

MEMORIA FINAL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

TÍTULO:

**“ELABORACIÓN DE MATERIALES
DIDÁCTICOS PARA GAMIFICAR LA
ASIGNATURA DE *EDUCACIÓN FÍSICA EN
PRIMARIA* (GRADO MAESTRO) BASADOS
EN EL USO DE JUEGOS DE MESA,
VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DE ENIGMAS”**

CÓDIGO: ID2017/140

Coordinadora del Proyecto de Innovación:

Belén Tabernero Sánchez.

Facultad de Educación (Universidad de Salamanca)

En Salamanca, a 2 de julio de 2018.

INDICE:

1.- MIEMBROS DEL EQUIPO.	3
2.- OBJETIVOS DEL PROYECTO.	3
3.- METODOLOGÍA DE TRABAJO SEGUIDO Y TEMPORALIZACIÓN.	4
4.- RESULTADOS.	4
4.1.- DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA	5
4.1.1.- Justificación de la gamificación como recurso didáctico en la actual legislación educativa.	5
4.1.2.- La aplicación de la gamificación en la asignatura de Educación Física en España.	6
4.2.- ELABORACIÓN DE MATERIALES CURRICULARES CONCRETOS (SESIONES PROPIAS DE EDUCACIÓN FÍSICA ELABORADAS) SOBRE LA BASE DE DISTINTOS JUEGOS DE MESA Y JUEGOS DE ENIGMAS.	8
4.2.1. Elaboración de criterios para la selección de juegos.	8
4.2.2. Juegos de mesa seleccionados.	8
4.2.3. Ejemplificación de una sesión de Educación Física elaborada a partir del juego de mesa "Escape Room"	9
5.- CONCLUSIONES.	15
6.- BASE BIBLIOGRÁFICA CONSULTADA.	15
ANEXO I. EJEMPLO DE SESIÓN BASADA EN EL JUEGO DE MESA "CLUEDO" DISEÑADA Y LLEVADA A CABO CON UN GRUPO DE LA ASIGNATURA "JUEGO MOTOR Y RECREACIÓN".	17

1.- MIEMBROS DEL EQUIPO:

El equipo ha estado formado todas las personas planteadas inicialmente. Se trata de 4 profesores (Antonio Sánchez Martín, Nuria Tomé Boisán, Josué Prieto Prieto y Belén Tabernero Sánchez) y un alumno (Samuel Ramos Barbero). Estos profesores hemos impartido durante el curso 2017/18 las asignaturas de "Educación Física en Educación Primaria" y "Juego Motor y Recreativo" tanto en la Facultad de Educación (Salamanca) como en la E.U. de Magisterio (Zamora) y en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo (Ávila). El alumno ha cursado 4º curso del grado de Magisterio en la especialidad de primaria (mención Educación Física) cursando la asignatura de "Juego Motor y Recreación" en la Facultad de Educación.

Por lo tanto, las asignaturas que se han visto afectadas por las innovaciones llevadas a cabo han sido: 3 grupos de la asignatura "Educación Física en primaria" (impartida en 2º curso del grado de Maestro -primaria-) y 2 grupos de la asignatura de "Juego Motor y Recreación)

2.- OBJETIVOS DEL PROYECTO:

Con este proyecto nuestro OBJETIVO PRINCIPAL era:

Elaborar materiales curriculares propios para la asignatura de Educación Física en primaria basados en los juegos de rol y juegos actuales (videojuegos, juegos de mesa y juegos de escape) para la impartición de algunos contenidos del área de Educación Física mediante la gamificación de los mismos.

A partir de este objetivo principal hemos alcanzado los siguientes objetivos secundarios:

- 1) Realizar una búsqueda bibliográfica y documental sobre el concepto de gamificación y de las posibilidades educativas de los juegos de mesa, videojuegos, juegos de enigma y de rol para la etapa de educación primaria.

- 2) Profundizar en el conocimiento de algunos de los juegos actuales (rol, mesa, videojuegos, enigma, etc.) para establecer relaciones con el currículo de Educación Física en la etapa primaria. Constatar que son recursos educativos innovadores para este área y con gran potencial motivador e innovador.

- 3) Establecer los principios metodológicos que marcan una metodología basada en la gamificación y elaborar una propuesta para llevarla a cabo en las asignaturas.

- 4) Creación de materiales curriculares propios e innovadores para la impartición de clases de Educación Física en primaria del grado de Maestro utilizando las bases metodológicas de la gamificación.

- 5) Concienciar al alumnado de la importancia de la innovación, actualización y formación permanente como futuros docentes generando una actitud emprendedora hacia la innovación de contenidos y materiales en las clases de Educación Física.

- 6) Implicar al alumnado en la experimentación de recursos para la impartición de la asignatura de Educación Física valorando su utilidad para las clases de Educación Física y para otras salidas profesionales (actividades extraescolares, ludotecas, animación socio-cultural, etc.) donde los actuales estudiantes del grado de maestro puedan trabajar en el futuro.

3.- METODOLOGÍA DE TRABAJO SEGUIDO Y TEMPORALIZACIÓN.

Se ha establecido un grupo de trabajo (formado por todos los participantes) con reuniones periódicas desde noviembre y hasta junio. Estas reuniones podríamos temporalizarlas en relación al momento en que se han impartido las dos asignaturas afectadas por la innovación (primer cuatrimestre para la asignatura de "Juego Motor y Recreación" y segundo cuatrimestre para la asignatura de "Educación Física en primaria")

PRIMER CUATRIMESTRE: Se han realizado TRES reuniones durante el primer cuatrimestre. En dichas reuniones fundamentalmente se ha trabajado lo siguiente:

- a) Búsqueda bibliográfica y documental sobre el concepto de gamificación y de las posibilidades educativas de los juegos de mesa, videojuegos, juegos de enigma y de rol para la etapa de educación primaria en relación al área de Educación Física.
- b) Selección de criterios para la elección de juegos y actividades gamificadas actuales que pudieran ser trasladadas al ámbito motriz.
- c) Relación y justificación de la utilidad educativa en relación a la LOMCE de los juegos seleccionados y del currículo específico del área de Educación Física.
- d) Elaboración de 1 sesión práctica de Educación Física a partir del juego "Cluedo". Puesta en práctica, análisis y valoración de dicha sesión en el aula en la asignatura de "Juego Motor y Recreación" en la Facultad de Educación de Salamanca y en la E.U. de Magisterio de Zamora.
- e) Conclusiones y propuestas de mejora/cambio y ampliación para el segundo cuatrimestre.

SEGUNDO CUATRIMESTRE: Se han realizado CUATRO reuniones durante el segundo cuatrimestre. En dichas reuniones fundamentalmente se ha realizado lo siguiente:

- a) Elaboración de principios básicos que rigen la gamificación en el aula. Establecimiento de dichos principios y decisiones acerca de cómo llevarlos a la práctica en los diferentes grupos y por los distintos profesores según su propio "estilo".
- b) Elaboración de 2 sesiones prácticas de Educación Física: la primera a partir del juego de mesa "Saboteur" y la segunda utilizando juegos de enigmas y sobre la base de una "escape room" adaptada a la educación primaria.
- c) Puesta en práctica, análisis y valoración de resultados de las sesiones elaboradas.
- d) Conclusiones, aprendizajes concretos extraídos y líneas de trabajo abiertas para posteriores cursos.

4.- RESULTADOS.

Hemos estructurado los resultados de este proyecto de innovación en dos apartados porque creemos que hacerlo así clarifica, en mayor medida, la consecución de los objetivos planteados inicialmente. De esta forma, diremos que el apartado primero

de resultados (*Documentación bibliográfica*) se corresponde con la consecución de los objetivos 1, 2 y 3 del proyecto, el apartado segundo de resultados (*Elaboración de materiales curriculares concretos*) se corresponde con la consecución de los objetivos 3, 4, 5 y 6. La suma de ambos resultados permite afirmar que se ha conseguido el objetivo general del proyecto de innovación llevado a cabo.

4.1.- DOCUMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA que justifique la propuesta de utilizar la gamificación como método para la enseñanza de la Educación Física en primaria. Además se han buscado propuestas didácticas llevadas a cabo en este área. La búsqueda también se ha centrado en propuestas educativas de los juegos de mesa (como recurso y como material curricular) analizando las limitaciones y las aportaciones que pueden realizar al área de Educación Física siempre desde la base de la actual legislación educativa LOMCE.

Buena parte de la bibliografía encontrada, analizada y utilizada se encuentra en las referencias bibliográficas de esta memoria para ser consultada, si fuera oportuno.

