

## PROPUESTA INTERDISCIPLINAR PARA EL GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

**Proposal for the Primary Education Degree from the area of Physical Education**

**María Teresa Anguís Ortiz**

Centro Universitario Sagrada Familia (España)

([mt.anguis00@gmail.com](mailto:mt.anguis00@gmail.com)) (<https://orcid.org/0009-0009-2868-185X>)

**Marina Gómez Lara**

Centro Universitario Sagrada Familia (España)

([marinaglara03@gmail.com](mailto:marinaglara03@gmail.com)) (<https://orcid.org/0009-0008-4109-6922>)

**Francisco Cañas Vega**

Centro Universitario Sagrada Familia (España)

([francave14@gmail.com](mailto:francave14@gmail.com)) (<https://orcid.org/0009-0007-6818-6947>)

---

### Información del manuscrito:

**Recebido/Received:** 21/11/24

**Revisado/Reviewed:** 20/06/25

**Aceito/Accepted:** 02/09/25

---

### RESUMEN

La propuesta educativa consiste en una gincana temática diseñada para la bienvenida de estudiantes de nuevo ingreso en el Centro Universitario Sagrada Familia, específicamente en los grados de Educación Primaria y Educación Infantil. Esta pretende fomentar la integración, la cooperación y el desarrollo de competencias sociales y emprendedoras en los alumnos implicados, combinando diferentes pruebas en múltiples áreas del conocimiento, como ciencias, historia, lengua, naturaleza y deporte y promoviendo el trabajo en equipo y un ambiente positivo y motivador. La metodología utilizada combina enfoques activos como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Servicio. Además, se plantea la posibilidad de extender la actividad a centros escolares de Primaria, facilitando prácticas docentes reales y enriqueciendo la experiencia educativa. La planificación incluye fases de preparación, desarrollo y evaluación, promoviendo el liderazgo y la organización entre los alumnos de cursos superiores. En definitiva, se trata de una propuesta interdisciplinar e innovadora que combina juego y aprendizaje, para facilitar el crecimiento profesional y personal de los estudiantes.

---

### ABSTRACT

The educational proposal consists of a themed gymkhana designed to welcome new students to the Sagrada Familia University Center,

---

**Keywords:**

---

Service Learning, Inter-level proposal, Educational innovation	specifically in the Primary and Early Childhood Education programs. It aims to foster integration, cooperation, and the development of social and entrepreneurial skills among the participating students, combining various challenges across multiple areas of knowledge—such as science, history, language, nature, and sports—while promoting teamwork and a positive, motivating environment. The methodology integrates active approaches such as Project-Based Learning, Cooperative Learning, and Service Learning. In addition, the activity could be extended to primary schools, providing real teaching practice and enriching the educational experience. The plan includes phases of preparation, implementation, and evaluation, encouraging leadership and organizational skills among senior students. Overall, it is an interdisciplinary and innovative proposal that blends play and learning to support students' professional and personal growth
--	---

---

## **Introducción**

Con el cambio que está sufriendo estos últimos años la educación gracias a la investigación, es de suma relevancia fomentar e incorporar didácticas que no estén basadas únicamente en la enseñanza de los contenidos descritos en el currículo del Grado de Educación Primaria; sino que también, promuevan y desarrollen valores sociales, morales y éticos necesarios para el desarrollo de la labor docente una vez finalizado el periodo de su formación inicial. Como ya mencionaba Traver y García en 2009, la educación en valores debe partir de la realidad próxima y de la cultura real de los sujetos que intervienen, por lo que resulta esencial que estos se trabajen de una forma práctica, transversal e interdisciplinar a través de propuestas que involucren la interacción social.

Partiendo de este aspecto y utilizando el juego como dinámica socializadora, como medio para la mejora del trabajo en equipo y de las relaciones interpersonales, en un ambiente de alegría y bienestar (Díaz, 2022), se busca proponer una alternativa innovadora e interdisciplinar que facilite al alumnado universitario la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en el área de Educación Física, así como que se visualice como una referencia útil para fomentar su capacidad de desenvolverse en su futuro profesional con mayor efectividad. Además, se trata de influir positivamente en la motivación del alumnado perteneciente al grado universitario de Educación Primaria, puesto que esta permite a los estudiantes adaptarse a los diversos estilos culturales, así como a metodologías activas y asumir con normalidad las diferencias entre sus pares (Makhambetova, Zhiyenbayeva y Ergesheva, 2021).

Así pues, se propone un proyecto educativo interdisciplinar y multidisciplinar que parte desde el Departamento de Educación Física del centro universitario el Servicio de Desarrollo de la Competencia Emprendedora, la Orientación y la Inserción Laboral del Centro Universitario Sagrada Familia para dinamizar las jornadas de bienvenida, a través del desarrollo de una gincana temática dirigida a los alumnos de nuevo ingreso y coordinada por los alumnos de cursos superiores, cuya organización y preparación pretende el fomento tanto de la integración de los estudiantes que deben trabajar en equipo, como de la formación de un vínculo socioafectivo sostenido por los valores necesarios para la cooperación como son la empatía, la tolerancia y el respeto mutuo. De hecho, ~~este proyecto~~ esta propuesta pretende asentar los cimientos de un entorno educativo basado en el trabajo cooperativo, la educación entre iguales y la creación de actitudes positivas hacia el magisterio. Es más, según indica Laguna (2015), éste favorece la valoración y autoestima personal del alumnado, la creación de una actitud más positiva hacia los otros y la integración de alumnos con dificultades para socializar. Por otro lado, el alumno organizador va adquirir competencias emprendedoras y de aprender a aprender que generen beneficios una vez egresados.

## **Marco teórico**

La implementación de proyectos interdisciplinarios en la Educación Primaria es esencial para promover un aprendizaje integral que conecte diversas áreas del conocimiento. Este enfoque permite a los estudiantes establecer conexiones significativas entre asignaturas, favoreciendo una comprensión más profunda y contextualizada de los contenidos. Además, la metodología interdisciplinaria potencia el desarrollo del pensamiento crítico, la colaboración y las habilidades sociales, aspectos esenciales para el crecimiento cognitivo, social y emocional en esta etapa educativa. Estudios recientes

han demostrado que el trabajo a través de proyectos interdisciplinarios, especialmente aquellos que incluyen tareas de resolución de problemas y experimentación, contribuye de manera significativa al desarrollo del pensamiento crítico en los alumnos de primaria (Education Sciences, 2025). Asimismo, se ha evidenciado que este enfoque favorece la colaboración entre estudiantes, promoviendo habilidades sociales y emocionales que son fundamentales para su desarrollo integral (Artis Foundation, 2025).

Por otro lado, tal y como se indica en el *Artículo 18. Formación inicial del profesorado* de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, la formación inicial del profesorado debe abarcar tanto la adquisición de conocimientos, como el desarrollo de capacidades y aptitudes, siendo el componente esencial la relación permanente e interactiva entre la teoría y la práctica y la preparación para la dirección de los procesos de enseñanza y aprendizaje y de desarrollo personal del alumnado, y cuyo objetivo final es preparar al profesorado para dar respuesta a los retos del sistema educativo que se recogen en la Ley. Por tanto, los estudiantes del grado de Educación Primaria e Infantil deben adquirir durante su formación aquellos conocimientos, competencias, actitudes y aptitudes que les permitan cumplir con las funciones del profesorado señaladas en el artículo 91 del tercer título de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Entre ellas se encuentran las siguientes:

- La promoción, organización y participación en las actividades complementarias, dentro o fuera del recinto educativo, programadas por los centros.
- La contribución a que las actividades del centro se desarrolle en un clima de respeto, tolerancia, participación y libertad para fomentar en los alumnos los valores de la ciudadanía democrática y de la cultura de paz.
- La participación en la actividad general del centro.
- La investigación, la experimentación y la mejora continua de los procesos de enseñanza correspondientes.
- La realización de las funciones anteriores por parte de los profesores, bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.

