



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EF MINISTERIO DEL TIEMPO: UNA EXPERIENCIA DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR EN UN CRA RURAL MULTINIVEL DE EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE 3° HASTA 6° DE PRIMARIA

Ernesto Bautista Santurino Díaz

Maestro de Educación Física, Talavera de la Reina. España.

Email: ebsd01@educastillalamancha.es

Web: <https://rha234.wixsite.com/website>

Gabriel Sevillano Ledesma

Maestro de Educación Física, Velada. España.

Email: gabisevillano@gmail.com

Web: <https://gabieducacion.blogspot.com/>

RESUMEN

El proyecto se desarrolla en el CRA Villas del Tajo (El Puente del Arzobispo, Valdeverdeja y Torrico) de Castilla-La Mancha. La propuesta tuvo como finalidad transformar la Educación Física en una experiencia de aprendizaje interdisciplinar mediante una narrativa gamificada basada en viajes temporales y misiones cooperativas. A lo largo de un curso completo, el alumnado participó en misiones que integraban actividad física, contenidos histórico-culturales, expresión corporal y uso educativo de tecnologías digitales. Desde un enfoque cualitativo y descriptivo, se observaron mejoras significativas en la motivación hacia el área, un aumento del compromiso activo del alumnado, una mejora en la convivencia y en las relaciones entre iguales, así como un mayor sentimiento de pertenencia al grupo, especialmente relevante en el contexto multinivel del CRA. Asimismo, se evidenció una mayor implicación de las familias y una transferencia del aprendizaje al entorno cercano. Los resultados de la experiencia muestran que la gamificación, cuando se fundamenta pedagógicamente y se integra en metodologías activas y cooperativas, puede favorecer aprendizajes significativos, inclusivos y emocionalmente relevantes en Educación Física.

PALABRAS CLAVE:

Gamificación; educación física; narrativa; innovación educativa; metodologías activas.; educación primaria.

PHYSICAL EDUCATION *MINISTRY OF TIME*: A GAMIFICATION AND INTERDISCIPLINARY LEARNING EXPERIENCE IN A RURAL MULTIGRADE PRIMARY EDUCATION SCHOOL (CRA) FROM 3rd TO 6th GRADE.

ABSTRACT

The project was carried out at CRA Villas del Tajo (El Puente del Arzobispo, Valdeverdeja, and Torrico) in Castilla-La Mancha. The proposal aimed to transform Physical Education into an interdisciplinary learning experience through a gamified narrative based on time travel and cooperative missions. Throughout an entire school year, students took part in missions that integrated physical activity, historical and cultural content, body expression, and the educational use of digital technologies. Using a qualitative and descriptive approach, significant improvements were observed in students' motivation towards the subject, an increase in active engagement, better coexistence and peer relationships, as well as a stronger sense of group belonging—particularly relevant in the multigrade context of the CRA. Additionally, greater family involvement and a transfer of learning to the local environment were evidenced. The results of the experience show that gamification, when grounded in sound pedagogical principles and integrated into active and cooperative methodologies, can promote meaningful, inclusive, and emotionally relevant learning in Physical Education.

KEYWORD

Gamification; physical education; narrative; educational innovation; active methodologies; primary education.

INTRODUCCIÓN.

En los últimos años, la Educación Física ha experimentado una progresiva transformación hacia modelos pedagógicos que priorizan el aprendizaje significativo, la motivación del alumnado y el desarrollo competencial. En este contexto, la gamificación se ha consolidado como una estrategia metodológica con alto potencial para generar experiencias educativas motivadoras, especialmente cuando se integra en proyectos de carácter interdisciplinar.

El proyecto EF Ministerio del Tiempo surge como respuesta a la necesidad de replantear la Educación Física en un centro rural agrupado (CRA), caracterizado por la heterogeneidad del alumnado, la convivencia de distintas edades en el aula y la estrecha relación con el entorno comunitario. Desde una perspectiva profesional, recuerdo con claridad el momento en el que, al observar el impacto narrativo y emocional de la serie El Ministerio del Tiempo, surgió la intuición de que su estructura podía trasladarse al ámbito educativo y, de forma particular, al área de Educación Física. Esta reflexión inicial actuó como detonante de un proceso de diseño didáctico más amplio.