No obstante, los resultados de esta búsqueda se han organizado en los siguientes apartados:

4.1.1.- Justificación de la gamificación como recurso didáctico en la actual legislación educativa:

En el área de Educación Física, la LOMCE nos expone textualmente:

“El juego es un recurso imprescindible en esta etapa como situación de aprendizaje, acordes con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones.” (BOE, p. 19408)

Este punto nos da la posibilidad de utilizar la Gamificación en esta asignatura, lo que nos permite incluir nuevas situaciones relacionadas con el juego en el aprendizaje de nuestros alumnos. Sin olvidar el objetivo que tiene el área de Educación Física que es *desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora* (BOE, p. 19406). De este modo, la asignatura de Educación Física debe ofrecer diferentes situaciones y contextos de aprendizaje que fomenten el movimiento y la actividad física incluyendo elementos transversales como el trabajo en equipo, el respeto a los demás y a las normas y la creatividad. Por tanto, utilizando la Gamificación como metodología en Educación Física desarrollamos en los alumnos todas las habilidades y capacidades mencionadas anteriormente sin olvidarnos del objetivo fundamental que es desarrollar las competencias y habilidades motrices en los alumnos.

Por otra parte, para desarrollar los objetivos específicos del área de Educación Física, debemos recurrir al Boletín Oficial de Castilla y León (BOCyL). Según el Real Decreto 26/2016, la Educación Física debe ofrecer situaciones que:

- * Combinen diferentes modelos de sesiones y actividades.
- * Desarrollen la capacidad de relacionarse con los demás, el respeto, la colaboración, el trabajo en equipo, la aceptación entre iguales, la resolución de conflictos mediante el

diálogo y la asunción de las reglas establecidas, así como el desarrollo de la iniciativa individual y el esfuerzo personal.

* Utilicen el juego como recurso imprescindible de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador.

* Un juego dosificable de acuerdo al nivel de desarrollo evolutivo y con sus diferentes formas de manifestación como juego espontáneo o como actividad física con intencionalidad recreativa o deportiva.

Siguiendo los objetivos expuestos, podemos decir que la Gamificación tiene cabida en el área de Educación Física ya que promueve y ofrece las situaciones que requieren colaboración, trabajo en equipo e iniciativa individual a través del uso del juego en las sesiones de esta asignatura. Así, destacamos el Bloque 4 dedicado a los **Juegos y Actividades Deportivas** donde se nos presentan contenidos referidos a toda la etapa de Educación Primaria como un desglose por cursos de los mismos. Entre los contenidos generales que podemos relacionar con la Gamificación, destacamos los siguientes (BOCyL, p. 34596):

❶ *Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.*

❷ *Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.*

❸ *Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas.*

La Gamificación es una metodología que promueve el aprendizaje de los alumnos en muchos de los aspectos que nos determina el currículo, fomentando así el aprendizaje de habilidades y capacidades en los alumnos que les permitirán desenvolverse en la sociedad.

Sin olvidarnos de los objetivos principales que se establecen para la etapa de Educación Primaria, ayudaremos a que el alumno tenga ganas por participar y ser responsable de su propio aprendizaje.

4.1.2.- La aplicación de la gamificación en la asignatura de Educación Física en España.

Análisis, revisión y explicación de diversas propuestas didácticas llevadas a cabo en España dentro del área de E.F. utilizadno la gamificación como recurso didáctico:

a) No juegues con tu salud, gamifícala. “La Amenaza de los Sedentaris”.

En este trabajo el autor (Pérez, 2016) buscaba transformar a los estudiantes del grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, en estudiantes activos e involucrados con el proceso de enseñanza y aprendizaje, para que, a través de la motivación, se comprometieran con su formación. La finalidad de dicho trabajo era que el grupo de alumnos mejoraran sus hábitos de vida saludables, a través de actividades físico-deportivas, y que pudieran vivir en primera persona un proyecto innovador, en el cual involucrarse, y que les sirviera como una gran experiencia para su futuro profesional.

Lo primero que se tuvo en cuenta para desarrollar dicha propuesta, fue el marcarse un objetivo atractivo y funcional, el cual era el llegar a convertirse en el Guerrero de la Salud, para lo cual debían conseguir pasar tres niveles, y desde el principio, la propuesta tiene una ambientación ficticia, ambientada en la época medieval.

Como elementos para cuantificar los diferentes niveles, se utilizó una “encuesta verde”, la cual tenían que rellenar los alumnos. Dicha encuesta hacia una clasificación en seis niveles de salud. Los profesores, llamados “salutis” después de tener una clasificación inicial, dan a los alumnos, “sedentaris”, los retos y desafíos que han de desarrollar.

b) “La profecía de los elegidos”: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. (Pérez, 2017). Los elementos básicos utilizados son los siguientes:

- Compromiso. El que han de desarrollar todos los agentes educativos con la educación de los alumnos, ya que creen que la educación en valores debe ser el pilar sobre el que apoyar cualquier actuación.

- Ambientación. La cual sirve, junto a la narración, para ambientar la propuesta en un mundo ficticio de aventuras, las cuales van guiando a los alumnos, y dan sentido a lo que va sucediendo.

- Objetivos. Son necesarios, ya que, sin unas metas para cada actividad, los alumnos no tienen esa referencia que les permite conocer si lo van consiguiendo y su evolución. En esta propuesta el objetivo es conseguir cinco mil puntos.

- Desafíos y retos. los desafíos los proponen por familias o reinos, o por equipos, y los retos o misiones se realizarán individualmente.

- Puntos. Los cuales se conseguirán con cada reto o desafío. El número a conseguir dependerá de las variables de cada actividad. La puntuación de cada jugador ira reflejada en su credencial, hoja de personaje, con la que todos cuentan. Además, cada credencial cuenta con cuatro apartados, atributos, puntos de experiencia, puntos de vida, y nivel de competencia.

- Niveles. Muestran el nivel de competencia de cada personaje. Existen cuatro niveles, postulante, novicio, avanzado y competente.

- Premios. Se le entregan recompensas físicas por completar una actividad.

c) “Epic Clans”: gamificando la Educación Física. Almirall (2016) realiza una propuesta educativa donde el trabajo en equipo es la base del juego, a partir de ahí se van obteniendo insignias, elixires y demás premios para construir el mejor complejo deportivo y de salud que puedan.

d) “Play the game”: gamificación y hábitos saludables en Educación Física.

Esta es otra propuesta (Monguillot et al.,2015), tiene por objetivo aplicar la frecuencia cardíaca saludable en las diferentes actividades físicas, a través de la realización de retos. Se organiza a través de un sistema de clasificaciones, las cuales se realizarán por niveles, en función de los puntos que se van obteniendo tras la realización de cada actividad, las cuales se han desarrollado a través de la introducción de elementos como la personalización, cooperación, o teniendo en cuenta las emociones, que cuando se combinan en contextos formales e informales, se genera una propuesta innovadora, la cual cumple con las demandas educativas actuales.

Para la consecución de los objetivos, había que aplicar correctamente y de forma autónoma, la frecuencia cardiaca saludable en diferentes tareas de resistencia aeróbica, y a parte diseñar otras tareas para el desarrollo de dicha resistencia. Por tanto, los contenidos específicos que se trabajan son: resistencia aeróbica como cualidad física básica saludable, la autorregulación de la FC como indicador del esfuerzo, la aceptación de los beneficios para la salud de la práctica de la resistencia aeróbica y el esfuerzo para la consecución de los retos y el uso de herramientas TIC para el diseño de la tarea de grupo.

Además el autor indaga en procesos de evaluación participativa del alumnado para aumentar la autonomía del mismo.

e) *“Correm cap a Paris”* y *“Junts/es fins l’Everest”*.

Estas dos propuestas que realizan Monguillot et al. (2012) en la asignatura de Educación Física en diferentes centros educativos de Barcelona, y consisten en trabajos colaborativos, ya que consisten en que los alumnos vayan realizando actividades, y la realización de esas actividades, se traduce en la consecución de un número de metros, los cuales junto con los del resto de sus compañeros, han de sumar la distancia que hay hasta París, en la primera propuesta, o conseguir escalar el Everest en la segunda.

4.2.- ELABORACIÓN DE MATERIALES CURRICULARES CONCRETOS (SESIONES PROPIAS DE EDUCACIÓN FÍSICA ELABORADAS) SOBRE LA BASE DE DISTINTOS JUEGOS DE MESA Y JUEGOS DE ENIGMAS.

