



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y Educación Primaria

Proyecto de innovación educativa dirigida al segundo ciclo
de Educación Primaria

El laboratorio del olvido

Lucía García Martín

Directora: María Fernández Rivas

Curso: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026

ÍNDICE

<i>RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE</i>	3
<i>JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO</i>	4
<i>1. MARCO TEÓRICO</i>	5
<i>2. PROPUESTA DE INNOVACIÓN</i>	7
<i>CONCLUSIONES</i>	30
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	32
<i>ANEXOS</i>	34

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) aborda el diseño de una propuesta de innovación educativa para el Segundo Ciclo de Educación Primaria (alumnado de 8 a 10 años). El objetivo principal es fomentar un aprendizaje interdisciplinar que mejore las competencias motriz, emocional y comunicativa en Lengua Extranjera: Inglés. Para ello, la propuesta, titulada "El laboratorio del olvido", se centra en la aplicación de dos metodologías activas: la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Retos (ABR).

La implementación se articula a través de una Unidad de Programación Didáctica (UPD) de ocho sesiones, utilizando el universo cinematográfico de Pixar como hilo conductor narrativo. Aunque se plantea una UPD completa, el recurso innovador que se desarrolla en este trabajo es únicamente el recurso del *Escape Room*, y que por tanto, aunque se plantean objetivos y contenidos para la UPD, no se desarrollarán las sesiones, únicamente el recurso que se llevará a cabo en la última sesión.

El recurso educativo principal que es el *Escape Room*, es diseñado para la sesión final, donde los estudiantes, organizados en equipos cooperativos, deberán superar desafíos motrices y lingüísticos para recuperar a los personajes atrapados. Las actividades integran contenidos de Educación Física (habilidades motrices, gestión emocional y cooperación) y de Inglés (vocabulario, preposiciones y expresiones funcionales). Esta estrategia busca potenciar la motivación, el desarrollo integral y el uso funcional del inglés en un contexto lúdico y significativo.

Palabras clave: Educación Primaria, *Escape Room*, Gamificación, Aprendizaje Basado en Retos y Educación Física.

ABSTRACT

This Final Degree Project (TFG) focuses on designing an educational innovation proposal for the Second Cycle of Primary Education (students aged 8 to 10). The main objective is to promote interdisciplinary learning that enhances motor, emotional, and communicative skills in Foreign Language: English. To achieve this, the proposal, named "El laboratorio del olvido" (The Oblivion Lab), is centered on applying two active methodologies: Gamification and Challenge-Based Learning (CBL).

The implementation is structured through a Didactic Programming Unit (DPU) consisting of eight sessions, using the Pixar cinematic universe as a narrative thread. Although a complete DPU is proposed, the innovative tool developed in this work is specifically the *Escape Room*; therefore, while objectives and contents are outlined for the entire DPU, the individual sessions will not be fully detailed only the resource to be implemented in the final session.

The primary educational resource, the *Escape Room*, is designed for the concluding session. In this activity, students organized into cooperative teams must overcome motor and linguistic challenges to rescue trapped characters. The activities integrate Physical Education content (motor skills, emotional management, and cooperation) with English language content (vocabulary, prepositions, and functional expressions). This strategy seeks to enhance motivation, holistic development, and the functional use of English within a playful and meaningful context.

Keywords: Primary Education, *Escape Room*, Gamification, Challenge-Based Learning and Physical Education.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

En la etapa de primaria, la educación física tiene un valor muy importante en el desarrollo de los alumnos, no solo en el desarrollo motor, sino también a nivel social, emocional y cognitivo.

Así, el siguiente proyecto de innovación educativa es una apuesta por la metodología activa de Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y gamificación a través del *Escape Room* como recurso educativo. De esta forma, la propuesta se ajusta a la apuesta metodológica expuesta 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, BOE, 2020) y a los contenidos establecidos por el Decreto 61/2022 del 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria (BOCM, 2022).

Concretamente, este TFG propone un recurso educativo para el Segundo Ciclo de Primaria de Educación Física (Bloque A. Vida activa y saludable, Bloque B. Organización y gestión de la actividad física, Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices, Bloque D. Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices) y de Lengua Extranjera: Inglés (Bloque A. Comunicación, Bloque B. Plurilingüismo, Bloque D. Contenidos sintáctico-discursivos).

La presente propuesta, a través de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y la Gamificación, pretende favorecer un aprendizaje significativo, experiencial y competencial. Ambas metodologías permiten que el alumnado adopte un papel protagonista en su propio proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales realizando actividad física en un contexto motivador.

El uso del *Escape Room* como recurso didáctico se presenta como un elemento altamente motivador, donde se integran contenidos de Educación Física e Inglés dentro de una narrativa lúdica y cooperativa. A su vez, la utilización de las TICS contribuye a potenciar la implicación del alumnado, mejorar la experiencia inmersiva y favorecer la competencia digital. Asimismo, las actividades que implican el uso activo de las TIC dentro del propio *Escape Room*, como la lectura de códigos QR y vídeos interactivos, actúan como un estímulo adicional para mantener la atención y la motivación durante todo el proceso de aprendizaje.

Por consiguiente, este proyecto mostrará un diseño de una Unidad de Programación Didáctica y desarrollará como recurso educativo un *Escape Room* para cerrar la unidad.

En todo momento, la propuesta está alineada con el Decreto 61/2022. Además, este proyecto de innovación puede servir para analizar la efectividad de la gamificación y el ABR en Educación Física en primaria.

1. MARCO TEÓRICO

A continuación, se describirán los términos que se consideran necesarios para comprender la propuesta.

En primer lugar, el *Escape Room educativo* es una modalidad de gamificación basada en la resolución de enigmas y pruebas dentro de una narrativa inmersiva, donde los estudiantes en equipo deben superar diferentes retos para “escapar” o desbloquear un escenario final (Moreno-Fernández et al., 2020). En el ámbito pedagógico, se considera un recurso didáctico inclusivo y motivacional que promueve la colaboración, la atención, la resolución de problemas y la implicación activa del alumnado (Moreno-Fernández et al., 2020; Calle-Carracedo, 2022).

En segundo lugar, la *gamificación* consiste en la aplicación de elementos del juego (puntuaciones, recompensas, retos, narrativa, niveles) a contextos educativos con el fin de incrementar la motivación, la implicación y la participación de los estudiantes (Guillén Ros, 2025). En Educación Física, se utiliza para hacer las sesiones más atractivas, favorecer el trabajo cooperativo y promover hábitos saludables mediante dinámicas lúdicas (Torres, 2022).

Por último, el *ABR* es una metodología activa que plantea a los estudiantes situaciones-problema auténticas que deben resolver en equipo, gradualmente más complejas, promoviendo la autonomía, la reflexión, la creatividad y la transferencia de aprendizajes (Méndez-Giménez et al., 2021). A través del ABR, los retos se convierten en contextos motivadores para que el alumnado construya conocimiento y competencias integradas.

Algunos de los beneficios educativos del uso de esas metodologías y recursos, son el impacto significativo en la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del alumnado de Educación Primaria. En el contexto de la Educación Física, estas estrategias no solo mejoran la implicación motriz, sino que también fortalecen la dimensión cognitiva, social y emocional del aprendizaje (Vaquero-Barba, 2022).

Por un lado, *la motivación y la implicación activa* son uno de los principales beneficios asociados a la gamificación. Torres (2022) afirma que las clases gamificadas despiertan el interés del alumnado y aumentan la atención sostenida durante la práctica motriz, al transformar las tareas tradicionales en desafíos con sentido. Además, al incorporar elementos como recompensas, progresión narrativa o misiones, se potencia el compromiso del estudiante y se favorece un clima de aprendizaje positivo, donde la participación surge de la curiosidad y la emoción (Méndez-Giménez, 2021).

Por otro lado, *el desarrollo de habilidades motrices* se ve reforzado cuando los retos físicos se plantean en contextos lúdicos y significativos. Los estudiantes practican y mejoran la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos y el control corporal al enfrentarse a situaciones que implican superar obstáculos o resolver problemas motores (Méndez-Giménez et al., 2020). Esta combinación entre desafío físico y contexto narrativo aumenta la implicación y favorece la transferencia de las habilidades motrices a contextos reales (Rodríguez y González, 2021). Del mismo modo, la *transferencia del aprendizaje físico* se ve potenciada gracias a la contextualización de las actividades. Al situar la acción motriz dentro de una narrativa, por ejemplo, los retos ambientados en el universo Pixar, los estudiantes establecen conexiones entre lo que aprenden y las situaciones reales de su entorno (Méndez-Giménez, 2021). Esta transferencia no solo consolida los aprendizajes adquiridos, sino que también facilita la comprensión de la utilidad práctica de las competencias desarrolladas.

Asimismo, *la cooperación y el trabajo en equipo* se consolidan como pilares fundamentales del aprendizaje activo. En los *Escape Rooms* educativos, los alumnos deben distribuir roles, comunicarse eficazmente y resolver desafíos de manera conjunta, lo que refuerza la cohesión grupal y la competencia social (Moreno-Fernández et al., 2020). Este tipo de dinámicas

cooperativas no solo fomentan la empatía y la corresponsabilidad, sino que también permiten vivenciar el aprendizaje como una experiencia compartida y significativa.

En relación con la *autonomía y el pensamiento estratégico*, el ABR impulsa que los alumnos planifiquen, experimenten y reflexionen sobre sus propias decisiones motrices, favoreciendo la metacognición y la autorregulación del aprendizaje (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2019). Este enfoque otorga protagonismo al alumnado, transformándolo en agente activo de su proceso educativo, capaz de diseñar estrategias para resolver problemas y valorar sus propios progresos (Muñoz y López, 2020).

Por último, el desarrollo de la *competencia emocional y la resiliencia* ocupa un papel esencial dentro de estas metodologías. Los retos, las dinámicas cooperativas y la narrativa gamificada promueven la tolerancia al error, la gestión de la frustración y la perseverancia, aspectos clave en la formación emocional de los alumnos (Calle-Carracedo, 2022). De este modo, los alumnos aprenden a afrontar las dificultades con actitud positiva, comprendiendo que el error forma parte natural del proceso de aprendizaje, lo que refuerza su autoestima y bienestar emocional (Fernández-Río y Méndez-Giménez, 2019).

