EmásF
Revista Digital de Educación Física
ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

MISIÓN MINERA: SITUACIÓN DE APRENDIZAJE GAMIFICADA DE ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA RURAL

Chaymae Faik Et Tayfy
Graduada en Magisterio en Educación Primaria. Teruel, España
Email: 796186@unizar.es

Carlos D. Gómez Carmona
Profesor de la Universidad de Zaragoza. Teruel, España
Email: carlosdavid.gomez@unizar.es

RESUMEN

El presente trabajo desarrolla una Situación de Aprendizaje (SdA)para el trabajo de la orientación en el medio rural denominada "Misión Minera", dirigida al alumnado de Educación Primaria en la Comarca Minera de Teruel. La propuesta aprovecha el entorno natural y el patrimonio minero local, transformando el contexto rural en ventajas educativas significativas. La SdA se articula mediante una narrativa donde el alumnado asume el papel de explorador encargado de superar diferentes misiones/retos vinculados al entorno minero.La unidad se estructura en ocho sesiones progresivas donde se trabajan competencias específicas del área de Educación Física.Especialmente, la percepción espacial, el uso de referencias, la orientación mediante mapas y brújulas, y la colaboración en entornos abiertos. El diseño parte de actividades en espacios conocidos como el aula y el patio escolar, avanzando hacia entornos naturales más complejos. La metodología se basa en el aprendizaje significativo, cooperativo y por descubrimiento, integrando la gamificación como retos, niveles de dificultad progresiva y objetivos compartidos, con el fin de aumentar la motivación y la implicación del alumnado.Se implementan diversos estilos de enseñanza adaptados a las necesidades de cada sesión, abordando los retos específicos de la escuela rural como los grupos multigrado. La evaluación se realiza mediante listas de control, rúbricas, observación directa, autoevaluación y coevaluación, valorando los indicadores de logro establecidos para cada ciclo educativo. Este enfoque permite desarrollar competencias clave y fomentar el vínculo con otras áreas curriculares como Matemáticas, Ciencias Naturales, Lengua Castellana y Educación Artística.

PALABRAS CLAVE:

Orientación; Entorno rural; Educación Física (EF); Educación Primaria (EP); Inclusión; Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

MINING MISSION: GAMIFIED LEARNING SITUATION FOR ORIENTEERING IN PHYSICAL EDUCATION IN RURAL SCHOOLS

ABSTRACT

This work develops a Learning Situation (LS) for teaching orienteering in rural settings called "Mining Mission," aimed at Primary Education students in the Mining Region of Teruel. The proposal leverages the natural environment and local mining heritage, transforming the rural context into significant educational advantages. The LS is structured through a narrative where students assume the role of explorers tasked with overcoming different missions/challenges linked to the mining environment. The unit is organized into eight progressive sessions where specific competencies of the Physical Education area are developed. Particularly, spatial perception, use of references, orientation using maps and compasses, and collaboration in open environments. The design begins with activities in familiar spaces such as the classroom and school playground, advancing toward more complex natural environments. The methodology is based on meaningful, cooperative, and discovery learning, integrating gamification through challenges, progressive difficulty levels, and shared objectives, in order to increase student motivation and engagement. Various teaching styles are implemented, adapted to the needs of each session, addressing the specific challenges of rural schools such as multi-grade groups. Assessment is conducted through checklists, rubrics, direct observation, self-assessment, and peer assessment, evaluating the achievement indicators established for each educational cycle. This approach enables the development of key competencies and fosters connections with other curricular areas such as Mathematics, Natural Sciences, Spanish Language, and Arts Education.

KEYWORDS:

Orientation; Rural environment; Physical Education (PE); Primary Education; Inclusion; Universal Design for Learning (UDL).

1. INTRODUCCIÓN.

El sistema educativo contemporáneo enfrenta múltiples retos derivados de la globalización y los cambios sociales que exigen transformación pedagógica. La innovación educativa debe surgir de la práctica docente para adaptarse a las demandas sociales, fomentando el pensamiento crítico y la transformación educativa (Muñoz-Murillo et al., 2024). Las escuelas rurales presentan desafíos específicos relacionados con limitaciones de recursos y la organización multigrado, que exige adaptaciones metodológicas constantes (Carrete-Marín et al., 2024). Sin embargo, poseen fortalezas pedagógicas únicas derivadas del entorno natural y la implicación comunitaria, favoreciendo aprendizajes contextualizados y oportunidades educativas vinculadas al territorio (Rivera-Olmo, 2024).

Para aprovechar estas fortalezas, las metodologías activas sitúan al alumnado como protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias cooperativas que desarrollan creatividad, resolución de problemas y trabajo en equipo (Escarbajal-Frutos & Martínez-Galera, 2023). Dentro de estas metodologías, las Actividades Físicas en el Medio Natural (AFMN) destacan en entornos rurales al convertir el territorio en escenario educativo. Según Tierra (1996), las AFMN se definen como "un conjunto de actividades de carácter interdisciplinar que se desarrollan en contacto con la naturaleza, con finalidad educativa, recreativa y deportiva, y con un cierto grado de incertidumbre en el medio". Este potencial para aprovechar el entorno natural como espacio de aprendizaje resulta especialmente valioso en la escuela rural (Pastor, 2017; Díaz-Pérez et al., 2023). Las AFMN contribuyen al desarrollo integral del alumnado al combinar habilidades cognitivas, físicas y socioemocionales (Muñoz-Díaz, 2024). Además, al promover la cooperación, el respeto por el entorno y la toma de decisiones, fortalecen la convivencia y el desarrollo sostenible (Calle, 2014).

Para potenciar la motivación del alumnado, la gamificación se configura como estrategia complementaria de gran valor al aplicar dinámicas del videojuego en contextos educativos (Loor et al., 2025). Estas dinámicas incorporan retos progresivos, objetivos claros y narrativa estructurada que generan sentido de avance y logro. García-Casaus et al. (2024) destacan que la gamificación aporta beneficios pedagógicos significativos en Educación Primaria al favorecer la cooperación, la autonomía y el compromiso del alumnado, especialmente cuando se integra de manera estructurada dentro del diseño didáctico. La combinación de AFMN y gamificación permite crear experiencias inmersivas que aprovechan tanto las posibilidades del entorno como los elementos motivacionales del juego.

En este contexto, la integración del patrimonio cultural local permite aprendizajes contextualizados y la recuperación de saberes tradicionales, constituyendo un recurso educativo vivo cuya puesta en valor contribuye a la revitalización comunitaria (Granero-Gallegos et al., 2010). El deporte de orientación combina estos elementos al vincular actividad física y desarrollo cognitivo mediante lectura de mapas, toma de decisiones y resolución de problemas, desarrollando competencias motrices y habilidades de planificación. La convergencia del contexto rural, AFMN, gamificación y patrimonio local constituye un marco pedagógico innovador que transforma las particularidades rurales en oportunidades educativas de alto valor (Molina et al., 2020).

2. OBJETIVOS.

El presente estudio tiene como objetivo general diseñar una propuesta educativa innovadora que utilice la orientación deportiva como eje vertebrador para fomentar aprendizajes significativos en el contexto de la escuela rural, aprovechando el entorno natural y el patrimonio minero de la Comarca de Teruel para impulsar metodologías inclusivas y motivadoras dentro del currículo de Educación Primaria. Dicha propuesta, denominada "Misión Minera", se estructura como una experiencia gamificada adaptable a todos los niveles de Educación Primaria. Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar e implementar una SdA gamificada para el desarrollo de la orientación deportiva en Educación Física, adaptada al contexto rural multigrado y fundamentada en principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Desarrollar en el alumnado habilidades de orientación espacial, uso de mapas y brújulas y toma de decisiones en entornos naturales, favoreciendo la autonomía y el trabajo cooperativo.
- Favorecer la motivación y la participación activa del alumnado mediante una propuesta basada en retos y misiones contextualizadas en el entorno rural.

3. METODOLOGÍA.

3.1. MARCO NORMATIVO DE LA PROPUESTA

La presente propuesta se fundamenta en el marco normativo vigente para la Educación Primaria en España. A nivel estatal, se sustenta en 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), que establece los principios y fines del sistema educativo español, promoviendo una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Asimismo, se apoya en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. En el ámbito autonómico, la propuesta se ajusta a la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Aragón, normativa que concreta los elementos curriculares específicos del área de Educación Física, permitiendo así una adaptación contextualizada a las necesidades del alumnado aragonés.