4.2.1. Elaboración de criterios para la selección de los juegos.

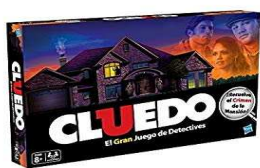
Tras la lectura de la documentación se elaboró un listado de criterios a tener en cuenta para seleccionar los juegos de mesa y enigmas que pudieran ser la base de las distintas sesiones de Educación Física:

- Que el escenario, temática y los personajes pudieran ser fácilmente imitados y/o representados por los participantes.
- Que el juego pudiera colaborar a trabajar las competencias y objetivos propios de la Educación Primaria y concretamente del área de Educación Física.
- Que la actividad a realizar pueda ser llevada a cabo en el contexto educativo real de los diferentes grupos de la universidad (en asignaturas optativas grupos más reducidos y grandes grupos en asignaturas optivas), espacios disponibles para la práctica, materiales curriculares necesarios, etc.
- Que los juegos presentaran la estructura necesaria (de agrupamientos, premios, progresión, etc.) para poderlo llevar a cabo en el aula consiguiendo mantener la motivación y el interés constante por el alumnado participantes.
- Que la comprensión de normas y reglas para el desarrollo del juego fuera de fácil comprensión para no invertir un tiempo excesivo en la misma y poder implicar motrizmente al alumnado participante.
- Que los juegos permitieran que el alumnado investigara posibles variantes y adaptaciones para utilizar esta consigna como parte del aprendizaje continuo que el futuro docente debe realizar en su formación permanente.

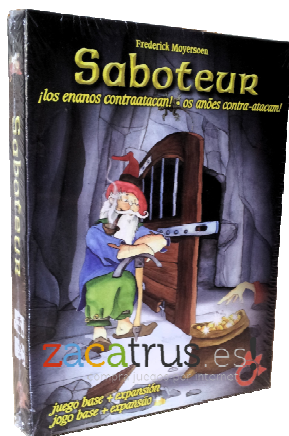
4.2.2. Juegos seleccionados.

Definitivamente los cuentos seleccionados han sido los siguientes:

1.- Cluedo



2.- Saboteur



3.- Escape Room.



4.2.3. Ejemplificación de una sesión de Educación Física elaborada a partir del juego de mesa "Escape Room".

De cada uno de los 3 juegos seleccionados se elaboró una sesión de Educación Física dirigida educación primaria, respectivamente de una duración de 60 minutos.

A continuación se describe, a modo de ejemplo, una de las tres sesiones elaboradas (Las otras sesiones elaboradas pueden encontrarse en los anexos de esta memoria). La base de todas ellas fue la misma (el juego de mesa), si bien se hicieron importantes adaptaciones en cada sesión para adecuarlas al número de alumnos, espacios, materiales, etc.

EJEMPLO PROPUESTA 1: Sesión de Escape Room Educativa

Las Escape Rooms, o Habitaciones de Escape en español, son una modalidad de juego de rol en el que los participantes desempeñan un papel concreto que les permite involucrarse en el juego y tener una mayor motivación para conseguir un resultado positivo. Así, definimos los juegos de rol como una dramatización improvisada en la que las personas asumen un papel de una situación previamente establecida como preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua (García, 2016).

De este modo, los juegos de rol son un recurso que nos ofrece un amplio número de posibilidades puesto que es el coordinador quien diseña y establece el guion de este juego. Este tipo de juegos, como cualquier actividad en el área de Educación Física, tienen unos objetivos: permite a los alumnos involucrarse en una temática determinada que los lleva a adquirir nuevos conocimientos y a profundizar sobre ellos. Además, este tipo de juegos se caracteriza por ser juegos que requieren una participación grupal, no suelen ser juegos individuales sino colectivos donde se necesita la ayuda de todos los componentes del grupo. Por lo que podríamos decir que los juegos de rol ayudan a desarrollar la cohesión de grupo y las relaciones entre todos los participantes.

Como hemos comentado, dentro de los juegos de rol se encuentran las Habitaciones Escape o Escape Rooms. Podríamos definirlo como un juego en el que se encierra a una serie de participantes en un espacio físico y se les pide que exploren su entorno y resuelvan una serie de pruebas o enigmas para salir del espacio dentro de un tiempo límite. El juego suele desarrollarse en un tiempo de 60' (1 hora), dependiendo del número de pruebas y su dificultad. Este tipo de juegos requiere de un espacio decorado o ambientado en una temática y el número de participantes suele variar. El objetivo principal es escapar de la sala o el espacio donde esté ambientado, utilizando una serie de elementos que se encuentran en el espacio, a simple vista o escondidos, para resolver una serie de enigmas, problemas o situaciones.

Diseño de la Sesión

Esta sesión se ha llevado a cabo con alumnos de los distintos grupos de grado en la asignatura de Educación Física en primaria. La sesión se dirige a alumnado de 6º curso de Educación primaria (es decir, se entiende que el alumnado universitario representa a alumnos/as de 6º de primaria). Se incluyen pruebas donde los alumnos tienen que poner en juego la visión o percepción espacial. La Habitación Escape puede tener multitud de variantes al igual que puede adaptarse a los diferentes niveles educativos, desde los cursos de 4º-5º de Educación Primaria hasta Bachillerato o educación universitaria. Este tipo de juegos requiere de un gran tiempo de preparación para el profesor en cuanto al tema de materiales y organización del espacio, pero si es un gran recurso para enseñar a los maestros y una manera interesante de trabajar de forma interdisciplinar e innovación en el aula, utilizando la Gamificación como metodología.

Descripción

La *Escape Room* diseñada tiene por objetivo desactivar la bomba que se encuentra en medio de la clase. Esta bomba está compuesta por nueve cables de distinto color cada uno (azul, morado, verde, amarillo, rojo, naranja, rosa, marrón y negro), los participantes deben cortar los cables correctos para desactivar la bomba. En el momento en el que se corte un cable equivocado, la bomba explotará y los participantes habrán perdido. Para saber qué cables hay que cortar, se han diseñado diferentes pistas,

enigmas y pruebas que los participantes deben resolver que se exponen en el apartado de actividades.

Objetivos

En cuanto a los objetivos de la sesión, nos proponemos los siguientes:

- Utilizar la Gamificación como una metodología para el desarrollo de una sesión en el área de Educación Física.
- Lograr que los alumnos trabajen en grupo, fomentando la participación y respetando las opiniones de todos.
- Diseñar actividades que fomenten la capacidad lógica, la deducción y la resolución de acertijos y enigmas.
- Fomentar en los alumnos la cooperación para llegar a un objetivo común.

Contenidos

En cuanto a los contenidos que se van a trabajar en esta sesión, nos dirigimos al currículo de la etapa y determinamos los siguientes:

Bloque 1: Contenidos Comunes

- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.

Bloque 4: Juegos y Actividades Deportivas

- Normas. Reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas.
- Aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

Metodología

El proceso de Gamificación que se va a llevar a cabo en Educación Primaria está dirigido a alumnos de sexto. El espacio ocupado es el aula de clase por lo que no se requiere un espacio determinado para llevar a cabo la sesión, por lo que, el número de participantes puede variar. Como he comentado, no hay un límite de participantes por lo que todos los alumnos pueden jugar y resolver los retos y enigmas a la vez, fomentando la participación de todos y el trabajo en gran grupo. Es importante remarcar que, para cortar un cable, todos los participantes, en este caso todos los alumnos, deben de estar de acuerdo. La sesión tiene una duración de una hora aproximadamente, dependiendo de la velocidad de resolución de los enigmas. Muchos de los enigmas diseñados pueden encontrarse a simple vista o pueden ser escondidos por el profesor en determinados lugares del aula como armarios, estanterías o cajones.

El papel del profesor en esta sesión debe ser de observador-coordinador. El profesor asume el rol de observador, puesto que debe estar pendiente de los resultados

que sus alumnos van teniendo y dar el visto bueno a las pruebas que requieran códigos y combinaciones. Del mismo modo, podrá ayudar a los alumnos en las pruebas que sean de mayor dificultad mediante pequeñas pistas que les ayuden a resolver correctamente las pruebas, enigmas y actividades.

Actividades

Para que los alumnos descubran los cables que hay que cortar, se han diseñado diferentes pistas, enigmas y pruebas. Para poder desactivar la bomba, los alumnos van a tener que cortar: el cable azul, el cable morado, el cable verde y el cable negro. Cada uno de estos cables tiene una prueba asignada o varias que nos conducen a él.

o Cable Azul

Para poder cortar el cable azul, los participantes deberán encontrar unos vasos de plástico que estarán pintados con letras de diferentes tamaños. Para saber qué letras escoger, tendrán que buscar aquellas que sean las de mayor tamaño, en este caso, las letras L Z U A. Del mismo modo, para conseguir la palabra deberán colocar los vasos en orden. Para esta actividad necesitaremos una prueba alternativa donde esconder los vasos, esta actividad se explicará más adelante.

o Cable Morado

Para esta prueba, se diseñan una serie de juegos y problemas matemáticos donde a cada resultado se le va a asignar una letra del abecedario: a la letra M se le asigna el número 13, a la letra O el número 15, a la letra R el número 18, a la letra A el número 1 y a la letra D el número 4.

Un gran recurso para diseñar estos juegos matemáticos son los *Enigmas Matemáticos* de Sylvain Lhuller, un juego que tiene como principal objetivo resolver diferentes enigmas matemáticos relacionados con multitud de temas y conceptos. La solución de cada uno de los problemas será uno de los números que se han indicado anteriormente.

