

La Liga Olímpica: Desafío del Atletismo

Gamificación de Evaluación | Educación Física | Deporte | Tema: Atletismo

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: El Renacer de la Liga Olímpica

Imagina que el mundo está atravesando una era donde los valores del deporte, la superación personal y el respeto mutuo se han perdido. La antigua “Liga Olímpica”, una legendaria competición que reunía a los mejores atletas del mundo, ha sido olvidada. Sin embargo, una nueva generación tiene la misión de revivirla y restaurar su prestigio, demostrando que el atletismo es mucho más que correr o lanzar: es una forma de vida que impulsa la creatividad, la disciplina y la responsabilidad.

Como estudiantes de Educación Media (15-17 años), ustedes han sido seleccionados como miembros fundadores de la “Nueva Liga Olímpica”. Su rol es el de atletas, entrenadores y estrategias que deben aprender todo sobre el atletismo, desde sus características hasta las principales pruebas de pista y campo. No sólo competirán, sino que también investigarán, analizarán y crearán estrategias para triunfar en esta liga que simboliza la excelencia deportiva y personal.

La misión principal es clara: dominar el conocimiento y la práctica del atletismo para ganar la “Copa de la Liga Olímpica”, un reconocimiento simbólico que representa la integración de los valores deportivos con habilidades del siglo XXI. A lo largo de la experiencia, explorarán las diferentes disciplinas del atletismo, comprenderán sus reglas, entrenarán sus habilidades físicas y mentales, y evaluarán su progreso mediante retos gamificados que fomentan la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación, la responsabilidad y la curiosidad.

Este viaje se desarrolla en un entorno que simula una temporada completa de competencias, donde cada etapa representa una clase o sesión en la que se desbloquean nuevos niveles de conocimiento y destreza. En cada nivel, los estudiantes asumirán roles que rotan para garantizar inclusión y equidad: un día serán atletas, otro entrenadores, otro jueces o investigadores históricos. Esto asegura que todos puedan aportar desde sus fortalezas y aprender desde distintas perspectivas, respetando las diversidades de género, habilidades físicas y estilos de aprendizaje.

El aula se convierte en un estadio olímpico donde la evaluación es una experiencia lúdica, con retroalimentación instantánea y recompensas simbólicas que motivan la participación activa. Cada prueba superada, cada conocimiento adquirido y cada reflexión personal suma puntos para el equipo, creando una atmósfera colaborativa y competitiva a la vez. Además, se promueve la inclusión al adaptar actividades para estudiantes con diferentes capacidades, por ejemplo, ofreciendo opciones alternativas para pruebas físicas o roles que no requieren esfuerzo físico intenso.

Finalmente, esta narrativa conecta con el tema de aprendizaje al hacer tangible la importancia de conocer el atletismo no sólo como deporte, sino como un espacio para el desarrollo integral. La experiencia invita a los estudiantes a valorar el deporte individual, entender sus reglas, reconocer sus modalidades y, sobre todo, a desarrollar competencias que los acompañarán más allá del aula y la cancha.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para La Liga Olímpica

- **Sistema de Puntos “Medallas Olímpicas”:** Cada actividad o reto completado otorga puntos que se traducen en medallas: bronce (10 puntos), plata (20 puntos) y oro (30 puntos). Estos puntos se acumulan para el equipo y para cada jugador individualmente.

- **Niveles de Progresión “Etapas Olímpicas”:** La experiencia está dividida en 4 niveles (Etapas):

- *Etapas 1: Descubre el Atletismo*
- *Etapas 2: Entrena y Comprende*
- *Etapas 3: Competencia y Estrategia*
- *Etapas 4: Gran Final y Evaluación*

Para avanzar de etapa, el equipo debe alcanzar un mínimo de 80 puntos y demostrar comprensión en un mini-quiz o actividad práctica.

- **Insignias “Roles Olímpicos”:** Se otorgan insignias digitales o físicas según el rol desempeñado y el desempeño:

- Atleta Creativo
- Entrenador Estratégico
- Juez Justo
- Investigador Curioso
- Comunicador Efectivo

Estas insignias fomentan la rotación de roles y la diversidad de habilidades.