Cabe destacar también que, la *interdisciplinariedad* se entiende como la cooperación y la integración entre dos o más disciplinas académicas con el objetivo de abordar problemas, fenómenos o situaciones de aprendizaje de forma conjunta, enriqueciendo la mirada educativa y superando el enfoque puramente fragmentado de las materias escolares (Bell Rodríguez et al., 2022).

En el contexto de Educación Física, la interdisciplinariedad cobra una relevancia especial, ya que esta área presenta una naturaleza propia que facilita su vinculación con otras materias, favoreciendo el trabajo por proyectos, la globalización de contenidos y el desarrollo de competencias transversales (Díaz Lucea, 2010). Así, cuando los docentes plantean unidades didácticas que involucran tanto Educación Física como otras asignaturas, se promueve un aprendizaje activo, dinámico y contextualizado que responde mejor a las necesidades del alumnado y a los retos del siglo XXI (Ulloa Viguera, 2021).

La implementación de propuestas interdisciplinares exige, no obstante, una organización metodológica, una planificación compartida y un diseño curricular intencional que garantice la coherencia entre las áreas implicadas. En este sentido, la interdisciplinariedad no significa simplemente acumular contenidos de varias materias, sino articularlos mediante un hilo conductor que dé sentido al aprendizaje y favorezca la transferencia de los conocimientos y habilidades (Pérez Clemente y Gómez Pérez, 2019; Sopeña-Borroy, 2025).

Así, el objetivo de este trabajo es promover un aprendizaje interdisciplinar que favorece tanto el desarrollo de la competencia motriz como de la competencia comunicativa en lengua extranjera (inglés) gracias a la creación de recurso didáctico innovador como es un *Escape Room*. La combinación de ambas áreas permite que el alumnado utilice el inglés en contextos reales y significativos, vinculados a la acción motriz, lo que refuerza la comprensión y el uso funcional de la lengua en situaciones de interacción reales.

Por tanto, en el presente proyecto donde se vinculan la Educación Física y el Inglés mediante la metodología del ABR y la gamificación, la interdisciplinariedad se configura como una estrategia clave para desarrollar competencias motrices, comunicativas, sociales y emocionales de forma integrada. Este enfoque favorece que el alumnado adopte un rol activo, colabore, utilice el inglés en contextos motrices reales y traslade lo aprendido a otros ámbitos de su experiencia escolar y personal.

2. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

2.1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta que se presenta, bajo el título “*El laboratorio del olvido*”, es un proyecto de innovación educativa interdisciplinar entre las áreas de Educación Física e Inglés. Tiene como fundamento la metodología del Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y la Gamificación, utilizando como hilo conductor el universo cinematográfico de Pixar. Al final de la Unidad Didáctica “Hasta el infinito y más allá”, el alumnado tendrá que resolver diferentes tipos de retos motrices y lingüísticos que les transportarán a las historias de las diversas películas de Pixar: *Toy Story*, *Monstruos S. A.*, *Los Increíbles*, *Up* e *Inside Out*. Cada reto que superen les acercará a liberar a un personaje atrapado en el “*Laboratorio del Olvido*”, donde los villanos han encerrado los recuerdos de todas las películas de Pixar.

La propuesta se dirige al alumnado de 3º y 4º de Educación Primaria, ya que este alumnado se encuentra inmerso en el aprendizaje de un segundo idioma, en este caso el inglés, y porque en esta etapa el aprendizaje se consolida a través de metodologías activas en las que el movimiento y la experimentación tienen un papel esencial.

2.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

El objetivo general de esta propuesta de innovación es mejorar diferentes competencias como son la motriz, emocional y lingüística, así como promover valores tanto individuales como de cooperación a través de elementos que fomenten la motivación de los estudiantes.

Así, los objetivos específicos son:

1. Fomentar la motivación y el interés por aprender inglés a través del ABR y la actividad física.
2. Promover la toma de decisiones en equipo y la comunicación, asumiendo diferentes roles dentro del juego.
3. Aplicar estrategias de resolución de problemas en equipo para poder superar los retos.

2.3. CONTEXTO EN EL QUE SE PODRÍA APLICAR LA PROPUESTA

La presente propuesta de innovación educativa podría implementarse en cualquier centro de la Comunidad de Madrid, dado que se ajusta a los principios metodológicos y curriculares establecidos en el Decreto 61/2022. La propuesta está diseñada para ser aplicada en el segundo ciclo de Educación Primaria, con alumnos de edades comprendidas entre 8 y 10 años.

No elijo centro porque esta UPD está hecha para poder llevarse a cabo en cualquier centro educativo y en cualquiera de los cursos del ciclo elegido, según las necesidades del centro.

Las agrupaciones ideales para el desarrollo de la experiencia se organizan en equipos cooperativos de cinco integrantes, cada uno con roles diferenciados que favorecen la participación y el trabajo en equipo. No obstante, esta estructura es flexible y adaptable a las características y número de alumnos de cada centro, pudiendo modificarse el número de equipos o ajustar los roles en función de las necesidades del grupo.

La elección de este ciclo responde a la etapa de madurez cognitiva, social y motriz que se encuentra el alumno. Además, es un momento clave para fomentar el gusto por la actividad física y reforzar el uso del inglés en contextos significativos y motivadores.

La UPD “*Hasta el infinito y más allá*”, basada en el universo Pixar, se desarrollará durante el segundo trimestre del curso escolar. Es una UPD que podría aplicarse según las necesidades del centro educativo donde se lleve a cabo.

2.4. UPD EN EL QUE SE INCLUYE EL RECURSO

UPD: HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ	
Curso: Segundo ciclo	Nº de sesiones: 8
Narrativa de la UPD:	<p>El proyecto “<i>Hasta el infinito y más allá</i>” se desarrolla a lo largo de 8 sesiones, en las que el alumnado vivirá una aventura inspirada en el universo Pixar. Durante las siete primeras sesiones, los estudiantes participarán en diferentes misiones cooperativas ambientadas en las películas más emblemáticas de Pixar, desarrollando habilidades motrices básicas, trabajo en equipo y comunicación en inglés. En la octava y última sesión, deberán enfrentarse al <i>Escape Room</i> final, donde pondrán en práctica todo lo aprendido para liberar a los personajes de Pixar atrapados en el <i>Laboratorio del Olvido</i>.</p> <p>Para presentar la unidad y motivar al alumnado, se utilizará una “Carta secreta” recibida desde el mundo Pixar, la cual introduce la misión y la narrativa general del proyecto.</p>
Objetivos de etapa	b), c), f) y m)
Objetivos didácticos de la UPD	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar y ejecutar de forma cooperativa pequeños retos motrices, aplicando estrategias de organización, reparto de roles y autorregulación en la práctica. 2. Utilizar y combinar habilidades motrices básicas (locomotrices, no locomotrices y manipulativas) en diferentes situaciones y retos físicos. 3. Resolver de manera creativa diferentes desafíos motrices, adaptando los movimientos a los cambios del entorno y a las acciones de los compañeros. 4. Reconocer y expresar emociones propias y ajenas derivadas de la práctica motriz, aplicando estrategias para su adecuada gestión y regulación emocional. 5. Utilizar vocabulario y expresiones breves en inglés con una pronunciación adecuada durante las actividades y juegos motrices. 6. Utilizar correctamente preposiciones y adverbios de lugar en inglés para describir posiciones o movimientos durante las actividades motrices (“under”, “over”, “next to”, etc.). 7. Emplear conectores temporales sencillos (“first”, “then”, “finally”) para secuenciar acciones o pasos dentro de los retos. 8. Aplicar adverbios de modo (“slowly”, “quickly”, “carefully”) para describir y ejecutar acciones motrices con precisión. 	
Contenidos	
Educación física	
<p>Bloque B. Organización y gestión de la actividad física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación y regulación de proyectos motores: mecanismos básicos para ejecutar lo planificado. <p>Bloque C. Resolución de problemas en situaciones motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades y destrezas motrices básicas genéricas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. Combinación de habilidades. • Creatividad motriz: variación y adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos (cambios de posición, movimientos de sus compañeros, percepción de móviles y sus trayectorias, situaciones de colaboración y oposición). 	
Lengua extranjera: inglés	
<p>Bloque D. Contenidos sintáctico-discursivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión del espacio: prepositions, prepositional phrases, adverbs of location, position, distance, motion, direction and origin. • Expresiones temporales: sequence (first, then...). • Expresión del modo: Adv. of manner (e.g. slowly, well, quickly, carefully). 	

Contenidos transversales		<ul style="list-style-type: none"> Resolución pacífica de conflictos Valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo en todas las actividades deportivas, con la finalidad de prevenir actitudes y conductas antideportivas. 		
Instalaciones		Materiales		
Polideportivo, pista.		Tarjetas de los retos con los vídeos, tarjetas de pistas, hoja de códigos, pasaporte Pixar, tarjeta con rotaciones, bancos suecos, conos, aros, colchoneta, picas, cuerdas, mini vallas y espalderas. Cestos o cubos (simulan las puertas, tendrán tarjetas pegadas con las puertas), pelotas de diferentes tamaños (tenis, goma espuma, baloncesto...)		
Metodología				
Estilos de enseñanza		<ul style="list-style-type: none"> Estilo de práctica. Descubrimiento guiado. Estilo divergente. 		
Técnicas de enseñanza		<ul style="list-style-type: none"> Instrucción directa. Mediante la búsqueda. 		
Estrategias en la práctica		<ul style="list-style-type: none"> Estrategia global pura 		
CC				
<ul style="list-style-type: none"> CCL: Competencia en comunicación lingüística. CP: Competencia plurilingüe. CPSAA: Competencia personal, social y aprender a aprender. CC: Competencia ciudadana. 				
Educación física				
CEsp	DO	CE	%	IE
1	CPSAA2	1.1	15%	Escala de observación descriptiva (rúbrica)
		1.3		
2	CC3	2.1	15%	
	CPSAA4	2.2		
		2.3		
3	CPSAA5	3.1	30%	
	CPSAA3	3.2		
		3.3		
Inglés				
CEsp	DO	CE	%	IE
1	CCL1	1.1	20%	Escala de observación descriptiva (rúbrica)
		1.2		
2	CP1	2.1	20%	
		2.2		
		2.3		

Notas. CC= Competencias clave; CEsp=Competencias específicas; DO= Descriptores operativos; CE= Criterios de evaluación. IE= Instrumentos de evaluación.