Lejos de tratarse de una ocurrencia aislada, dicha idea fue sometida a un proceso progresivo de análisis, planificación y fundamentación pedagógica. A lo largo de este proceso, la narrativa, las misiones y las dinámicas de juego se fueron articulando con metodologías activas y con los objetivos curriculares del área, hasta configurar una propuesta estructurada y viable para su aplicación en el contexto real del centro.

En ese momento se lo conté a mi compañero Gabriel, con la ilusión y la duda que acompañan siempre a los proyectos: “¿Te apetece llevar esto a cabo conmigo?”. Su respuesta fue un sí rotundo, y desde ahí comenzó una aventura que terminó convirtiéndose en una de las experiencias más significativas del CRA.

Este artículo recoge con detalle la experiencia llevada a cabo en nuestro CRA, con el propósito de compartirla para que llegue a otros docentes y mostrar cómo la Educación Física puede convertirse en una ventana hacia la historia, el arte, la creatividad y los valores. Porque a veces, para transformar la escuela, basta con atreverse a abrir una puerta —en nuestro caso, la del tiempo— y dejar que el aprendizaje nos lleve más lejos de lo que imaginamos.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

La gamificación se define como el uso de elementos y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos con el fin de aumentar la motivación y el compromiso (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2015). Desde la Teoría de la Autodeterminación, Deci y Ryan (2017) señalan que la motivación intrínseca se ve favorecida cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación.

Diversas experiencias recientes en el ámbito de la Educación Física en Primaria muestran que la combinación de gamificación con enfoques innovadores y de servicio a la comunidad puede generar entornos de aprendizaje transformadores. En esta línea, Santurino Díaz (2025) destaca cómo la integración de narrativas gamificadas, entornos digitales inmersivos y aprendizaje-servicio favorece una mayor implicación del alumnado y un aprendizaje con sentido social.

En el proyecto EF Ministerio del Tiempo, la narrativa, las misiones, las insignias y la progresión por niveles favorecen la percepción de competencia; la toma de decisiones dentro de las misiones potencia la autonomía; y el trabajo cooperativo refuerza la necesidad de relación. Estos elementos explican, desde un enfoque teórico, el alto grado de implicación y motivación observados en el alumnado.

1.2. TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y APRENDIZAJE MOTOR Y COGNITIVO

El uso pedagógico de tecnologías como códigos QR, aplicaciones móviles o realidad aumentada puede enriquecer el aprendizaje en Educación Física, siempre que se integren con una intencionalidad didáctica clara (Marín-Díaz & Sampedro-Requena, 2020). Estudios como el de Ruiz-Ariza (2019) evidencian que el uso de dispositivos móviles con QR puede mejorar tanto el aprendizaje motor como los procesos cognitivos asociados.

En esta experiencia, la tecnología no actúa como un fin en sí misma, sino como un recurso facilitador para la exploración del entorno, la resolución de retos y la conexión entre actividad física y contenidos culturales.

1.3. APRENDIZAJES COOPERATIVOS E INCLUSIÓN EN CONTEXTOS RURALES MULTINIVEL

El aprendizaje cooperativo resulta especialmente adecuado en contextos rurales y multinivel, donde la diversidad de edades y ritmos de aprendizaje exige metodologías flexibles e inclusivas. Lavega (2019) destacan que la cooperación motriz favorece la inclusión, la cohesión grupal y el desarrollo de competencias sociales.

Las dinámicas cooperativas del proyecto permitieron que el alumnado asumiera diferentes roles dentro de las misiones, aprendiera entre iguales y desarrollara actitudes de ayuda mutua, aspectos clave para la convivencia en un CRA.

2. POR QUÉ NACIÓ EL PROYECTO: UNA RESPUESTA A NUESTRAS NECESIDADES EDUCATIVAS.

2.1. LA NECESIDAD DE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Queríamos que lo aprendido no se quedara solo en la pista deportiva o en el aula, sino que trascendiera, que el alumnado entendiera el porqué de cada actividad y pudiera conectar movimiento y cultura.