Para aumentar la dificultad en esta prueba, los alumnos no encontrarán un papel donde se represente el abecedario español, sino que existirá un sobre escondido donde se representarán las letras de otro abecedario (a elección del profesor) con los números de posición de cada letra. Para poder resolverlo, los participantes tienen que relacionar las letras del abecedario del otro idioma con las letras del abecedario español ya que las letras estarán en la misma posición.

o Cable Verde

Para descubrir el cable verde, los alumnos deberán encontrar un pentominó de 10x6 con sus fichas correspondientes. Un pentominó es una poliforma que consiste en una figura geométrica compuesta por cinco cuadrados unidos por sus lados. Existen doce pentominós diferentes, que se nombran con diferentes letras del abecedario.

Nuestro pentominó tendrá 12 fichas que los alumnos deberán unir para completarlo, para saber que cable cortar añadiremos una ficha más, de color verde. El objetivo de esta prueba es completar el pentominó con el número exacto de fichas, deberá sobrar una puesto que será el color del cable que hay que cortar.

o Cable Negro

Para esta prueba necesitaremos una baraja de Póker donde en cada carta dibujaremos una letra del abecedario (parte superior derecha por su parte trasera) dejando ver el palo y el número de cada carta. Junto con las cartas, se desarrolla un código que indicará la secuencia y qué cartas hay que escoger para descubrir el cable que hay que cortar.

Como he comentado, cada carta tiene asignada una letra por su parte trasera. Los participantes deben asociar los palos con una letra mediante la combinación de la secuencia. Así, la letra N estará asignada con el cuatro de diamantes, la letra E con la reina (Q) de corazones, la letra G con el diez de picas, la R con el as (A) de tréboles y la O con el príncipe (Jack, J) de diamantes.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Además de las pruebas para encontrar los cables correctos, existen otras dos actividades que nos sirven para desbloquear diferentes espacios del aula ya sean armarios, estanterías, cajones, etc. Donde podemos esconder diferentes pistas y que los alumnos no puedan abrir hasta que hayan descifrado la combinación.

- La prueba de los *Acontecimientos Deportivos* en la que los alumnos deberán ordenar cronológicamente los acontecimientos deportivos que se les presentan, estos acontecimientos están relacionados con los éxitos del deporte español. Para ello, se han preparado una serie de acontecimientos con su cronología, esto último es lo más importante ya que será la última cifra de cada uno de los años la que desbloqueará la puerta. Los acontecimientos son los siguientes:

- * España Campeona del Mundial de Fútbol (2010)
- * Pau Gasol consigue su primer anillo de la NBA (2009)
- * Juegos Olímpicos de Barcelona (1992)
- * Conchita Martínez gana Wimbledon (1994)
- * Alberto Contador gana su primer Tour de Francia (2007)
- * Martínez Zabaleta consigue llegar al Everest (1988)

Por lo que, si ordenamos los acontecimientos cronológicamente la combinación sería la siguiente: 8-2-4-7-9-0.

- Otra prueba para poder abrir puertas, armarios, etc. Será los *Relojes en Deshora*. Esta prueba consiste en cuatro relojes analógicos que marcan cuatro horas diferentes. Para descifrar la combinación los participantes deben adivinar qué hora es y sumar las cifras que marca la hora y obtener un solo dígito que será el código que desbloqueará la puerta. Los relojes marcarán las siguientes horas:

13:30h

19:07h

22:37h

08:56h

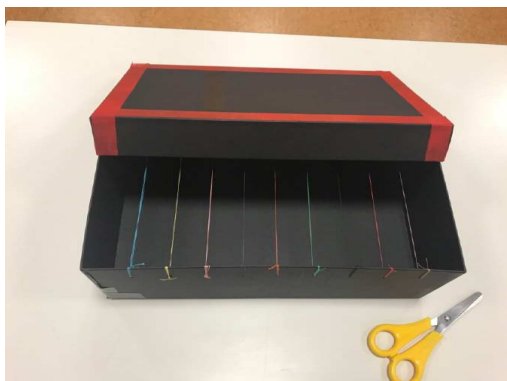
Por tanto, la clave para desbloquear la puerta será 1-7-8-5.

Material

En cuanto a los materiales que utilizaremos en la sesión, son la mayoría de elaboración propia por parte del profesor.

- Para la bomba utilizaremos una caja de cartón e hilos que simbolizan los cables de los que está compuesta. Estos cables irán de extremo a extremo de la caja.
- Cuatro vasos de plástico en los que se dibujarán las letras de diferentes tamaños.
- Cartulinas para dibujar y crear las fichas del pentominó.

- Enigmas matemáticos escogidos.
- Baraja de póker y combinación.
- Material de escritorio.



Evaluación

La evaluación que se propone está dirigida tanto a valorar los aprendizajes del alumnado, como el propio proceso de aprendizaje (haciendo hincapié en los aspectos metodológicos) de la actividad.

Para la valoración del alumnado, los criterios que se han tenido en cuenta son:

- El alumno es capaz de trabajar en equipo aportando ideas y respetando las ideas de sus compañeros.
- El alumno se centra en una tarea y no la abandona, aunque requiera algo más de dificultad.
- Participa activamente en la sesión y colabora con el resto de sus compañeros en la resolución de las actividades y pruebas.
- Los alumnos, como grupo, son capaces de ponerse de acuerdo a la hora de tomar decisiones.

Además de los criterios de evaluación establecidos, el profesor, desde su situación, se fijará y anotará en una lista de control elaborada de antemano los comportamientos, actitudes, esfuerzos y acciones que realicen los alumnos durante el transcurso de la sesión. De este modo, el profesor también forma parte del desarrollo de la sesión, estando cerca de los alumnos y comprobando de primera mano los resultados que los alumnos van teniendo.

Para la evaluación del proceso y de la propia sesión, se ha realizado una rúbrica que el alumnado ha rellenado al finalizar el proyecto donde se hacía hincapié en

analizar: motivación, materiales curriculares, adecuación del contenido a los objetivos propuestos, valoración del trabajo realizado como utilidad para su futura labor como docentes.

5.- CONCLUSIONES.

CONCLUSIÓN GENERAL:

El desarrollo del presente Proyecto de Innovación Docente permite concluir que es posible realizar sesiones de Educación Física a partir del uso de juegos de mesa con diversas temáticas: juegos de enigmas (escape room), juegos de estrategia (saboteur) y juegos de rol (cluedo)

OTRAS CONCLUSIONES.

- 1) Los juegos de mesa permiten trabajar en primaria aprendizajes globales e interdisciplinares a partir del movimiento.
- 2) Resulta muy enriquecedor para el alumnado del grado de Maestro en Educación Primaria poder ver sesiones de Educación Física innovadoras y alternativas a partir de recursos que inicialmente no se utilizan con la base del movimiento abriendo sus expectativas sobre la creación y génesis de nuevas propuestas como parte de su trabajo como futuro maestro/a de primaria.
- 3) Los profesores participantes en el proyecto hemos actualizado nuestra formación didáctica profundizando en el conocimiento de una metodología (gamificación) que no habíamos puesto en práctica en cursos anteriores, valorando sus ventajas y sus limitaciones. En este sentido, hemos comprobado también las diferencias que de una misma sesión elaborada en grupo derivan cuando se lleva a la práctica en los diferentes centros y con diferente alumnado.
- 4) Se abren importantes líneas de trabajo, innovación y formación permanente a partir de este proyecto de innovación en relación a: otras propuestas didácticas basadas en distintos juegos, la posible aplicación de las sesiones diseñadas con alumnado de primaria en centros educativos para valorar sus aprendizajes y dificultades, la importancia de trabajar como grupo dentro del área de Educación Física para avanzar con más firmeza en nuestra formación permanente, etc.

Por todo ello, la puesta en práctica de este proyecto nos obliga a agradecer a todos los que lo han hecho posible su colaboración y nos invita a seguir para posteriores cursos ahondando en propuestas innovadoras y enriquecedoras para nuestros estudiantes.

6.- BASE BIBLIOGRÁFICA ELABORADA Y CONSULTADA.

Alejaldre, L. y García, A.M. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza. *L Congreso Internacional de la AEPE (Asociación Europea de Profesores de Español, 73-83*. Burgos. Recuperado el 6 de Junio de 2017 de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Almirall, L. (2016). Epic Clans: gamificando la educación física. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 51, 67-73.

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. *GATE (Gabinete de Tele-Educación)*. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado el 6 de Junio de 2017 de: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Chacón, R., Castro, M., Zurita, F., Espejo, T. and Martínez, A. (2016) Videojuegos activos como recurso TIC en el aula de Educación Física: estudio a partir de parámetros de Ocio Digital. In: *Digital Education Review*, 29, 112-123. [Accessed: 18/09/2017] <http://greav.ub.edu/der>

Contreras, R. y Eguia, J. (2016): Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Díaz, J, y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente*. Sevilla 2014. Recuperado el 8 de Junio de 2017 de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/59067>

Escribano, F. (2013). Gamificación versus Ludictadura. *Obra Digital*, 5.