- **Retos Semanales “Pruebas Olímpicas”:** Cada semana se lanza un reto que combina teoría y práctica, por ejemplo: diseñar un plan de entrenamiento para salto de longitud, analizar una carrera famosa, o representar las reglas de una prueba en un juego de roles.
- **Recompensas “Bonos de Equipo”:** Al alcanzar ciertos hitos, los equipos pueden ganar bonos que les permiten ventajas en actividades futuras, como tiempo extra, pistas adicionales o ayuda en investigación.
- **Retroalimentación Inmediata:** Después de cada actividad, se entrega feedback tanto del docente como de sus compañeros, usando rúbricas claras y comentarios constructivos para orientar la mejora continua.
- **Tablero de Clasificación “Podio Virtual”:** Visible en el aula o plataforma digital, muestra el puntaje y posiciones de equipos y jugadores, incentivando la competencia sana y cooperativa.
- **Elementos de Narrativa “Misiones y Desafíos”:** Cada actividad forma parte de una misión que avanza la historia de la Liga Olímpica, haciendo que los estudiantes se sientan protagonistas.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: “Exploradores del Atletismo” (Etapas 1)

Descripción: Los estudiantes investigan en equipos las características básicas del atletismo, sus orígenes y las principales pruebas de pista y campo.

Instrucciones:

1. Formar equipos de 4-5 estudiantes.
2. Asignar roles (Investigador Curioso, Comunicador, Escritor, Presentador).
3. Entregar recursos: folleto básico de atletismo, acceso a internet y videos cortos.
4. Cada equipo debe preparar una presentación creativa (puede ser un cartel, video corto, o dramatización) sobre las características del atletismo y las pruebas principales.
5. Presentar ante la clase y responder preguntas rápidas de otros equipos.
6. El docente otorga puntos según creatividad, precisión y comunicación.

Tiempo estimado: 90 minutos (1 sesión)

Materiales: Folletos, acceso a internet, cartulinas, marcadores, cámara o celular para grabar, ordenador o proyector.

Integración con mecánicas: Esta actividad otorga medallas de bronce, plata u oro según desempeño. Además, los roles usados otorgan insignias correspondientes. La presentación avanza la narrativa y desbloquea la siguiente etapa.

Actividad 2: “Entrenamiento Olímpico” (Etapa 2)

Descripción: En esta fase, los equipos diseñan y experimentan un plan de entrenamiento para una prueba específica (ejemplo: salto de longitud o carrera de 100 metros).

Instrucciones:

1. Cada equipo elige o se le asigna una prueba de pista o campo.
2. Investigan características físicas y técnicas necesarias para dicha prueba.
3. Diseñan un plan de entrenamiento de 1 semana (puede ser teórico y práctico) que incluya calentamiento, ejercicios específicos y recuperación.
4. En el aula o pista, practican los ejercicios para entender su función y dificultad.
5. Preparan un informe breve y una explicación oral del plan.
6. Comparten con otros equipos para feedback y posible mejora.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos cada una

Materiales: Espacio para actividad física (pista, cancha), material deportivo básico (cronómetro, conos, cuerdas), fichas con información técnica, papel y bolígrafos.

Integración con mecánicas: El diseño y ejecución del plan otorgan medallas según creatividad y efectividad. La práctica activa suma puntos extras y permite ganar bonos de equipo para la próxima etapa.

Actividad 3: “El Juego de las Reglas” (Etapa 2-3)

Descripción: Mediante un juego de roles, los estudiantes asumen los papeles de atletas, jueces y entrenadores para representar y aplicar las reglas básicas de las pruebas asignadas.

Instrucciones:

1. Dividir la clase en grupos pequeños (4-5 estudiantes).
2. Asignar roles rotativos: atleta, juez, entrenador, comentarista.
3. Entregar un conjunto de tarjetas con situaciones de juego o preguntas sobre reglas.
4. Simular una competición breve donde el atleta debe realizar la prueba (o simularla), el juez aplica reglas y el entrenador da consejos.
5. El comentarista describe la acción y destaca puntos importantes.
6. Al final, cada grupo reflexiona sobre las reglas aprendidas y su importancia.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Tarjetas con reglas y situaciones, espacio para simular las pruebas, fichas de roles, cronómetro.