2.2. NUEVAS METODOLOGÍAS IMPULSADAS POR CASTILLA-LA MANCHA

El marco normativo autonómico insiste en desarrollar:

- Competencias clave
- Educación competencial
- Inclusión
- Uso de metodologías activas
- Digitalización e innovación

EF Ministerio del Tiempo nos permitía integrar todas estas líneas en un solo proyecto.

2.3. UN CRA QUE NECESITA PROPUESTAS FLEXIBLES

Nuestro contexto educativo plantea retos específicos:

- Grupos de edades variadas trabajando juntos
- Secciones distribuidas en tres pueblos
- Diferentes ritmos de aprendizaje
- Realidades familiares heterogéneas
- Necesidades educativas diversas

Este proyecto, gracias a su estructura modular y narrativa cohesionada, nos permitía adaptar cada misión a cada grupo sin perder unidad.

2.4. CONVERTIR EF EN UN VEHÍCULO INTERDISCIPLINAR REAL

Queríamos romper el aislamiento tradicional del área, demostrando que la actividad física puede servir para aprender historia, arte, expresión oral, ciudadanía, salud, idiomas, tecnología...

Y así nació la idea: crear un *Ministerio del Tiempo* educativo donde el alumnado viajara por diferentes épocas, resolviera anacronismos y aprendiera a través de misiones activas, cooperativas y significativas.

3. LA NARRATIVA: EL CORAZÓN DEL PROYECTO

El motor de la motivación del alumnado fue, sin duda, la narrativa. Inspirados en la serie *El Ministerio del Tiempo*, adaptamos la idea al contexto escolar:

- El alumnado se convirtió en agentes temporales.
- El aula y el gimnasio pasaron a ser las puertas del tiempo.
- El curso se dividió en tres temporadas con capítulos (misiones).
- Cada misión comenzaba con un vídeo, Genially o mensaje enigmático.

- Cada agente recibió un carnet en el que aparecía su nombre, en la época que había sido reclutado y la profesión. Además, también recibieron un álbum de cromos.
- Los cromos solo se conseguían al superar misiones.
- Se introdujo la figura de los traidores del tiempo para dar emoción.
- La página web en Wix centralizaba toda la narrativa.
- Una secretaria virtual con IA resolvía dudas del alumnado.

El juego simbólico fue tan potente que el comportamiento del alumnado cambió: atención plena, ilusión, compromiso y deseo de superación.

4. OBJETIVOS.

1. Fomentar el desarrollo integral del alumnado

El proyecto busca promover todas las dimensiones del desarrollo (física, cognitiva, emocional, social y artística), conforme al artículo 7 del Decreto 54/2022, que establece como finalidad de la educación primaria el pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los alumnos.

2. Promover estilos de vida activos y saludables

A través de misiones basadas en actividad física significativa y motivadora (parkour, juegos cooperativos, orientación virtual, batallas láser, etc.), el proyecto se alinea con los objetivos del área de Educación Física, favoreciendo hábitos de vida saludables y la conciencia corporal.

3. Desarrollar competencias clave de manera integrada

El enfoque interdisciplinar del proyecto permite trabajar múltiples competencias clave:

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (autoconstrucción de materiales, juegos de cartas, juegos tradicionales, orientación virtual...)
- Competencia digital (uso de Genially, IA, MyMaps, Wix, Kluest)
- Conciencia y expresión culturales (representaciones teatrales, música, mimo, magia, canciones, instrumentos, gags de humor...)
- Competencia ciudadana (actividades solidarias como la carrera “Apoyando a los damnificados por la Dana”).

4. Fomentar la educación inclusiva y la atención a la diversidad

Con actividades adaptadas a distintos ritmos y capacidades, aprendizaje cooperativo, y participación familiar, el proyecto responde a los principios de equidad e inclusión establecidos en la normativa autonómica.

5. Aplicar metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El proyecto responde a la exigencia normativa de emplear metodologías activas como el ABP, APS, gamificación, aprendizaje basado en juegos (ABJ), aprendizaje basado en retos (ABR), aprendizaje cooperativo, todas ellas impulsadas en el marco educativo de CLM.

6. Potenciar el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia

El desarrollo de misiones en equipo refuerza el trabajo cooperativo y el sentimiento de comunidad, alineado con los principios metodológicos de participación activa del alumnado.