2.5. METODOLOGÍA Y RECURSOS

La propuesta contiene como referencia la integración de dos metodologías activas: la gamificación y el ABR.

Respecto a la gamificación, cabe destacar la inclusión de los siguientes:

- **Narrativa:** Se realizará a través de la visualización de un vídeo donde se contextualizará qué ocurre, dónde ocurre, cómo ocurre y que debemos hacer. Así, se planteará el contexto, los personajes, el reto general y todo lo que ocurrirá en la práctica.
- **Equipos o casas Pixar:** Se harán 5 equipos, cada uno compuesto de forma mixta y en la que habrá unos 5 alumnos por equipo. A cada equipo se le asignará el nombre de una película de forma aleatoria por Classdojo, siendo los nombres los siguientes:
 - *Team Toy Story*
 - *Team Monsters S.A.*
 - *Team Incredibles*
 - *Team Inside Out*
 - *Team UP*

Cada grupo permanece estable durante todo el proyecto para favorecer la cohesión, la cooperación y la identidad de equipo.

- **Roles dentro del grupo:** Existirán diferentes roles en cada grupo que se utilizarán a lo largo de todo el proyecto. Cada dos sesiones, el grupo cambiará su rol, de modo que todos los alumnos experimenten distintas responsabilidades promoviendo la equidad en la participación. En el *Escape Room*, al pertenecer a la última sesión del proyecto, los roles se darán al azar puesto que cada alumno anteriormente ya ha experimentado cada uno de ellos. Los roles serán los siguientes:

ROL	DESCRIPCIÓN
<i>Leader</i>	Se encarga de coordinar al grupo durante los retos. Es la persona que se puede comunicar con el profesor cuando haya dudas o sea necesario.
<i>Motivator</i>	Se encarga de promover el respeto y el esfuerzo dentro del grupo. Además, debe de mantener al grupo animado en los diferentes retos. También hace que el clima del grupo sea mejor y los retos se puedan desarrollar con buena actitud.
<i>English Keeper</i>	Se encarga de garantizar el uso de expresiones en inglés. Además, recuerda el vocabulario y frases que se deben de utilizar en los diferentes retos como “ <i>Let’s go!</i> ”, “ <i>We can do it!</i> ”, “ <i>Run!</i> ”, “ <i>Jump!</i> ” ... entre otros.
<i>Time Controller</i>	Se encarga de controlar el tiempo de cada reto. Avisa al equipo de los minutos que llevan realizando el reto y de lo que más o menos pueden tardar en finalizarlo para poder completar con éxito todos los retos. Favorece la planificación del grupo en la toma de decisiones a la hora de llevar a cabo un reto.
<i>Material Keeper</i>	Se encarga de recoger, organizar y devolver los materiales una vez que se ha completado el reto. Además, debe de supervisar que los materiales una vez finalizados los retos, se encuentran en el mismo estado en el que estaban al comienzo, fomentando así la responsabilidad.

- **Nivel y avances:** A lo largo del proyecto “*Hasta el infinito y más allá*”, el alumnado contará con un Pasaporte Pixar (Anexo 1), un recurso motivador que funcionará como registro visual de sus logros. Este pasaporte será grupal y simboliza el recorrido que realizan como Héroes de la habilidad durante la UPD y se completará obteniendo las

Lámparas Pixar, representando así puntos de recompensas por su desempeño tanto en las sesiones como en los retos del *Escape Room*.

- **Insignias:** En la última sesión, en el *Escape Room: El laboratorio del olvido*, cada equipo podrá obtener Lámparas Pixar (Anexo 2) en función de su desempeño en los distintos retos cooperativos. Estas lámparas simbolizan la recuperación de la energía necesaria para “iluminar” los recuerdos perdidos de los personajes Pixar y recuperar así a los diferentes personajes.
- **Puntuaciones:**

SISTEMA DE PUNTUACIÓN		
PUNTUACIÓN	ÍTEM	DESCRIPCIÓN
3 Lámparas Pixar	Superación del reto	Se otorgan tres lámparas cuando el equipo completa con éxito el reto propuesto.
7 Lámparas Pixar	Extra points	A lo largo de la UPD, los equipos podrán obtener hasta 7 puntos extra en su pasaporte Pixar antes del <i>Escape Room</i> final. Estos puntos se consiguen por la participación, la cooperación, la actitud positiva, el uso del inglés en clase y la superación de los objetivos de cada sesión.
1 Lámpara Pixar	Uso del inglés	Se concede una lámpara adicional si el equipo utiliza de forma adecuada expresiones, vocabulario o estructuras básicas en inglés durante la realización del reto.
1 Lámpara Pixar	Cooperación y creatividad	Se otorga una lámpara extra cuando el grupo demuestra una actitud colaborativa ejemplar, propone soluciones creativas o muestra iniciativa durante el desarrollo del reto.
No obtención de punto	Uso de pista	Si el equipo solicita una pista para resolver un reto, no recibirá una de las lámparas previstas.

Cabe destacar el uso del ABR en la totalidad de la unidad para proponer retos relevantes que sitúan al alumno ante situaciones-problema reales. Para resolverlas, los estudiantes deben seguir un proceso de investigación y planificación colectiva que culmina en la puesta en práctica de respuestas físicas y lingüísticas. Cada sesión se iniciará con una narrativa que introducirá a los estudiantes en un reto nuevo, que deberán completar al finalizar la sesión. La consecución de todos esos retos (8 retos, uno por sesión), permitirá ir acumulando *extra points* como he explicado anteriormente, que permitirá al equipo conseguir puntos extra para ganar.

Los docentes actúan como diseñadores del reto y guías y facilitadores, proporcionando ayudas (pistas, recursos y retroalimentación) que favorezcan el progreso del alumnado desde tareas sencillas a más complejas.

Las fases utilizadas en los retos son las siguientes:

1. Presentación del reto.
2. Exploración y planificación (distribución de roles).
3. Ejecución.
4. Evaluación formativa y reflexión.

Respecto a otros recursos metodológicos, cabe destacar que, también se aplicarán, a lo largo de toda la UPD, tanto técnicas de instrucción directa como técnicas por indagación. Estas técnicas se observan gracias a la aplicación de algunos de los estilos de enseñanza específicos de Educación Física, destacando los siguientes:

- **Descubrimiento guiado (por indagación):** Este estilo de enseñanza se utiliza de forma complementaria al ABR en momentos específicos de la unidad. A través de una serie de preguntas secuenciadas y programadas, el docente orienta al alumnado para que, mediante la experimentación motriz, descubra de manera autónoma la solución técnica o táctica más eficaz para resolver determinados desafíos de los retos planteados.
- **Estilo divergente (por indagación):** Complementa al ABR aplicado en micro tareas dentro de cada reto: el alumnado identifica variables, pruebas alternativas y selecciona soluciones motrices óptimas. Fomenta pensamiento táctico y creativo en contextos motores.
- **Estilo de práctica (instrucción directa):** Se utiliza de forma complementaria al ABR en aquellas actividades donde el docente presenta un modelo de ejecución técnica o motriz que los estudiantes deben reproducir. En este estilo, el alumnado dispone de autonomía para realizar las repeticiones necesarias y gestionar su tiempo de práctica individual o en grupo, asegurando así la correcta ejecución de los patrones motrices antes de enfrentarse al reto final.

Por último, el reto final (sesión 8) de la UPD será el recurso educativo *Escape Room*, “*El laboratorio del Olvido*”, donde se integran todos los contenidos trabajados en las sesiones previas. Su finalidad es que el alumnado aplique de forma global los aprendizajes adquiridos a través de una experiencia cooperativa y motivadora.

Este comenzará con un video introductorio y una carta (Anexo 3 y 4), donde el equipo de Pixar se pone en contacto con los estudiantes pidiéndoles que recuperen los recuerdos y personajes de Pixar que han sido robados. El vídeo invita a los alumnos a convertirse en *Héroes de la habilidad* y superar cinco retos motrices y lingüísticos para liberar los recuerdos robados.

El alumnado se organizará en cinco equipos cooperativos, cada uno identificado con una *película de Pixar* diferente: *Toy Story*, *Monsters S.A.*, *The Incredibles*, *Inside Out* y *Up*. Los equipos son los mismos durante todo el proyecto, de esta forma podrán realizar correctamente la rotación de roles.

Cada grupo comenzará el *Escape Room* en un reto diferente, siguiendo un sistema de rotación previamente establecido mediante una *tarjeta de itinerario*, donde se indica el orden de los retos a superar (Anexo 5).

Cada reto contará con un código QR con un vídeo introductorio que contextualiza la misión y conecta con la película correspondiente, y tarjetas de instrucciones impresas en las cuales se explica la dinámica del reto. Los alumnos deberán ver el vídeo, leer las instrucciones y realizar el reto de forma cooperativa. Las instrucciones se presentan en español, garantizando la comprensión de la tarea, pero las respuestas, interacciones o expresiones clave deben realizarse en inglés (por ejemplo: *Run! Jump! We can do it!*, etc.). Cada reto superado desbloquea un código (una palabra o número en inglés) que deberán anotar en su hoja de códigos (Anexo 6). El avance al reto siguiente solo será posible si los equipos descifran correctamente el código anterior.

Para llevar a cabo la verificación de los códigos existirá un único punto de control, gestionado por el docente, donde solo puede acudir y permanecer un grupo a la vez. En este punto, los estudiantes deberán comunicar al profesor el código que creen haber descifrado, de forma que el profesor validará el código y confirmará si es correcto, autorizando el paso al siguiente reto y entregando la tarjeta con la pista o el acceso al nuevo reto (QR con vídeo y tarjeta con instrucciones). En caso de que el código no sea correcto el equipo podrá volver a intentarlo por su cuenta o solicitar una pista al docente, lo que implicará no recibir una de las lámparas Pixar (según el sistema de puntuación establecido).

Hay que tener en cuenta que cada grupo dispone de dos pistas posibles por cada reto. Las pistas pueden solicitarse en dos situaciones, por un lado, cuando el grupo se encuentra bloqueado y no logra avanzar tras varios intentos, y por otro, cuando el código introducido es incorrecto y el docente o el grupo considera que necesitan algo ayuda.