3.2. CONTEXTUALIZACIÓN

La presente propuesta se desarrolla en el CRA Goya, ubicado en la localidad de Ojos Negros (Teruel), un centro educativo rural que cuenta con dos unidades en esta localidad: Educación Infantil y dos grupos de Educación Primaria (1°/3° y 4°/5°/6°). La estructura multigrado conforma un grupo heterogéneo compuesto por diez estudiantes de diferentes niveles: una alumna de 1°, un alumno de 2°, dos alumnos de 3°, dos de 4°, dos de 5° y uno de 6°, lo que exige adaptaciones metodológicas constantes que atiendan a la diversidad de niveles competenciales y ritmos de aprendizaje.

El entorno del centro ofrece excepcionales posibilidades educativas, caracterizándose por un marco natural amplio y diverso que facilita la implementación de Actividades Físicas en el Medio Natural. Ojos Negros posee un patrimonio minero singular que constituye un recurso didáctico de gran valor, permitiendo vincular el aprendizaje con la identidad cultural local. La Situación de Aprendizaje aprovecha diversos espacios de manera progresiva: el aula como espacio de iniciación, el pabellón y el patio escolar como entornos conocidos de práctica, y zonas naturales cercanas vinculadas al patrimonio minero como escenarios de aplicación real, favoreciendo así una progresión didáctica coherente desde lo conocido hacia lo desconocido.

3.3. ORGANIZACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

La propuesta "Misión Minera" se estructura en ocho sesiones progresivas diseñadas para desarrollar las competencias de orientación desde los espacios más conocidos hacia entornos naturales de mayor complejidad (Tabla 1). Esta secuenciación pedagógica parte de una evaluación inicial y avanza gradualmente incorporando el trabajo de lateralidad, la lectura de planos, el uso de la brújula y la precisión espacial, hasta culminar con actividades de orientación en entornos amplios y desconocidos. La progresión didáctica responde a los principios del aprendizaje significativo, permitiendo al alumnado construir conocimientos de forma secuencial mientras se incrementa el grado de dificultad y autonomía. La evaluación se realiza mediante diversos instrumentos que combinan la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación, garantizando un seguimiento integral del proceso de aprendizaje.

Tabla 1.

Secuenciación y progresión de la Situación de Aprendizaje "Misión Minera"

SESIÓN	Progresión de aprendizaje	Contenido de aprendizaje		Disciplina	Instrumentos de evaluación
1	Evaluación inicial y toma de contacto	Presentación unidad (Canva)	Qué es la orientación y planos.	Evaluación inicial	Reflexión grupal Situación de referencia orientación en el aula
2	Lateralidad	Retos sobre la lateralidad		Progresión zona conocida	Lista de control
3	Iniciación a la orientación	Relevos de orientación			
4	Creación	Creación de planos, y asignación de puntos			
5	Brújula	Creación y utilización de brújula		Progresión zona semi-desconocida	Coevaluación y autoevaluación
6	Precisión	Trabajar la precisión mediante retos			
7	Orientación en el patio	Orientación en un entorno amplio conocido			
8	Orientación en un entorno próximo	Orientación en un entorno amplio desconocido		Progresión zona semi-desconocida amplio	Rúbrica Evaluación al docente

3.4. ELEMENTOS CURRICULARES

A continuación, se muestran los elementos curriculares de la Situación de Aprendizaje, los cuales están adaptados al currículo oficial de Aragón. Esta propuesta multigrado comparte las competencias clave y competencias específicas del área de educación física, pero adapta los criterios de evaluación, indicadores de logro y saberes básicos a cada uno de los ciclos. En la Tabla 2y Tabla 3 se muestra los elementos curriculares trabajados en la propuesta.

Tabla 2.

Competencias específicas y competencias clave trabajadas en la situación de aprendizaje.

Competencias específicas	Competencias clave
CE.EF.4: Valorar diferentes espacios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando en ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos, actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.	**STEM5.** Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente. **CC2.** Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de conflictos de forma dialogada y respetuosa. **CC4.** Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y adopta de estilos de vida sostenibles. **CE1.** Reconoce necesidades y retos y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que pudieran generar en el entorno.
CE.EF.5: Desarrollar un estilo de vida activo y saludable a través de un proceso de construcción social compartido, practicando regularmente actividades físico-deportivas y artístico-expresivas, que le capacite a tomar decisiones saludables (físicas, emocionales y sociales), para él o para ella y para su entorno social que contribuyan a su bienestar.	**STEM2.** Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor. **CPSAA2.** Conoce los riesgos y principales activos para la salud, adoptando estilos de vida para su bienestar físico y mental. **CPSAA5.** Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa de auto y coevaluación. **CE3.** Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera en equipo, valorando el proceso y el resultado obtenido.

Nota. **CE.EF: Competencias específica de Educación Física; STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería; CC: Competencia Ciudadana; CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender; CE: Competencia Emprendedora.**

Tabla 3.

Criterios de evaluación, indicadores de logro y saberes básicos trabajados en la propuesta por ciclos.

Criterios de Evaluación	
1° Ciclo	**4.1** Participar de forma segura del entorno natural y urbano conociendo otros usos desde la motricidad y adoptando actitudes de respeto, cuidado y conservación hacia ellos durante el desarrollo de distintas prácticas lúdico-recreativas en contextos terrestres o acuáticos. **5.1.** Explorar las posibilidades de la propia motricidad a través del juego, aplicando medidas básicas de cuidado de la salud personal: higiene corporal, educación postural y atuendo deportivo
2° Ciclo	**4.1** Desarrollar una práctica motriz segura en contextos naturales y urbanos de carácter terrestre o acuático, adecuando las acciones a cada situación, aplicando medidas de conservación ambiental. **5.1.** Aplicar medidas de educación postural, higiene corporal y preparación de la práctica motriz, asumiendo responsabilidades (ej., atuendo) y generando hábitos y rutinas en situaciones cotidianas.
3° Ciclo	**4.1** Utilizar los espacios naturales y/o del entorno próximo respetando la flora y la fauna del lugar, haciendo un buen uso de las instalaciones y/o servicios que ofrece con una perspectiva ecosostenible y comunitaria del cuidado del entorno. **5.1.** Integrar rutinas de higiene personal establecidas en las sesiones de Educación Física, interiorizando las pautas propias de una práctica motriz saludable y segura.
Indicadores de Logro	

1° Ciclo	**4.1.1** Reconoce izquierda y derecha en su propio cuerpo y realiza desplazamientos sencillos con ayuda. **4.1.2** Se desplaza con control y precisión en recorridos simples dentro de espacios conocidos, siguiendo consignas básicas. **4.1.3** Se orienta en espacios conocidos y semidesconocidos del centro con ayuda, identificando puntos de referencia cercanos. **4.1.4** Participa y crea en la creación de planos sencillos del aula o patio y los utiliza con ayuda para orientarse. **5.1.1** Realiza rutinas básicas de higiene con ayuda del docente (lavarse manos, secarse, beber agua)
2° Ciclo	**4.1.1** Aplica correctamente la lateralidad en diferentes desplazamientos y situaciones motrices sin necesidad de ayuda constante. **4.1.2** Se desplaza con precisión en recorridos guiados su movimiento direcciones indicadas. **4.1.3** Se orienta en espacios semidesconocidos y entornos naturales cercanos, utilizando puntos de referencia. **4.1.4** Diseña y utiliza herramientas básicas de orientación (planos, brújula sencilla) en entornos naturales funcionalmente. **5.1.1** Realiza rutinas de higiene de manera autónoma (lavarse manos, secarse, beber agua) antes o después de la actividad.
3° Ciclo	**4.1.1** Aplica la lateralidad eficazmente en distintos desplazamientos y situaciones motrices complejas. **4.1.2** Se desplaza con precisión y seguridad en recorridos. **4.1.3** Se orienta con autonomía y seguridad en espacios semidesconocidos y desconocidos, naturales y urbanos. **4.1.4** Diseña, crea y aplica de forma autónoma herramientas básicas de orientación (planos y brújula) en entornos naturales y urbanos. **5.1.1** Realiza todas las rutinas de higiene de forma autónoma y constante durante la sesión.
Saberes Básicos	
1° Ciclo	**Bloque D:Interacción eficiente y sostenible con el entorno.** Realización de actividades físicas en el medio natural y urbano; Cuidado del entorno próximo, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural. **Bloque F: Vida activa y saludable.** *Salud física:* efectos físicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Alimentación saludable e hidratación. Educación postural en situaciones cotidianas. Cuidado del cuerpo: higiene personal y el descanso tras la actividad física.
2° Ciclo	**Bloque D: Interacción eficiente y sostenible con el entorno.** Prevención y sensibilización sobre la generación de residuos; Realización de actividades físicas en el medio natural y urbano; Cuidado del entorno como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física. **Bloque F: Vida activa y saludable.** *Salud física:* efectos físicos y psicológicos beneficiosos de un estilo de vida activo. Educación postural en acciones motrices habituales. Factores básicos que inciden en el cuidado del cuerpo; *Salud social:* la actividad física como hábito y alternativa saludable frente a formas de ocio nocivas.
3° Ciclo	**Bloque D: Interacción eficiente y sostenible con el entorno.** Construcción y reutilización de materiales para la práctica motriz. Realización de actividades físicas en el medio natural y urbano; Cuidado del entorno como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en el medio natural; Respeto y conservación del entorno, la naturaleza, las instalaciones y el material propio y común; Espíritu crítico ante el deterioro del medio natural; Contemplación y disfrute de la belleza natural. **Bloque F:Vida activa y saludable.** *Salud física:* efectos físicos, psicológicos y sociales beneficiosos del estilo de vida activo. Educación postural en acciones motrices específicas. Responsabilidad personal en el cuidado del cuerpo; *Salud social:* aproximación a los efectos de los malos hábitos relacionados con la salud e influencia en la práctica de actividad física. La exigencia del deporte profesional. Aceptación de distintas tipologías corporales, para practicar en igualdad, diversidad de actividades físico-deportivas. Estereotipos corporales, de género y competencia motriz.