7. Impulsar el conocimiento y aprecio por el patrimonio cultural y artístico

Especialmente en misiones como “El escritor perdido” (Cervantes – CLM), “Rescate del arte perdido” (Velázquez – Madrid), “El sueño lusitano” (Viriato-Extremadura), “La sombra del Campeador” (CID-Valencia) y “El almirante perdido” (Colón-CyL), el proyecto conecta la actividad física con la historia, el arte y la identidad cultural, reforzando el currículo de conocimiento del medio y educación artística.

8. Fomentar la relación escuela-familia y la apertura al entorno

Las actividades extraescolares, las gymkanas por el pueblo y el uso del entorno cercano y la construcción de materiales, promueven la implicación de las familias y el aprendizaje situado, uno de los principios metodológicos destacados en la normativa de Castilla-La Mancha.

9. Desarrollar la competencia en comunicación lingüística y oralidad

A través de actividades como el Got Talent Show, con coreografías de bailes, teatro y trabajo con narrativas, se desarrollan habilidades de expresión oral y creatividad comunicativa.

5. ACCIONES, PROCEDIMIENTO Y RECURSOS

A lo largo de todo el curso escolar, el alumnado de nuestro centro ha participado en un ambicioso y creativo proyecto interdisciplinar denominado EF Ministerio del Tiempo, inspirado en la famosa serie de televisión. Esta iniciativa ha sido concebida como una experiencia de aprendizaje integral, en la que se han trabajado las competencias clave del currículo de la Comunidad de CLM integrando diversas áreas de conocimiento a través de metodologías activas e innovadoras.

Este proyecto no solo ha pretendido ser una herramienta educativa, sino una auténtica aventura formativa, en la que cada estudiante ha asumido el rol de agente temporal encargado de preservar el equilibrio de la historia. A través de un enfoque lúdico, narrativo y profundamente participativo, se han diseñado y ejecutado un total de ocho misiones principales y múltiples misiones especiales, articuladas mediante una narrativa cohesionada que ha mantenido la motivación y

la implicación del alumnado en niveles extraordinariamente altos durante todo el curso.

5.1. METODOLOGÍAS APLICADAS.

El proyecto se ha sustentado en una combinación de metodologías activas, entre las que destacan:

- Aprendizaje Basado en Juego (ABJ)
- Aprendizaje Basado en Retos (ABR)
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Gamificación
- Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Autoconstrucción de materiales
- Trabajo cooperativo
- Integración de las TIC y Realidad Aumentada

La narrativa ha servido de hilo conductor para dar sentido a las actividades y mantener el compromiso del alumnado con las tareas. A través de estas metodologías, se han trabajado de forma transversal contenidos curriculares de Educación Física, Conocimiento del Medio, Lengua Castellana, Educación Artística, Inglés y Educación en Valores.

5.2. RECURSOS DIGITALES

Para integrar y dinamizar las diferentes áreas del conocimiento, se han utilizado herramientas digitales como:

- Página web en Wix (<https://rha234.wixsite.com/efministeriotiempo>): en la que se centralizaban todas las misiones, instrucciones, vídeos y elementos narrativos.
- Genially (<https://view.genially.com/66db5db710b902306b8173b7/interactive-content-ef-ministerio-del-tiempo>): utilizado para iniciar las misiones mediante preguntas, contenidos interactivos, pistas y vídeos complementarios.
- My Maps for Education: para trabajar orientación y localización geográfica en misiones reales.
- App (Kluest) EF Ministerio Go: aplicación diseñada para promover la actividad física fuera del horario escolar, basada en geolocalización y movimiento del alumnado con la cual hemos diseñado un juego.
- Visita virtual al Museo del Prado, para visualizar que los cuadros que habíamos recuperado estaban en él
- Pistolas láser, para la misión futurista contra los alienígenas
- Gafas virtuales, para la misión futurista contra los alienígenas

- Youtube, para la visualización de los retos que han tenido que desarrollar a lo largo de este proyecto (retos de actividad física y entrevistas a familiares para la recopilación de juegos tradicionales)
- Elaboración de QR, para la realización del CluEFdo.
- Escape room digital, jugamos con las gafas virtuales

5.3. NARRATIVA Y MECÁNICA DEL PROYECTO

Cada vez que el alumnado cruzaba la puerta del aula, que simbolizaba la entrada al Ministerio del Tiempo, se sumergía en una nueva misión. Esta puerta actuaba como un portal temporal, y desde ese momento, el grupo debía comportarse como auténticos agentes temporales: en silencio, con concentración y cumpliendo con las instrucciones de la misión para no alterar la historia.