Además, el artículo 27, "Las programaciones didácticas", del Decreto 328/2010, de 13 de julio –por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de Educación Infantil y Primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial– refleja que los equipos de ciclo son los encargados de elaborar las programaciones didácticas y el Claustro de Profesorado de aprobarlas. Uno de los aspectos que solicita es la competencia docente en el desarrollo de metodologías que se deben aplicar, por lo que los maestros y maestras han de estar actualizados en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje existentes, así como formados para la puesta en práctica de los mismos. Por otro lado, el artículo 81 del mencionado Decreto establece lo siguiente respecto a las competencias de los equipos de ciclo:

Son competencias de los equipos de ciclo:

b) Elaborar las programaciones didácticas o, en su caso, las propuestas pedagógicas correspondientes, de acuerdo con el proyecto educativo.

f) Promover, organizar y realizar las actividades complementarias y extraescolares, de conformidad con lo establecido en la normativa vigente.

g) Mantener actualizada la metodología didáctica, especialmente aquella que favorezca el desarrollo de las capacidades en el alumnado de educación infantil y de las competencias básicas en el alumnado de educación primaria.

Asimismo, en su artículo 66 se definen las competencias del Claustro del Profesorado:

Son competencias del Claustro del Profesorado:

e) Promover iniciativas en el ámbito de la experimentación, de la innovación y de la investigación pedagógica, así como en la formación del profesorado del centro.

l) Proponer medidas e iniciativas que favorezcan la convivencia en el centro

En consecuencia con todo lo anteriormente expuesto, los futuros maestros y maestras deben ser capaces de plantear metodologías de enseñanza innovadoras, entre las que destacan:

- Aprendizaje Servicio (ApS)

Cuando se habla de ApS, se hace alusión a aquellas actividades o experiencias educativas que combinan el servicio a la comunidad con el aprendizaje de conocimientos, habilidades y/o valores. Esta propuesta educativa ocasiona un impacto positivo en el voluntario que las realiza, pues contribuyen a la comprensión compleja de la realidad y a la formación de actitudes y valores personales para la transformación social (García Roca, 1994; Escámez, 2008). (Cid Romero et al. 2025; García Romero & Lalueza, 2019).

Además, estudios como el de Furco (2004), ya reforzaban el impacto positivo que el estudiante experimenta en el desarrollo de conocimientos conceptuales y competenciales, además del aumento de su motivación respecto a la escuela. A nivel vocacional y profesional también obtienen beneficios debido a que mejoran las competencias profesionales y la preparación para el mundo laboral es superior al exponerse a situaciones reales. Por último, también ayuda al clima de aula de los estudiantes favoreciendo el compañerismo, la habilidad para trabajar en equipo y las conductas prosociales.

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Según Sosa Cortéz et al. (2025) y Trujillo (2015), el ABP se define como una metodología que permite al alumnado adquirir los conocimientos y las competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Además, García-Varcálcel y Basilotta (2017), defienden que es una forma diferente de trabajo que fomenta la indagación, el aprendizaje individual y autónomo del alumnado, al adquirir un mayor compromiso por el aprendizaje y, también, Blázquez (2016) indica que el trabajo por proyectos fomenta la comunicación y la cooperación entre los agentes que intervienen, puesto que normalmente se realizan en grupos cooperativos.

Durante el desarrollo de un proyecto, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar y descubrir sus intereses, formular preguntas relevantes, organizar su trabajo de manera autónoma y buscar información en diversas fuentes. A lo largo del proceso, comparten sus ideas, las comparan con nuevos conocimientos, comunican sus hallazgos y elaboran propuestas basadas en su aprendizaje.

Es por ello que el Aprendizaje Basado en Proyectos representa una metodología activa que estimula el interés y la participación del alumnado. Al promover la autonomía, la investigación y el trabajo en equipo, se convierte en una herramienta pedagógica clave para el desarrollo de competencias.

- Aprendizaje Cooperativo (AC)

Otra de las principales metodologías que promocionan el emprendimiento y el aprender a aprender AC. Sin embargo, a pesar de ser una propuesta didáctica que se utiliza habitualmente en las aulas en los últimos años, resulta complicado establecer una definición sobre esta dado que son varios los aspectos que la envuelven. Según Javier Fernández-Río (2017), este enfoque se define como un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices. Además, otros

autores como Carlos Velázquez Callado (2018), defienden que este enfoque se basa en la creación de pequeños grupos de trabajo heterogéneos, donde los alumnos cooperan para lograr objetivos comunes, asumiendo la responsabilidad tanto de su propio aprendizaje como del de sus compañeros

Por tanto, se podría concluir que el aprendizaje cooperativo es una herramienta didáctica y metodológica que permite el desarrollo de habilidades sociales e intelectuales, capaz de mejorar el rendimiento académico del alumnado, y para el que se necesitan una serie de recursos, acciones y decisiones docentes relativas a la autonomía, trabajo y consecución de objetivos del alumnado.

Pavié (2011) considera el concepto de competencia como una combinación dinámica de las capacidades cognitivas y metacognitivas, de conocimiento y de entendimiento, interpersonales, intelectuales y prácticas, así como de los valores éticos. En este sentido, otro de los aspectos relevantes a nivel teórico es la adquisición de competencias necesarias para la formación del docente durante su formación inicial, entre las cuales se encuentran:

- Aprender a Aprender

Según la Comisión Europea (2018), Aprender a Aprender es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. También incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, contribuir al propio bienestar físico y emocional, expresar empatía y gestionar los conflictos. En la misma línea, Bolívar (2009), Mauri & Rochera (2010) y Teixidó (2010) el trabajo de esta competencia durante la edad escolar, como preparación para enfrentarse a retos y exigencias en contextos específicos, dentro de un mundo cambiante, de manera autónoma y autorregulada durante toda la vida.

Esto supone una importancia capital en la formación docente, quedando recogida en la memoria RUCT de los grados de Educación Infantil y Primaria, como competencia básica.

Por ende, y siguiendo las pautas que se enumeran, la propuesta que se presentará a continuación resultará adecuada para contribuir al desarrollo en esta competencia en el alumnado, puesto que le exigirá una correcta gestión del tiempo y la información, una colaboración coordinada, constructiva y resiliente entre ellos; además de una amplia habilidad para adaptarse y sobrellevar la incertidumbre y la capacidad de comprometerse y responsabilizarse con el proyecto y con el bienestar físico, emocional y mental de sus participantes.