3.5. METODOLOGÍA

El enfoque metodológico de la SdA se fundamenta en una hibridación de modelos pedagógicos que responde a las características del contexto rural multigrado y a los principios del aprendizaje activo y significativo (Espoz Lazo et al., 2025). Se integran tres modelos complementarios que estructuran toda la propuesta: el Aprendizaje Cooperativo, que fomenta la colaboración positiva entre el alumnado mediante equipos heterogéneos que favorecen la ayuda mutua y el aprendizaje entre iguales (Velázquez-Callado, 2022); el Aprendizaje por Descubrimiento, que promueve la autonomía, el pensamiento crítico y la construcción activa del conocimiento a través de la exploración y resolución de problemas espaciales; y la Gamificación, que articula toda la propuesta mediante una narrativa motivadora basada en la búsqueda del tesoro minero perdido. Esta hibridación constituye una estrategia didáctica innovadora que permite atender simultáneamente a la diversidad del aula multigrado, potenciar la motivación intrínseca y vincular el aprendizaje con el patrimonio local (Lamoneda-Prieto et al., 2020).

La narrativa gamificada constituye el hilo conductor de las ocho sesiones: el alumnado, organizado en equipos cooperativos, debe ayudar al ayuntamiento a encontrar el tesoro perdido en las minas. Durante las sesiones, los equipos obtienen tarjetas de habilidad mediante su esfuerzo, participación y logros grupales que, al completarse, les permiten realizar la salida final a las minas aplicando todos los aprendizajes adquiridos. En la sesión final, cada prueba superada otorga una pieza de un puzle que, una vez completado, revela la ubicación exacta del tesoro. Esta estructura es adaptable a cualquier contexto educativo, promoviendo la autonomía, la motivación intrínseca y las relaciones sociales (Valero-Valenzuela et al., 2020).

Para garantizar laparticipación, se implementan diversas estrategias didácticas que organizan la presentación, secuenciación y progresión de los contenidos (León-Díaz et al., 2023). La estrategia progresiva actúa como eje vertebrador, incrementando gradualmente la complejidad desde espacios conocidos (aula, patio) hacia entornos naturales más amplios (zonas mineras). La estrategia multinivel resulta fundamental en el contexto multigrado, planteando tareas con diferentes niveles de dificultad que atienden a la diversidad de edades y capacidades. Complementariamente, se emplea la estrategia global polarizando la atención en las sesiones de orientación, la estrategia por modificación de la situación real para adaptar actividades según necesidades del grupo, y la estrategia por estaciones o circuitos en sesiones específicas de trabajo cooperativo.

Los estilos de enseñanza se seleccionan en función de los objetivos de cada sesión y las características del aprendizaje multigrado (Corrales & Espada, 2022). El estilo de asignación de tareas predomina en las actividades de creación de planos y trabajo con brújulas, permitiendo que el alumnado asuma tareas concretas según su nivel. La enseñanza recíproca se implementa sistemáticamente para potenciar el aprendizaje cooperativo, donde estudiantes de cursos superiores ejercen roles de apoyo con los más pequeños. Finalmente, el descubrimiento guiado resulta esencial en las actividades de orientación, donde el alumnado desarrolla el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas de forma autónoma.

La implementación de estos estilos se articula mediante presentaciones contextualizadas que vinculan los contenidos con el entorno minero local, integrando movimiento y razonamiento lógico-espacial en las tareas propuestas. La retroalimentación continua se realiza mediante evaluación formativa, mientras que la organización funcional de espacios y materiales facilita el trabajo autónomo y cooperativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje basado en la participación y el respeto mutuo (Pérez-Pueyo et al., 2017).

3.6. EVALUACIÓN

La evaluación constituye un proceso sistemático y continuo que permite valorar el desarrollo competencial del alumnado, identificar los logros alcanzados y orientar las mejoras necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje (López-Pastor & Pérez-Pueyo, 2017). En coherencia con el enfoque competencial del currículo, se implementa una evaluación continua, formativa e integradora que utiliza instrumentos diversos contemplando la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación.

- Criterios de evaluación e indicadores de logro:La evaluación se sustenta en los criterios establecidos para cada ciclo educativo, vinculados a las competencias específicas CE.EF.4 y CE.EF.5. Para asegurar una evaluación equitativa, se ha asignado una ponderación diferenciada según la relevancia de cada competencia en la propuesta. En la Tabla 4 se presentan los elementos curriculares evaluados.

Tabla 4.

Elementos curriculares en la evaluación de la situación de aprendizaje.

Competencia específica	Criterio deevaluación	Indicadores de logro	Instrumentos evaluativos	Ponderación
CE.EF.4	4.1	4.1.1, 4.1.2	Rúbricas diferenciadas por ciclos + Fichas de trabajo	70% (55% + 15%)
CE.EF.5	5.1	5.1.1	Lista de control (autoevaluación)	30%

- Instrumentos de evaluación: La técnica principal es la observación sistemática, que registra el desempeño del alumnado mediante:
  - *Rúbricas diferenciadas por ciclos:*Valoran los indicadores relacionados con CE.EF.4 (orientación en espacios naturales, creación de herramientas, conservación del entorno), estableciendo niveles de desempeño adaptados de 1° a 6° considerando la progresión de complejidad(Anexo 1).
  - *Listas de control:* Registran hábitos relacionados con CE.EF.5 (higiene personal, vestimenta, hidratación). El alumnado completa su autoevaluación al finalizar cada sesión mediante pictogramas, fomentando la autonomía(Anexo 2).
  - *Fichas de trabajo:* Recogen evidencias mediante la creación de planos, registros de recorridos, diseño de brújulas y resolución de retos, valoradas dentro del 15% adicional de CE.EF.4.
- Estrategias de evaluación compartida: Se implementan estrategias de autoevaluación y coevaluación, donde el alumnado valora su desempeño y el de sus compañeros mediante registros adaptados, reflexionando sobre el trabajo cooperativo e identificando fortalezas y aspectos a mejorar(Sesión7, Anexo 3).

- Evaluación de la práctica docente:Al finalizar la Situación de Aprendizaje, el alumnado evalúa al docente mediante un cuestionario visual adaptado (Anexo 4) que valora la claridad de instrucciones, el apoyo recibido, la motivación, la organización y la adecuación de materiales. Esta retroalimentación permite ajustar la metodología a las necesidades del grupo multigrado.

3.7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA)

La presente Situación de Aprendizaje se fundamenta en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), entendiendo la inclusión no como una adaptación posterior a las diferencias individuales, sino como una planificación inicial que anticipa la diversidad del alumnado (Pastor et al., 2014). En el contexto multigrado del CRA Goya, donde conviven estudiantes de 1° a 6° de Educación Primaria con diferentes niveles competenciales y ritmos de aprendizaje, el DUA resulta esencial para garantizar que todos puedan acceder, participar y progresar en las actividades de orientación propuestas.