Al inicio del curso, se entregó al alumnado un álbum de cromos personalizado, con diversos personajes de cada misión, que debían completar a lo largo del curso. Estos cromos se obtenían al superar correctamente las distintas misiones, incentivando la constancia, el esfuerzo y el trabajo en equipo.

Figura 1.

Álbum de cromos del EF Ministerio del Tiempo.



Nota: elaboración propia.

Cada misión principal estaba contextualizada en una época histórica concreta, presentaba un anacronismo que alteraba la línea temporal, y debía ser resuelto a través de actividades físicas, culturales, lógicas y creativas. Las misiones estaban organizadas por trimestres bajo la forma de “temporadas”.

4.4. MISIONES PRINCIPALES

A. Temporada 1 (Primer Trimestre)

- Misión 1: El espíritu olímpico en peligro (1892 d.C.)

Recuperar el liderazgo de Pierre de Coubertin organizando unas Olimpiadas escolares con 12 pruebas diferenciadas por género (mixtas en los relevos). Se fomentó el espíritu deportivo y la creación de récords de aula que podrán batirse en cursos posteriores (salón de la fama de deportistas escolares).

- Misión 2: Rescate del Arte Perdido (1936 d.C.)

Durante la Guerra Civil Española, algunas obras maestras del Museo del Prado desaparecieron misteriosamente. Con el objetivo de recuperarlas, se llevó a cabo la Misión 2, una experiencia educativa que combinó el juego, el arte y la historia.

Para ello, se organizaron juegos tradicionales, cada uno vinculado a una de las obras desaparecidas. Además, se desarrolló una gymkana educativa interetapas, en la que el alumnado de cursos superiores diseñó y dirigió juegos para los más pequeños, fomentando así la cooperación, el aprendizaje entre iguales y el respeto por el patrimonio cultural.

A medida que los equipos superaban con éxito las distintas pruebas y juegos, recibían pistas que les ayudaban a descubrir la localización de las obras perdidas. Estas pistas podían encontrarse tanto dentro como fuera del colegio, lo que añadía emoción al proceso y promovía la observación del entorno.

Como complemento, el alumnado elaboró cromos ilustrados de las obras a recuperar. En ellos aparecían: El nombre del cuadro, su autor y el juego tradicional asociado. Estos cromos sirvieron para facilitar la memorización y comprensión tanto de los juegos como de los elementos artísticos, reforzando así el aprendizaje de forma visual, lúdica y creativa.

- Misión 3: El Sueño Lusitano (139 a.C.)

El alumnado aprendió técnicas de parkour, con equilibrios y giros, creando sus propios circuitos y compitiendo en Chase-Tag, para infiltrarse en un campamento lusitano y restaurar el dominio romano.

B. Temporada 2 (Segundo Trimestre)

- Misión 4: La Sombra del Campeador (1094 d.C.)

Actividad interdisciplinar con construcción de materiales reciclados, primeros auxilios y orientación para simular una batalla campal. Uso de códigos QR y toma de decisiones según cartas narrativas (ABJ).

Figura 2.

Foto realizada en la actividad "La Sombra del Campeador (1094 d.C.).



Nota: elaboración propia.

- **Misión 5: El Último Embate del Al-Ándalus (939 d.C)**

Simulación de una Battle Royale medieval en la que los alumnos combatían en equipos, gestionando recursos y estrategias para restaurar la victoria cristiana en la Batalla de Simancas. Además, se trabajó hábitos saludables con ABJ.

- **Misión 6: El Almirante Perdido (1486 d.C.)**

Colón no consigue la financiación para su viaje. El alumnado trabajó la orientación dentro y fuera del centro, (CluEFdo virtual y EF ministerio GO), superando pruebas para asegurar el encuentro con los Reyes Católicos.