Espeso, P. (2017). 15 Herramientas de gamificación para clase que engancharán a tus alumnos. *Educación 3.0*. Recuperado el 10 de Junio de 2017 de: https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/33094.html?utm_content=buffer2ad87&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer

García, J.V. (2016). Juego de rol en educación física: "Los juegos del rey". *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 52, 46-51.

González, C.S. (2014). Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación y a la Salud. *SIVE (Simposio Internacional de Videojuegos y Educación)*. Mar del Plata, Argentina. Recuperado el 10 de Junio de 2017 de: https://www.researchgate.net/publication/263424740_Estrategias_Gamificacion_aplicadas_a_la_Educacion_y_a_la_Salud

Kapp, M.K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: ASTD.

López, A. (2017). *Gamificación en Educación Física*. (Trabajo de Fin de Grado no publicado). Universidad de Salamanca, Castilla y León.

Martínez, C.M (2017). Gamificación en Educación Física: proyecto Súper Mario Bros. *Publicaciones Didácticas*, 89, 148-152.

Melchor, E. (2012). Gamificación y E-Learning: Un ejemplo con el juego del pasapalabra. *EFQUEL (European Foundation for Quality in E-Learning) Innovation Forum 2012*, 137-144. Granada.

Monguillot, M., González, C. y Guitert, M. (2015). Diseño de situaciones de aprendizaje mediadas por TIC en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Educación*, 68(2), 63-81. Madrid / Buenos Aires.

Monguillot, M., González, C., Guitert, M. y Zurita, C. (2014). Mobile learning: una experiencia colaborativa mediante códigos QR. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 11(1), 175-191. Barcelona

Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L. y Guitert, M. (2015). Play the game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 119, 71-79. Recupero del 18 de Junio de 2017 de: <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=1671>

Ocón, R. (2017). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *E-innova BUCM*, 60. Recuperado el 7 de Junio de 2017 de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>

Paredes, J. (2015). Jugando al parchís en Educación Física. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*. Año 6, Num. 35

Pérez, I. (2009). El guardián de la salud. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 96, 15-22. Recuperado el 18 de Junio de 2017 de: <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=1389>

Pérez, I. (2016). No juegues con tu salud, gamifícala. “La Amenaza de los Sedentaris”. *Habilidad Motriz*, 42. *COLEF Andalucía*.

Pérez, I.; Rivera, E. y Trigueros, C. (2017). “La profecía de los elegidos”: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. vol. 17 (66), pp. 243-260. Recuperado el 18 de Junio de 2018 de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista66/artprofecia803.htm>

Quintanal, F. (2016). Gamificación y la Física-Química de Secundaria. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 17(3).

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, 295.

ANEXO I. EJEMPLO DE UNA SESIÓN BASADA EN EL JUEGO DE MESA "CLUEDO" DISEÑADA Y LLEVADA A CABO CON UN GRUPO DE LA ASIGNATURA "JUEGO MOTOR Y RECREACIÓN".

CLUEDO EN VIVO. “GRAN FIESTA BALÓN DE ORO DE LEO MESSI”

El mundialmente conocido jugador de fútbol “Leo Messi” ha organizado una fiesta para celebrar el “Sexto Balón de Oro” recibido hace pocos días.

Poco a poco los invitados van llegando a la fiesta de Messi y “la empleada de hogar” les recibe y les manda pasar a la sala. Cada uno debe presentarse ante los demás para que la fiesta pueda comenzar.

La "anfitriona" explica, dirigiéndose a los invitados:

¡Buenas noches!...

En primer lugar, quiero darles la bienvenida a todos y agradecerles su presencia a esta fiesta.

En segundo lugar, debo decirles que mi jefe, Leo Messi, organizó esta fiesta con mucha ilusión. Quería reunirlos a todos para pasar un estupendo rato con ustedes, amigos y compañeros cercanos a él, y para agasajarlos con una exquisita cena, que yo misma me iba a encargar de supervisar para que todo estuviera perfecto. Para la ocasión, habíamos decidido preparar algo realmente exquisito utilizando productos de extraordinaria calidad, venidos de todos los lugares del planeta...

Sé que ha reunido en la fiesta a las personas más especiales para él. Todos vosotros estáis aquí porque él realmente os valora y aprecia. Sois cercanos, queridos y respetados por él.

Os propongo, en primer lugar, que cada uno se presente ante los demás:

PERSONAJES:

- 1) ANTONELLA ROCUZZO (La mujer).
- 2) LUIS ENRIQUE (entrenador).
- 3) GERARD PIQUÉ (compañero de Messi).
- 4) BEGOÑA FLEITAS (periodista fútbol).
- 5) JOSEP M^a BARTOMEU (presidente del Barca).
- 6) SHAKIRA (mujer de un compañero de Messi).
- 7) CHEMA CORBELLA (utilero del Barca desde 1978).

Muchas gracias a todos, y lamento darles esta terrible noticia y, por supuesto haberles hecho venir hasta aquí. Sin embargo, la POLICIA nos ha insistido en que todos ustedes debían venir y no saber nada hasta que estuvieran aquí.

El caso es que ha sucedido un trágico incidente, la fiesta HA TENIDO QUE SER SUSPENDIDA, no se va a poder celebrar. Aún estoy consternada por el hecho sucedido, la gravedad del mismo me obliga, a pesar de ser un EXPRESO deseo de mi jefe celebrar esta fiesta con todos ustedes, a CANCELARLA.

Debo informarles que, el pasado domingo, mi jefe Leo Messi FALLECIÓ. Sí, esto es lo peor que nos podía pasar a todos...

La policía lleva desde el domingo y hasta hoy jueves investigando. Debo decirles que se están empleando a fondo, la gravedad del asunto así lo requiere. Como saben, Messi es una persona muy conocida y cuando se conozca que ha muerto, la prensa y otros curiosos no pararán de molestar. En estos momentos, la policía acaba de acorralar el edificio de la Facultad porque tienen la certeza de que UNO DE USTEDES es el ASESINO/A que ellos andan buscando.

Imagino que todos se sienten libres de culpa en estos momentos, sin embargo, las investigaciones que se están realizando tardarán poco en dar sus frutos. Nos han aconsejado que se descubra el asesino lo antes posible, porque sino todos ustedes deberán ser ENCARCELADOS antes de que salga a la luz este suceso.

La policía intenta averiguar quién de ustedes es EL ASESINO o ASESINA, en qué LUGAR ha sucedido el asesinato (porque el cadáver encontrado había sido trasladado), con QUÉ ARMA se ha producido el trágico suceso y, por supuesto, el MOTIVO. Messi les respetaba a todos ustedes, les quería, de hecho toda el esfuerzo que se había tomado para organizar esta fiesta era por y para ustedes.

Cada uno debe aclarar en su cabeza muchos hechos, le aconsejo que vayan, en primer lugar al lugar donde hubieran cometido el crimen y vuelvan rápidamente aquí, antes de que la policía averigüe más de lo que alguno de ustedes deseara.

Una vez aquí, cada uno intentará desvelar la identidad de los demás. Nadie puede hablar más de una vez con otro compañero, sin haber escuchado antes a todos los demás. Está claro, nadie quiere desvelar más de un dato de su identidad en cada conversación.

¡TODOS USTEDES son potencialmente unos ASESINOS/AS, aunque en realidad sólo UNO/A es el culpable y claro está, NO QUIERE QUE LOS DEMÁS NOS ENTEREMOS!

¡BUENA INVESTIGACIÓN! y recuerden, el o la culpable está entre ustedes, pero quiere mantener su secreto bien guardado. No puede mentirse en ningún momento, pues están en esta fiesta "bajo juramento" de decir la verdad, aun que sí es cierto que pueden y deben contar su historia, poco a poco intentando a la vez descubrir la de los demás.

LUGARES:

- 1) BIBLIOTECA
- 2) DESPACHO DEL PRESIDENTE (Despacho de la profesora)
- 3) CAFETERÍA
- 4) SEMINARIO DE EDUCACIÓN FÍSICA.
- 5) EN EL AULA DE MÚSICA.
- 6) EN EL SERVICIO DE CHICOS DE LA SEGUNDA PLANTA.

7) EN EL APARCAMIENTO.

ARMAS:

- 1) UNA SOGA.
- 2) CON UN GLOBO DE ORO
- 3) UN CUCHILLO
- 4) CON VENENO
- 5) CON UNA PISTOLA DE ÚLTIMA GENERACIÓN QUE NO HACE RUIDO
- 6) CON EL COCHE, ATROPELLADO.
- 7) CON UNA FLAUTA DE METAL.

HISTORIA DE CADA PERSONAJE:

ANTONELLA ROCUZZO (La mujer)

Acabo de enterarme que mi marido, Messi ha estado "tonteando" con Shakira, la mujer de Piqué en la última fiesta del fútbol. ¿Será "tipejo"? después de lo que hemos pasado juntos y con los dos hijos tan preciosos que tenemos.

