

en casa mediante la visualización de un vídeo). Una vez que tengan ese conocimiento, podemos realizar la actividad de carácter práctico en clase, que podría ser reflexionar sobre lo que hemos comido esa semana...

Nos permite ahondar más sobre los saberes prácticos. Es importante mencionar que, en este tipo de técnica se hace necesario tener preparado el contenido teórico por si los alumnos no hubieran realizado la tarea en casa.

### C) Escape room

Un escape room educativo estaría dentro de la nueva corriente educativa llamada gamificación. Esta corriente, busca la aplicación de los entornos lúdicos y recreativos al mundo de la educación.

Se contextualiza la clase, en torno a un problema, se presenta un problema al alumnado y se va fomentando la resolución del problema con pequeñas tareas que van desarrollando.

En el área de Educación Física podríamos pedirles que diseñen carias actividades para un determinado músculo, si son válidas obtendrían un código que les llevaría a otra tareas y así hasta el final del juego.

Valera (2013) afirma que cualquier actividad se puede gamificar siguiendo estos diez pasos:

1. Identificar el objetivo. La gamificación es sólo el medio para conseguir un fin, que es aquello que deben ganar los alumnos con la participación en el juego.
2. Establecer los contenidos. Los conocimientos y habilidades que se trabajarán a lo largo del juego.
3. Crear el camino. La historia que dará contexto al juego.
4. Definir etapas. Hitos que irán limitando los avances.
5. Seleccionar las mecánicas. Los desafíos y retos que se irán sucediendo.
6. Diseñar desafíos extra. Para relajar el ambiente y descentralizar las mecánicas.
7. Elegir las recompensas que se irán obteniendo, para simbolizar el avance.
8. El reto final. Tiene la misión de unir al grupo y aportar la satisfacción de haber participado y haberse divertido.
9. La llegada. Una vez finalizado el juego hay que tener preparado un mensaje de aterrizaje, una revisión de los contenidos adquiridos.
10. La revisión. Es lo que nos permite lanzar una nueva versión mejorada, cuando analizamos los problemas que se han tenido y las limitaciones sufridas

### Bibliografía

- Delgado, M.A. (1992). *Los estilos de enseñanza en la educación física*. Granada: ICE.
- Vaca Escribano, M. (2008). Contribución de la educación física escolar a las competencias básicas señaladas en la LOE para la educación primaria. *Revista Tándem: Didáctica de la educación física*, ISSN 1577-0834, Nº 26, 2008
- Blández, J. (1998): "La utilización del material y el espacio en la educación física". Inde. Barcelona.
- Valera, J. F. (2013) Gamificación: 6 Teorías de Motivación en Juego. Recuperado de: <http://www.valeramariscal.com/blog/2012/05/15/gamificacion-6-teorias-demotivacion-en-juego/>