Los recursos utilizados para desarrollar esta última sesión de *Escape Room* son:


- **Espacios:** Polideportivo y pista exterior.
- **Materiales:** Pasaporte Pixar, Hoja de códigos, Tarjeta de rotaciones, Tarjeta de retos, Tarjeta de pistas, Tarjetas de juego, Tablets o dispositivos móviles, bancos suecos, conos, aros, colchoneta, picas, cuerdas, mini vallas, espalderas, cestos o cubos, pelotas de diferentes tamaños y colores.


2.6. CRONOGRAMA

UPD: HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ			
Nº DE SESIONES: 8		TEMPORALIZACIÓN: Semana del 12 de enero a la semana del 17 de febrero.	
SESIÓN	NOMBRE DE LA SESIÓN	OBJETIVO	CONTENIDOS
1	¡Luces, cámara y Pixar en acción!	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el respeto y la escucha activa dentro del grupo. 	Presentación de la narrativa, formación de equipos, asignación de roles, comunicación básica en inglés (<i>team, role, name, let's go!</i>).
2	Juntos somos más fuertes.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la confianza y la cooperación mediante dinámicas motrices en grupo. - Favorecer la comunicación en inglés a través de consignas y expresiones básicas. 	Dinámicas cooperativas, desplazamientos en pareja, ayuda mutua, vocabulario cooperativo (<i>help, together, go!</i>).
3	Recargando energía.	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar las habilidades motrices básicas (correr, saltar, gatear...) a través de circuitos motores. - Comprender y utilizar conectores temporales en inglés. 	Circuitos motrices, desplazamientos variados, coordinación, secuencia de acciones (<i>first, then, finally</i>).
4	Despierta tu poder interior.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la precisión y la fuerza en lanzamientos y recepciones. - Promover la superación personal y el esfuerzo durante la práctica motriz. 	Lanzamientos y recepciones, control del cuerpo, cultura del esfuerzo, expresiones espaciales en inglés (<i>into, under, over</i>).
5	Mover el cuerpo, sentir el corazón.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y expresar emociones a través del movimiento corporal. - Favorecer la confianza grupal y la cooperación. 	Control del cuerpo en movimiento, emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, enfado, asco), dramatización, vocabulario emocional en inglés.
6	Sueña, crea y vuela.	<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar la creatividad y la cooperación mediante la creación de movimientos expresivos con móviles. - Integrar el inglés en la explicación de secuencias motrices. 	Coreografías cooperativas, lanzamientos, creación de secuencias motrices, expresiones en inglés (<i>turn, jump, move together</i>).
7	Entrenamiento para héroes de Pixar.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la combinación de habilidades básicas locomotrices y manipulativas en un reto cooperativo. - Fomentar la resolución de problemas motrices en equipo. 	Habilidades motrices combinadas, trabajo cooperativo, comunicación en inglés en contexto motor.
8	Escape Room: El laboratorio del olvido	<ul style="list-style-type: none"> - Afianzar los aprendizajes motrices, emocionales y lingüísticos adquiridos gracias retos cooperativos. 	Retos motrices y lingüísticos, cooperación, gestión emocional, uso funcional del inglés, creatividad y esfuerzo.

2.7. DESARROLLO DEL RECURSO EDUCATIVO. SESIÓN 8: *ESCAPE ROOM, EL LABORATORIO DEL OLVIDO*

En este apartado se muestra el diseño del recurso educativo *Escape Room* creado para la última sesión. Para iniciar el *Escape Room*, los alumnos deberán de visualizar, en primer lugar, un vídeo donde se les presenta el “*El laboratorio del olvido*”.

SESIÓN 8: <i>ESCAPE ROOM</i> “EL LABORATORIO DEL OLVIDO”		
	FICHA DE CÓDIGOS: Anexo 6 FICHA DE ROTACIONES: Anexo 5	PASAPORTE DEL LABORATORIO DEL OLVIDO: Anexo 1

RETO 1 TOY STORY: “Find Woody’s Hat”	Vídeo de presentación	ESPACIO	Gimnasio	CÓDIGO	RUN-JUMP-TOGETHER (sin guiones)	
		MATERIALES, TARJETAS DE RETOS Y PISTAS			Vídeo del circuito. Tarjeta de reto (Anexo 7) Tarjetas de pistas (Anexo 8) 3 tarjetas con las partes del sombrero de Woody (Anexo 9) 12 tarjetas con los juguetes perdidos (Anexo 10) Otros materiales: bancos suecos, conos, aros, colchoneta, picas, cuerdas, mini vallas y espalderas.	
OBJETIVOS	INGLÉS			EDUCACIÓN FÍSICA (EF)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar correctamente preposiciones y adverbios de lugar en inglés para describir posiciones o movimientos durante las actividades motrices (“under”, “over”, “next to”, etc.). - Aplicar adverbios de modo (“slowly”, “quickly”, “carefully”) para describir y ejecutar acciones motrices con precisión. 			<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar diversas habilidades motrices básicas para superar reto motriz propuesto. - Planificar y ejecutar el reto motriz de forma cooperativa, asumiendo roles y aplicando estrategias de equipo para alcanzar el objetivo común. 		
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión del espacio (prepositions, adverbs of location). - Expresiones temporales (<i>first, then, finally</i>). 			<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades y destrezas motrices básicas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas. - Creatividad motriz: adecuación de la acción motriz ante estímulos internos y externos. 		
CONTENIDOS TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución pacífica de conflictos. - Valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo. 					
ASIGNATURA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES OPERATIVOS		CC	CE
EF	2		CC3, CPSAA4		CCL CP	2.1., 2.3.
INGLÉS	1, 2		CCL1, CP1		CPSAA	1.2., 2.1., 2.3.
		El primer reto consistirá en ayudar a Woody a recuperar su sombrero perdido dentro del almacén de juguetes. Sin él, Woody no recuerda quién es ni puede guiar al resto de los juguetes, por lo que necesitará la ayuda de todos los equipos.				

DESARROLLO

Para comprender la misión, el alumnado visualizará un vídeo explicativo en el que aparecerá el recorrido del circuito y las habilidades motrices que deberán ejecutar. El vídeo mostrará, además, cómo deben avanzar por cada estación del circuito.

A continuación, cada grupo se situará en la zona de inicio y comenzará el reto. El circuito se realizará de uno en uno dentro de cada equipo, de manera que todos los integrantes participen y lleven a cabo alguna parte del reto. Mientras un miembro recorre el circuito, el resto del equipo observará, apoyará y tomará nota en la hoja de retos si es necesario.


A lo largo del recorrido estarán escondidas tres tarjetas con las piezas del sombrero de Woody y doce tarjetas adicionales con dibujos de juguetes perdidos.

Cada una de estas quince tarjetas contiene una letra, y todas ellas serán necesarias para descifrar el código secreto del reto. Las tarjetas de los juguetes no son decorativas ya que aportan letras imprescindibles para completar la palabra final, por lo que deben encontrarse todas.

Cuando un alumno encuentre una tarjeta, deberá memorizar la letra y el lugar en el que estaba. Al finalizar el recorrido, la comunicará al resto del equipo para registrarla en la hoja de retos. Las tarjetas no pueden moverse ni retirarse del lugar donde se encuentran para no alterar el recorrido del resto de compañeros.

El objetivo final del equipo será reunir todas las letras, recordar el orden exacto en el que fueron encontradas y combinarlas para formar el código que abrirá la siguiente puerta del Laboratorio del Olvido.

De este modo, aunque el circuito se realice individualmente, la resolución del reto es totalmente cooperativa, ya que deberán coordinarse, compartir información y ayudarse mutuamente para completar el reto.

RETO 2 MONSTERS S.A.: “Energy Doors”	Vídeo de presentación	ESPACIO	Gimnasio	CÓDIGO	TEAM	
		MATERIALES, TARJETAS DE RETOS Y PISTAS			Tarjeta de reto (Anexo 11) Tarjetas de pistas (Anexo 12) Tarjetas de códigos (Anexo 13) Otros materiales: Cestos o cubos que simulan las puertas (Anexo 14), pelotas de diferentes tamaños (tenis, goma espuma, baloncesto...), aros.	
OBJETIVOS	INGLÉS			EDUCACIÓN FÍSICA (EF)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar correctamente preposiciones y adverbios de lugar en inglés para describir posiciones o movimientos durante las actividades motrices (“under”, “over”, “next to”, etc.). - Aplicar adverbios de modo (“slowly”, “quickly”, “carefully”) para describir y ejecutar acciones motrices con precisión. 			<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar y combinar habilidades motrices básicas (locomotrices, no locomotrices y manipulativas) en diferentes situaciones y retos físicos. - Resolver de manera creativa diferentes desafíos motrices, adaptando los movimientos a los cambios del entorno y a las acciones de los compañeros. 		
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Producción y comprensión de mensajes orales breves en interacción motriz. - Uso de preposiciones espaciales y adverbios de modo en contexto real. 			<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación de desplazamientos con manipulación de objetivos y precisión de lanzamientos. - Creatividad motriz: adaptación de la acción motriz a estímulos cambiantes (movimiento de la pelota, espacio, compañeros). 		
CONTENIDOS TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución pacífica de conflictos. - Valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo. 					
ASIGNATURA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRITORES OPERATIVOS		CC	CE
EF	1, 2, 3		CPSAA2, CC3, CPSAA4, CPSAA3		CCL CP	1.1, 1.3., 2.1., 2.3., 3.3.
INGLÉS	1, 2		CCL1, CP1		CPSAA	1.1., 1.2., 2.1., 2.3.
<p>El primer reto consistirá en ayudar a Woody a recuperar su sombrero perdido dentro del almacén de juguetes. Sin él, Woody no recuerda quién es ni puede guiar al resto de los juguetes, por lo que necesitará la ayuda de todos los equipos.</p> <p>El segundo reto consistirá en transportar la energía perdida hasta las puertas de Monsters S.A. Los equipos deberán de entrar en la fábrica</p>						

DESARROLLO


de Monsters S.A., donde algo terrible ha ocurrido, las puertas de energía se están apagando y sin ellas, los monstruos no podrán acceder al mundo humano para hacer reír a los niños.

Para conocer la misión, visualizarán un vídeo en el cual se les explicarán la situación y el objetivo que deberán cumplir.