LUGAR: Sería capaz de cargármelo, pondría la música muy, muy alta para que nadie oyera nada. De hecho, iría **al aula de música** y allí mismo, en el edificio Solís cometería el crimen.

Otras veces ya he oído rumores de este tipo, pero esta vez me lo ha dicho Gerard directamente y yo sé que él aprecia a mi marido y si no fueran verdad los rumores no hubiera abierto la boca. Además, él también es un implicado de esto, si Shakira y Messi andan liados ¿qué es él? El otro día Gerard vino a visitarnos como cada semana para que los niños jugaran juntos y le vi preocupado. Al preguntarle, me lo contó todo: fue en una fiesta que se había celebrado hace días (así que es probable que esto venga de largo...), también estaba Ronaldo en esa fiesta y creo que se ha enterado del último "lío de faldas" de mi maridito.

ARMA: Cuando estemos en el aula de música, cogeré la flauta de metal de su bisabuela, esa que tanto le gusta y que trajimos de Argentina y le daré un golpe seco en la cabeza. El motivo debo buscarlo pensando, para ello, **iré a la puerta de la biblioteca**, que allí siempre se respira mucha paz.

MOTIVO: Son ya demasiadas las "movidas" que he tenido con Leo por este tema de sus "amoríos" y ya estoy cansada. Los CELOS me matan, tengo más que motivos para cargármelo y que me deje de hacer sufrir. Luego viene que si me quiere mucho, que si sin mí no puede vivir, etc. En fin, es así y creo que no debo dejar que los celos me maten a mí, antes me lo cargo a él. Bueno, me iré a la **cafetería a tomar algo para relajarme y, me sentaré un ratito en una silla**. Quizás deba organizar bien mi coartada y allí lo podré hacer.

COARTADA: Debo serenarme..., cogeré aire y respiraré varias veces. Ya lo ha hecho en otras ocasiones y siempre nos hemos recuperado. Además, mis hijos son lo más importante ¿qué harían sin mí? y sin su padre (en realidad es un buen padre, los adora). Cogimos un avión el viernes, cuando los niños salieron del colegio, y hemos estado en Argentina, al lado de los míos, hasta ayer que regresamos para venir a su fiesta. Tenía previsto hablar hoy con él...

SHAKIRA

Messi es tan mono... Siempre tan amable, cariñoso y con una sonrisa en los labios. Cuando hablas con él, parece que eres el centro del universo. Así hace sentir a cada mujer que está a su lado. Pero, claro, no TODAS podemos ser SU universo. ¡Vaya si tiene grande este Messi SU UNIVERSO!

Él me ha camelado, lleva días sonriéndome especialmente cuando estoy esperando a mi marido, a la salida del entrenamiento. Un día me dijo que estaba "monísima" con mi peinado (y la verdad, no me había hecho gran cosa) y eso, siempre anima.

El caso es que unos pasos después, me encuentro que le está diciendo algo parecido a su Antonella. Pero ¿QUÉ SE HA CREÍDO ESTE TIPO? DE MÍ, NO SE RÍE NADIE. Creo que él mismo ha difundido los rumores de que estamos liados, lo que quiere es acabar con mi familia, y que yo, que ya

soy FAMOSA por mi valía parezca que no soy más que una MUJER FLORERO en manos de unos futbolistas.

NO LO VOY A PERMITIR. Estoy dispuesta a todo para hacer desaparecer a Messi, no voy a permitir que siga arruinando mi vida y blasfemando sobre mi persona cuando yo tengo muy claro que mi fama es porque soy una GRAN ARTISTA y no porque él se haya empeñado en decir a la prensa que ESTAMOS LIADOS.

LUGAR. Como me lo encuentre soy capaz de... hasta MATARLO, le llevaré **al despacho de la profesora (número 27 del edificio Europa)** y allí mismo me lo cargo. Yo tengo mucho genio, a mí no me torea ni el Messi este.

ARMA: Entraremos los dos en el despacho, donde están todos los trofeos del club y cogeré uno de esos "balones de oro" que adornan su vitrina y con un fuerte golpe le dejo "K.O." El motivo, está claro, pero creo que debo pensar un poco las consecuencias. Iré hasta la puerta del **aula Álvarez del Manzano (plástica) en el edificio Solís** y pensaré bien mi actuación.

MOTIVO: Ahora esto ya no hay quien lo arregle, la prensa ha sacado a la luz todas estas mentiras que Messi se ha inventado. Encima esta periodista (Begoña Fleitas) no para de meter cizaña porque estoy segura que quiere ganar una buena pasta con el chismorreo de la noticia. NO LO VOY A PERMITIR. Estoy dispuesta a todo para hacer desaparecer a Messi, no voy a permitir que siga arruinando mi vida, como me lo encuentre soy capaz de... hasta MATARLO, lo más importante en este momento es SALVAR MI HONOR, por este motivo haría todo. Cualquiera que me oiga, con la familia que tengo tan bonita y mi pobre Gerard... Debo ir hasta el aula **de educación física (S2)** y hacer un poco de meditación a ver si aclaro mi coartada porque estoy muy "alterada" y así la policía me va a detener.

COARTADA: Debo estar tranquilo para el lunes y causar buena impresión a los jueces. Quizás lo mejor será pasar todo el domingo alejado de la gente para afrontarlo con serenidad. Pasaré el día en mi casa de Alicante conectado al ordenador y jugando on-line a habitaciones escape con otros jugadores de todo el mundo.

CRISTIANO RONALDO. (No participa hoy en la fiesta)

En la última fiesta del fútbol ha escuchado que Messi anda flirteando con Shakira. ¿Será posible que un tipo tan feo como Messi pueda tener tanto éxito con las mujeres? Siempre triunfa con ellas y conquista incluso a mujeres casadas con algunos de sus compañeros de equipo. Es un "SIN VERGUENZA" ¿Hasta dónde va a llegar este tipo? Pero ¿qué se ha creído? No le basta con ser un personaje famoso por su profesión, es que además siempre tiene que estar metido en algún lío más.

Encima, y eso que sabe que no me gusta su estilo se atreve y me invita a la fiesta para celebrar su balón de oro del año 2015. Messi me lo ha robado. Yo me merezco ese balón y no él. Está claro que ha comprado a la prensa y al público para que se lo den a él y no a mí. Yo soy el verdadero merecedor de este balón.

LUGAR: Estoy "superado" de tanto éxito ajeno y necesito triunfar yo. Yo me lo cargo un día de estos, y así deja de hacerme sombra de una vez. Le invitaré a tomar un mate, a estos argentinos eso le encanta, mientras yo me tomo una caipiriña fresquita, en la CAFETERÍA de la facultad y allí seguro que encuentro algo con lo que acabar con él.

MOTIVO: Messi es un triunfador que está teniendo más éxito que yo y, no quiero que nadie esté por encima de mí en el ranking de la fama. Siento tanta ENVIDIA que todos los días me gustaría verle MUERTO.

ARMA: Pude entrar en la cocina y coger un cuchillo lo suficientemente grande como para acabar con él.

COARTADA: Hace que no nos vemos desde la fiesta del fútbol que organizó Cevallos en su casa para crear "buen rollito" el miércoles pasado. Desde el jueves y hasta hoy (miércoles) he estado en una concentración con mi equipo en Cantabria.

MATEU LAHOZ (No participa hoy en la fiesta)

Hace tiempo acepté un soborno del representante de Messi para que pitara a favor de Messi en un encuentro sin demasiada repercusión en el ranking de la liga, pero que iba a suponer para Messi volver a demostrar su pericia en el campo y le seguiría poniendo en boca de todos por sus habilidades con el balón. Todo sería fácil porque el tanteo no era relevante para su equipo (ya estaba clasificado), pero Philips Butters se enteró de este soborno y transformó la información para perjudicar directamente a Messi.

LUGAR: Ahora Messi me ha dejado con el "culo al aire", dice que yo acepto sobornos y que mi reputación como árbitro deja mucho que desear. Pero será ca... Es él el que vino a ofrecerme dinero, mucho dinero. Ahora dice que fue su representante, claro que fue él, pero porque venía mandado (obligado, diría yo, a hacerlo). Si pudiera, llevaría a Messi hasta el Seminario de Educación Física (ubicado en el edificio Europa) y allí mismo me lo cargaría...

ARMA: Siento tanto odio hacia él que buscaría una buena soga y con mis propias manos sería capaz de apretar y apretar hasta estrangularle.