- Principio I. Proporcionar múltiples formas de representación:Para garantizar el acceso a la información, se combinan recursos visuales (planos físicos y digitales, pictogramas, códigos de colores, flechas), auditivos (descripciones orales, audio, canciones para memorizar puntos cardinales) y kinestésicos (demostraciones físicas, esquemas corporales, materiales manipulativos). Las sesiones incluyen vídeos explicativos paso a paso, mapas con pictogramas adaptados, códigos QR para acceder a pistas, y apoyo visual con texto grande, permitiendo que el alumnado comprenda los contenidos de orientación de manera efectiva.
- Principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión: Las actividades ofrecen diversas opciones para demostrar aprendizajes según las capacidades de cada estudiante: colocación de objetos, completar fichas visuales, crear planos mediante dibujo libre o guiado, usar pegatinas o recortes, narrar recorridos como historias, construir brújulas con materiales reciclados, buscar balizas en pareja, registrar hallazgos en tablas o dibujos, y crear recorridos propios. Esta diversidad permite que estudiantes con diferentes habilidades motrices, comunicativas o artísticas expresen sus conocimientos valorando el proceso.
- Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación:La motivación se fomenta mediante estrategias gamificadas y cooperativas. La narrativa de "Misión Minera" introduce juegos tipo "encuentra el objeto", aprendizaje entre iguales y autonomía para explorar. Se utilizan roles rotatorios (capitán, explorador, guía), refuerzo positivo constante, retos arquitectónicos con libre elección de materiales, formatos de "escape room" y "yincana" por equipos, diplomas simbólicos, y la búsqueda del tesoro final con celebración grupal. Estas estrategias fomentan la motivación intrínseca, la colaboración y el sentido de logro compartido, asegurando la participación activa de todo el alumnado.

3.8. INTERDISCIPLINARIEDAD

La interdisciplinariedad en Educación Física facilita el desarrollo de aprendizajes fundamentales mediante un enfoque integrador centrado en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. La presente Situación de Aprendizaje "Misión Minera" integra habilidades específicas de diferentes áreas curriculares con el objetivo de promover un aprendizaje relevante, contextual y transversal que prepare al alumnado para su crecimiento personal y su

participación activa en la sociedad (León-Díaz et al., 2023).En la Tabla 5 se presenta un resumen de las competencias específicas, perfil de salida y criterios de evaluación de cada área integrada en la propuesta.

A lo largo de las ocho sesiones, el alumnado desarrolla competencias matemáticas mediante escalas, interpretación de planos, coordenadas y orientación espacial con brújula (Matemáticas - CE.M.5). Las actividades en el entorno natural de las zonas mineras permiten observar y establecer conexiones entre elementos del medio, fomentando la sensibilidad ambiental y valores de sostenibilidad (Ciencias Naturales - CE.CN.5). La comprensión de leyendas cartográficas y textos informativos relacionados con el patrimonio minero desarrolla competencias lingüísticas (Lengua Castellana - CE.LPA.1), mientras que la elaboración de planos, mapas y brújulas artesanales en las sesiones 4 y 5 integra la expresión creativa y representación visual (Educación Artística - CE.EPV.3).

Tabla 5.

Resumen de la Interdisciplinariedad en la UD

Área	Competencia Específica	Perfil de Salida	Criterios de Evaluación
Matemáticas	CE.M.5	STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1	1°, 2° y 3°: 5.2.
Ciencias Naturales	CE.CN.5	STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CC4, CE1, CCEC1	1°, 2° y 3°: 5.2.
Lengua Castellana	CE.LPA.1	CCL2, CCL3, CP1, CP2, CP3, STEM1, CD1, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2	1°, 2° y 3°: 1.1.
Educación Artística	CE.EPV.3	CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4	1°, 2° y 3°: 3.1.

3.9. DESARROLLO DE SESIONES

La Situación de Aprendizaje está organizada en ocho sesiones de 45 minutos, que se presentan a continuación en las Tablas 6 a 13.La unidad didáctica progresa desde la comprensión básica de planos en el aula hacia la aplicación práctica en entornos naturales. Los estudiantes desarrollan gradualmente lateralidad, interpretación de leyendas y uso de la brújula, ampliando sistemáticamente los espacios (aula → gimnasio → patio → barrio) y aumentando su autonomía desde actividades guiadas hasta la creación propia de mapas. Culmina con una actividad integradora en "Las Minas" donde aplican todos los aprendizajes en un contexto real.

Tabla 6.

Sesión 1

INICIACIÓN: ¿CUÁNTO SABEMOS?	
Número de sesión: 1	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Aula principal	**Recursos:** Material didáctico: planos proporcionados por el docente Material individual: lápiz, colores… Material TIC: proyector, ordenador, pizarra digital
Indicadores de logro: Todos	
Parte inicial 1. Explicar de qué va a tratar la UD y el hilo conductor (5 min) (entregar cartas de habilidades que deben conseguir en cada sesión con el esfuerzo y la participación) (Anexo 5) 2. Presentar mediante Canva (15 min).Link: (**https://www.canva.com/design/DAGCGKw4HCA/Egmg1KH0fUgggg0cQUSnlA/view?utm_content=DAGCGKw4HCA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor**) Hacer preguntas que les hagan reflexionar:¿Qué es la orientación? Situarse, colocarse… ¿En	

función de qué? Objetos, personas…¿Qué puede ser útil para orientarse? Mapa, dibujo…¿Qué puedo ver en un mapa? Caminos, edificios…Por ejemplo, en un mapa, ¿cómo veríamos los elementos del aula?

Parte principal

3. Actividad en la mesa(5 min): Entregar un plano del aula y hacer que lo lean (sin modificar).(Anexo 6)
4. Hacer actividad en el aula (20 min)
   1. Hacer que los alumnos elijan objetos, los coloquen sobre la mesa y los dibujen.
   2. Dar un plano del aula modificado mostrando cómo deben dejar las mesas y sillas (plano modificado).
   3. Asignar números a las mesas e indicar números aleatoriamente para que se intercambien, por ejemplo: "el dos con el tres", "el cuatro con el seis" …
   4. Cambiar un objeto del plano y hacer que los alumnos identifiquen cuál es y lo coloquen en el sitio correcto.
   5. Colocar una pegatina en la clase marcada en el plano y, de manera individual, que cada alumno tenga una cruz en su mapa. Entonces, si en el mapa hay un punto marcado, indicar que deben buscar esa baliza.
   6. Hacer que cada alumno haga su propia leyenda (escribir el nombre de cada objeto).

Medidas de atención: Juntar a los alumnos de primer ciclocon los mayores, para que estos proporcionen ayuda en caso de dudas, y poner los planos en posición fija.Hacer preguntas por niveles para que todos participen.

Tabla 7.

Sesión 2

LATERALIDAD: MAR Y TIERRA	
Número de sesión: 2	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Aula principal	**Recursos:** Material didáctico:conos, aros, pañuelos
Indicadores de logro: 4.1.1, 5.1.1	

Parte inicial

1. Director de la orquesta (5 min) Sacar a un alumno o alumna del pabellón para que no vea lo que va a suceder. Decidir entre todos quién será el director de la orquesta mientras el alumno está fuera. El director de la orquesta realiza movimientos y giros, y los demás alumnos deben imitarlos exactamente. El alumno o alumna que salió del aula regresa y debe averiguar quién es el director de la orquesta observando a los demás.

