudiante B3 preguntó a B5: *“¿y cómo se mueve y va a los sitios?”.* B5 respondió *“en silla de ruedas, pero cuando tiene que subir escaleras lo cogen entre mi tía y mi primo”.* Con excepción del estudiante B1, que no mostró reacción, las estudiantes permanecieron con rostro serio y, se intuye, pensando en lo expuesto.

Por su parte, el estudiante B19 señaló: *“a mí me dio un poco de miedo subir al banco con las gafas esas y no quería caminar por encima, pero luego (nombre estudiante B3 y estudiante B8) me dijeron que estaban al lado y que me cogían si me caía, así que pasé”.* Tras esta confidencia, el estudiante B21 manifestó: *“es que si estás con gente no pasa nada, pero si estás tú solo en la calle...”;* antes de terminar la frase, el estudiante B22 expresó: *“pero en la calle no te vas a subir a un banco”;* lo cual dio lugar al siguiente diálogo:

B21: *“ya lo sé!!!, lo que me refiero es que si te quedas ciego y tienes que salir a la calle, pues no puedes”.*

B19: *“a ver, sí que se puede porque hay gente ciega que sale a la calle y va sola, pero a mí yo sé que me costaría mucho, que me da mucha angustia y lo paso mal”.*

B18: *“es que tiene que ser difícil si vas tu solo”.*

B22: *“creo que al principio nadie va solo, siempre te tiene que llevar alguien, y luego ya con más tiempo, puedes ir tu solo”.*

B17: *“¿y si te pasa y estás solo?”*

B19: *“no, no... no quiero pensar en eso”.* En este momento, el propio estudiante B19 pidió al moderador (investigador) si podía cambiar de tema.

Finalmente, el otro gran conjunto de valores del cual se obtuvo más información estaba vinculado con la gestión del estrés, la victoria, la derrota y la frustración. Al respecto, la estudiante A13 indicó: *“yo quería ganar siempre, pero en El Party estaba con un grupo que siempre tardábamos un montón en las pruebas porque no sabían hacer nada a la primera”;* sintiéndose aludido, el estudiante A12 respondió: *“es que no todos somos igual de buenos en todas las pruebas, yo a veces he ayudado y a veces me han ayudado a mí”.* Sobre esta consideración, la estudiante A13 explicó: *“ya, pero es que en la prueba de atarse los tobillos y caminar, es que yo siempre iba más rápida que todos y se caían todo el rato... y con las preguntas, si hacían la acción ya no sabían decir la respuesta de la pregunta”.* Tras un murmullo y cierta disconformidad generalizada, la estudiante A15 señaló: *“a mí lo que me gustó fue jugar... a ver, si hubiese ganado pues mejor, pero tampoco me importa”.* Por su parte, la estudiante A18 expuso: *“mi grupo ganó la segunda historia de El Cluedo, pero lo que más me gustó fue hacer las pruebas para que nos dieran las pistas. Luego, en el grupo con el que hice El Party, eran más de querer ganar, y cuando perdimos yo se lo dije a todos, que no pasaba nada, que había estado bien hacer todas las pruebas”.* El estudiante A16, en este mismo sentido, comentó: *“es verdad, yo con el grupo de La Oca me lo pasé bien porque no tenía que ir como si fueran a darme una medalla, y en de El Cluedo también, pero el de El Party fue peor. Yo también les dije que no pasaba nada si no ganábamos”.*

En cuanto a las reflexiones del grupo-clase B, la estudiante B12 afirmó: *“a mí el principio me causó un poco de angustia el tener que ir de un sitio a otro y hacer las pruebas, porque el grupo con el que hice La Oca, solo pensaba en hacerlo rápido para ganar”.* El estudiante B13 asintió y explicó: *“yo en*

*El Party estaba con (nombre estudiante B4) y estaba todo el rato haciendo las pruebas rápido porque quería ganar, hasta que le dijimos que parara ya". En este instante, el estudiante B16 manifestó: "es que yo quiero ganar siempre y si alguien no, pues que no juegue". Con excepción de la estudiante B15, que permaneció inmóvil, el resto mostró su disconformidad y se generó un intercambio de ideas que la estudiante B11, con algo de nerviosismo, concluyó expresando: "pues si tú solo quieres ganar te vas a quedar solo porque nadie va a querer estar contigo, porque yo sé que no soy muy buena haciendo las actividades de EF pero si puedo ayudar o me ayudan, pues ya está, pues participo con todos y hago las cosas".*