Deberán de trasladar diferentes pelotas, que representarán las cápsulas de energía, desde la base inicial hasta la base final. Este traslado lo realizarán en parejas y utilizando cualquier parte del cuerpo excepto las manos. Además, deberán tener mucho cuidado, porque si una pelota cae al suelo, la energía se perderá y tendrán que volver a empezar desde la base inicial.

Una vez lleguen a la base final, uno de los miembros de la pareja lanzará la pelota a una de las “puertas”, representadas por cestos o cubos. Si logra encestarla, podrá ir a comprobar si en el interior de la puerta hay un código oculto. Si no consigue encestarla, el otro miembro de la pareja será quien realice el lanzamiento.

No todas las puertas contienen códigos, por lo que deberán lanzar en todas las puertas y observar con atención. Las tarjetas que encuentren en el interior de las puertas tendrán letras, y será necesario recordarlas y ordenarlas correctamente junto con las del resto del equipo y apuntarlas en la hoja de retos. Cuando consigan formar la palabra secreta, abrirán la siguiente puerta del Laboratorio del Olvido y podrán continuar con la aventura.

RETO 3 THE INCREDIBLES.: “Save the City”	Vídeo de presentación	ESPACIO	Gimnasio	CÓDIGO	HERO	
		MATERIALES, TARJETAS DE RETOS Y PISTAS			Tarjeta de instrucciones (Anexo 15) Tarjetas con el recorrido (Anexo 16) Tarjetas con los códigos (Anexo 17) Tarjetas de pistas (Anexo 18) Otros materiales: Aros, conos.	
OBJETIVOS	INGLÉS			EDUCACIÓN FÍSICA (EF)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar correctamente preposiciones y adverbios de lugar en inglés para describir posiciones o movimientos durante las actividades motrices (“<i>under</i>”, “<i>over</i>”, “<i>next to</i>”, etc.). - Emplear conectores temporales sencillos (“<i>first</i>”, “<i>then</i>”, “<i>finally</i>”) para secuenciar acciones o pasos dentro de los retos. 			<ul style="list-style-type: none"> - Planificar y ejecutar de forma cooperativa pequeños retos motrices, aplicando estrategias de organización, reparto de roles y autorregulación en la práctica. - Utilizar y combinar habilidades motrices básicas (locomotrices, no locomotrices y manipulativas) en diferentes situaciones y retos físicos. - Resolver de manera creativa diferentes desafíos motrices, adaptando los movimientos a los cambios del entorno y a las acciones de los compañeros. 		
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación oral en contextos significativos: comprensión de instrucciones en inglés y uso funcional del idioma durante el reto (“<i>Go left!</i>”, “<i>Jump!</i>”, “<i>Be fast!</i>”). - Expresión del espacio: uso de prepositions and adverbs of place (<i>between, across, forward, backward</i>). 			<ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: organización de estrategias para completar el recorrido en equipo. - Habilidades motrices básicas: desplazamientos variados (lateral, zig-zag, saltos, equilibrio). - Creatividad motriz: adaptación de movimientos a cambios de espacio, trayectorias y compañeros. 		
CONTENIDOS TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución pacífica de conflictos. - Valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo. 					
ASIGNATURA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES OPERATIVOS		CC	CE
EF	2		CC3, CPSAA4		CCL CP STEM	2.1., 2.3.
INGLÉS	1, 2		CCL1, CP1			1.1., 1.2., 2.1., 2.3.

DESARROLLO

En este tercer reto, los equipos se transformarán en auténticos superhéroes de la familia Increíble. La ciudad está en peligro, un gigantesco robot ha comenzado a destruir todo a su paso, y solo ellos podrán salvarla.


Este reto consistirá en recorrer la ciudad y desactivar las zonas de peligro antes de que el robot cause más destrozos. Para comprender su misión, visualizarán el vídeo explicativo, en el que los personajes de *Los Increíbles* les pedirán ayuda y les explicarán cómo deben actuar.

Una vez comprendida la misión, deberán desplazarse por diferentes puntos de la ciudad, representados por estaciones distribuidas en el gimnasio. En cada estación habrá tarjetas de recorrido de diferentes colores, y cada color indicará un tipo de desplazamiento que deberán realizar:

- Blue: desplazamiento lateral (*side to side*).
- Red: desplazamiento a la pata coja (*one leg*).
- Yellow: desplazamiento en zigzag hacia atrás (*back zigzag*).
- Orange: desplazamiento en zigzag hacia delante (*forward zig-zag*).
- Green: saltando con los pies juntos (*both feet together*).

Cada miembro del equipo deberá colocarse en una estación diferente y realizar el recorrido correspondiente al color de su tarjeta. Durante el recorrido, encontrarán setas o conos que simbolizan los puntos críticos de la ciudad. Solo podrán levantar una seta por recorrido. Si debajo encuentran una tarjeta con una letra, deberán memorizarla y comunicarla al resto del equipo cuando terminen el recorrido, podrán apuntarla en la hoja de retos. Si la seta no contiene ninguna tarjeta, deberán desplazarse hacia otro recorrido diferente. En caso de que otro compañero ya esté realizando ese recorrido, podrán esperar su turno o acudir a una estación libre, pero nunca repetir el último recorrido que hayan hecho.

Una vez que todos los miembros del equipo hayan recorrido diferentes zonas y recogido las letras, deberán reunirse y ponerlas en común para formar la palabra secreta que salvará la ciudad y les permitirá avanzar al siguiente reto.

RETO 4 INSIDE OUT: “Emotions Lab”	Vídeo de presentación	ESPACIO	Gimnasio	CÓDIGO	37547	
		MATERIALES, TARJETAS DE RETOS Y PISTAS			Tarjeta de instrucciones (Anexo 19) Tarjetas emociones (Anexo 20) Tarjetas de pistas (Anexo 21)	
OBJETIVOS	INGLÉS			EDUCACIÓN FÍSICA (EF)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar vocabulario y expresiones breves en inglés con una pronunciación adecuada durante las actividades y juegos motrices. 			<ul style="list-style-type: none"> - Planificar y ejecutar un pequeño proyecto motor expresivo, utilizando la creatividad corporal y la representación de emociones para comunicar un mensaje al grupo, regulando las propias emociones durante la práctica. 		
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación: comprensión y expresión de vocabulario emocional en inglés (“happy”, “sad”, “angry”, “scared”, “disgusted”). - Contenidos sintáctico-discursivos: uso de estructuras simples para describir emociones y modos de actuar (“I feel happy”, “He looks sad”). - Expresión del modo: adverbios de modo aplicados a las representaciones (“act slowly”, “move carefully”). 			<ul style="list-style-type: none"> - Planificación y regulación de proyectos motores: selección de roles y organización del equipo. - Creatividad motriz: representación corporal y facial de emociones mediante el movimiento. - Gestión emocional: identificación, expresión y regulación de emociones propias y ajenas a través de experiencias motrices. 		
	CONTENIDOS TRANSVERSALES			<ul style="list-style-type: none"> - Resolución pacífica de conflictos. - Valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo. 		
ASIGNATURA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRIPTORES OPERATIVOS		CC	CE
EF	1, 3		CPSAA2, CPSAA5, CPSAA3		CCL CP CPSAA	1.1., 3.1., 3.3.
INGLÉS	1, 2		CCL1, CP1			1.1., 1.2., 2.1., 2.3.
			En este tercer reto, los equipos se transformarán en auténticos superhéroes de la familia Increíble. La ciudad está en peligro, un gigantesco robot ha comenzado a destruir todo a su paso, y solo ellos podrán salvarla.			

DESARROLLO

En este cuarto reto, los equipos entrarán en el Laboratorio de las Emociones, un lugar donde los sentimientos de Riley se han desordenado por completo. Joy ha perdido los orbes que guardaban los recuerdos más importantes y ahora las emociones están fuera de control.

Este reto consistirá en identificar y representar las emociones para ayudar a Joy a devolver el equilibrio a la mente de Riley. Antes de comenzar, visualizarán un vídeo, donde les explicarán la situación y pedirán su colaboración para recuperar los recuerdos perdidos.


A continuación, los equipos deberán elegir a un miembro del grupo (por ejemplo, al *Leader*), que será el encargado de recibir las tarjetas de emociones. Cada tarjeta mostrará una imagen de una emoción en inglés y estará asociada a uno de los personajes de la película y a su color característico, además de contener un número.

El compañero que actúe como *Leader* deberá representar corporal y facialmente la emoción que le haya tocado, sin hablar ni hacer sonidos. Su interpretación tendrá que ser lo suficientemente clara para que el resto del equipo pueda adivinar de qué emoción se trata y decirla correctamente en inglés.

Cada vez que acierten una emoción, desbloquearán un número asociado a ella.

- Joy (alegría) = 3
- Sadness (tristeza) = 7
- Anger (ira) = 5
- Fear (miedo) = 4
- Disgust (asco) = 7

Una vez que logren adivinar todas las emociones, deberán ordenar los números correctamente según el orden en el que se les presenten las tarjetas. De este modo, obtendrán el código secreto que les permitirá abrir la siguiente puerta del Laboratorio del Olvido y avanzar hacia el siguiente reto.