- Competencia emprendedora

La competencia emprendedora es una habilidad clave para el desarrollo integral de las personas y su adaptación a los desafíos actuales. En educación, su objetivo no es solo fomentar la creación de empresas, sino también desarrollar la iniciativa, la creatividad y la capacidad de transformar ideas en acciones concretas. Desde principios del siglo XX, autores como Dewey (1933) y Kilpatrick (1918) promovieron metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos para fortalecer esta competencia, destacando su valor en la formación de ciudadanos activos y comprometidos.

El Parlamento Europeo y el Consejo (2006) han reconocido la iniciativa y el espíritu emprendedor como una de las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente. Además, en España, la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020) refuerza su integración en el currículo escolar, promoviendo su desarrollo transversal en diversas áreas del conocimiento.

Autores como Pertuz-Peralta (2016), resaltan la necesidad de incorporar en la formación y actualización profesional de los docentes estrategias y metodologías que fomenten el espíritu emprendedor, integrando aspectos teóricos y prácticos que permitan al educador impulsar en el aula una cultura de emprendimiento.

Es por ello que la competencia emprendedora no solo impulsa la creación de nuevos proyectos, sino que forma a individuos con capacidad de adaptación, pensamiento crítico y liderazgo. Su inclusión en la educación responde a la necesidad de preparar a los jóvenes para un mundo en constante cambio, promoviendo su autonomía, creatividad y compromiso social.

Asimismo, es necesario aludir al artículo cuatro del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, en el que se defiende la integración de distintas experiencias y aprendizajes del alumnado desde una perspectiva global como principio educativo.

Folch Dávila et al. (2020) publican un proyecto interdisciplinar de las áreas de Educación Física, Educación Musical y Educación Visual y Plástica para la formación inicial de los futuros maestros en la Universidad Ramón Llull. Su objetivo es lograr el aprendizaje significativo en el alumnado mediante prácticas reales en las que se trabaja la codocencia, el aprendizaje cooperativo y la evaluación formativa.

## **Descripción de la propuesta**

La propuesta didáctica *Los cuatro reinos* fue el evento proyecto ganador del Concurso de Ideas para la Transformación del Centro Universitario, promovido desde el Servicio de Desarrollo de la Competencia Emprendedora, la Orientación y la Inserción Laboral del Centro Universitario Sagrada Familia.

Dicha propuesta fue seleccionada entre proyectos finalistas, por su propósito de llevar a cabo una práctica educativa que facilitase el aprendizaje de las competencias curriculares propias alumnado que cursaba el grado de Educación Primaria dicho grado, fundamentalmente las de emprendimiento y aprender a aprender, así como por las metodologías innovadoras en la que se sustentaba, y por la posibilidad de transferencia a un contexto colegial en Educación Primaria.

*Los cuatro reinos* es una propuesta lúdica, con un marcado carácter interdisciplinar y multidisciplinar que, si bien se concebía desde el área de Educación Física, quedaba perfectamente globalizada con otras materias del grado relacionadas con las áreas de Ciencias y Matemáticas, de Lengua Castellana y Lengua Extranjera (inglés), de Ciencias Sociales, Historia y Geografía.

La propuesta fue planificada por alumnado de 2º curso del Grado de Educación Primaria, con la intención de ser implementada como Jornada de acogida y actividad de bienvenida e inclusión del alumnado de nuevo acceso al primer curso de los Grados de Educación Infantil y Educación Primaria.

Los beneficiarios principales de esta propuesta son los alumnos de nuevo ingreso en el Centro Universitario Sagrada Familia, así como docentes y alumnos de los grados que intervienen como colaboradores, asumiendo alguna función necesaria para su ejecución, o como jugadores, acompañando a los nuevos estudiantes de primer curso, ya que éstos sólo pueden participar jugando.

## **Objetivos de la propuesta**

Esta propuesta didáctica pretende que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo de los contenidos trabajados en el grado, aumentando su participación activa al llevar a la realidad la metodología del aprendizaje cooperativo, ya que es necesario la cooperación de todos, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje servicio y los alumnos aprenden a aprender por ensayo-error al ejercer la labor de monitores y coordinadores.

Es más, uno de los objetivos más esenciales esperados tras la puesta en práctica de esta propuesta es alcanzar un clima de confianza, empatía y respeto de mayor calidad, de manera que el alumnado de todos los cursos se sienta más integrado entre sí y en la institución, favoreciendo así a la convivencia entre todos los agentes que forman parte del centro educativo. También, sería ideal observar en los alumnos y alumnas de cursos avanzados una actitud en la que predomine la motivación y la iniciativa, claves para la competencia emprendedora.

Desde el punto de vista del alumnado beneficiario, perteneciente al primer curso de grado, el objetivo principal ~~era~~ es:

- Conocer el entorno y los espacios del Centro Universitario, facilitando su inclusión social entre el alumnado de nuevo ingreso y con alumnado de cursos superiores.

Como objetivos secundarios, se ~~pretendía~~ pretende:

- Adquirir competencias blandas como el trabajo en equipo, asunción de responsabilidades, resistencia al fracaso, liderazgo, resolución de problemas y empatía.
- Adquirir una imagen positiva y acogedora del Centro Universitario.

Desde el punto de vista del alumnado organizador y alumnado colaborador, el objetivo principal ~~era~~ es:

- Adquirir competencias propias del grado de Educación Primaria, destacando las de emprendimiento y de aprender a aprender.

Como objetivos secundarios, se ~~pretendía~~ pretende:

- Adquirir competencias organizativas y de planificación.
- Adquirir competencias blandas como el trabajo en equipo, asunción de responsabilidades, resistencia al fracaso, liderazgo, resolución de problemas y empatía.
- Desarrollar la imaginación y la capacidad creativa.
- Adquirir recursos metodológicos aplicables al desempeño docente en centros escolares.

Los principales objetivos esperados pueden ser evaluados a través de la siguiente rúbrica, en la que podemos observar criterios evaluables tanto para ambos grupos de alumnos, beneficiarios de primer curso y organizadores/colaboradores de cursos superiores, como para únicamente uno de ellos.

## **Metodología**

### ***Agentes personales implicados y roles***

Para la implementación de la propuesta, se ~~requirieron~~ requieren los siguientes agentes personales.

1. Profesores asesores.

Para el correcto desarrollo del proyecto, al ser interdisciplinar, se optó opta por tomar como asesores a un profesor docente de alguna asignatura del grado relacionada con alguna de las cuatro áreas de conocimiento implicadas en la propuesta.

Funciones:

- Asesorar sobre la adaptación de las distintas pruebas a desarrollar en cada uno de los cuatro reinos, asociados a un área de conocimiento concreta, teniendo en cuenta que estas debían estar orientadas a los universitarios del grado de Educación Primaria.
- Aportar ideas para la mejora.
- Ayuda en la captación de alumnado colaborador.
- Servir de elemento de control en caso de situaciones disruptivas.
- Ayuda a la supervisión de zonas de juego (reinos), en función de su especialidad.

2. Coordinadores del ~~proyecto~~ la propuesta.

Además de ser el equipo de alumnado ganador del concurso de ideas, ~~fueron~~ son los coordinadores del ~~Proyecto~~ la propuesta.

Funciones:

- Diseño del Proyecto.
- Captación de alumnado colaborador.
- Solicitud de permisos para el uso de espacios y materiales.
- Organización de espacios y materiales.
- Compra y distribución de materiales.
- Publicitación del evento.
- Creación del classroom de inscripción de jugadores.
- Organización de los grupos de trabajo, información de normas y pautas de juego, distribución de funciones y distribución de espacios y materiales.
- Supervisión de las tareas y espacios el día de la implementación del Proyecto.

