

Velocidad y Salto: La Misión del Rescate del Testigo

Gamificación de Evaluación | Educación Física | Deporte | Tema: Velocidad en M y Salto Sin Impulso

Contexto Narrativo

Contexto y Ambientación

Imagina una ciudad futurista en la que la energía que alimenta a sus habitantes se obtiene a través de la velocidad y el poder de sus movimientos. Esta energía se canaliza mediante el “Testigo de la Energía”, un objeto simbólico que debe ser transportado por equipos de corredores altamente entrenados para mantener activa la ciudad y protegerla de la inercia que amenaza con paralizar todo. Los corredores deben dominar dos habilidades esenciales: la velocidad de reacción y la potencia en el salto, sin perder nunca la coordinación ni el trabajo en equipo.

En esta experiencia, los estudiantes adoptan el rol de “Guardianes del Testigo”, jóvenes atletas que forman equipos de élite. Su misión es participar en una serie de desafíos físicos que ponen a prueba su rapidez, precisión y capacidad para trabajar juntos bajo presión. Cada equipo es responsable de mantener en movimiento el Testigo, superando obstáculos y demostrando sus habilidades en pruebas de relevos con desplazamientos en M y saltos sin impulso. Al hacerlo, ayudarán a salvar a su ciudad de la parálisis y asegurar que la energía nunca se agote.

Roles de los Estudiantes

- **Corredores de Relevos:** Ejecutan las carreras en la forma de M, deben coordinar la entrega del testigo y desplazarse con rapidez y precisión.
- **Saltadores de Potencia:** Realizan saltos de longitud sin carrera de impulso, centrándose en la técnica y la amortiguación de la caída para maximizar su rendimiento y seguridad.
- **Entrenadores Estratégicos:** Ayudan a planificar la estrategia de equipo, motivan y fomentan la comunicación y el liderazgo dentro del grupo.
- **Jueces de Ritmo y Técnica:** Observan y dan retroalimentación inmediata sobre la ejecución técnica de sus compañeros para mejorar el desempeño colectivo.

Misión Principal

La misión es que cada equipo logre completar una serie de rondas de relevos en M y saltos sin impulso, acumulando puntos para “cargar” la energía del Testigo. Al superar cada nivel, desbloquean nuevos desafíos y recompensas que fortalecen su cohesión y habilidades físicas. El equipo que mejor combine velocidad, potencia y colaboración será coronado como “Guardianes Supremos de la Energía”, con insignias y reconocimientos que destacan sus competencias en creatividad, liderazgo, adaptabilidad y responsabilidad.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Este relato envuelve a los estudiantes en una experiencia significativa donde cada acción física tiene un propósito mayor. La carrera en M y el salto sin impulso no son solo ejercicios aislados, sino herramientas para mantener viva la

energía colectiva del equipo y la ciudad. Así, la velocidad de reacción y la potencia muscular se entienden no solo como capacidades individuales, sino como elementos fundamentales para el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la responsabilidad compartida. Esta narrativa permite que los estudiantes internalicen los conceptos motrices y las habilidades transversales mientras se divierten y se sienten parte de un mundo en el que su esfuerzo tiene impacto real.

Además, la historia está diseñada para incluir a todos los estudiantes, valorando la diversidad en habilidades físicas y estilos de aprendizaje, y promoviendo la inclusión de todos los roles dentro del equipo, de modo que cada participante aporta desde sus fortalezas y desarrolla nuevas competencias en un ambiente colaborativo y seguro.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Implementadas