RETO 5 UP: “Fly Higher”	Vídeo de presentación	ESPACIO	Gimnasio	CÓDIGO	ADVENTURE	
		MATERIALES, TARJETAS DE RETOS Y PISTAS			Tarjeta de instrucciones (Anexo 22) Tarjetas emociones (Anexo 23) Tarjetas de pistas (Anexo 24) Materiales: Conos, bancos suecos, aros, pelotas de colores.	
OBJETIVOS	INGLÉS			EDUCACIÓN FÍSICA (EF)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender y utilizar vocabulario espacial en inglés para orientarse y coordinar la búsqueda (“<i>behind</i>”, “<i>near</i>”, “<i>under</i>”, “<i>next to</i>”). - Producir mensajes breves y funcionales en inglés para organizar la acción dentro del equipo (“<i>Look here!</i>”, “<i>Move carefully!</i>”, “<i>Try again!</i>”). 			<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar y combinar habilidades motrices básicas (desplazamientos, equilibrios y lanzamientos manipulativos) para resolver un reto cooperativo de búsqueda. 		
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación: comprensión de consignas en inglés y uso de frases cortas para coordinarse (“<i>Go upstairs!</i>”, “<i>Look under the bench!</i>”, “<i>We found a balloon!</i>”). - Contenidos sintáctico-discursivos: Uso de preposiciones espaciales (“<i>above</i>”, “<i>under</i>”, “<i>between</i>”, “<i>next to</i>”). - Expresiones temporales y de modo: <i>first</i>, <i>then</i>, <i>finally</i> / <i>slowly</i>, <i>quickly</i>, <i>carefully</i>. 			<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades motrices básicas: desplazamientos, equilibrios y acciones manipulativas simples. 		
CONTENIDOS TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución pacífica de conflictos. - Valores de respeto, deportividad y trabajo en equipo. 					
ASIGNATURA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		DESCRITORES OPERATIVOS		CC	CE
EF	2, 3		CPSAA4, CPSAA5, CPSAA3		CCL CP	2.2., 3.1., 3.2., 3.3.
INGLÉS	1, 2		CCL1, CP1			1.1., 1.2., 2.1., 2.3.
En este quinto reto, los equipos viajarán al mundo de <i>Up</i> , donde Carl y Russell necesitan ayuda para recuperar los globos que permiten que su casa pueda elevarse. Durante su aventura en el Laboratorio del Olvido, los globos han quedado repartidos y						

DESARROLLO

escondidos por diferentes zonas del gimnasio. Para encontrarlos, los equipos deberán desplazarse, coordinarse y combinar habilidades motrices básicas, incluyendo acciones manipulativas como lanzar y golpear suavemente objetos.

Antes de comenzar, visualizarán un vídeo que explicará la situación y les revelará que algunos globos contienen letras secretas necesarias para completar el código final del laboratorio, mientras que otros no aportan información. Su objetivo será descubrir únicamente los globos correctos.

A continuación, los equipos comenzarán la búsqueda recorriendo distintas zonas del gimnasio. Cada zona tendrá una forma diferente de acceso o recorrido, por ejemplo:

- Desplazamiento en zig-zag entre conos.
- Equilibrio sobre bancos suecos.
- Pequeños saltos entre aros.
- Trayectos rápidos y lentos alternados.

Los globos (pelotas de colores) estarán escondidos en estas zonas y solo se podrán manipular siguiendo una norma del laboratorio, no podrán cogerlos con las manos directamente.

Para revisar si un globo contiene una letra, deberán emplear una habilidad manipulativa, es decir, utilizarán una pelota de foam pequeña o un frisbee de plástico para lanzar suavemente y hacer que el globo se mueva o gire hasta mostrar si tiene código.

Si el globo contiene una letra, un miembro del equipo la leerá y la anotará en la hoja de retos. Una vez revisado, el globo deberá permanecer exactamente en el mismo lugar donde estaba.

Si no contiene letra, podrán continuar la búsqueda en otra zona del gimnasio.

Cuando el grupo haya reunido todas las letras necesarias, deberá ordenarlas para formar la palabra secreta que permitirá avanzar y liberar la casa de Carl. Si ordenan las letras correctamente, desbloquearán la última puerta del Laboratorio del Olvido.

2.8. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

A continuación, hay una tabla donde se relacionan las competencias específicas que se utilizan en el proyecto con su criterio de evaluación correspondiente, tal y como aparecen en el Decreto 61/2022.

RELACIÓN COMPETENCIA ESPECÍFICA CON SU CRITERIO DE EVALUACIÓN	
Educación Física	
Competencia Específica	Criterio de Evaluación
1. Adoptar un estilo de vida activo y adecuado, practicando regularmente actividades físicas lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud, así como medidas que fomenten la responsabilidad durante la práctica motriz.	1.1 Reconocer la actividad física como alternativa de ocio saludable, identificando desplazamientos activos y conociendo los efectos beneficiosos a nivel físico, social y mental que posee adoptar un estilo de vida activo.
	1.3 Tomar medidas de precaución, previa y durante la práctica motriz y prevención de lesiones en relación con la conservación y al mantenimiento del material en el marco de distintas prácticas físico-deportivas, conociendo protocolos básicos de actuación ante accidentes que se puedan producir en este contexto.
2. Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos de la vida diaria.	2.1 Llevar a cabo proyectos motores de carácter individual o grupal, empleando estrategias de monitorización y seguimiento que permitan analizar los resultados obtenidos.
	2.2 Adoptar decisiones en situaciones lúdicas, juegos y actividades deportivas, ajustándose a las demandas derivadas de los objetivos motores, de las características del grupo y de la lógica interna de situaciones individuales o grupales de oposición y de colaboración-oposición, en contextos simulados de actuación.
	2.3 Emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa en distintos contextos y situaciones motrices, adquiriendo un control dominio corporal sobre ellos.
3. Desarrollar procesos de regulación e interacción en el marco de la práctica motriz, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias de los participantes, para contribuir a la convivencia.	3.1 Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones que surjan en contextos de actividad motriz. Establecer estrategias para una adecuada regulación de las emociones.
	3.2 Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego, a los adversarios, compañeros, árbitros, espectadores y profesores y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes.

3.3 Desarrollar habilidades sociales de acogida, ayuda y colaboración al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos, mostrando un compromiso frente a las actuaciones discriminatorias y cualquier tipo de violencia.

Inglés

Competencia Específica

Criterio de Evaluación

1. Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio del lenguaje y para responder a necesidades comunicativas cotidianas.

1.1 Reconocer e interpretar el sentido global, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes.

1.2 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias adecuadas en situaciones comunicativas cotidianas y de relevancia para el alumnado, para captar el sentido global y procesar informaciones explícitas en textos breves y sencillos sobre temas familiares en lengua inglesa.

2. Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos.

2.1 Expresar oralmente frases cortas con información básica sobre asuntos cotidianos y de relevancia para el alumnado, utilizando, de forma guiada, recursos verbales y no verbales, prestando atención al ritmo, la acentuación y la entonación propios del inglés.

2.3 Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias para producir mensajes breves y sencillos en inglés, adecuados a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.

La evaluación del proyecto “*Hasta el infinito y más allá*” se llevará a cabo mediante heteroevaluación, siendo el docente el agente evaluador principal, dado que las evidencias de aprendizaje se recogen a través de la actividad motriz y de las interacciones comunicativas en inglés durante los retos. Aunque a lo largo de la unidad se aplica una evaluación continua, basada en la observación sistemática del alumnado en cada una de las sesiones, la valoración final del proyecto se concretará en el *Escape Room* final, donde se integran todos los aprendizajes desarrollados en los distintos retos.

La técnica de evaluación empleada es la observación directa, ya que permite valorar de manera objetiva el desempeño del alumnado en contextos reales de acción, participación, colaboración y uso funcional del inglés. Para ello, se utilizará como instrumento de evaluación una escala de evaluación descriptiva (rúbrica). Este instrumento permite graduar el nivel de logro alcanzado en cada criterio de evaluación mediante descriptores claros y graduados (Excelente, Bien, Regular y Mal), facilitando una valoración precisa del progreso individual y del grado de adquisición de las competencias trabajadas.

A continuación, se presentan las rúbricas globales correspondientes a las áreas de Educación Física e Inglés, elaboradas a partir de los criterios de evaluación específicos empleados en los diferentes retos del proyecto.

CHECK LIST COOPERACIÓN Y COMPORTAMIENTO				
Aspectos observables	Siempre	A veces	Nunca	Observaciones
Participa activamente en todos los retos				
Muestra actitud positiva ante la dificultad y el error				
Colabora con los compañeros, ayudando cuando es necesario				
Respeto las normas, turnos y decisiones de grupo				
Usa el inglés en las interacciones grupales (“Come on!”, “Let’s go!”, “Good job!”)				
Gestiona sus emociones de manera adecuada durante el reto				
Valora y reconoce el esfuerzo propio y de los demás				

RÚBRICA EDUCACIÓN FÍSICA				
CE	EXCELENTE (10)	BIEN (7)	REGULAR (5)	MAL (3)
1.1. 1.3.	15% Utiliza el material de forma impecable. Cumple estrictamente las normas de seguridad como no tocar las pelotas con las manos y respetar la ubicación de las tarjetas.	Usa el material correctamente y sigue las normas de seguridad en los desplazamientos la mayor parte del tiempo, con mínima supervisión.	Cumple las normas de seguridad básicas, pero comete errores puntuales, como tocar el material prohibido o se despista en las rotaciones de estaciones.	Ignora las normas de seguridad y manejo del material. Pone en riesgo la fluidez del circuito o maltrata los recursos.
2.1. 2.2. 2.3.	15% Ejecuta con éxito lanzamientos y habilidades. Toma decisiones estratégicas brillantes para encontrar y memorizar tarjetas.	Realiza los lanzamientos y habilidades con control. Toma decisiones estratégicas y memoriza las tarjetas en momentos puntuales.	Ejecuta los movimientos motrices de forma funcional, pero falla. Le cuesta tomar decisiones y memorizar los códigos.	Muestra falta de control motriz en las diferentes habilidades. Es incapaz de seguir la lógica de los retos.
3.1. 3.2. 3.3.	30% Representa emociones con gran expresividad corporal. Lidera la resolución del código final compartiendo información y ayudando a los compañeros de forma empática.	Participa positivamente en la representación de emociones. Colabora en la puesta en común de las letras y respeta el orden de los turnos en todos los retos.	Representa las emociones de forma tímida. Colabora en el equipo para formar la palabra secreta, aunque depende de la iniciativa de otros compañeros.	No participa en la expresión emocional. Muestra actitudes disruptivas o competitivas que impiden la resolución cooperativa de los retos.

RÚBRICA INGLÉS				
CE	EXCELENTE (10)	BIEN (7)	REGULAR (5)	MAL (3)
1.1. 10%	Identifica todas las palabras y frases clave en los retos sin ayuda.	Identifica la mayoría con poca ayuda.	Identifica algunas, necesita ayuda frecuente.	No reconoce palabras o frases básicas incluso con ayuda.
1.2. 10%	Comprende todas las instrucciones y actúa correctamente a la primera.	Comprende la mayoría y actúa con seguridad.	Comprende parcialmente las instrucciones; necesita aclaraciones.	No comprende las instrucciones; no puede avanzar sin ayuda constante.
2.1. 10%	Produce frases claras, inteligibles y adecuadas al contexto.	Produce frases comprensibles en la mayoría de las situaciones.	Su pronunciación dificulta la comprensión; usa pocas frases.	No produce frases o su pronunciación impide ser entendido.
2.3. 10%	Usa frases útiles espontáneamente para coordinar, pedir, ayudar y comunicar durante el reto.	Usa varias frases funcionales cuando se le recuerda.	Usa frases aisladas y básicas; poca funcionalidad.	No utiliza inglés funcional incluso con apoyo.