C. Temporada 3 (Tercer Trimestre)

- **Misión 7: La Última Defensa de la Tierra (Año 2173 d.C)**

Actividad futurista con Laser Run y gafas de realidad virtual. El alumnado defendía Atlántida de una invasión alienígena, reforzando habilidades motoras, trabajo en equipo y el uso responsable de tecnologías emergentes.

Figura 3

Foto realizada durante la actividad de "La Última Defensa de la Tierra (Año 2173 d.C.)."



Nota: elaboración propia.

- **Misión 8: El Escritor Perdido (1571 d.C.)**

Miguel de Cervantes nunca escribió El Quijote. Para restaurar su legado, se convirtió el centro en un teatro ambulante y se organizó un talent show dónde los estudiantes mostraban su creatividad artística.

D. Misiones Especiales

- **Misión Navidad: Juegos del pasado**

Entrevistas familiares para recuperar juegos tradicionales. Actividad intergeneracional y de educación patrimonial.

- **Misión Velázquez: Arte escondido**

Misión de investigación en los pueblos del CRA. Cada semana se enviaban pistas fotográficas que los estudiantes debían interpretar para encontrar un cuadro oculto. Tras la finalización de esta misión, visitamos el museo del Prado virtualmente (con las gafas virtuales) para comprobar que las piezas pictóricas estaban nuevamente en su lugar.

Figura 4.

Foto realizada durante la actividad "Misión Velázquez".



Nota: elaboración propia.

- **Misión Dana: Solidaridad en acción**

Organización de una carrera solidaria para ayudar a los damnificados por la Dana. Actividad de Aprendizaje-Servicio con implicación social real.

- **Misión Halloween: La Península celta**

Actividad en inglés donde se aprendieron músculos, huesos y articulaciones, junto a bailes temáticos, una vez que lo realizaban correctamente escaneaban con la tablet un QR que los llevaba al juego de Just Dance para realizar bailes terroríficos.

Integración de Educación Física, inglés y cultura europea.

- **Misión Búsqueda: Agente perdido**

El alumnado utilizó mapas digitales y cuadernos de investigación para resolver un caso de desaparición en sus localidades. Cada pista incluía un código QR que permitía avanzar en la investigación.

- **EF Ministerio GO: Aplicación Interactiva**

A través de la app Kluest se ha creado un juego propio que promueve la actividad física más allá del horario escolar. A través de la detección de movimiento, los estudiantes deben recorrer zonas geográficas reales para cumplir misiones secundarias y avanzar en la historia de su personaje. Esta herramienta ha promovido hábitos saludables y exploración del entorno.

- **Creaciones Lúdico-Educativas**

Además del proyecto principal, se han desarrollado juegos educativos propios:

1. Dos juegos de cartas sobre hábitos alimentarios y salud.
2. Expansión del juego para añadir nuevos desafíos y situaciones.
3. Trivial de primeros auxilios y salud.
4. Juego de rol “Battle Royale”, para la explicación de una batalla campal.
5. Juego de mesa “Encuentra al sospechoso” basado en lógica y deducción.

Durante todo el curso, apoyándose en el modelo de Responsabilidad Social, se incluyó un elemento narrativo adicional que aportó suspense, coherencia gamificada y motivación al alumnado: la figura de los 'traidores del tiempo'.

- ▶ Cada mes, se asignaban de forma secreta 2 o 3 'traidores', es decir, agentes temporales infiltrados que tenían la misión de observar y registrar comportamientos inadecuados o actitudes poco colaborativas tanto en las sesiones de Educación Física como en otras áreas.
- ▶ Los traidores rotaban mensualmente, de modo que todos los estudiantes pasaban por ese rol en algún momento, fomentando la reflexión crítica y la responsabilidad grupal.
- ▶ Al final de cada mes, se proyectaba un vídeo donde se revelaban las causas de la traición. Tras la visualización de vídeo veíamos que era una traición por necesidad y así los “traidores” podían volver a ser agentes del EF Ministerio.
- ▶ Además, existía un 'traidor por pueblo' que no cambiaba durante todo el curso. Esta figura simbólica servía como guía oculta de las misiones, lanzando desafíos inesperados o provocando obstáculos narrativos.