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad (relevos en M y salto sin impulso) otorga puntos según la rapidez, técnica y trabajo en equipo. Por ejemplo, entrega correcta del testigo vale 10 puntos, salto amortiguado con técnica perfecta 15 puntos. Los puntos se acumulan para subir niveles y desbloquear recompensas.
- **Niveles de Progreso:** El juego tiene tres niveles: Novatos (nivel 1), Avanzados (nivel 2) y Guardianes Supremos (nivel 3). Para subir de nivel, el equipo debe alcanzar un umbral de puntos y superar retos adicionales (ej. relevos con obstáculos pequeños).
- **Insignias y Recompensas:** Los equipos y jugadores pueden ganar insignias digitales (entregadas en fichas físicas o tarjetas) por habilidades específicas: “Velocidad Relámpago”, “Salto Perfecto”, “Comunicador Estrella” y “Líder Inspirador”. Estas insignias fomentan el reconocimiento positivo y la motivación.
- **Retos y Misiones Diarias:** Cada sesión incluye un “Reto del Día” con objetivos específicos, como mejorar el tiempo en el relevo o perfeccionar la caída amortiguada. Completar retos otorga puntos extra y permite desbloquear consejos y técnicas especiales.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Al finalizar cada ronda, los jueces de ritmo y técnica proporcionan retroalimentación instantánea basada en observaciones, usando tarjetas de colores (verde = excelente, amarillo = mejorar, rojo = atención) para que los equipos ajusten su desempeño en tiempo real.
- **Trabajo en Equipo y Comunicación:** Las actividades requieren que los estudiantes se comuniquen eficazmente, planifiquen su estrategia y apoyen a sus compañeros. Se evalúa la colaboración y liderazgo, integrándolos en el puntaje final.
- **Tablero de Clasificación Visible:** Un tablero físico o digital muestra el puntaje acumulado de cada equipo, estimulando la competencia sana y el compromiso constante.
- **Roles Rotativos:** Para promover la inclusión y el desarrollo integral, los roles (corredor, saltador, entrenador, juez) rotan periódicamente, asegurando que todos experimenten diferentes responsabilidades y habilidades.

Actividades Gamificadas

Actividades Paso a Paso

1. Calentamiento Dinámico “Activando la Energía”

Descripción: Serie de ejercicios dinámicos para preparar el cuerpo y la mente para las pruebas, fomentando la concentración y el trabajo en equipo.

Instrucciones:

- Formar círculos por equipos (4-5 estudiantes).
- Realizar movimientos articulares, saltos suaves y carreras cortas en el lugar siguiendo el ritmo marcado por el entrenador.
- Incluir ejercicios de reacción rápida: el docente dice “¡Energía!” y todos deben cambiar de dirección o posición rápidamente.
- Finalizar con respiración profunda y breve charla motivacional por equipo.

Tiempo Estimado: 15 minutos

Materiales: Conos para delimitar espacios, silbato, cronómetro.

Integración con Mecánicas: Prepara a los estudiantes para las pruebas principales, fomenta la colaboración inicial y activa la motivación con retos de reacción.

2. Carrera de Relevos en M “El Rescate del Testigo”

Descripción: Los equipos compiten en relevos con desplazamientos diagonales formando una M, entregando el testigo en cada cambio, para potenciar la velocidad de reacción y coordinación.

Instrucciones:

- Delimitar un circuito de 10 metros de largo por 5 metros de ancho, marcando los puntos clave formando una M con conos.
- Cada corredor debe desplazarse desde el punto inicial, desplazarse diagonalmente hasta el primer cono, luego al siguiente siguiendo la M, y entregar el testigo al siguiente corredor.
- El testigo debe entregarse dentro de una zona de entrega marcada; entrega fuera de zona penaliza puntos.
- Los equipos corren en turnos, registrando el tiempo total y la precisión en la entrega.
- Los jueces observan técnica de carrera, entrega y coordinación.

Tiempo Estimado: 30 minutos para varias rondas

Materiales: Conos para marcar la M, testigos (pueden ser bastones o cintas), cronómetro, tarjetas de colores para retroalimentación.

Integración con Mecánicas: Otorga puntos por rapidez, precisión y trabajo en equipo. Permite desbloquear insignias “Velocidad Relámpago”.

3. Salto Sin Impulso “La Potencia del Guardián”

Descripción: Prueba de salto de longitud sin carrera previa, enfocándose en la potencia generada desde la posición estática y en la caída amortiguada sobre colchonetas para evitar lesiones.

Instrucciones:

- Cada estudiante se posiciona sobre una línea de despegue marcada.
- Desde estático, debe realizar un salto hacia adelante intentando alcanzar la máxima distancia posible.
- La caída debe realizarse sobre colchonetas con técnica de amortiguación para minimizar impacto.
- Los jueces miden la distancia del salto y evalúan la técnica de aterrizaje.
- Se permiten tres intentos por participante, tomando el mejor salto para la puntuación.