Integración con mecánicas: El desempeño en roles otorga insignias específicas. Las respuestas correctas y la aplicación adecuada de reglas suman puntos para el equipo. La competencia simbólica fomenta el pensamiento crítico y la comunicación.

Actividad 4: “La Carrera de la Estrategia” (Etapa 3)

Descripción: Los equipos desarrollan y ejecutan estrategias para una carrera simulada, analizando variables como velocidad, resistencia, y técnica.

Instrucciones:

1. Cada equipo recibe un perfil de atleta con características físicas y psicológicas.
2. Deben diseñar una estrategia para una carrera de 200 metros, considerando aspectos técnicos y tácticos.
3. Simulan la carrera (puede ser con relevos o representación simbólica).
4. Registran resultados y discuten qué funcionó y qué mejorarían.
5. Presentan su análisis y concluyen con recomendaciones para futuras competencias.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos

Materiales: Fichas con perfiles, cronómetro, espacio para simular carrera, papelógrafos o pizarras para registro, dispositivos para presentación.

Integración con mecánicas: La estrategia y análisis otorgan medallas y bonos de equipo. La presentación mejora la comunicación y el pensamiento crítico. Se promueve la responsabilidad al justificar decisiones.

Actividad 5: “El Gran Desafío Final” (Etapa 4)

Descripción: Competencia final donde los equipos ponen a prueba todo lo aprendido en un “Mini-Olímpico” con pruebas teóricas y prácticas.

Instrucciones:

1. Dividir la clase en equipos que competirán en rondas sucesivas.

2. Cada ronda incluye:

- Una prueba práctica (ejemplo: lanzamiento de bala adaptado, carrera corta o salto).
- Una prueba teórica (preguntas rápidas, quiz digital o papel).
- Una actividad creativa (crear un lema o cartel que represente los valores del atletismo).

3. Se otorgan puntos y medallas por cada prueba.

4. El equipo con más puntos gana la Copa de la Liga Olímpica.

5. Se realiza una reflexión grupal final sobre el aprendizaje y los valores desarrollados.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 90 minutos

Materiales: Espacio deportivo, material para pruebas físicas, dispositivos para quiz, materiales para carteles (papel, colores), premios simbólicos.

Integración con mecánicas: Esta actividad sintetiza todas las mecánicas. Los puntos, insignias y bonos se contabilizan para definir el ganador. La reflexión final cierra la narrativa y refuerza la responsabilidad y curiosidad.

Inclusión y Adaptaciones para Diversidad

En todas las actividades se contemplan adaptaciones como:

- Opciones para estudiantes con movilidad reducida (ejemplo: pruebas adaptadas, roles de apoyo o análisis).
- Materiales visuales y auditivos para distintos estilos de aprendizaje.
- Rotación de roles para que todos participen en actividades físicas y cognitivas.
- Espacios seguros y libres de discriminación para que cada estudiante aporte sin miedo.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego: La Liga Olímpica

- **Formación de Equipos:** Equipos de 4-5 estudiantes, con roles rotativos en cada actividad para garantizar equidad e inclusión.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo que acumule más puntos (medallas) al final de la Etapa 4 gana la Copa de la Liga Olímpica.
- **Turnos y Participación:** Cada actividad tiene asignados turnos o tiempos para presentación y práctica. El respeto al tiempo es obligatorio para mantener el flujo.
- **Penalizaciones:**
 - Retrasos injustificados: pérdida de 5 puntos.
 - No respetar roles ni normas básicas de convivencia: amonestación verbal y posible pérdida de insignias.
 - Comportamientos discriminatorios o excluyentes: revisión inmediata y posible exclusión de la actividad.
- **Sistema de Puntos:**

Actividad	Medalla Bronce	Medalla Plata	Medalla Oro
Investigación y Presentación	10 pts	20 pts	30 pts
Diseño y Ejecución de Entrenamiento	10 pts	20 pts	30 pts
Juego de Reglas	10 pts	20 pts	30 pts
Diseño de Estrategia	10 pts	20 pts	30 pts
Mini-Olímpico Final	15 pts	30 pts	45 pts

- **Roles y Rotación:** En cada actividad, los estudiantes deben cambiar de rol para fomentar el desarrollo integral y la inclusión.
 - **Logros Especiales:**
 - “Atleta Estrella”: 3 medallas oro en pruebas prácticas.
 - “Comunicador Destacado”: Presentaciones claras y creativas.
 - “Investigador Proactivo”: Descubrimiento y aporte de información adicional.
 - “Entrenador Responsable”: Diseño de planes completos y efectivos.
- Estos logros otorgan puntos extra y reconocimiento público.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada de La Liga Olímpica

La evaluación se integra como parte del juego, asegurando que los estudiantes se sientan motivados y responsables de su aprendizaje.