Sobre las cuestiones relativas al desarrollo de valores, la docente del área realizó las siguientes consideraciones:

*la verdad es que más de lo que me esperaba cuando me explicaste lo que ibas a hacer. Claro, yo siempre les intento transmitir ciertos valores, sobre todo pues los de colaborar, respetar las normas y demás, pero, por lo que he visto, creo que han trabajado mucho el tema de saber ganar y perder porque... esto es cosa mía, ¿eh? (risas), pero creo que aunque el objetivo fuera ganar el juego al que estaban jugando, en general, el hecho de que tuvieran que hacer varias pruebas o superar retos, hacía que también ganaran o perdieran dentro de esas actividades, ¿me explico?, es como si tuvieran pequeñas derrotas y victorias en una victoria o una derrota... más grande.*

*y lo que sí que me ha parecido muy a tener en cuenta son las actividades de El Cluedo, porque... si no todas, que ahora no recuerdo (risas), casi todas las actividades tenían que ver con personas de movilidad reducida o de ceguera, y eso es algo que creo que sí que les ha despertado a ellos muchas cosas en ese sentido.*

*la parte de saber escuchar y comunicarse con el cuerpo también. A lo mejor estas menos, pero de algún modo también les ha hecho pensar, porque la verdad es que en mis sesiones de EF nunca les había planteado algo para que pensaran respuestas sobre preguntas de deporte o de actividad física (risas), y hacerlo por primera vez también creo que les ha... como estimulado algo.*

*sí, lo que te comentaba antes. Yo les hago hincapié en que deben respetar las normas de las actividades y respetar a sus compañeros, y a mí como su profesora también claro. Lo que he visto en estas sesiones que has hecho es que, si hacían trampas, eso les perjudicaba para el juego grande, ¿sabes?, es como lo que te comentaba antes, que creo que el hecho de tener que hacer pruebas o retos dentro de un gran juego, hace que tengas que ser más responsable porque si no, pierdes oportunidades para ganar el juego más grande. Es decir, si yo quiero ganar en El Party tengo que llegar a la*

*casilla final, pero si para ganar en las actividades de El Party hago trampas, y eso me perjudica para ganar El Party, no hago trampas. Eso sí que creo que es muy útil.*

Llegados a este punto, expuesta la información obtenida por parte de los discentes y la docente del área de EF, se apreció el desarrollo de valores personales y sociales en el estudiantado partícipe del estudio.

## **Limitaciones y sugerencias para futuras investigaciones**

Transcurrido el proceso de investigación y expuestos sus resultados, es oportuno mencionar las limitaciones del estudio de caso expuesto. Al respecto, el propio método comporta únicamente su aplicación a una realidad concreta y, por lo tanto, resulta difícil generalizar los resultados. De un modo específico, el estudio se situó en un centro escolar de Barcelona, cuyos participantes eran 43 estudiantes distribuidos en 2 grupos-clase de 5º curso de la etapa de primaria. Como primer aspecto a considerar para prospectivas de futuro, conviene la posibilidad de realizar estudios similares en otros centros educativos distintos a la ciudad condal y, si es posible, en cursos distintos al estudiado.

Por otra parte, con el propósito de valorar su aplicación, se considera la puesta en práctica de juegos de mesa distintos a los 3 que aquí se promueven e, incluso, el diseño de propuestas didácticas de una cantidad distinta a las 12 sesiones que fueron efectuadas en 6 semanas.

En otro orden de aspectos, sería adecuado focalizar la atención en el desarrollo de valores específicos para conocer su factibilidad en procesos similares. No obstante, sería pertinente tomar como ejemplo los valores que, mediante este estudio, se han demostrado que mayor incidencia pueden tener sobre el estudiantado.

Finalmente, intentar ampliar el número de propuestas didácticas y llevarlas a cabo en diversos centros escolares posibilitaría, a su vez, realizar entrevistas con diversos docentes; un aspecto que complementarían tanto el proceso como los resultados anteriormente descritos.

## **Conclusiones**

Como se preveía, la estructura de las sesiones provocó que el estudiantado no tuviera la oportunidad de realizar diversas pruebas y retos en la primera vez que se realizaba cada sesión. Sin embargo, el hecho de efectuar 2 veces la sesión de un mismo juego generó que los estudiantes experimentaran mayor cantidad de las actividades que componían el conjunto de la propuesta didáctica.