Tiempo Estimado: 30 minutos

Materiales: Cinta métrica, colchonetas, marcas en el suelo, tarjetas de colores para retroalimentación inmediata.

Integración con Mecánicas: Se suman puntos por distancia y técnica. Permite ganar insignias “Salto Perfecto”.

4. Juego Motor “El Rescate del Testigo”

Descripción: Juego colectivo donde los equipos deben mantener en movimiento el Testigo superando obstáculos y coordinando relevos y saltos para “rescatar” la energía antes que el tiempo se agote.

Instrucciones:

- Se delimita un espacio con obstáculos suaves (conos, cuerdas a baja altura, colchonetas).
- Los equipos deben pasar el testigo entre sus miembros realizando relevos en M y saltos sin impulso para superar los obstáculos.
- Si el testigo cae o un jugador toca un obstáculo, el equipo pierde puntos y debe reiniciar la ronda.
- El objetivo es completar un circuito cronometrado manteniendo la precisión y velocidad.
- Los roles rotan para que todos participen como corredores, saltadores y estrategas.

Tiempo Estimado: 45 minutos

Materiales: Conos, cuerdas, colchonetas, testigo, cronómetro.

Integración con Mecánicas: Combina habilidades aprendidas, fomenta la comunicación y liderazgo, otorga puntos extra y desbloquea niveles superiores.

5. Reflexión y Retroalimentación en Equipo

Descripción: Espacio para que los equipos compartan sus experiencias, evalúen su desempeño y definan estrategias de mejora.

Instrucciones:

- Cada equipo se reúne en círculo para discutir qué salió bien y qué pueden mejorar.
- Los jueces y entrenadores comparten observaciones constructivas basadas en las tarjetas de retroalimentación.

- Se registran compromisos y metas para la próxima sesión.

Tiempo Estimado: 20 minutos

Materiales: Cuadernos o fichas para anotaciones, pizarras o carteles para registrar metas.

Integración con Mecánicas: Refuerza la autonomía, responsabilidad y adaptabilidad, fomentando la mejora continua y la comunicación.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Condiciones de Victoria:** El equipo que acumule la mayor cantidad de puntos al final de todas las actividades será declarado ganador y recibirá la insignia de “Guardianes Supremos de la Energía”.
- **Penalizaciones:**
 - Entrega del testigo fuera de zona: -5 puntos.
 - Caída del testigo durante el relevo o el juego motor: -10 puntos.
 - No respetar el turno o roles asignados: -3 puntos por incidencia.
 - Contacto con obstáculos durante juego motor: -5 puntos por cada vez.
- **Turnos:** Cada equipo realiza sus pruebas por turnos, rotando roles para garantizar participación equitativa. El docente o entrenador controla el orden y los tiempos.
- **Roles:** Los roles (corredor, saltador, entrenador, juez) rotan cada sesión o durante las actividades para asegurar inclusión y desarrollo integral.
- **Restricciones:**
 - Uso obligatorio de calzado adecuado para evitar lesiones.
 - Respetar los límites del espacio de juego y zonas de entrega para la seguridad y correcto desarrollo.
 - Está prohibido empujar o obstaculizar físicamente a otros participantes.
- **Tabla de Puntos:**

Actividad	Acción	Puntos
Relevos en M	Entrega correcta del testigo	10
Relevos en M	Tiempo menor a 30 segundos	15
Salto sin impulso	Salto > 1.5 metros con técnica correcta	20
Salto sin impulso	Amortiguación perfecta	15
Juego motor	Completar circuito sin errores	25
Juego motor	Trabajo en equipo destacado	10

Actividad	Acción	Puntos
Comunicación y Liderazgo	Evaluación positiva de compañeros y jueces	10

• **Sistema de Logros:**

- “Velocidad Relámpago”: 3 carreras en M con entrega perfecta.
- “Salto Perfecto”: 3 saltos con amortiguación impecable.
- “Comunicador Estrella”: Reconocimiento por excelente comunicación y apoyo en equipo.
- “Líder Inspirador”: Por tomar iniciativa y motivar al equipo durante las actividades.