CONCLUSIONES

El Trabajo de Fin de Grado, que consiste en el desarrollo y la fundamentación de la propuesta de innovación educativa llamada "Hasta el infinito y más allá", presenta un modelo didáctico acorde con las necesidades educativas del siglo XXI. La evaluación crítica de la propuesta muestra un saldo positivo, pero su implementación práctica requiere que se examinen cuidadosamente tanto sus fortalezas intrínsecas como los problemas logísticos relacionados.

La mayor fortaleza de esta propuesta es su perspectiva interdisciplinaria e integradora que une el campo de la Lengua Extranjera (Inglés) con el de Educación Física. Se pone de manifiesto que la Educación Física tiene el potencial de ser un espacio dinámico, auténtico y lúdico para la transferencia funcional del inglés, transformando el aprendizaje de idiomas en una necesidad comunicativa para resolver un reto. Esto demuestra que no se debe pensar en ella como una materia aislada.

La fuerte combinación de metodologías activas es otro punto fuerte de la propuesta. El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) ofrece el marco narrativo y la finalidad del aprendizaje, mientras que el *Escape Room* (como culminación de la unidad) y la Gamificación (aplicación del universo Pixar) aseguran una gran motivación y compromiso. Al poner al estudiante como un protagonista que colabora y participa activamente, se impulsa no solo el progreso de las destrezas motrices básicas en un ambiente significativo, sino también, lo más importante, la obtención de habilidades socioemocionales fundamentales como la tolerancia a la frustración, el diálogo y la toma de decisiones en equipo.

La propuesta, aunque tiene potencial, conlleva una serie de desafíos durante su etapa de implementación. La mayor debilidad es que el profesor necesita mucho tiempo y recursos para prepararla. Para crear un *Escape Room* de alta calidad que tenga una narrativa lógica y pruebas diversas, es necesario invertir mucho tiempo en el diseño de materiales (como fichas, atrezzo, cajas con candados, etc.) como en la contextualización apropiada de las ocho sesiones anteriores.

Asimismo, manejar la diversidad en el aula es un desafío pedagógico importante. Cuando se trabaja en equipos, la falta de paridad en las habilidades motrices o en el dominio del inglés puede provocar que algunos estudiantes sobresalgan demasiado en la actividad a expensas de otros. Esto requiere que el docente tenga una habilidad de diferenciación y una observación muy minuciosa para garantizar que cada integrante del grupo adopte un papel y una responsabilidad justa en la solución de los retos. Por último, la evaluación de las habilidades transversales (como la autonomía y la cooperación), es particularmente difícil, ya que se necesitan herramientas de observación cualitativa (diarios de campo y rúbricas) más complejas que una simple prueba de producto.

Por tanto, la utilidad de este TFG para el ámbito educativo es doble. En primer lugar, ofrece a la comunidad docente un modelo de aplicación práctico y detallado de las metodologías activas más innovadoras. Más allá de la teoría, la propuesta de la UPD de ocho sesiones funciona como una guía que permite a otros profesionales replicar o adaptar la estructura del ABR, la Gamificación y el *Escape Room* en sus propias aulas, especialmente en el contexto de Primaria.

En segundo lugar, y lo más importante, esta propuesta ayuda a fortalecer el papel de la Educación Física como un campo esencial y transversal. Muestra que no solamente tiene una función de

desarrollo físico, sino también es un vehículo muy eficaz para el crecimiento cognitivo y lingüístico, fomentando una aplicación real y estimulante del currículo de Lengua Extranjera.

En conclusión, este proyecto es una valiosa aportación que, con una adecuada planificación y una clara conciencia de las dificultades logísticas, tiene el potencial de transformar la dinámica del aula, incrementando la motivación del alumnado y promoviendo un aprendizaje verdaderamente integral y basado en la adquisición de competencias clave. El éxito de esta innovación no radica solo en el diseño, sino en la convicción del docente de asumir un rol de facilitador de experiencias lúdicas y significativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bell Rodríguez, A., Pérez Sánchez, M., & Torres Gómez, L. (2022). *Interdisciplinariedad en la educación: estrategias para el aprendizaje integrado*. Editorial Académica.

BOCM. (2022, 13 de julio). *Decreto 61/2022, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid. <https://www.bocm.es>

Calle-Carracedo, A. (2022). *Gamificación y motivación en el aula: estrategias para el aprendizaje activo*. Ediciones Pedagógicas.

Canva (s. f.). *Canva* [Aplicación web]. <https://www.canva.com>

Díaz Lucea, F. (2010). Educación Física y aprendizaje interdisciplinar. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 6(2), 45–59.

Fernández-Río, J., & Méndez-Giménez, A. (2019). Aprendizaje basado en retos y desarrollo competencial en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Educación Física y Deporte*, 11(3), 12–28.

Guillén Ros, M. (2025). *Gamificación en contextos educativos: teoría y práctica*. Editorial Universitaria.

LOMLOE. (2020, 29 de diciembre). *Ley Orgánica 3/2020, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de Educación*. Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es>

Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., & Cecchini, J. A. (2020). Aprendizaje activo y motricidad: retos y estrategias. *Revista de Educación y Actividad Física*, 18(1), 33–50.

Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., & Méndez-López, F. (2021). *Aprendizaje basado en retos en la Educación Física escolar*. Editorial Deportiva.

Moreno-Fernández, J., Ortega-Toro, E., & García-González, L. (2020). Escape Room educativos: motivación y aprendizaje cooperativo. *Revista de Innovación Educativa*, 10(2), 56–70.

Muñoz, D., & López, R. (2020). Metodologías activas y autonomía del alumnado: ABR en primaria. *Revista de Didáctica*, 15(1), 77–91.

Pérez Clemente, R., & Gómez Pérez, A. (2019). La interdisciplinariedad en el currículo escolar: principios y prácticas. *Revista Española de Pedagogía*, 77(272), 213–230.

Pictory AI (s. f.). *Pictory* [Aplicación web]. <https://pictory.ai>

Rodríguez, P., & González, M. (2021). Transferencia de habilidades motrices en contextos lúdicos. *Revista de Educación Física y Deporte Escolar*, 12(1), 45–61.

Sopeña-Borroy, C. (2025). *Diseño curricular y metodologías integradas en primaria*. Editorial Educativa.

Torres, A. (2022). Gamificación en Educación Física: motivación y participación del alumnado. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(5), 1012–1020.

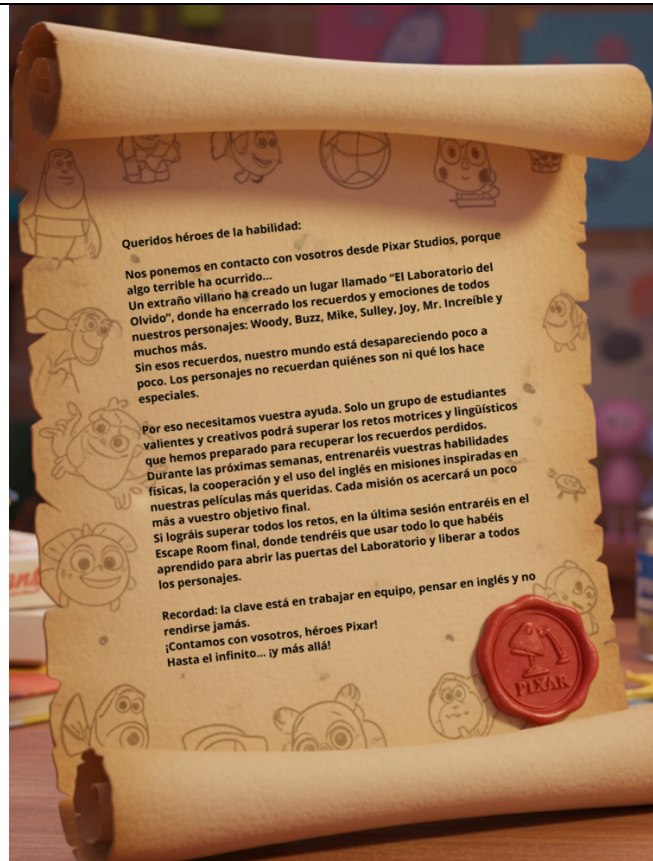
Ulloa Viguera, M. (2021). Aprendizaje activo y metodologías interdisciplinarias en primaria. *Revista Latinoamericana de Educación*, 21(2), 89–104.

Vaquero-Barba, A. (2022). Estrategias motivacionales en Educación Física: aprendizaje significativo y desarrollo integral. *Revista Internacional de Educación y Deporte*, 17(4), 55–70.

ANEXOS

<p>ANEXO 1</p>	
<p>ANEXO 2</p>	
<p>ANEXO 3</p>	 <p>Enlace vídeo</p>

ANEXO 4



ANEXO 5



ANEXO 6



ANEXO 7

RETO 1: FIND WOODY'S HAT

VÍDEO RETO 1 **VÍDEO CIRCUITO**

Cada equipo debe de realizar el circuito completo.

Durante la ejecución del circuito, hay puntos en el recorrido donde estarán escondidas las piezas del sombrero de Woody y los juguetes perdidos.

Cada pieza del sombrero y cada juguete perdido tienen una letra.
Las letras en orden de encuentro abrirán el siguiente reto.
Para ello deberéis recordar en qué orden se encontraban las tarjetas y qué letra contenía cada tarjeta.

Podréis apuntar en la hoja de retos las respuestas que vayáis obteniendo en equipo, pero las tarjetas siempre deberán permanecer en el lugar en el cual las encontráis.

ANEXO 8


PISTA 1


BUSCA LAS LETRAS QUE ESCONDEN LAS PIEZAS DEL SOMBRERO. CADA LETRA TE DIRÁ QUÉ HACER PARA AVANZAR. CUANDO LAS UNAS, PENSARÁS EN MOVERTE... ¡TRES VECES DISTINTAS!