Este enfoque favoreció la implicación del alumnado, promovió la autorregulación y la observación positiva, y añadió una capa emocional y narrativa que aumentó el compromiso y la cohesión del grupo.

Retos Encadenados

Al inicio del curso, nos grabamos realizando un reto físico y se nominaba a dos agentes para replicarlo. Estos, a su vez, nominaron a otros compañeros/as. Al final, todos los agentes (alumnado), los agentes especiales (docentes) y muchos agentes de incognito (familias) participaron, generando un fuerte sentimiento de comunidad y fomento del ejercicio físico.

- **Secretaría Virtual con IA**

Como parte de la innovación tecnológica del proyecto, se integró una secretaria virtual basada en inteligencia artificial, entrenada específicamente para responder las dudas del alumnado sobre el desarrollo del proyecto, misiones, historia y funcionamiento del Ministerio. Esta herramienta ha fomentado la autonomía del estudiante y el aprendizaje activo a través del uso de nuevas tecnologías.

6. RESULTADOS Y EXPERIENCIA EN LA PRÁCTICA

La aplicación del proyecto EF Ministerio del Tiempo tuvo un impacto positivo y visible en la realidad del aula. A nivel cualitativo, se observó un aumento notable de la motivación hacia la Educación Física, reflejado en una mayor participación activa, una actitud positiva ante los retos y una reducción de conflictos durante las sesiones. Estos resultados son coherentes con otras experiencias gamificadas en Educación Primaria que combinan narrativa, innovación tecnológica y aprendizaje-servicio, las cuales señalan mejoras en la implicación y en el sentido educativo de las propuestas (Santurino Díaz, 2025).

En términos de convivencia, el trabajo cooperativo y la narrativa compartida favorecieron relaciones más respetuosas entre alumnado de diferentes edades, reforzando el sentimiento de grupo y la inclusión. El alumnado asumió responsabilidades, mostró mayor autonomía y desarrolló estrategias colectivas para resolver los desafíos planteados, aspectos alineados con los beneficios atribuidos a la cooperación motriz en contextos educativos inclusivos (Lavega, 2019).

Desde la perspectiva docente, la experiencia supuso una mejora en el clima de aula y una mayor coherencia entre áreas curriculares. Las familias participaron activamente en algunas misiones, lo que fortaleció la relación escuela-entorno y dio mayor sentido al aprendizaje situado, reforzando la dimensión social y comunitaria del proyecto.

7. CONCLUSIÓN.

El proyecto EF Ministerio del Tiempo pone de manifiesto que la Educación Física puede convertirse en un espacio privilegiado para el aprendizaje interdisciplinar, significativo e inclusivo cuando se apoya en una narrativa gamificada con fundamento pedagógico.

La experiencia demuestra que la motivación intrínseca del alumnado aumenta cuando se diseñan propuestas que satisfacen sus necesidades de autonomía, competencia y relación. Asimismo, el uso educativo de la tecnología y

el aprendizaje cooperativo resultan especialmente adecuados en contextos rurales multinivel.

En definitiva, esta propuesta evidencia que la innovación en Educación Física no depende exclusivamente de los recursos disponibles, sino de una planificación didáctica coherente, una sólida fundamentación teórica y una mirada pedagógica centrada en el alumnado y su contexto.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Lavega, P., Sáez de Ocáriz, U., & Lagardera, F. (2019). Pedagogía de la cooperación motriz en educación física. INDE.

Marín-Díaz, V., & Sampedro-Requena, B. E. (2020). Realidad aumentada y educación: Aplicaciones didácticas e investigación. Síntesis.

Ruiz-Ariza, A., López-Serrano, S., & Martínez-López, E. J. (2019). Efectos del uso de dispositivos móviles con códigos QR en la educación física escolar. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 35, 266–270.

Santurino Díaz, E. B. (2025). *La Casa EFdragón: Gamificación, metaverso y aprendizaje-servicio para una primaria transformadora*. *Educación y orientación: La revista de la COPOE*, (22), 52–53.

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton Digital Press.

Fecha de recepción: 18/12/2025

Fecha de aceptación: 26/2/2026