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada y Gamificada

La evaluación se realiza continuamente durante el proceso, integrando aspectos físicos, sociales y emocionales, y se basa en los siguientes criterios:

- **Velocidad y Técnica en Relevos:** Tiempo total, precisión en la entrega del testigo, fluidez en desplazamientos diagonales.
- **Potencia y Técnica en Saltos:** Distancia alcanzada, calidad de la amortiguación, seguridad en la ejecución.
- **Trabajo en Equipo:** Colaboración activa, comunicación efectiva, apoyo mutuo, respeto por los turnos y roles.
- **Competencias Socioemocionales:** Liderazgo, responsabilidad, autonomía y adaptabilidad ante retos y errores.

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)
Velocidad y Técnica en Relevos	Entrega perfecta, tiempo muy rápido, desplazamientos fluidos.	Entrega correcta, tiempo adecuado, pequeños errores en desplazamientos.	Entrega a destiempo o imprecisa, tiempo lento, desplazamientos torpes.	Entrega incorrecta, incumplimiento de recorrido, falta de coordinación.
Potencia y Técnica en Saltos	Salto largo, amortiguación perfecta, caída segura.	Salto adecuado, amortiguación buena, caída sin problemas.	Salto corto, amortiguación deficiente, caída con incomodidad.	Salto insuficiente, caída insegura o con riesgo.
Trabajo en Equipo	Comunicación efectiva, apoyo constante, roles bien asumidos.	Comunicación adecuada, apoyo general, roles asumidos con apoyo.	Comunicación limitada, apoyo intermitente, roles poco claros.	Falta de comunicación, conflictos, roles ignorados.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)
Competencias Socioemocionales	Demuestra liderazgo, responsabilidad, autonomía y adaptabilidad.	Buena responsabilidad y autonomía, muestra algo de liderazgo.	Responsabilidad limitada, poca autonomía, dificultad para adaptarse.	Falta compromiso, dependencia, resistencia al cambio.

Evidencias de Aprendizaje

Se recopilan a través de:

- Observación directa y registros de desempeños en actividades.
- Registros de puntos y niveles alcanzados en el sistema gamificado.
- Autoevaluaciones y evaluaciones entre pares durante la reflexión final.
- Registro de compromisos y metas planteadas en la reflexión.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa

Al concluir la experiencia, los estudiantes reflexionan sobre cómo sus habilidades físicas y sociales contribuyeron a “mantener viva la energía de la ciudad”. Se destaca la importancia de la velocidad, potencia, comunicación y liderazgo no solo en el deporte sino en la vida diaria. Se invita a que cada uno se vea como un guardián activo de su bienestar y del grupo, valorando la diversidad y la inclusión como factores que fortalecen el equipo.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo Necesario:** Se recomienda un bloque de clase de 2 horas para cubrir calentamiento, actividades principales, reflexión y retroalimentación. Puede dividirse en dos sesiones si es necesario.
- **Espacio Físico:** Gimnasio o cancha deportiva amplia, con espacio para marcar circuito en M y colocar colchonetas para saltos. Espacio para que los equipos conversen en círculo.
- **Materiales Requeridos:**
 - Conos para delimitar circuitos.
 - Testigos (bastones o cintas resistentes).
 - Colchonetas para amortiguación de saltos.
 - Cinta métrica para medir saltos.
 - Tarjetas de colores para retroalimentación inmediata.
 - Cronómetro o temporizador.
 - Pizarras o carteles para tablero de puntos y anotaciones.

- Opcional: dispositivo digital para llevar registro de puntajes (tablet o computadora).
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 12 y 25 estudiantes para asegurar equipos balanceados y roles rotativos.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Familiarizarse con las mecánicas y reglas del juego.
 - Preparar el espacio con anticipación.
 - Explicar claramente la narrativa para motivar a los estudiantes.
 - Establecer criterios de evaluación y comunicar expectativas.
 - Preparar materiales y fichas de insignias.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Diferencias en habilidades físicas:* Rotar roles para que todos participen desde sus fortalezas y se desafíen progresivamente.
 - *Falta de motivación:* Usar la narrativa atractiva y las recompensas visibles para estimular el compromiso.
 - *Problemas en la comunicación:* Fomentar la reflexión y el feedback positivo, dar ejemplos claros de comunicación efectiva.
 - *Limitaciones de espacio o materiales:* Adaptar el tamaño del circuito y la cantidad de equipos, utilizar materiales alternativos caseros.