MOTIVO: Ahora este tal Philips anda detrás de mis talones: como salga a la luz que me he dejado sobornar, mi CARRERA PROFESIONAL COMO árbitro de primera se va al traste y, en casa, necesitamos este dinero para poder vivir. Nos hemos metido en la casita de la playa que mi mujer quería tener al lado de Nerja y los bancos me tienen asfixiado con la hipoteca. En cualquier momento me va a llegar un cese de la Liga de Fútbol Profesional. Debo hacer callar a Messi como sea, no puede seguir diciéndome que me he dejado sobornar, si es necesario, hasta le MATARÍA.

COARTADA: En estos momentos, debo intentar limpiar mi historial como árbitro, aceptaré la invitación para pitar ese partido amistoso el domingo en Nerja (Málaga), ciudad natal de su mujer y así mejoraré mi reputación como árbitro.

LUIS ENRIQUE.

Llevo días sin dormir, estoy sometido a mucha presión en todos los ámbitos de mi vida. Mi familia ha tenido que viajar fuera y me encuentro la casa vacía cuando llego.

Ya no aguanto al presidente del club: nunca apoya mis decisiones, sino que me obliga a cumplir las suyas sin a penas escucharme.

Toda la plantilla y los ayudantes (otros entrenadores, masajistas, utilleros, etc.) están en contra de mí. Se pasan todo el día hablando a mis espaldas.

Lo último que he descubierto es que Messi es el que está generando este mal ambiente. Hace tiempo que lo intuía, él siempre va "de colega" conmigo y con todos, pero esta vez lo tengo claro. Me está "amargando" la vida y soy incapaz de recuperarme. Tanta presión en el banquillo, me tiene sumido en una gran depresión.

LUGAR: Voy a quedar con Messi en el **Seminario de Educación Física (edificio Europa)** y allí, en este recogido lugar. Debo explicarle que me tiene que ayudar con el banquillo, que no puede estar siempre metiendo "cizaña" porque así no se puede trabajar bien. Intentaré hablar con él. Si no consigo nada

ARMA: Buscaré una soga de juegos populares, que seguro que en el seminario la encuentro y lo MATARÉ sin que nadie se entere dentro, con la puerta cerrada. **Debo ir a la cafetería** para tomarme mi pastilla y tranquilizarme un poco; allí, entre los periódicos seguro que encuentro un motivo para organizar mi vida.

MOTIVO: Chema Corbella, me ha dicho que está siempre "cuchicheando con todos" acerca del mister. Ha llegado a decir que YO ME HE LIADO CON Antonella, su mujer. Cuando en realidad todos sabemos que es él el que tuvo un lío con Shakira. Está haciendo mala "prensa" de mí por todas partes y yo ya no aguanto más. Tanta tensión, tantas mentiras, me están generando una ANSIEDAD que soy incapaz de controlar.

El nivel de estrés y ansiedad que me provoca esta situación es tal, que me estoy medicando con ansiolíticos desde hace varias semanas y que sería capaz de hacer cualquier cosa cuando me dan estos ataques de ansiedad. Cualquier día mataría a Messi, esta ANSIEDAD, no me permite seguir viviendo. Debo buscarme una coartada rapidito, la policía acecha el edificio, **me iré a pensarla al patio del edificio solís que siempre me da mucha calma (sentado en las escaleras)**

COARTADA: El último ataque de ansiedad lo tuve precisamente el sábado, después del entrenamiento. Tuve que hablar con el presidente para organizar los entrenamientos de la semana siguiente y me enteré que mi hombre de confianza (Chema Corbella que me daba toda la información del banquillo) iba a abandonar el club. Fue tal el ataque que me dio, que tuve que ser llevado urgentemente al hospital y he estado ingresado allí hasta ayer miércoles.

BEGOÑA FLEITAS.

Tengo una primicia mundial: "Messi ha sobornado al árbitro para triunfar", lo que faltaba después de lo que ha dado que hablar como "corrupto" con Hacienda. Encima, parecen ser ciertos los rumores de sus líos con Shakira. Y ahora tanto el árbitro como Messi quieren que "cierre el pico" ¿Cómo lo voy a cerrar si ambas cosas han llegado a mis oídos por fuentes muy fidedignas?

He hablado en primera persona con Josep M^a Bartomeu, su representante (menudo "panoli", toda la vida bailando los vientos por Messi y ahora Messi le quiere dejar con el "culo al aire"). Su representante me ha asegurado que él mismo pagó al árbitro (ordenado por Messi) para que Messi metiera ese gol. Pero es que también asegura que el dinerillo "extra" recibido de Messi ya no lo puede devolver porque le vino muy bien para comprarse esa casita tan bonita que tiene en Nerja (el pueblo de su mujer).

Menuda información tengo yo... Con esto puedo hundir a Messi, aunque claro, él me odia a mí y en cualquier momento puede ordenar a alguien que me "calle la boca" para siempre. Tengo miedo, Messi es un hombre muy poderoso y yo soy sólo una periodista que tiene información "privilegiada".

LUGAR: Debo hablar con Messi, antes de que la noticia salga a la luz y ya no valga nada. Sé que Messi es capaz de desvelarlo todo y salir inmune de las informaciones porque lo tiene todo muy bien atado. **Iré al servicio de chicos situado en la segunda planta del edificio Cossío** porque él suele ir allí cuando quiere estar solo. Intentaré persuadirlo, decirle que no diga nada antes que yo a los medios y que si quiere mi silencio sólo tiene que "untarme" a mí un poquito. Estoy segura que no quiere escuchar nada y, si no me escucha... yo no voy a soportar que se cargue mi gran "exclusiva" ni mi "reputación" como periodista.

ARMA: Si no somos capaces de ponernos de acuerdo en el dinero que quiero y él me debe pagar, cojo mi pistola de última generación insonora y me lo cargo. De esta forma me libro de Messi y de su "lenguita traicionera" estará una temporada calladito y yo mientras cobro una buena pasta. **Voy a sentarme un rato en el banco que está cerca de la entrada del edificio Europa** para ver si aclaro mis motivos para acabar con Messi.

MOTIVO: El caso es que para una vez que tengo una primicia de esta categoría, cuando por fin podría cobrar "UNA PASTA CONSIDERABLE" por la información y dejar de trabajar, este Messi me amenaza de hundirme en el mundo periodístico si la difundo. Pero ¿qué se ha creído "El Messi"? como me encuentre cara a cara con él, yo LE FUNDO, ME LO CARGO... vamos que yo no me quedo sin el dinero que vale esta noticia. Como no encuentre pronto una coartada, que debo pensar con tranquilidad **(la zona de los ordenadores, según se entra en la biblioteca a la izquierda es un buen lugar)** la policía me pilla seguro.

COARTADA: El día que tenga que transmitir un partido donde juegue Messi..., ese se entera. De momento, el domingo pasado, he continuado con mi trabajo como si cualquier cosa y estuve en Sevilla. Allí tuve que retransmitir en directo el Sevilla-Valladolid. Todo el día fuera, aproveché para visitar la Giralda de Sevilla por la mañana y estuve toda la tarde en el campo de fútbol.

JOSEP MARÍA BARTOMEU.

Pero ¿cómo que este niño de "Messi" no va a acatar mis decisiones? Aquí mando yo. Llevo años aguantando que si es un "líder innato", que si tiene carisma... que con él es fácil organizar a un equipo y ganar una liga. Aquí el líder soy YO, que para eso pongo LA PASTA.

También el LUIS ENRIQUE ese se ha querido revelar... aquí, todo el mundo se VIENE arriba sólo que les dejas moverse un poquito. Pues no, que quede claro, se hace lo que yo digo. Que si tiene ansiedad, que si esa tensión no la aguanta, que sí... pero para cobrar a final de mes, no tiene ansiedad. Y claro, cobrar de mí dinero.

Por si éramos pocos, el Chema Corbella, que lleva aquí más años que... y todo el día "metiendo y sacando chismes". Que si Luis Enrique no está bien porque yo le someto a mucha presión, que si "Messi" es el que de verdad manda en el banquillo, que sí.... A ese le echo yo a la calle en un "tris" y, a meter bulos a otro lado.

LUGAR: Estoy muy harto de tanto jaleo en mi propia casa, y lo de Messi no lo agunto más, tanto "figureo". Messi a jugar, que para eso le pago y a callar. No obstante, le citaré antes en **la puerta trasera de la facultad**, por la que se sale para ir al pabellón de la policía. Quizás seamos capaces de llegar a un acuerdo y no sea necesario quitármelo del medio.

ARMA: Si esto no sucede, si no se da cuenta de que él aquí tiene que obedecer, saco este cuchillo que traje de la selva africana de mi cartera y le pego un corte en el cuello que le dejo seco. Motivos no me faltan desde luego, aunque debo aclararlos y para ello estará muy bien que me sienta un rato **en el banco que está en el edificio Cossío (según se entra en el edificio a la izquierda de donde están los conserjes)**

MOTIVO: QUE NO, que yo no me dejo comer mi puesto de PRESIDENTE, un presidente debe MANDAR y dejar claro a todo el mundo que MANDA. Tanto Messi y tanto líder, a ese líder me lo cargo yo, cualquier día le mando a jugar a Siria pero de una patada en el... o sino mando a alguien que lo liquide. Mi SOBERBIA y yo, me llevaría incluso a terminar con él. No tengo claro cómo explicar dónde estuve el domingo, voy a darme un paseo por la zona verde y, **en el árbol que está cerca de la entrada al edificio Europa** intentaré recordarlo.