Parte principal

2. Comecocos (7 min): En parejas, uno debe leer el plano y el otro, a su lado, ayudarle para guiarlo diciéndolo en voz alta(en parejas).(Anexo 7)
3. Mar, Tierra y Aire 1 (7 min): Coge una línea de referencia y en fila coloca los aros (uno por alumno); deben seguir las indicaciones: izquierda, derecha, dentro… Se elimina a quien falle. (Anexo 8)
   Variantes: Dar nombres y jugar con derecha, mar, izquierda. Cambiar o añadir patrones: mar, tierra, fuego, aire; colores contrarios; combinación de todos. Asignar puntos de vida en los ejercicios donde exista eliminación rápida, especialmente a los alumnos de primero, para que participen.
4. Mar, Tierra y Aire 2 (7 min): Colocar a los alumnos en la misma posición y en los extremos (a una determinada distancia) situar conos en cada extremo. Cuando el docente indique un nombre o instrucción (por ejemplo, "izquierda" o "derecha"), los alumnos deben correr, coger el cono correspondiente y llevarlo de vuelta.
   Variantes: Indicar "izquierda roja", pero que el color real sea el contrario. Utilizar palabras combinadas: "derecha, mar", para que el cono a coger sea el rojo. (Anexo 8)
5. El Pañuelo (10 min) Hacer dos grupos y asignar un número a cada jugador. Colocar un pañuelo en cada extremo del círculo central del campo y hacer que los alumnos corran rápido al centro. Desde allí, dar instrucciones como girar, saltar o dar un paso atrás, y cuando se indique "derecha" o "izquierda", hacer que cada alumno coja el pañuelo correspondiente a su lado y vuelva a su posición.
   Variantes: hacer que el alumno se desplace de lado, saltando... hasta el pañuelo y vuelva. Asociar colores o números al lado que deben coger: por ejemplo, "pañuelo rojo → lado izquierdo, pañuelo azul → lado derecho".(Anexo 9)

Parte final

6. Ejercicios de relajación (4 min): Crear un círculo con los alumnos, de pie o sentados en el suelo y guiar respiraciones profundas, inhalando por la nariz y exhalando por la boca, para relajar el

cuerpo, movimientos de brazos, estiramientos... 7. Aseo (5 min)
Medidas de atención: Buscar una progresión que se implemente a medida que se introduzcan nuevos conceptos en cada juego. Incrementar la dificultad conforme se avancen

Tabla 8.

Sesión 3

LAS LEYENDAS: IDEAS EN ACCIÓN	
Número de sesión: 3	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Aula principal, gimnasio	**Recursos:** Material didáctico: planos proporcionados por el docente. Material individual: lápiz, colores… Material TIC: proyector, ordenador, pizarra digital.
Indicadores de logro: 5.1.1, 4.1.4	
Parte inicial 1. Explicar leyenda de planos(10 min): Mostrar ejemplos e involucrar al alumno mediante preguntas. **Parte principal** 2. Creación del plano del gimnasio y hacer leyenda (15 min) - Asignar en el plano ya creado qué símbolos se van a utilizar para cada elemento a representar (usar colores, tipo de líneas, puntos …) - Dibujar el gimnasio del colegio y todos sus elementos, desde una vista aérea (deben especificar en la correspondiente leyenda los elementos que dibujen). 3. Puntos a esconder (10 min) Esconder 4 balizas por cada equipo y asignar un número y una letra, para que el equipo contrario pueda encontrar las balizas y adivinar la palabra. **Parte final** 4. El círculo de colores: (5 min) Moverse en la dirección que se indique (girar a la izquierda, girar a la derecha, dar un paso hacia delante…) (Anexo 10) 5. Aseo (5 min)	
Medidas de atención: Formar los grupos considerando la diversidad de niveles, asegurando la inclusión de estudiantes de cada nivel en cada grupo.	

Tabla 9.

Sesión 4

SOBRE LÍNEAS	
Número de sesión: 4	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Patio, campo de fútbol sala y voleibol	**Recursos:** Material didáctico: planos proporcionados por el docente
Indicadores de logro: 5.1.1	
Parte inicial 1. Tres en raya con conos (15 min). Entregar el plano para que los alumnos coloquen los conos/aros en la posición exacta. (En el siguiente enlace) **Parte principal** 2. Relevos en línea (25 min) Entregar un mapa de las líneas de una cancha de baloncesto, fútbol o similar, adaptado a los diferentes niveles. Señalar en el mapa el punto de salida con un triángulo y el de llegada con un doble círculo. Orientar correctamente el mapa para desplazarse por las líneas y llegar de un punto a otro. ***Recorridos para cada nivel:*** (Anexo 11) ***Variantes:*** Indicar con flechas a seguir para simplificar la actividad, pasar por una serie de balizas antes de llegar a la meta para dificultar la actividad… **Parte final** 3. Respiración guiada (Inspirar por la nariz durante 4 segundos, mantener 2 y soltar lentamente por la boca durante 6. Repetir varias veces para reducir la activación tras los relevos y cerrar los ojos) 4. Aseo:5 min	
Medidas de atención: Los de primer ciclo pueden hacer los recorridos con las indicaciones de los compañeros.	

Tabla 10.

Sesión 5

LA BRÚJULA: ROSA DE LOS VIENTOS	
Número de sesión: 5	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Aula principal, patio	**Recursos:** Material didáctico: fichas por el docente, brújulas Material individual: lápiz, colores, material reciclado Material TIC: proyector, ordenador, pizarra digital
Indicadores de logro: 5.1.1, 4.1.4	
Parte inicial 1. Explicar (10 min).Link: (**https://www.youtube.com/watch?v=c_Ac9VR11qc**) **Parte principal** 2. Calentar con "Simón dice", indicando que hay que andar hacia el Norte. 3. Realizar experimento (10 min) crear una brújula con objetos reciclados. Link: (**https://www.youtube.com/watch?v=wMdqx3AQjto**) 4. "Me oriento con la brújula" (10 min) Practicar con la brújula para orientarse en el patio. 5. El cuento del sol (10 min) Seguir el recorrido que se presenta en el cuento y seguir los pasos que se indican en la ficha. (Anexo 12) ***Variantes:*** Hacer la propia leyenda, indicando los recorridos y marcando inicio y final. Pisar una línea del patio y dejar que la brújula marque el norte; dar dos pasos hacia delante, hacia atrás, e ir siguiendo las indicaciones. **Parte final** 6. Aseo (5 min).	
Medidas de atención: Los mayores deben ayudar a los más pequeños **Observaciones:** Introducir un experimento que el alumnado pueda realizar en el área de CCNN, no sólo mostrar una brújula real. Incluir los ODS mediante el reciclaje, elaborando un objeto sencillo y útil.	

Tabla 11.

Sesión 6

VIVE TU PATIO	
Número de sesión: 6	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Aula principal	**Recursos:** Material didáctico: planos y fichas proporcionadas por el docente Material individual: lápiz, goma…
Indicadores de logro: 5.1.1	
Parte inicial **1.** Pilla Pilla(10 min) **Parte principal** **2.** "Me ubico con el plano" (25 min) Hacer grupos de tres y entregar un plano del patio, en el que hay situadas 10 balizas (Anexo 13).Los alumnos tienen que encontrar y en una hoja de control marcar la letra que hay escrita en ella. (Anexo 14) **Variante:**Por cada baliza encontrada resolver una serie de ejercicios o preguntas. **Parte final** **3.** Puesta en común(5 min) **4.** Aseo (5 min)	
Medidas de atención: Las actividades y las balizas deben estar al alcance de todos los alumnos.	

Tabla 12.

Sesión 7

PUNTO ROJO	
Número de sesión: 7	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Patio	**Recursos:** Material didáctico: planos proporcionados por el docente. Material individual: lápiz, colores…
Indicadores de logro: 5.1.1, 4.1.2	
Parte inicial 1. Comecocos (7 min) **Parte principal** 2. Preparación (5 min) En grupo preparar el material como indica el plano (poner los conos en función de cómo sale en el plano que se les entregue). (Anexo 15) 3. Realizar recorridos (15 min) Hacer los recorridos en función del reto que se les indica, a la vez deben realizar una coevaluación. Completar la ficha de autoevaluación y coevaluación mientras realizan los recorridos. (Anexo 15) 4. El Pañuelo (10 min). Con los mismos recorridos hacer pañuelo. **Parte final** 5. Puestas en común (3 min) y realizar coevaluación y autoevaluación. 6. Aseo (5 min)	
Medidas de atención: Asignar los recorridos según los niveles de los estudiantes por colores.	

Tabla 13.

Sesión 8

LAS MINAS	
Número de sesión: 8	**Curso:** Aula multigrado (1° a 6° de Primaria)
Duración: 45 Minutos	**Agrupación:** Individual
Espacios: Las Minas	**Recursos:** Material didáctico: planos proporcionados por el docente Material individual: lápiz, goma… Material EF: brújula, conos pequeños
Indicadores de logro: 5.1.1, 4.1.1, 4.1.2, 4.1.3	
Parte inicial **1.** Antes de iniciar(10 min) Marcar dónde estarán las minas (norte, sur… del colegio). Observar el entorno durante el recorrido, mirando hacia el norte o el sur, identificando dónde se sitúa el colegio, qué tipo de vegetación hay y cómo es el terreno (llano o no). Describir lo que se vedurante el camino. **Parte principal** **2.** En busca del tesoro (20 min) Buscar en grupo las balizas por el barrio y marcar en la misma hoja de control sesión anterior la letra correcta por cada baliza encontrada. (Anexo 16) Prestar atención, ya que hay más de una baliza, por lo tanto, buscar con precisión. Continuar la búsqueda de la siguiente baliza solo cuando se tenga la letra correcta de la baliza anterior y se haya resuelto el acertijo/cupón.(Anexo17) **DATO:**Entregar una parte de la llave (el puzle) por cada acertijo que acierten, que deberán unir al final para descubrir dónde se encuentra el tesoro. Tomar como ejemplo el caso de clase.(Anexo 18) **Parte final** **3.** Puzle (5 min): hacer el puzle y buscar el tesoro en el punto donde marca. **4.** Evalúa a tu profe (5 min) **5.** Aseo (5 min)	
Medidas de atención: Grupos equilibrados **Observaciones:** Para realizar la salida contar con más docentes y aprovechar para que organicen una mochila antes de la marcha.	