3. Señores/as del reino.

~~Eran~~ Son los coordinadores de cada una de las cuatro zonas de juego.

Funciones:

- Presentar la temática del área de juego correspondiente.
- Motivar la participación de los participantes.
- Controlar el tiempo y flujo del juego, junto a los caballeros del reino.

Descripción de los personajes: los señores son la máxima autoridad de cada reino o área de juego; por lo tanto, deberán vestir, ~~y~~ parecer poderosos y tratar de representar el área de conocimiento asociada a cada reino. Así pues, irán caracterizados de la siguiente manera:

- Señor de la Comunicación: tiene el pelo y la barba larga de color blanco y lleva puesta una gran túnica azul celeste con numerosos detalles en dorado. Además, porta una bandolera vieja con numerosos pergaminos desgastados de papiro, un bastón de blanco de forma similar a una pluma estilográfica y una corona de laurel.
- Señor de la Sabiduría: su pelo y su barba son cortos y de color castaño oscuro. Lleva puesta una gran túnica blanca con detalles en dorado y porta varios brebajes y pócimas atadas a su cinturón, un bastón de madera trenzado, que imita la rama de un árbol, con un gran cristal en el extremo superior y una corona de laurel.
- Señora de la Naturaleza: su cabello es pelirrojo y lleva puesta una gran túnica verde agua con detalles en dorado. Junto a esto, tiene un collar con una rosa de

los vientos, un par de relojes de bolsillo atados a su cinturón, un bastón de madera trenzado dorado con un sol en su extremo y una pequeña tiara delgada de color dorado.

- Señora del Deporte: su pelo es castaño y va vestida con una grán túnica roja con varios detalles en dorado. Por otra parte, lleva un carcaj y un arco en su espalda, una corona de laurel y un bastón dorado similar a una lanza.

#### 4. Caballeros del reino.

~~Eran~~ Son los monitores de cada una de las pruebas que se ~~organizaban~~ organizan en cada zona de juego.

Funciones:

- Explicar a los participantes las diferentes pruebas realizadas en cada reino.
- Controlar el tiempo y el desarrollo de las pruebas, junto a los señores del reino.

Descripción del personaje: son los protectores de los señores de los reinos y transmiten un aura imponente y seria, pero confiable. Visten una armadura plateada con toques en dorado, que les cubre desde el cuello hasta los pies. Además, portan una espada y un escudo de color similar al acero y con retoques en dorado y, en el caso del escudo, un logo distintivo a la facción que pertenecen: los que son del reino de la Naturaleza un llevan un árbol, los que son del reino de la Comunicación llevan una pluma, los que son del reino de la Sabiduría llevan un sol y los que son del reino del Deporte llevan un carcaj.

#### 5. Viajeros acompañantes.

~~Eran~~ Son los monitores que ~~acompañaban~~ acompañan a cada grupo de jugadores a lo largo de los distintos espacios de juego.

Funciones:

- Guiar a las comunidades a lo largo de todo el recorrido de las pruebas.
- Mantener un ambiente participativo y de respeto entre los participantes.
- Animar y motivar a los participantes.

Descripción del personaje: son los antiguos aventureros que trataron de encontrar el tesoro del Monte Olimpo y conocen sus intrincados senderos, pero sin haberlo conseguido; por lo que han decidido aliarse entre ellos y unir fuerzas con las comunidades para hallarlo. Así pues, llevan puesta una túnica vasta marrón que deja ver las botas de montaña que calzan, un gran cinturón que la sujetá. Además, llevan una bandolera vieja con botellas de agua y un mapa esquemático del área en la que se desarrolla el juego.

#### 6. Guardián del Olimpo.

Su labor ~~era~~ es la de explicar el juego a las comunidades. Es el personaje que inicia y finaliza el juego, explicando la normativa y las pautas a seguir.

Funciones:

- Introducir la temática y objetivo principal del juego.
- Otorgar los resultados al finalizar la actividad.
- Describir la normativa y funcionamiento general del Proyecto a los participantes.

Descripción del personaje: el Guardián es un anciano con una túnica corta verde, el pelo blanco y una gran barba del mismo color. Además, lleva un bastón de madera, similar a la rama de un árbol retorcida, una corona de laurel y un llavero con llaves de gran tamaño unido a su cinturón. Debe tratar de evocar una personalidad desafiante hacia los jugadores, puesto que; al haber custodiado él las cuatro llaves perdidas del tesoro, será el antagonista.

## **7. Comunidades.**

Son los jugadores. ~~Estaban~~ Están organizados por grupos, considerados como una comunidad. En ella se ~~incluían~~ incluye alumnado de nuevo ingreso, alumnado de cursos superiores que ~~quisieran~~ quieran participar como jugadores y profesorado, si ~~decidían~~ decide participar.

Funciones:

- Participar activamente en las actividades y juegos propuestos.
- Seguir el reglamento y organización del Proyecto.

Descripción del personaje: los jugadores no irán tematizados de ninguna forma en especial, puesto que son considerados como seres humanos que tratan de buscar un tesoro oculto en el Monte Olimpo.

### ***Metodologías didácticas aplicadas al desarrollo de la propuesta***

En la concepción de la propuesta se recurre a la implementación de metodologías activas, ya que pueden considerarse como un paradigma para la construcción del conocimiento, orientado a cultivar en el estudiante competencias tales como la autonomía, el desarrollo del trabajo colaborativo en equipos multidisciplinarios de reducida dimensión, una actitud participativa, habilidades comunicativas y de cooperación, la resolución de problemas, la creatividad, entre otras. En virtud de su relevancia y trascendencia en el desarrollo integral del alumnado, se entiende que facilitan la consecución efectiva de los objetivos que vertebran esta propuesta. Se destacan las siguientes metodologías:

a) Aprendizaje Basado en Proyectos: ~~utilizada~~ se utiliza para la creación y el desarrollo de la propuesta. Este método de aprendizaje ~~propiciaba~~ propicia la aprehension de nuevos conocimientos, considerándose un elemento indispensable para la consecución de aprendizajes significativos, fomentando el aprendizaje activo, involucrando a los estudiantes en la creación de un producto final que evidencie la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

b) Aprendizaje Cooperativo: Esta metodología, dotada de un notable potencial educativo, estimula aspectos tales como la comunicación interpersonal entre pares, la responsabilidad individual y colectiva, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. Por consiguiente, su implementación en el marco de ~~este proyecto~~ esta propuesta se revela de gran utilidad para la consecución de estos propósitos, tanto para el grupo de alumnos participantes como para el grupo de alumnado organizador.

c) Aprendizaje Servicio: Esta metodología se erige como una de las modalidades de emprendimiento que guarda una estrecha vinculación con el cambio social y cívico; de hecho, se encuentra intrínsecamente relacionada con las competencias ética y de servicio a la comunidad. En el contexto de la presente propuesta, se aspira a que los alumnos organizadores presten un servicio de valor al resto de la comunidad estudiantil, constituyendo una experiencia de aprendizaje significativa tanto para los organizadores como para los beneficiarios. Este enfoque promueve el desarrollo de competencias en los organizadores, quienes deberán planificar, gestionar la actividad y ofrecer el servicio de manera efectiva. Por otro lado, el público receptor del servicio se beneficiará de la experiencia práctica derivada de la misma.