COARTADA: ¿Será que no se hacer bien mi papel de líder? He pasado todo el fin de semana pasado con mi amigo Guardiola haciendo un curso de "couching" en Londres. Me fui el viernes y he regresado el martes, para llegar a tiempo para asistir a la fiesta de Messi el jueves.

GERARD PIQUÉ

¿Y qué hago yo con esta noticia? ¡Que Shakira y Messi se han liado! Ay! este Messi, pero con lo prudente y juicioso que es para algunas cosas, ¿cómo puede andar tan perdido en otras? No me lo puedo creer. Estoy seguro que fue un "desliz" porque él realmente quiere a Antonella. Pero Antonella es fuerte, seguro que cuando se entere empieza a hacerle la vida imposible. Messi ya tiene suficientes presiones: Luis Enrique le tiene "machacado", y no digamos el papelón que tiene con Hacienda... Bueno, y ¿qué decir de la historia de esa periodista "cotilla" la Begoña Fleitas? que está un día sí y otro también hablando de él en la televisión con acusaciones sobre su pago a árbitros y su afición a la "corrupción". Menudo lío tiene mi amigo "Messi", vivir como vive él creo que no merece la pena.

LUGAR: Ya está, quedaré con Messi e intentaré explicarle la situación, lo tiene jo... Hablaremos bajito para que él no se sienta incómodo en la biblioteca, justo en la zona de abajo en la **sección 8.1. que es donde se encuentran los libros de educación física.**

ARMA: Si no me quedo convencido de que está bien, de que no cometerá una locura con el "cacao" de vida que se tiene, le invitaré después a una infusión de mate y le echaré veneno para que deje de sufrir. No puedo verle sufrir, no puedo ver cómo su vida se está destrozando con tantas cosas "extrañas" y confusas. Con lo buen tío que es... La verdad es que motivos para cargármelo tengo, pero debo aclararlos. Para ello, me sentaré un rato en **las escaleras que bajan al parking de la facultad** para pensar un poco.

MOTIVOS: En realidad mi amigo Messi creo que no va a poder soportar tanta presión, quiero ayudarle, pero sólo se me ocurre una cosa: que para dejar de sufrir ambos nos metamos en una barca y nos lancemos al mar, al vacío... Mi amistad con él es lo más importante en mi vida, por el AMOR que siento hacia él hasta me suicidaría con él, le quitaría la vida porque la vida para él ahora sólo es sufrimiento. Con tal de que no sufra, yo hago cualquier cosa por él. Mi coartada es difícil de encontrar, no recuerdo dónde estuve el domingo, quizás **con un bocadillo de la máquina del edificio Europa** se me aclaran las ideas.

COARTADA: Debo pensar bien si Messi quiere dejar esta vida, quizás para él, aunque sea con tantas complicaciones prefiere vivirla. Creo que debo relajarme y por eso me he ido con Shakira todo el fin de semana a Galicia, sin niños, solos ella y yo, lleva tiempo diciendo que le encantaría comer buen marisco.

CHEMA CORBELLA

El pasado 22 de octubre (sábado) me reincorporé a mi trabajo de utillero del Barcelona, con la misma ilusión por servir al club y ver a compañeros y amigos con la que he ido a trabajar cada día desde que en 1978 entré a formar parte de la que siempre será mi familia. Esa mañana, a las dos horas de estar poniendo en funcionamiento el ropero, vaciando cajas y ordenando el nuevo material, Josep M^a Bartomeu me llamó a un despacho y me comunicó que mi vida en el club había terminado. "Es una decisión de club", me dijo sin darme más explicaciones cuando las pedí, lógicamente sorprendido.

Es cierto, hubiera preferido otra manera menos dolorosa de terminar mi relación laboral con el club, pero supongo que si Bartomeu fue frío al explicarme las razones es porque él es así, siempre ha sido así. Sé que en definitiva, sólo actuó escuchando los caprichos de Messi.

LUGAR: También me gustaría escucharlo a mí. Sí, le diré que si podemos hablar en **el aparcamiento de la facultad**, que creo que me debe dar explicaciones por su conducta. En la pared del parking nos apoyaremos para charlar.

MOTIVO: Desde que Messi llegó al club todo ha cambiado, él es quien dirige el club. Su capacidad de líder (que algunos hasta refuerzan diciendo que es buena para que el equipo gane) hace que TODOS bailen al son que él toca.

Yo, siempre le he seguido la corriente, y por eso Luis Enrique cree que tenemos buena relación. Pero, nada más lejos de eso: realmente le ODIO. Día a día he ido acumulando sensaciones de amargura, ingratitud, desprecios, etc. que han generado en mí "apatía" por la vida.

Además, estoy seguro de que él ha sido el culpable de mi despido. Habrá ido a hablar con Bartomeu y como éste lo único que quiere es que no haya líos en el equipo, pues ya está le ha dado la razón y yo, A LA P... CALLE. Yo hago bien mi trabajo, Luis Enrique me respeta, pero Messi es, mucho Messi. Pobre el míster, está anulado por el Messi. Pero no, a mí no me va a anular ni un segundo más. Este despido... a mis 62 años de edad, después de darlo todo por el club. ¡NO LE TOLERO A ESTE NIÑATO tanta chulería!

El DESPECHO que siento ante lo despiadado de esta decisión me lleva a pensar que si tuviera oportunidad... hasta MATARÍA a Messi.

Estoy muy tenso, voy a ir a tomar un poco el aire y me sentaré en **la puerta principal al edificio, donde están los carteles con el mapa de los edificios a pensar**.

COARTADA: Este domingo supuestamente, ya no tenía que estar en el entrenamiento: ayer sábado acabó mi contrato tal y como me indicó el propio Bartomeu. Sin embargo, dejé algunos enseres personales en mi taquilla y me acerqué a recogerlos pronto. Mi sorpresa fue que, al llegar, los jugadores ya habían terminado su entrenamiento. Ví cómo Messi iba caminando despistado a buscar su coche.

Estoy un poco confuso de lo que pasó, debo reponer **fuerzas en la cafetería**, seguro que con una bolsa de patatas fritas o gusanitos o algo así me aclaro.

ARMA: No pude resistirlo: ACELERÉ con todas mis fuerzas y el coche salió disparado ATROPELLÁNDOLO. Messi murió al instante.

Siempre había sido fiel al club y todo el mundo me respetaba. No iba a permitir que ese "niñato" se riera de mí también.

ASÍ CUADRAN TODAS LAS HISTORIAS....

PERSONAJE	LUGAR	ARMA	MOTIVO	COARTADA
1) ANTONELLA ROCUZZO (La mujer)	1) EN EL AULA DE MÚSICA	1) CON UNA FLAUTA DE METAL (puerta)	CELOS (silla de la cafetería)	Se fue de viaje el sábado

		biblioteca)		
2) SHAKIRA (mujer de G. Piqué)	2) DESPACHO DEL PRESIDENTE (Despacho de la profesora)	2) CON UN GLOBO DE ORO (aula Álvarez del Manzano, Solís)	SALVAR SU HONOR (aula S2)	El domingo estuvo conectado todo el día a su ordenador con otros jugadores del mundo
3) LUIS ENRIQUE (entrenador)	3) SEMINARIO DE E.F.	3) SOGA (Cafetería, periódicos)	ANSIEDAD (escaleras edificio solís)	Estuvo ingresado en el hospital
4) CHEMA CORBELLA (utillero del Barca desde 1978)	EN EL APARCAMIENTO	CON EL COCHE, ATROPELLADO (carteles entrada facultad)	DESPECHO (cafetería, zona de patatas)	No tiene coartada
5) JOSEP MARÍA BARTOMEU (presidente del Barca)	EN LA PUERTA DE ATRÁS	CUCHILLO (banco del Cossio, hall entrada)	TRAICIÓN (árbol edificio Europa)	Curso de "couching" con Guardiola
6) PIQUÉ (compañero de equipo)	BIBLIOTECA	CON VENENO (escaleras parking)	AMISTAD (Edificio Europa, máquina bocatas)	Se ha ido con la mujer a Galicia
7) BEGOÑA FLEITAS (periodista peruano)	EN EL SERVICIO DE CHICOS DE LA SEGUNDA PLANTA.	PISTOLA DE ÚLTIMA GENERACIÓN (banco cerca edificio Europa)	DINERO (ordenadores biblioteca)	Ha ido a retransmitir un partido a Sevilla

FICHA PARA CADA PERSONAJE

PERSONAJE	LUGAR	ARMA	MOTIVO	COARTADA