5. CONCLUSIONES

La orientación en una escuela rural requiere una sólida capacitación de docentes ya que implica las decisiones sobre diferentes niveles de educación en una clase y adapta el contenido, los criterios de evaluación y la metodología para cada curso, el tiempo e incluso para cada estudiante.En este contexto, la enseñanza no solo requiere una planificación precisa, sino también una gran capacidad para adaptarse y de manera flexible para garantizar una capacitación significativa. Para lograr esto, se han utilizado diferentes métodos para facilitar la comprensión y la participación de los alumnos.

El contexto de la actividad permite vincular contenido con la experiencia previa de los estudiantes, contribuyendo a los beneficios y la motivación. Del mismo modo, la capacitación práctica aumenta el conocimiento obtenido por los resultados de los experimentos, mientras que la retroalimentación continua ayuda a los estudiantes a considerar su proceso y detectar áreas de mejora.Además, la organización del espacio y el tiempo juega un papel importante en la efectividad del proceso de aprendizaje. En un entorno rural en el que los recursos pueden ser limitados, es importante diseñar espacios funcionales para facilitar el trabajo común y la autonomía de cada uno. La gestión del tiempo apropiada también es la clave para equilibrar la tasa de capacitación, asegurando que cada estudiante reciba la atención necesaria para desarrollar sus habilidades.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Calle, J. (2014). *La naturaleza como aula de aprendizaje en una escuela rural desde un enfoque interdisciplinar.* Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5860

Carrete-Marín, N., Boix Tomàs, R., &BuscàDonet, F. (2024). Analysis of the Contribution of Rural Schools to the Territorial Dimension from the Teachers' Perspective. *Revista de Investigación Educativa*, *42*(2), 289-310. https://doi.org/10.6018/rie.559011

Corrales, Á., & Espada, M. (2022). Motivación y percepción del alumnado en los estilos de enseñanza mando directo y resolución de problemas en educación física. *Revista Electrónica Educare*, *26*(3), 17-34. https://doi.org/10.15359/ree.26-3.2

Díaz-Pérez, J.C, Caballero-Julia, D., & Cuellar-Moreno, M. (2023). Revisión bibliográfica sobre la actividad física en el medio natural en Educación Física. *Retos*, *48*, 616-627. https://doi.org/10.47197/retos.v48.95801

Escarbajal Frutos, A., & Martínez Galera, G. (2023). Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. *International Journalof New Education*, (11), 91-112. https://doi.org/10.24310/IJNE.11.2023.16452

Espoz Lazo, S., Hinojosa-Torres, C., del Val-Martín, P., & Farías-Valenzuela, C. (2025). Hibridación de los modelos pedagógicos y la motivación del alumnado de Educación Física: estudio piloto. *Retos*, *71*, 250-259. https://doi.org/10.47197/retos.v71.116218

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para incrementar la motivación en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, *2*(1), 64-74.https://riidici.com/index.php/home/article/view/28

Granero-Gallegos, A., Baena-Extremera, A., & Martínez-Molina, M. (2010). Contenidos desarrollados mediante las actividades en el medio natural de las clases de educación física en secundaria obligatoria. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, *12*(3), 273-288.http://uvadoc.uva.es/handle/10324/23703

Lamoneda-Prieto, J., González-Víllora, S., & Fernández-Río, J. (2020). Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación. *Retos*, *38*, 754-760. https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77052

León-Díaz, O., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica. *Retos*, *47*, 785-801. https://doi.org/10.47197/retos.v47.95158

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3

Loor, T., Loor, M., Vaca, V., Gómez, N., &Manangón, M. (2025). Gamificación y Aprendizaje una Estrategia Efectiva para la Motivación Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *9*(1), 3058-3072. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15163

López-Pastor, V. M., & Pérez-Pueyo, Á. (Coords.). (2017). *Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas*. Universidad de León. http://buleria.unileon.es/handle/10612/5999

Molina, M., del Campo, D. G. D., Domínguez, Y. S., & Hopper, T. F. (2020). El modelo de Educación Deportiva en la escuela rural: amistad, responsabilidad y necesidades psicológicas básicas. *Retos*, *38*, 291-299. https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.73681

Muñoz-Díaz, J. C. (2024). La formación integral y competencial desde el área de educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (88), 5-8.https://emasf.webcindario.com/Editorial_88.pdf

Muñoz Murillo, K. E., Vásquez Córdoba, M., & Mora Ocampo, M. (2024). Innovación educativa en la práctica docente: Transformaciones en el proceso de enseñanza. *Polo del Conocimiento*, *9*(8), 2063-2080. https://doi.org/10.23857/pc.v9i8.7871

Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. *Boletín Oficial de Aragón*, 150, de 29 de julio de 2022. http://www.boa.aragon.es/cgi-

bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=1224574theatre

Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el aprendizaje (DUA). Recuperado de: https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Pastor, M. L. S. (2017). *Las actividades en el medio natural en la Educación Física Escolar.* Wanceulen Editorial.

Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., Hernando-Garijo, A., Heras-Bernardino, C., Herrán-Álvarez, I., García-García, J., Díez-Fernández, J. M., González-Víllora, S., &Garijo, A. H. (2017). La hibridación de modelos pedagógicos en educación física y la evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, *3*(2), 411-418. https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.780

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157

Rivera Olmo, J. (2024). ¿Por qué es necesario que las escuelas rurales estén presentes en la formación inicial del profesorado? Reflexiones con voz propia. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, *5*(1), 5-26. https://doi.org/10.24310/mgnmar.v5i1.16828

Tierra, J. (1996). Actividades recreativas en la naturaleza. En A. Soto (Ed.), *Educación Primaria: Actividades en la Naturaleza* (pp. 159-171). Universidad de Huelva.

Valero-Valenzuela, A., Manzano-Sánchez, D., Moreno-Murcia, J. A., & León-Prados, J. A. (2020). Hibridación del modelo pedagógico de responsabilidad personal y social y la gamificación en educación física. *Apunts Educación Física y Deportes*, *36*(141), 63-74. https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.08

Velázquez Callado, C. (2022). El aprendizaje cooperativo en educación física: planteamientos teóricos y puesta en práctica. *Acción Motriz*, *20*(1), 7-16. https://doi.org/10.65330/am.v20i1.110

6. ANEXOS.

Anexo1. *Rúbricas de evaluación*

RÚBRICA PRIMER CICLO

Indicador	Excelente	Bueno	Necesita mejorar
4.1.1 Lateralidad	Reconoce izquierda y derecha y realiza desplazamientos sencillos con seguridad.	Reconoce izquierda y derecha y realiza desplazamientos sencillos con ayuda.	Tiene dificultades para reconocer la lateralidad y realizar desplazamientos, incluso con ayuda.
4.1.2 Precisión en desplazamientos	Se desplaza con control y precisión en recorridos simples siguiendo las consignas.	Se desplaza correctamente en recorridos simples con apoyo puntual.	Presenta dificultades para desplazarse con control y seguir consignas básicas.
4.1.3 Orientación espacial	Se orienta en espacios conocidos y semidesconocidos identificando puntos de referencia con poca ayuda.	Se orienta en espacios conocidos con ayuda del docente.	Tiene dificultades para orientarse en el espacio, incluso con ayuda.
4.1.4 Herramientas de orientación	Participa activamente en la creación de planos sencillos y los utiliza para orientarse.	Participa en la creación y utiliza los planos con ayuda.	No participa o no utiliza los planos para orientarse.