### **Descripción del producto final**

Dado que el artículo presente alude a una propuesta didáctica no llevada a cabo, resulta imposible recoger unos resultados concluyentes. Asimismo, la Ley Orgánica

3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), establece en su articulado y en los documentos curriculares asociados que las propuestas didácticas deben centrarse en situaciones de aprendizaje que promuevan el desarrollo de competencias clave en el alumnado. Aunque no se especifica de manera explícita, para evaluar adecuadamente el desarrollo de competencias y aprendizajes, es recomendable que las situaciones de aprendizaje incluyan un producto final que evidencie los logros del alumnado. Este enfoque facilita la observación y evaluación de los aprendizajes alcanzados y permite una retroalimentación efectiva del proceso educativo.

**El juego es** De acuerdo con lo mencionado anteriormente, el producto final propuesto estaría basado en una gincana rotativa, desarrollada en cuatro espacios distintos, considerados cada uno un reino. Cada reino va relacionado con un área de conocimiento distinta, debiendo superar en cada uno de ellos varias pruebas, propias del área de conocimiento citado.

A cada reino se le asignan un Señor/a del reino y tantos Caballeros del reino como pruebas haya.

Las comunidades deben asistir de inicio a cada reino, debiendo haber, de partida, el mismo número de comunidades en cada reino.

La jornada comienza en un aula del centro, ambientada para el evento, en la que aparece una persona disfrazada justo cuando cada comunidad se haya acomodado bajo la supervisión de los Caballeros acompañantes. Dicho personaje representa el guardián del Olimpo, el cual ha llegado hasta allí para informar de la guerra que acaba de estallar entre sus cuatro reinos y, muy preocupado, solicita la ayuda de las comunidades para devolver la Paz al Olimpio. Esto sólo será posible si alguna comunidad logra recuperar la llave capaz de unificar los reinos.

Esta será otorgada a aquella comunidad que consiga superar todas las pruebas que cada reino les imponga con la máxima puntuación posible.

Tras introducir al alumnado en la dinámica y la temática, se reparten las comunidades entre los distintos reinos, de manera que en cada reino se encuentre jugando el mismo número de ellas durante treinta minutos.

En cada reino, habrá cuatro pruebas distintas, relacionadas con la materia propia del reino. Cada comunidad asignada a un reino, debe comenzar por una prueba distinta y tratar de puntuar el máximo en cada una de ellas, rotando por todas cada 5 minutos. Al finalizar este tiempo, los equipos reciben las puntuaciones por parte del Señor del reino y rotan al siguiente reino que le corresponda, debiendo cumplimentar todas las rotaciones en dos horas de tiempo total.

Los reinos serán los siguientes:

- Reino de la Comunicación (Lengua Castellana y Lengua Extranjera)

Personajes: además del guardián del olimpo, se necesitan cuatro caballeros acompañantes y dos caballeros del reino, estos deberán llevar un identificativo de que pertenecen a esta área, como ~~por ejemplo~~ pueden ser letras repartidas por el disfraz.

Espacio necesario: planta del edificio asignada a los estudiantes universitarios. Pruebas: una vez finalizada la gincana, los equipos participan en una actividad narrativa. Mediante un sorteo, cada equipo recibe tres elementos clave: un sujeto, una acción (verbo) y el final de un cuento. Con estos elementos, junto a los objetos obtenidos en la gincana, los participantes tienen diez minutos para crear e interpretar una historia. La creatividad y la estructura del relato son aspectos fundamentales para la puntuación final. Si la historia es original, divertida y

correctamente estructurada, el equipo recibe cinco puntos adicionales, fomentando así la expresión oral y el trabajo en equipo en un entorno dinámico y educativo.

Materiales: los objetos que se van a distribuir a lo largo de toda la gincana y posteriormente los recortes de papel con los diferentes sujetos, verbos y finales.

Duración: la primera parte de la actividad tendrá una duración de veinte minutos y la segunda de diez minutos.

- Reino de la Sabiduría (Ciencias y Matemáticas)

Personajes: ~~Además del guardián del olimpo, se necesitan~~ cuatro caballeros acompañantes y dos caballeros del reino, ~~estos~~ los cuales deberán llevar un identificativo de que pertenecen a esta área, como ~~por ejemplo~~ pueden ser números repartidos por el disfraz.

Espacio necesario: merenderos y patio del centro universitario

Pruebas: esta área se dividirá en dos partes. La primera consta de un concurso sobre experimentos científicos, diseñado para introducir a los participantes en una situación de aprendizaje útil para su futura labor docente. A través de esta dinámica, los equipos ponen a prueba sus conocimientos y habilidades científicas de manera práctica y divertida. Para ello se le indicará a cada grupo con una semana de antelación que deben de buscar y preparar un experimento científico de nivel de educación primaria. Cada grupo deberá de llevarlo a cabo y exponer su significado ante todos los demás.

Una vez finalizado el concurso, se desarrollan diferentes juegos de lógica hasta completar el tiempo disponible. Uno de estos retos puede ser ~~por ejemplo~~ el clásico problema del lobo, la oveja y la lechuga. Tras resolverlo deberán representar con mímica la solución. Esta actividad no solo fomenta el razonamiento lógico, sino también la cooperación y la expresión corporal de los participantes.

Materiales: los equipos están informados de dicho concurso con antelación, ya que este día cada uno debe llevar el material necesario para su respectivo experimento. Además, harán falta las tarjetas con los diferentes juegos de lógica. Duración: el concurso tendrá una duración 20 minutos (entre preparación y exposición) y la segunda parte tendrá una duración de 10 minutos.

- Reino de la Naturaleza (Sociales, Geografía e Historia)

PersonajesTambién hay que tener en cuenta a los ocho personajes históricos pertenecientes a la segunda prueba.

Espacio necesario: varias pistas localizadas en las instalaciones de SAFA.

Pruebas: en esta área se llevan a cabo tres actividades diferentes. La primera actividad consiste en encontrar y situar correctamente en un mapa del mundo diversos elementos geográficos, tales como capitales, monumentos emblemáticos y ríos, los cuales están representados mediante imágenes ocultas en distintas zonas. Los participantes deben correr y colaborar de manera cooperativa para ubicar la mayor cantidad de ilustraciones en un corto período de tiempo, y al finalizar, cada equipo recibe una puntuación basada en la precisión de sus aciertos. A continuación, la competencia continúa con un reto que involucra a ocho monitores, cada uno disfrazado de un personaje histórico, en el que los jugadores deben buscar cartas escondidas que contienen relatos e información sobre estas figuras. El objetivo es relacionar correctamente cada carta con su respectivo personaje y, posteriormente, localizar al monitor correspondiente para entregarle el sobre. El equipo que logre asociar la mayor cantidad de cartas

obtiene una puntuación extra. La actividad final es una dinámica interactiva de preguntas culturales e históricas, en la que cada respuesta correcta suma un punto, haciendo que la información recogida durante las actividades anteriores se convierta en la base para este desafío final. Esta propuesta integral fomenta el trabajo en equipo, la rapidez mental y el interés por el patrimonio cultural e histórico, combinando el aprendizaje con la emoción de la competencia en una experiencia enriquecedora para todos los participantes.