Criterios de Evaluación:

- **Conocimiento Teórico:** Comprensión de características y reglas del atletismo.
- **Habilidades Prácticas:** Ejecución y diseño de entrenamientos, aplicación de reglas.
- **Creatividad:** Originalidad en presentaciones, estrategias y actividades creativas.
- **Comunicación:** Claridad y efectividad en exposiciones orales y escritas.
- **Responsabilidad:** Cumplimiento de roles, respeto a normas y colaboración en equipo.
- **Curiosidad y Pensamiento Crítico:** Búsqueda activa de información y análisis reflexivo sobre aprendizajes.

Rúbricas Integradas:

Se utilizan rúbricas claras para cada actividad que se comparten con los estudiantes antes de comenzar, por ejemplo:

- *Rúbrica para Presentaciones:* Contenido (40%), Creatividad (30%), Claridad (20%), Participación (10%).

- *Rúbrica para Pruebas Prácticas:* Técnica (50%), Esfuerzo (30%), Trabajo en Equipo (20%).
- *Rúbrica para Estrategias:* Análisis (40%), Viabilidad (30%), Comunicación (30%).

Evidencias de Aprendizaje:

- Presentaciones y materiales creados.
- Planes de entrenamiento y estrategias.
- Resultados y registros de pruebas prácticas.
- Reflexiones grupales y personales.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa:

Al finalizar la experiencia, los estudiantes participan en una sesión de reflexión donde dialogan sobre:

- Lo aprendido sobre atletismo y su importancia.
- El valor de la creatividad, comunicación y responsabilidad en el deporte.
- Cómo la colaboración y el respeto a la diversidad fortalecieron el equipo.
- Qué competencias del siglo XXI desarrollaron y cómo las aplicarán fuera del aula.

La narrativa concluye con la ceremonia de premiación simbólica donde se entrega la “Copa de la Liga Olímpica” al equipo ganador, reforzando el sentido de logro y pertenencia.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** La experiencia completa requiere aproximadamente 10 sesiones de 90 minutos (15 horas), distribuidas en 4 etapas con actividades prácticas y teóricas.
- **Espacio Físico:** Aula equipada con proyector o pizarra digital para presentaciones, y acceso a una pista o espacio abierto para actividades físicas adaptadas.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y quices digitales.
 - Material deportivo básico: cronómetros, conos, cuerdas, balones adaptados.
 - Materiales para trabajos manuales: cartulinas, marcadores, tijeras.
 - Aplicaciones o plataformas para crear presentaciones (PowerPoint, Canva, etc.) y para quices (Kahoot, Quizizz).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal para grupos entre 20 y 30 estudiantes para facilitar la formación de equipos y la dinámica colaborativa.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarización con las mecánicas de gamificación y las reglas del juego.

- Preparación de materiales y recursos digitales y físicos.
- Planificación de roles y evaluación con rúbricas claras.
- Capacitación básica en adaptación para DEI (Diversidad, Equidad e Inclusión).

• **Posibles Dificultades y Soluciones:**

- *Desigualdad en participación:* Aplicar rotación de roles obligatoria y fomentar ambientes seguros.
- *Dificultades físicas o de habilidad:* Adaptar pruebas o asignar roles de apoyo y análisis para que todos participen.
- *Falta de recursos tecnológicos:* Usar materiales impresos y actividades manuales como complemento.
- *Gestión del tiempo:* Planificar con anticipación y ajustar actividades según ritmo del grupo.
- *Desmotivación o conflictos:* Usar la narrativa para reenganchar, promover la cooperación y mediar conflictos rápidamente.