RÚBRICA SEGUNDO CICLO

Indicador	Excelente	Bueno	Necesita mejorar
4.1.1 Lateralidad	Aplica correctamente la lateralidad en diferentes desplazamientos sin ayuda.	Aplica la lateralidad correctamente con ayuda puntual.	Tiene dificultades para aplicar la lateralidad en los desplazamientos.
4.1.2 Precisión en desplazamientos	Se desplaza con precisión en recorridos guiados ajustando su movimiento a las direcciones indicadas.	Se desplaza correctamente en recorridos guiados con pequeños errores.	Presenta dificultades para seguir recorridos y direcciones.
4.1.3 Orientación espacial	Se orienta en espacios semidesconocidos y entornos naturales cercanos utilizando puntos de referencia.	Se orienta en entornos cercanos con ayuda.	Tiene dificultades para orientarse en espacios semidesconocidos.
4.1.4 Herramientas de orientación	Diseña y utiliza planos y brújula sencilla de forma funcional en entornos naturales.	Utiliza herramientas de orientación con ayuda.	No utiliza correctamente las herramientas de orientación.

RÚBRICA TERCER CICLO

Indicador	Excelente	Bueno	Necesita mejorar
4.1.1 Lateralidad	Aplica la lateralidad de forma eficaz en situaciones motrices complejas.	Aplica la lateralidad correctamente en la mayoría de situaciones.	Presenta dificultades para aplicar la lateralidad en los desplazamientos.
4.1.2 Precisión en desplazamientos	Se desplaza con precisión y seguridad adaptándose a diferentes recorridos.	Se desplaza con precisión en recorridos conocidos.	Tiene dificultades para desplazarse con precisión y seguridad.
4.1.3 Orientación espacial	Se orienta con autonomía y seguridad en espacios semidesconocidos y desconocidos, naturales y urbanos.	Se orienta en espacios semidesconocidos con ayuda puntual.	Tiene dificultades para orientarse en diferentes entornos.
4.1.4 Herramientas de orientación	Diseña, crea y aplica de forma autónoma planos y brújula en distintos contextos.	Diseña y utiliza herramientas de orientación con ayuda.	No diseña ni utiliza correctamente las herramientas de orientación.

Anexo 2. *Lista de control de aseo*

LISTA DE CONTROL ASEO

¿Qué ha hecho el compañero/a?	SÍ	NO
Se ha lavado las manos		
Ha usado jabón		
Se ha secado las manos		
Ha dejado el baño limpio		
Ha salido tranquilo/a		

Anexo3. *Retos del día*

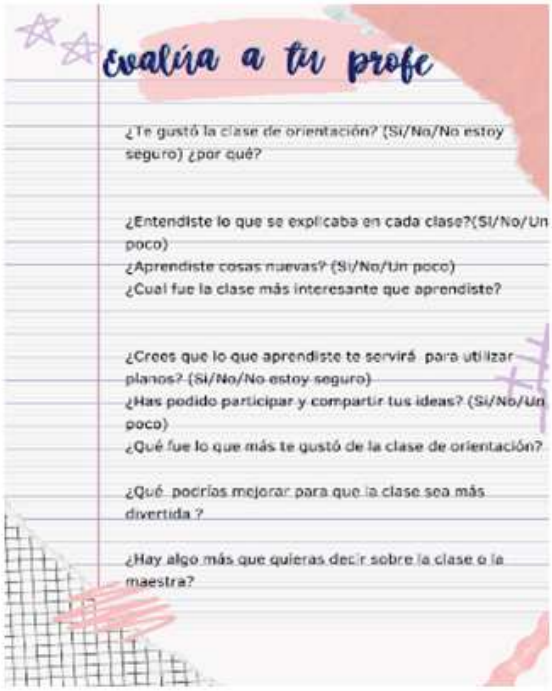
NOMBRE Y FECHA:

Retos
DEL DÍA

EXCELENTE BIEN REGULAR DEFICIENTE

R1	Recorrido 1 Recorrido 2 Recorrido 3 Recorrido 4
R2	Recorrido 1 Recorrido 2 Recorrido 3 Recorrido 4
R3	Recorrido 1 Recorrido 2 Recorrido 3 Recorrido 4
R4	Recorrido 1 Recorrido 2 Recorrido 3 Recorrido 4
R5	Recorrido 1 Recorrido 2 Recorrido 3 Recorrido 4

Anexo 4. *Evalúa a tu profe*



Evalúa a tu profe

¿Te gustó la clase de orientación? (Sí/No/No estoy seguro) ¿por qué?

¿Entendiste lo que se explicaba en cada clase?(Sí/No/Un poco)
¿Aprendiste cosas nuevas? (Sí/No/Un poco)
¿Cual fue la clase más interesante que aprendiste?

¿Crees que lo que aprendiste te servirá para utilizar planos? (Sí/No/No estoy seguro)
¿Has podido participar y compartir tus ideas? (Sí/No/Un poco)
¿Qué fue lo que más te gustó de la clase de orientación?

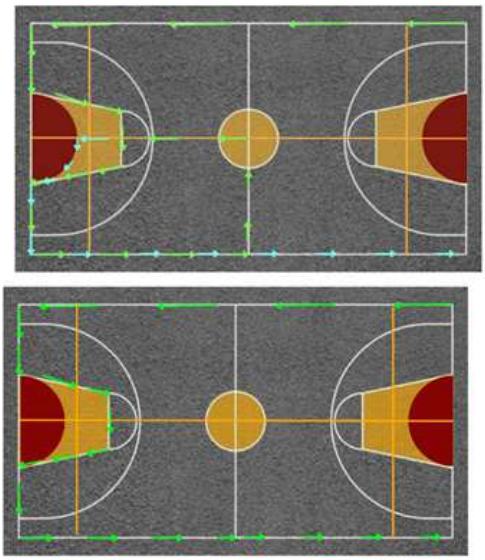
¿Qué podrías mejorar para que la clase sea más divertida ?

¿Hay algo más que quieras decir sobre la clase o la maestra?

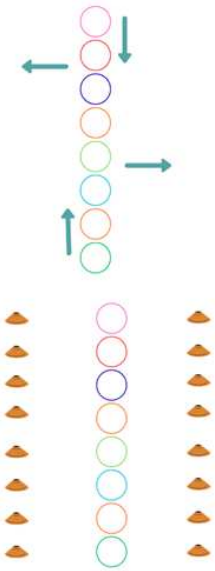
Anexo 5. *Tarjetas de habilidad*

Anexo6. *Plano de aula + modificado*

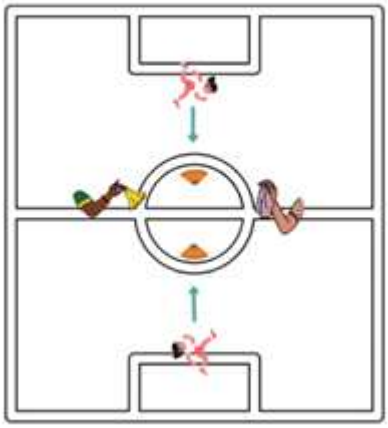
Anexo 7. *Plano de un campo/cancha por nivel*