Materiales: mapa del mundo y elementos gráficos (capitales, monumentos y ríos), sobres y cartas, y finalmente las tarjetas con las preguntas.

Duración: la duración de la primera actividad es de 10 minutos como máximo, la segunda de 20 minutos y la tercera de 10 minutos.

- Reino del Deporte (Educación Física)

Personajes: cuatro caballeros acompañantes y dos caballeros del reino, estos los cuales deberán llevar un identificativo en el disfraz que indique que pertenecen a esta área, como por ejemplo pueden ser pelotas o balones.

Espacio necesario: pabellón o gimnasio del centro universitario.

Pruebas: los juegos de esta área se realizan en un espacio el cual se divide en cuatro zonas, ya que en cada una de ellas se sitúa una actividad, un monitor y un equipo para lograr la mayor puntuación posible en cinco minutos y, al finalizar dicho tiempo, los equipos rotan a la siguiente zona de juego que les corresponda. El primer juego reside en transportar pelotas de una pared a otra a través de unas tablas de esquí, para las cuales se requiere de una gran coordinación en equipo; el segundo, en el transporte del máximo número de ladrillos, formando una torre con ellos, sobre unas picas; el tercero, en derribar tantas botellas de plástico como sean posibles mediante una pelota de tenis y el cuarto, en el desplazamiento de pelotas en equipo a través de un soporte formado por cubos de plástico.

Materiales: pelotas y tablas de esquí, ladrillos y picas, botellas de plástico y pelotas de tenis y finalmente cubos de plástico.

Duración: un total de 20-25 minutos.

Una vez que todos los equipos han jugado en todos los reinos, se reúnen todas las comunidades en un lugar de la institución, acompañados por los Caballeros acompañantes para realizar la clausura de la jornada y anunciar al equipo ganador a través del Guardián del Olimpo.

En cuanto a la rotación de la gincana, elemento característico de ésta, se ejecutará cada media hora de la siguiente manera: los equipos que hayan realizado los juegos del Reino de la Comunicación pasan a los del Reino de la Sabiduría, los que se encontraban en este último se desplazan al Reino de Naturaleza, los participantes que estaban en dicho reino pasan al Reino del Deporte y los que acaban de jugar en éste rotan al de la Comunicación. También, el capitán de cada grupo de jugadores dispone de un mapa del centro en el que se identifican las distintas zonas de juego y se encuentran señalados los recorridos que deben seguir para desplazarse a éstas, así como el orden de los reinos que les corresponde en su participación.

La duración de actividad será de aproximadamente de 160 minutos:

- 20 minutos para la presentación y explicación de la jornada.
- 120 minutos de tiempo total de juegos realizados en las diferentes áreas
- 20 minutos de clausura de la dinámica.

En consecuencia, sería conveniente comenzar la jornada a las once de la mañana, ya que, posteriormente, puede ser ideal iniciar una pequeña convivencia en algún

espacio del centro habilitado para compartir un pequeño aperitivo entre todos, tanto alumnos como profesores, aportando cada grupo un plato de comida y un par de bebidas.

Finalmente, si esta experiencia es superada con éxito, puede ser trasladada a una escuela de Educación Primaria. De esta manera, a través de un convenio entre la institución y algún colegio, los estudiantes universitarios pueden poner en práctica su aprendizaje, adaptando juegos de *Educación Física* tanto a las diferentes áreas **presentes** como a las edades de cada ciclo de Primaria. En este caso, los niños toman el rol de jugadores y los futuros maestros y maestras actúan como coordinadores o monitores.

### ***Condicionantes organizativos***

En cuanto a la organización del proyecto, se deben contemplar varios factores. Por un lado, sería recomendable considerar la fecha más apropiada **sería** a finales de octubre, puesto que para entonces ya ha ingresado todo el alumnado en la Universidad y, por tanto, es el momento ideal para recibir a los nuevos estudiantes con una dinámica especial, sin interrumpir el calendario de exámenes y evitando la inquietud que les supone el final de cada cuatrimestre.

Por otro lado, para conseguir que el proyecto sea más conocido y, por tanto, aumente la participación de miembros del alumnado y del profesorado en él, resulta adecuado realizar algunas acciones **publicitarias** promocionales en el centro universitario. Así pues, se puede hacer uso de las redes sociales del centro y de una aplicación de mensajería, en el caso de que se utilice, para compartir elementos llamativos, como infografías o carteles, e información relativa a la organización y desarrollo del proyecto. Por otra parte, también se pueden colocar posters informativos en las zonas más concurridas del centro, tales como la cafetería, el pasillo principal o la puerta de acceso a este, o bien, se pueden realizar recordatorios diarios o semanales a través de la cadena de radio a disposición del centro, nuevamente, si se dispone de ésta. Por último, y quizás como punto más importante, se debe ofrecer, al menos, una charla informativa al alumnado universitario que cumpla los requisitos para poder participar, puesto que este será el medio de concienciación más eficaz.

Se habilitará un formulario de Google para la inscripción del alumnado, de forma que quede recogida toda la información de contacto con los participantes.

También se habilitará un formulario de evaluación de la actividad, para poder considerar la idoneidad de la misma, una vez finalizada.

### ***Fases de la propuesta***

#### **1. Fase de creación**

En primer lugar, los responsables del proyecto deben dar a conocer las jornadas a través de su publicitación e información. Para ello, se pueden utilizar los diferentes medios disponibles en el centro universitario: telegram, classroom y radio de la universidad. Además, es ideal colocar posters informativos por las paredes del centro, así como que los responsables ofrezcan charlas informativas a todos los cursos del grado, las cuales tendrán lugar en cada una de las aulas en el horario lectivo; por tanto, los responsables deben pedir permiso al profesorado para dedicar diez minutos, del tiempo asignado a los docentes para impartir sus materias, a explicar las jornadas. El objetivo de informar a todos los integrantes del centro sobre el proyecto es lograr la captación de estudiantes y docentes para, por un lado, ejercer de coordinadores, organizadores y monitores en las jornadas o, por otro lado, para participar como jugadores. Dicha captación se registrará a través de un cuestionario de google, en el que cada persona ha de introducir sus datos personales, el curso y grado al que pertenece, su correo

electrónico institucional y el rol con el que desea participar. Una vez cerrado el plazo de inscripción, los responsables son los encargados de organizar a los participantes jugadores en equipos, cumpliendo con el requisito de que cada equipo esté integrado por alumnos y alumnas de diferentes cursos y grados, así como de contactar con aquellos que se ofrecen a ser coordinadores y monitores, agrupando a éstos en grupos de trabajo por áreas. Tras la selección, se publicará el listado de los equipos, tanto de jugadores como de organizadores, coordinadores y monitores, en los distintos medios de comunicación del centro universitario y, por supuesto, en todo momento se ha de facilitar el correo institucional de los responsables del proyecto a todos los miembros pertenecientes a la universidad, así, todas las personas podrán contactar con ellos para consultar cualquier duda o inconveniente que surja en relación con las jornadas.