PISTA 2

EN INGLÉS, LOS JUGUETES SE MUEVEN RÁPIDO, SALTAN ALTO Y LO HACEN EN EQUIPO. UNE ESAS TRES PALABRAS... ¡Y EL SOMBRERO VOLVERÁ A WOODY!

ANEXO 9







R

U

M

ANEXO 10



J






U

M





P

T



ANEXO 11

RETO 2: ENERGY DOORS



VÍDEO RETO 2

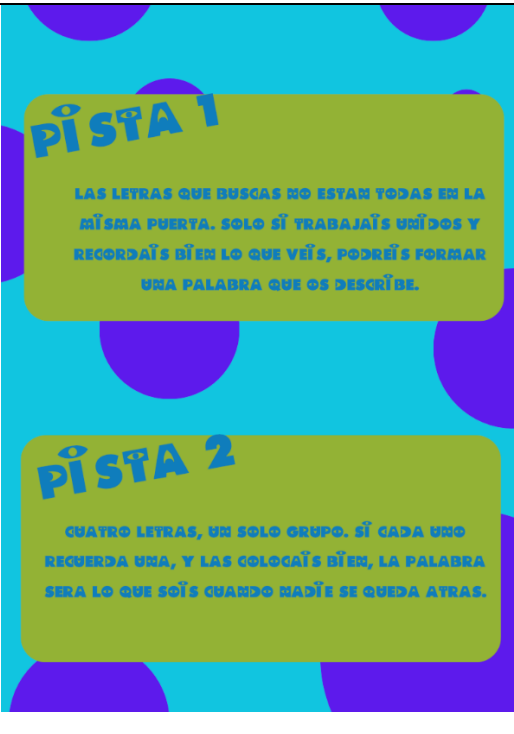
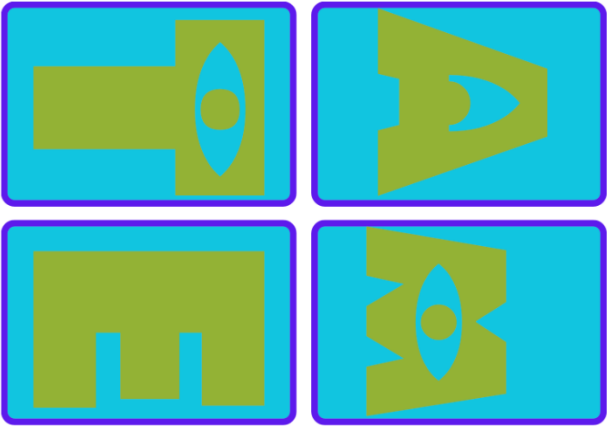
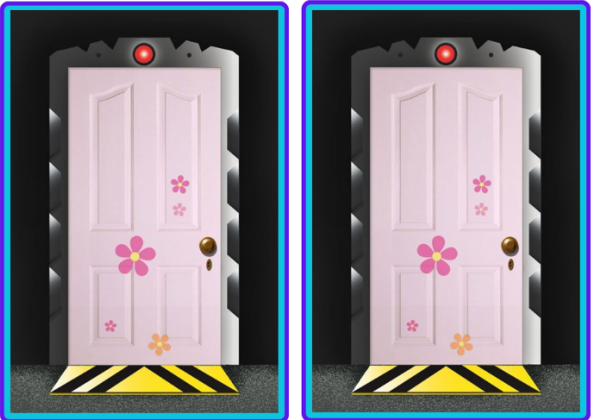





Los equipos deberéis trasladar las diferentes pelotas desde la base inicial a la base final e introducir las pelotas en las "puertas". El traslado de las pelotas solo podréis realizarlo en parejas, y podréis utilizar cualquier parte del cuerpo excepto las manos. La condición es que las pelotas no pueden caerse, si la pelota se cae, deberéis volver a la base de inicio.



En la base final, uno de los miembros de la pareja deberá lanzar la pelota a la puerta, si la encesta podrá ir a ver si hay un código en su interior, si no encesta, el otro miembro de la pareja será el que lanzará. Puede que haya puertas donde no haya código.

Las tarjetas contendrán letras y deberéis poner dichas letras en orden para formar la palabra que abre el siguiente reto. Las tarjetas no se podrán coger, tendréis que recordarlas y ordenarlas con el resto de las letras.

<p>ANEXO 12</p>	
<p>ANEXO 13</p>	
<p>ANEXO 14</p>	

ANEXO 15

RETO3 SAVE THE CITY



VÍDEO RETO 3

Los equipos deberéis salvar la ciudad, para ello deberéis desplazaros a diferentes puntos de la ciudad. El traslado a los distintos puntos de la ciudad deberéis realizarlo según las tarjetas del recorrido.

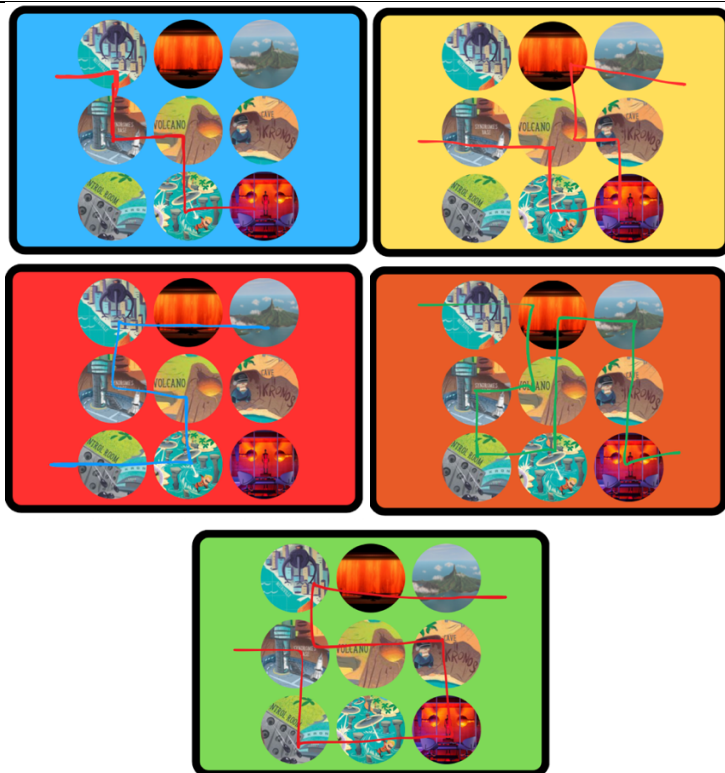
Las tarjetas estarán con diferentes colores, cada color corresponde a un tipo de desplazamiento diferente siendo BLUE side to side, RED one leg, YELLOW back zig-zag, ORANGE desplazamiento forward zig-zag y GREEN both feet together.

Cada miembro del equipo deberá colocarse en una de las estaciones y tendrá que realizar el recorrido correspondiente a su tarjeta de recorrido.

En el recorrido, solo podréis levantar una seta (correspondiente a un punto de la ciudad), si en la seta que habéis levantado hay una tarjeta, memorizo la letra que hay y ayudo al resto de compañeros a realizar los demás recorridos. Si la seta que levantáis no tiene tarjeta, tendréis que ir a otro recorrido diferente. Si un compañero está realizando dicho recorrido, o se espera o se va al que esté libre, pero no al último que ha realizado.

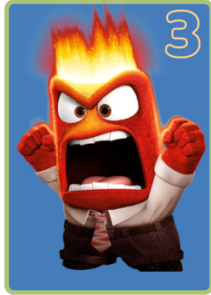
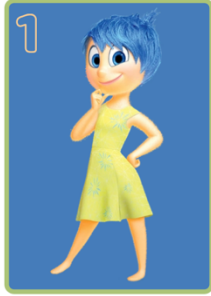
En cada uno de los recorridos, habrá letras escondidas en diferentes puntos de la ciudad. Puede que haya recorridos que no tengan letras, pero solo se comprobará realizando el recorrido y levantando las setas.

ANEXO 16



<p>ANEXO 17</p>	
<p>ANEXO 18</p>	<div data-bbox="742 517 1241 757"> <p>PISTA 1</p> <p>En los recorridos se esconde una letra, no en todos ellos podrás encontrarla. Juntas forman la palabra que define a quien salva la ciudad.</p> </div> <div data-bbox="742 898 1241 1137"> <p>PISTA 2</p> <p>Cuatro letras tiene la palabra que buscas. Solo los valientes que ayuden a los demás podrán leerla al final del camino.</p> </div>
<p>ANEXO 19</p>	<div data-bbox="762 1167 1214 1765"> <p>RETO 4: EMOTIONS LAB</p>  <p>VÍDEO RETO 4</p> <p>Debéis elegir a un miembro del equipo (por ejemplo, al Leader), este tendrá tarjetas con diferentes emociones. Cada tarjeta corresponde a una emoción vinculada a los personajes de la película y a su respectivo color (amarillo: alegría; azul: tristeza; rojo: ira; verde: asco; morado: miedo). El leader debe de crear una representación corporal y facial representando la emoción. El resto del equipo debe de adivinar la emoción en Inglés. Cada emoción correcta desbloquea un número.</p> <p>Al ordenarlos correctamente obtendréis el código que abre el siguiente reto.</p> </div>

ANEXO 20



ANEXO 21

PISTA 1

Cada emoción guarda un número. Fíjate bien en el orden en que las emociones devuelven la calma a Riley.

PISTA 2

Joy empieza la secuencia y Disgust la cierra. Si colocas en orden las emociones y te fijas en el número de letras de cada palabra, los números te abrirán la mente.

ANEXO 22



RETO 5: FLY HIGHER

Debéis recorrer las zonas del gimnasio superando los obstáculos (zigzag, bancos suecos, aros) hasta localizar los globos (pelotas de colores).

Para comprobar si un globo tiene una letra, no podéis tocarlo con las manos. Debéis lanzar suavemente una pelota de foam o un frisbee para golpearlo y que el globo gire.

Si el globo tiene una letra secreta, anotadla rápidamente en vuestra hoja de retos. Si el globo está vacío, continuad la búsqueda en la siguiente zona.

Una vez tengáis todas las letras, debéis ordenarlas para formar una palabra secreta.

¡Atención! Solo cuando hayáis formado la palabra correctamente, la última puerta del laboratorio se desbloqueará y la casa de Carl podrá elevarse de nuevo.

VÍDEO RETO 5



ANEXO 23



ANEXO 24