Respecto a los objetivos del estudio, en primer lugar, se conviene que las adaptaciones de los 3 juegos de mesa fueron efectivas para que los estudiantes tuvieran la sensación de estar jugando el juego original; el tablero es un elemento fundamental en La Oca y El Party, así como la búsqueda de pistas que ayudarían a resolver el asesinato en El Cluedo.

En cuanto a la implementación de valores, se observó que surgieron en diversos momentos de las sesiones; particularmente, se apreciaron las aportaciones y opiniones del estudiantado. De este modo, se evidenciaron procesos de reflexión y, en concreto, se estimó el argumento de la estudiante B11 con relación a su destreza en actividades físicas, quien enalteció la ayuda al compañero y a la propia participación, en contra de un pensamiento meramente orientado hacia la victoria. Asimismo, adquirieron gran protagonismo aquellas reflexiones vinculadas con personas de movilidad reducida y con baja (o nula) visión; aspecto también reconocido por la docente de EF.

En conjunto, se constata que el juego de mesa es un recurso del docente para promover aprendizajes significativos, a pesar de ser tecnología del pasado (Martínez-Frías, 2011), y que el juego, en su concepto más amplio, continúa siendo necesario para el progreso del ser humano (Sotoca, 2017).

Finalmente, a partir de lo expuesto, la pregunta inicial planteada en este estudio obtendría una respuesta afirmativa al identificar que es posible desarrollar valores personales y sociales mediante la aplicación de juegos de mesa en la EF a partir de la gamificación y del ABJ.

## **Referencias**

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la

- Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Fernández, J. (2018). De los desafíos físicos cooperativos a las Educoop-Escape Rooms. En J. Fernández-Río, R. Sánchez Gómez, & A. Méndez-Giménez (Coords.), *Actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas* (pp. 1025-1031). Avilés.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Ediciones Morata.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- Gómez, F., Molina, P., & Devís, J. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. *Retos*, 34, 305-310. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.63440>
- González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40). <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>
- Hamui-Sutton, A., & Varela-Ruiz, M. (2012). La técnica de grupos focales. *Investigación en Educación Médica*, 2(5), 55-60. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000100009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000100009&lng=es&tlng=es)
- León-Díaz, O, Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (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>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Martínez-Frías, R. E. (2011). Los juegos de mesa y su empleo para detonar aprendizajes significativos en el aula. *Didac*, (59), 50-58. <https://revistas.iberomx.com/didac/uploads/volumenes/1/pdf/59.pdf>
- Martínez, P. C. (2006). El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica. *Revista Pensamiento & Gestión*, (20), 165-193. <https://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>
- Mella, O. (2000). *Grupos focales ("focus groups")*. *Técnica de Investigación cualitativa*. CIDE. <http://repositorio.uahurtado.cl/handle/11242/8439>
- Negre, H., & Carrión, S. (2020). *Desafío en el aula: Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. Paidós Educación.
- Sánchez, M. (2021). *En clase sí se juega: Una guía práctica para crear tus propios juegos en el aula*. Paidós Educación.

- Serna, H., Díaz, A., Betancur, J., & Pino, C. (2013). *Metodologías activas del aprendizaje*. Fundación María Cano (FUMC).
- Sotoca, P. (2017). Nueva expansión del juego de mesa creada para Educación Física: “TimeLine EF & Sports”. *EmásF. Revista digital de Educación Física*, 8(48), 49-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6121664>
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata.
- Stott, L., & Ramil, X. (2014). *Metodología para el desarrollo de estudios de caso*. Centro de Innovación en Tecnología para el Desarrollo Humano – itdUPM. <https://shorturl.at/jvN34>
- Tellis, W. M. (1997). Application of a Case Study Methodology. *The Qualitative Report*, 3(3), 1-19. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/1997.2015>
- Tonucci, F. (2015). *La ciudad de los niños*. Graó.
- Torres, P. (2021). Acerca de los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación educativa cubana actual. *Revista Atenas*, 2(34), 1-15. <http://atenas.umcc.cu/index.php/atenas/article/view/419>
- Troncoso-Pantoja, C., & Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina* 2(65), 329-332. <https://doi.org/10.15446/revfac-med.v65n2.60235>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2014). *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson Educación.