## 2. Fase de programación

Una vez organizados todos los participantes por equipos de jugadores o coordinadores y monitores, se han de llevar a cabo tres reuniones para el diseño y elaboración del proyecto. La primera reunión es orientada a la revisión de los juegos sugeridos por área, siempre con accesibilidad a propuestas de mejora. También, en ella se comprobará que el itinerario del gymkana es correcta, así como que el número de las actividades y los espacios habilitados para ellas son adecuadas al número de equipos de jugadores registrados y, por último, cada grupo de trabajo, formado por coordinadores y monitores según área, realizará una lista de materiales y disfraces necesarios para la elaboración de los juegos relacionados con la temática del proyecto y con sus materias de conocimiento.

En cuanto a la segunda reunión, los responsables son los encargados de llevar a ésta todos los materiales apuntados en las listas obtenidas de la primera reunión, los cuales se distinguen entre: materiales prestados en préstamo, materiales comprados y materiales reciclados. Obviamente, los materiales prestados en préstamo, como pueden ser los disfraces, y los reciclados, como, por ejemplo, las cajas de cartón, serán aportados por todos los coordinadores y monitores; sin embargo, los comprados son llevados únicamente por los responsables, cuyo gasto es asociado a la dirección del centro universitario. Durante dicha reunión, con todos los materiales presentes, se crearán todos los juegos con su decoración correspondiente.

Para finalizar, la tercera reunión es dedicada a especificar los roles de actuación y los pasos a seguir durante el día de la realización de las jornadas. Además, se llevará a cabo un ensayo de la Gincana, comenzando por la introducción de la temática con el guardián del olimpo explicando la guerra entre los reinos y cómo alcanzar la Paz, para posteriormente recorrer todo el itinerario de la Gincana rotativa, estableciendo los materiales en cada zona de juego y repasando brevemente cada actividad y, finalmente, revisando la instalación en la que se festejará al equipo ganador y tendrá lugar la clausura del evento. Es más, en ella también se ha de decidir cuál es el espacio al que acudir durante el día de la jornada en el caso de que ocurra algún imprevisto, accidente o inconveniente durante la actividad.

## 3. Fase de implementación

Llegado el día de las jornadas, todas las personas implicadas como coordinadores y monitores deben llegar al centro universitario dos horas antes al comienzo de la actividad. Durante dicho tiempo, deben disfrazarse, maquillarse, instalar la decoración y los materiales de los juegos en cada zona según los reinos y, por último, recordar brevemente los roles de actuación, la organización, el itinerario, el espacio de emergencia y el diseño de la Gincana. De esta manera, cuando sea la hora de empezar la jornada, todos los monitores y coordinadores deben estar preparados en sus puestos con

toda la información clarificada, mientras que los responsables del proyecto junto a los Caballeros acompañantes recogerán a las distintas comunidades, equipos de jugadores, para trasladarlos a la zona de juego en la que posteriormente aparecerá el Guardián del Olimpo. Las comunidades siempre estarán bajo la supervisión de los Caballeros, los cuales les irán orientando en todo el proceso. Si en algún momento aparece cualquier duda, incidente o accidente, los Caballeros dirigirán a su equipo a la zona de emergencia para contactar con los responsables del proyecto y, así, incorporar la mejor solución posible.

Una vez que todas las comunidades hayan rotado por los diferentes reinos y llegado al lugar de la clausura del evento, se comprobará cuál de ellos ha logrado restaurar la Paz, se anunciará el premio obtenido y, posteriormente, se dará comienzo al aperitivo compartido entre todos los participantes de las jornadas, fortaleciendo así la convivencia entre ellos.

#### 4. Fase de evaluación

Como es recomendable tras cada jornada, conferencia, evento... Se debe solicitar la opinión de los participantes de cara a mejorar el diseño del proyecto para su próxima puesta en práctica en los cursos posteriores. Por ello, se publicará tanto en telegram como en classroom un formulario de google en el que, de manera anónima, los alumnos y docentes valorarán algunas cuestiones como, por ejemplo, el tiempo dedicado a la jornada, la organización de ésta, aspectos a mejorar, si la temática ha resultado atractiva o no... Dichos datos serán recogidos en un documento, ya que se partirá de ellos para la elaboración de próximos eventos.

### Conclusiones

El impacto de esta propuesta es amplio y beneficioso para todos los involucrados. Haciendo un estudio de los objetivos previstos, se podría considerar que con la puesta en práctica del evento se reafirmarian las capacidades para crear experiencias de aprendizaje significativas e impulsando su motivación, mientras que por otro lado contribuye a visibilizar la institución que acepte llevarla a cabo, destacando sus valores diferenciales y fortaleciendo su atractivo para futuros alumnos.

Es más, al reunir a todos los cursos de los grados y las distintas áreas de aprendizaje en la realización de una misma experiencia a través de la cooperación, se fomenta la convivencia entre los propios alumnos y los docentes y estudiantes, promoviendo un ambiente de colaboración y aprendizaje mutuo.

En otras palabras, los alumnos de nuevo ingreso disfrutan y desarrollan relaciones entre sí fundamentales para su futuro académico, mientras que el resto de los universitarios, adquieren experiencia práctica en innovación educativa, refuerzan su actitud docente y crean vínculos afectivos tanto entre ellos como con el personal del centro. Esto genera un clima de confianza y respeto, permitiendo que el alumnado perciba la institución como un verdadero espacio de formación y crecimiento. Los docentes, a su vez, fortalecen su relación con los alumnos fuera del aula, afectando considerablemente a la compresión de las futuras necesidades de los alumnos y a que puedan recibir una orientación más personalizada.

### Limitaciones

Al ser el proyecto una propuesta no desarrollada, es imposible generar una discusión al respecto, ya que no hay resultados evidenciados. Se trata de una propuesta didáctica y no de un estudio de investigación. No obstante, se considera que los objetivos propuestos son realmente

alcanzables en el caso de poner en práctica la propuesta en la institución, aunque es cierto que no se puede garantizar el éxito de cada uno de sus criterios evaluables al no haber sido probada con anterioridad.

La propuesta exige un alto grado de responsabilidad y dedicación, pues su realización depende de la participación voluntaria de alumnos y docentes dispuestos a emplear gran parte de su tiempo libre en la planificación de actividades, elaboración de materiales, organización de espacios y difusión. La falta de compromiso de algún integrante puede generar desequilibrios en la organización y exigir un mayor tiempo de preparación fuera del horario lectivo. A ello se suma el esfuerzo económico que implica para la institución, aunque se intente reducir el gasto mediante el uso de materiales prestados o reciclados. Asimismo, la compleja coordinación entre numerosos participantes constituye otra dificultad, ya que todos dependen unos de otros y requieren disponer de información clara y actualizada. De no ser así, la cooperación se ve afectada y pueden producirse malentendidos que comprometan el éxito de la jornada.

Al involucrar a todo el centro universitario, la jornada interrumpe el horario lectivo, lo que puede afectar el cronograma académico si no es notificada al equipo docente con la suficiente anterioridad. Además, su organización requiere una planificación exhaustiva y la celebración de múltiples reuniones previas, las cuales podrían ocupar recreos o franjas horarias dedicadas a la realización de otras actividades académicas de los participantes. Por lo que la coordinación de horarios entre los monitores y voluntarios puede llegar a resultar compleja e incluso podría generar dificultades en la asistencia a algunas clases.