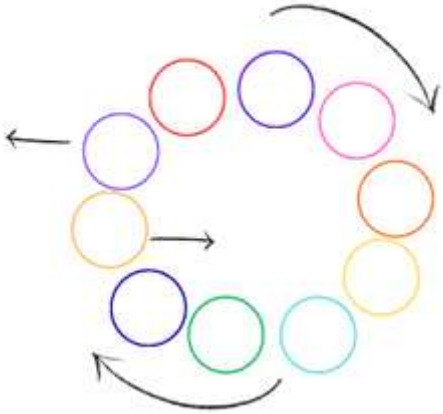
Anexo8: *Mar, tierra y aire*



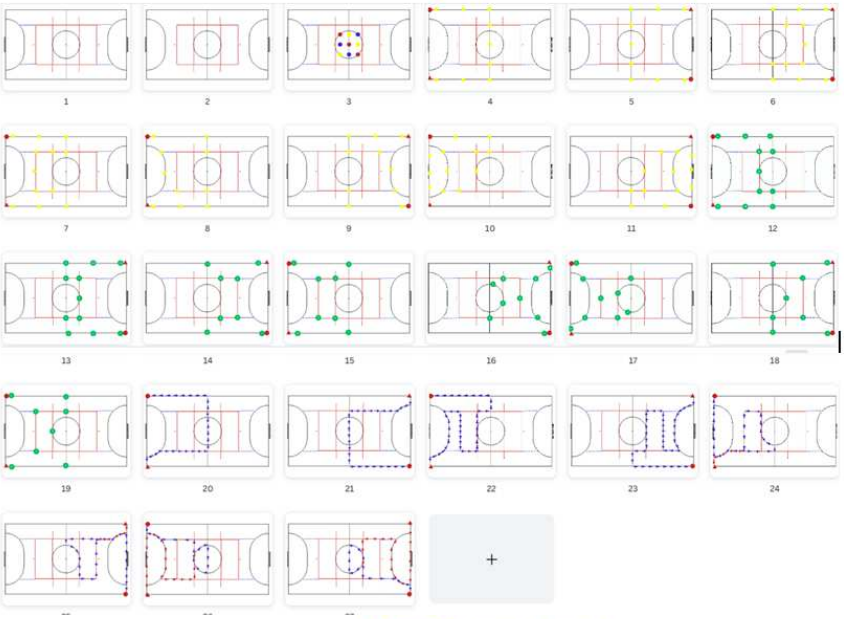
Anexo9. *El pañuelo*



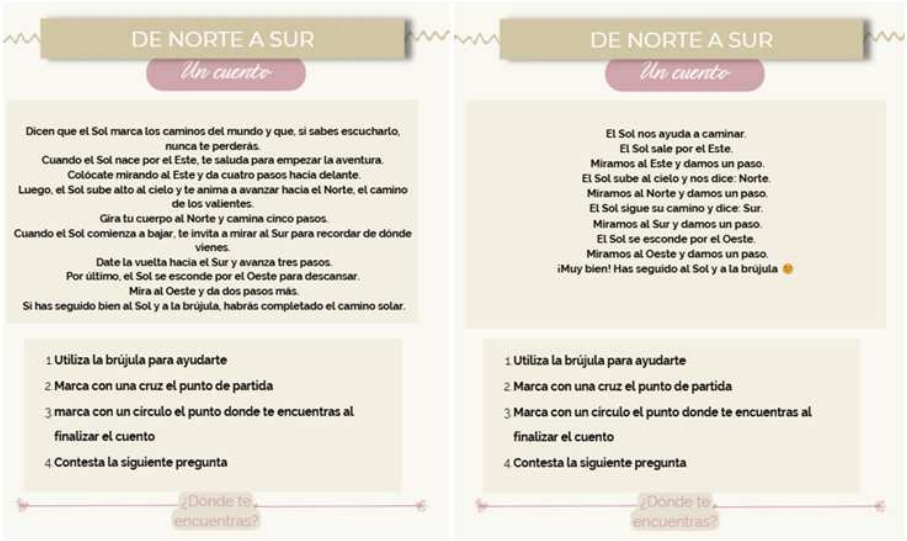
Anexo10. *Círculo de colores*



Anexo11. *Sobre líneas*



Anexo 12. *del Norte al Sur*



DE NORTE A SUR

Un cuento

Dicen que el Sol marca los caminos del mundo y que, si sabes escucharlo, nunca te perderás.
Cuando el Sol nace por el Este, te saluda para empezar la aventura.
Colócate mirando al Este y da cuatro pasos hacia delante.
Luego, el Sol sube alto al cielo y te anima a avanzar hacia el Norte, el camino de los valientes.
Gira tu cuerpo al Norte y camina cinco pasos.
Cuando el Sol comienza a bajar, te invita a mirar al Sur para recordar de dónde vienes.
Date la vuelta hacia el Sur y avanza tres pasos.
Por último, el Sol se esconde por el Oeste para descansar.
Mira al Oeste y da dos pasos más.
Si has seguido bien al Sol y a la brújula, habrás completado el camino solar.

1 Utiliza la brújula para ayudarte
2 Marca con una cruz el punto de partida
3 marca con un circulo el punto donde te encuentras al finalizar el cuento
4 Contesta la siguiente pregunta

¿Dónde te encuentras?

DE NORTE A SUR

Un cuento

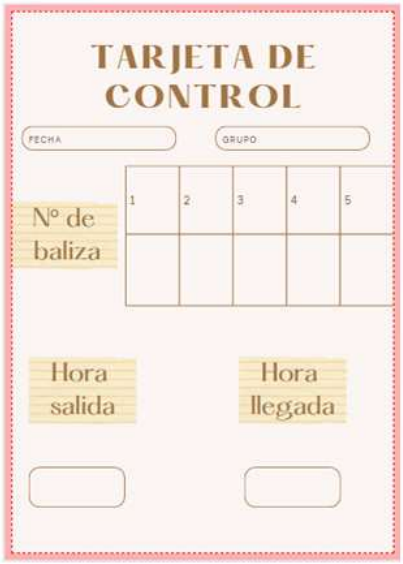
El Sol nos ayuda a caminar.
El Sol sale por el Este.
Miramos al Este y damos un paso.
El Sol sube al cielo y nos dice: Norte.
Miramos al Norte y damos un paso.
El Sol sigue su camino y dice: Sur.
Miramos al Sur y damos un paso.
El Sol se esconde por el Oeste.
Miramos al Oeste y damos un paso.
¡Muy bien! Has seguido al Sol y a la brújula

1 Utiliza la brújula para ayudarte
2 Marca con una cruz el punto de partida
3 Marca con un circulo el punto donde te encuentras al finalizar el cuento
4 Contesta la siguiente pregunta

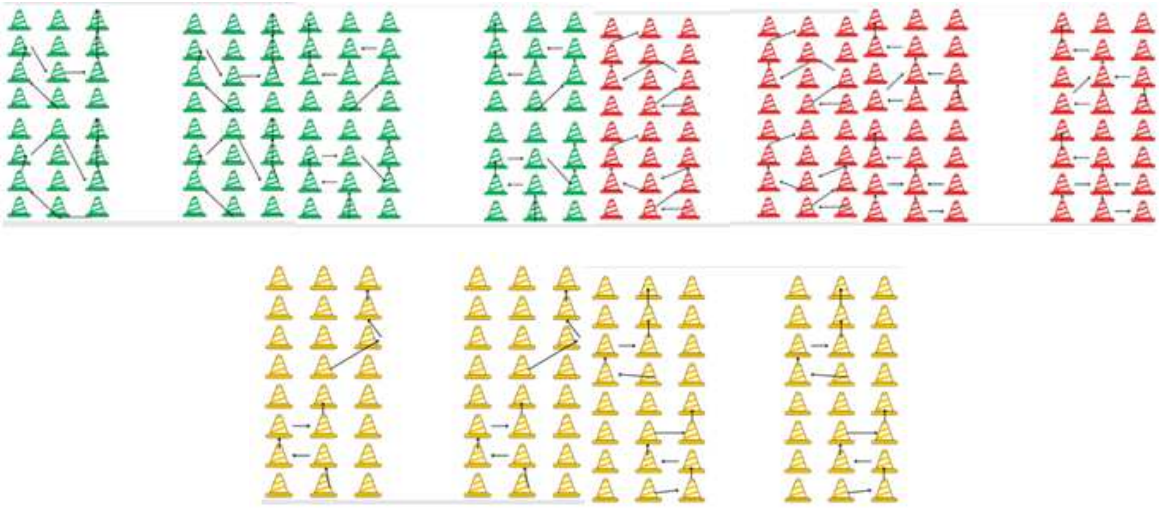
¿Dónde te encuentras?

Anexo 13. *Plano del patio + 10 balizas*

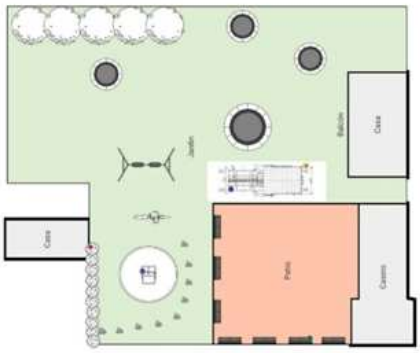
Anexo 14. *Fichas de control salida y llegada*



Anexo 15. *Retos por niveles*

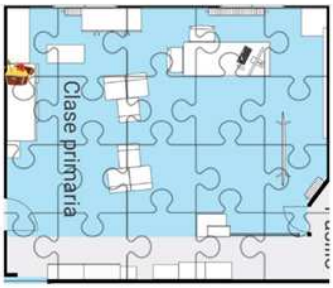


Anexo 16. *Plano las minas + balizas*



Anexo 17. *Cupones*

Anexo 18. *Puzle con el plano del aula*



Fecha de recepción: 12/1/2026
Fecha de aceptación: 8/3/2026