Otro reto importante es la captación de un número suficiente de voluntarios para garantizar el correcto desarrollo de la jornada. La disponibilidad y el compromiso de los estudiantes son factores clave para el éxito de la propuesta. No obstante, si se logra una organización efectiva, la actividad representa una oportunidad excepcional e irrepetible de aprendizaje y crecimiento, tanto para el alumnado como para los docentes, así como para la comunidad educativa en su conjunto.

En el caso de querer trasladar el proyecto a un centro escolar, es necesario que se establezcan convenios entre el centro universitario y dicho centro, debiéndose establecer seguros de responsabilidad civil y garantías completas de seguridad en la ejecución.

## **Prospectiva**

Si la puesta en práctica de esta jornada resulta exitosa, ésta puede ser llevada a cabo en un centro escolar de Educación Primaria como propuesta de continuidad de una forma similar a la presentada. Para ello, las actividades de la gincana se pueden adaptar al nivel de cada uno de los ciclos de Educación Primaria y, esta vez, todos los universitarios tomarían el rol de docentes mientras que los equipos de jugadores están formados por los alumnos y alumnas del colegio. Si se lograse esto, se garantizaría el desarrollo de prácticas reales y significativas que integrarían las competencias, conceptos y contenidos del currículo del grado de Educación Primaria.

También puede llevarse a la práctica en otros ambientes educativos como campamentos de verano o escuelas deportivas.

Por último, una de las fortalezas de la propuesta es su flexibilidad temática, lo que permite adaptar la actividad a diferentes áreas del conocimiento. Esta versatilidad, no solo enriquece el aprendizaje, sino que también ofrece la oportunidad de trabajar

cualquier área, competencia o habilidad en función de los intereses y las necesidades de los participantes.

## Referencias

- Artis Foundation. (2025). *Los proyectos de aprendizaje interdisciplinarios en la formación docente*. Scielo México. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662012000300009&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662012000300009&script=sci_arttext)
- Bell Rodríguez, R. F., Orozco Fernández, I. I., & Lema Cachinell, B. M. (2022). Interdisciplinariedad, aproximación conceptual y algunas implicaciones para la educación inclusiva. *Revista Uniandes Episteme*, 9(1), 101–116. Recuperado a partir de <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2518>
- Cid-Romero, E., Blasco-Serrano, A. C., Dieste-Gracia, B., & Arranz-Martínez, P. (2025). Aprendizaje-servicio como estrategia para la ciudadanía global. Creando sinergias entre centros sociolaborales y universidad. *Revista Iberoamericana De Estudios De Desarrollo = Iberoamerican Journal of Development Studies*, 1-34. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_ried/ijds.10445](https://doi.org/10.26754/ojs_ried/ijds.10445)
- Education Sciences. (2025). *Scientific thinking promotes the development of critical thinking in primary education*. MDPI. <https://www.mdpi.com/2227-7102/15/9/1174>
- El trabajo cooperativo. (2018). *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 1(2). <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4156>
- España. (2010). *Decreto 328/2010, de 3 de agosto, por el que se regula la organización y el funcionamiento de las enseñanzas de formación profesional en el sistema educativo*. Boletín Oficial del Estado, 193, 66553-66572. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2010-15956>
- Fernández-Río, J. (2017). El ciclo del aprendizaje cooperativo: Una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 32(2), 264-269. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6352316>
- Folch Dávila, C., Córdoba Jiménez, T., & Ribalta Alcalde, D. (2020). La performance: Una propuesta interdisciplinar de las áreas de educación física, educación musical y educación visual y plástica en la formación inicial de los futuros maestros. *RETOS. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 37, 613-619. <https://dau.url.edu/bitstream/handle/20.500.14342/1741/74187-240899-1-PB.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A., & Basilotta Gómez-Pablos, V. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria*. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131. DOI: <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>
- García Romero, D., & Laluezza, J. L. (2019). *LEARNING AND IDENTITY PROCESSES IN UNIVERSITY SERVICE-LEARNING: A THEORETICAL REVIEW*. *Educación XXI*, 22(2). <https://doi.org/10.5944/educxx1.22716>
- Gargallo López, B., Pérez-Pérez, C., García-García, F. J., Giménez Beut, J. A., Portillo Poblador, N. (2020). La competencia aprender a aprender en la universidad: Propuesta de modelo teórico. *Educación XXI*, 23(2), 203-225. DOI: <https://doi.org/10.5944/educXX1.23367>

- González, M., & Rodríguez, J. (2019). La competencia de aprender a aprender en el marco de la educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación*, 79(2), 57-72. <https://rieoei.org/RIE/article/view/3183/3985>
- Lucena Zurita, M. (2020). *Fundamentos y experiencias para el desarrollo de la competencia emprendedora desde un centro universitario de magisterio*. Didacbook.
- Martí, J. A. T., & López, R. G. (2004). La enseñanza-aprendizaje de la actitud de solidaridad en el aula: una propuesta de trabajo centrada en la aplicación de la técnica puzzle de Aronson. *Revista española de pedagogía*, 419-437. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1051429>
- MEFP. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Moya-Mata, I y Peirats, J (2019). Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física en Primaria, un estudio de revisión. REIDOCREA, 8(2), 115-130.
- Orozco, E. A., Ruiz, M. D. P. S., & Vivar, D. M. (2018). Qué es y qué no es aprendizaje cooperativo. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), 205-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6536516>
- Pavié, A. (2011). Formación docente: hacia una definición del concepto de competencia profesional docente. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(1), 67-80
- Pertuz-Peralta, V. P., Rojas-Caicedo, G. Y., Navarro-Rodríguez, A., & Quintero, L. T. (2016). Perfil docente y fomento de la cultura del emprendimiento: búsqueda de una relación. *Educación y Educadores*, 19(1), 29-45. <https://www.redalyc.org/journal/834/83445564002/html/>
- Puig Rovira, J. M., Gijón Casares, M., Martín García, X., & Rubio Serrano, L. (2011). Aprendizaje-servicio y educación para la ciudadanía. *Revista de Educación*, (2011-03). DOI: 10.4438/1988-592X-0034-8082-RE
- Sosa Cortez, K. R., Tenorio Ordóñez, D. J., Pico Holguín, B. M., Yuquilema Carrillo, S. T., & Benalcázar Samaniego, L. G. (2025). *El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como Herramienta para el Desarrollo de Habilidades del Siglo XXI. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 9(1), 6133-6148. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16329](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16329)
- Traver Martí, J. A., & García López, R. (2004). La enseñanza-aprendizaje de la actitud de solidaridad en el aula: Una propuesta de trabajo centrada en la aplicación de la técnica puzzle de Aronson. *Revista Española de Pedagogía*, 62(229), 419-438. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1051429>
- Universidad de Jaén. (2018). *Memoria del grado en Educación Primaria*. [https://www.ujaen.es/estudios/oferta-academica/sites/segundonivel\\_oferta\\_academica/files/uploads/node\\_pagina\\_de\\_grado/2018-06/memoria-grado-educacion-primaria.pdf](https://www.ujaen.es/estudios/oferta-academica/sites/segundonivel_oferta_academica/files/uploads/node_pagina_de_grado/2018-06/memoria-grado-educacion-primaria.pdf)
- Velázquez Callado, C. (2018). El aprendizaje cooperativo en educación física: Planteamientos teóricos y puesta en práctica. *Acción motriz*, 20, 7-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=643570>