

# Trabajo de Fin de Grado

## Revisión Teórica

### *“La Gamificación en Educación Física”*

#### *Grado en Maestro de Educación Primaria*

Autora: Ángela M<sup>a</sup> Luis Lorenzo

Correo: [alu0101123233@ull.edu.es](mailto:alu0101123233@ull.edu.es)

Tutora: Á. Judith Hernández Sánchez

*Junio 2020/2021*

## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Delimitación del tema.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1. ¿Qué entendemos por gamificación?.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2. El uso de la gamificación en Educación Primaria.....</b>	<b>5</b>
<b>2.3. La gamificación en Educación Física.....</b>	<b>6</b>
<b>2.4. La implantación de la gamificación.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Objetivos y preguntas de investigación.....</b>	<b>8</b>
<b>4. Método.....</b>	<b>8</b>
<b>5. Resultados.....</b>	<b>9</b>
<b>6. Discusión.....</b>	<b>15</b>
<b>7. Conclusiones.....</b>	<b>16</b>
<b>8. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>17</b>

## **Resumen**

A medida que la sociedad avanza, la educación debe adaptarse a estos cambios que se producen. Estamos ante una revolución tecnológica que supone un giro de 180° en la educación tal y como la conocíamos hace un par de años,

El área de Educación Física también debe adaptarse a estos avances que encontramos en la sociedad, por ello surge la necesidad de integrar nuevas metodologías y estrategias de enseñanza en el día a día del aula.

En este trabajo, nos hemos centrado en analizar la implantación de la gamificación como metodología de enseñanza en el área de Educación Física, ¿es realmente fructífero para el alumnado aprender jugando?

Se ha realizado una revisión bibliográfica utilizando diferentes bases de datos, como Dialnet y Scopus, acotándonos a los estudios de los últimos 6 años. Para ello hemos recurrido a buscadores como Scholar Google o el PuntoQ de la Biblioteca de la Universidad de La Laguna. En concreto, nos hemos centrado en el análisis de 10 artículos que hemos creído más relevantes atendiendo a diferentes parámetros como la metodología que han utilizado, la muestra, los aspectos que se han gamificado o los participantes.

## **Palabras claves**

Gamificación, Educación Física, Educación Primaria, Metodología.

## **Abstract**

While the society suffer changes, the education must adapt to be able to respond to that modifications. We are living a technological revolution that have changed our life, so the education has suffered that revolution too.

The Physical Education area also have to adapt to that situation, because of this emerge the need of create new methodologies and teaching strategies.

In this work, we have analyzed the implantation of the gamification as teaching strategy in Physical Education area. Is really good for the students learn playing? Various authors have mad investigation works in which they analyze the advantages and disadvantages of this method.

## **Key words**

Gamification, Physical Education, Primary Education, Methodology.

## 1. Introducción

El área de Educación Física (EF) ha estado marcada por una metodología tradicional, centrada en la competitividad y el rendimiento deportivo. En este sentido, Gómez-López et al. (2021), los estudiantes se comparan con el resto de los compañeros y compañeras, y en función de los resultados que obtienen los demás, califican su nivel. A medida que la sociedad ha ido evolucionando, también lo ha hecho la educación, pero en esta área encontramos ~~bastantes~~ aspectos que no lo han hecho.

La gamificación es una metodología que permite al alumnado aprender mientras juega. Esto es aplicable a cualquier área de conocimiento, aunque la EF se predispone a su uso debido al carácter dinámico y activo que posee, tal y como nos dice Quintero et al. (2018).

El objetivo de este trabajo es realizar una revisión de diferentes artículos que se han publicado sobre este tema y analizarlos para comprobar la efectividad de esta metodología en el día a día de un aula. Nos hemos centrado en el análisis de las publicaciones realizadas en nuestro país en los últimos seis años en las etapas de Primaria y Secundaria.

En cuanto al área de revisión, hemos decidido centrarlo en el área de EF, puesto que al estar cursando la mención de EF en el Grado en Maestro de Educación Primaria, considero importante conocer metodologías activas y novedosas que poder implementar a la hora de trabajar en el día a día de un aula. Además, creo que es importante romper las barreras del trabajo tradicional y enfocar nuestro trabajo hacia diferentes formar de presentar los contenidos para nuestro alumnado.

## 2. Delimitación del tema

### 2.1. ¿Qué entendemos por gamificación?

El término gamificación posee múltiples definiciones, ya que abarca muchos aspectos y se trabaja de diferente manera según el autor que lo proponga. Hemos seleccionado dos definiciones, que creemos son las más que se ajustan a la amplitud del término.

Una de las definiciones seleccionadas es la planteada por Durall et al. (2012), que define el término gamificación como la integración de las dinámicas y mecánicas de los videojuegos a través de cualquier soporte, digital o no, con el objetivo de aumentar la participación, motivar al alumnado y desarrollar competencias basadas en el aprendizaje para trabajar los contenidos educativos como si fuera un juego.

Por otro lado, podemos definir la gamificación como una metodología donde el profesorado elabora un conjunto de actividades de aprendizaje en base a una historia o narrativa, que incluye un conjunto del juego (Flores y Prat, 2018), que integra las dinámicas de juego a través de cualquier soporte, digital o no (Gómez, Molina y Devis, 2018), cuyo objetivo principal es involucrar al alumnado en una aventura lúdica vinculada estrechamente con su aprendizaje (Quintero, Jiménez y Area, 2018).

Además, según Leig y Vilchez (2013), podemos definir el objetivo de la gamificación como la búsqueda de la motivación, como intento de ludificar las situaciones de aprendizaje y todos los elementos.

Con la gamificación pretendemos influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío. Predispone al alumnado a participar, fomentando sus habilidades y competencias siendo una herramienta muy potente que cambia por completo la perspectiva tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo. (García-Casaus et al., 2020).

### 2.2. El uso de la gamificación en Educación Primaria

Tal y como nos dice Moyano et al. (2019), el origen de este término surge en el ámbito de los negocios, aunque dio un salto al mundo educativo con el profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación en aprendizaje. También destaca Gee (2004), que intentó mostrar la

aplicabilidad de los videojuegos en las aulas y Smith (2008), que crearon la famosa taxonomía de juegos serios.

Según Martí et al. (2013), la gamificación ayuda a los estudiantes a asumir nuevas metodologías de enseñanza, lo que supone un refuerzo para la motivación de los mismos para, de esta forma, no perder el interés y llegar a cumplir los objetivos de la educación deseados.

Debemos tener en cuenta de cara a su implantación en la Educación, su diferencia con el juego, ya que no es lo mismo implantar una metodología gamificada que trabajar a partir de juegos. Tal y como decía González (2018), se destaca la diferencia entre la gamificación con respecto al aprendizaje basado en juegos, donde los juegos ya existen y cuyas mecánicas ya están establecidas.

Según Werbach (2014) a la hora de plantear un proyecto gamificado debemos tener en cuenta los siguientes elementos:

- Dinámicos: engloban todo lo relacionado con las emociones y se encuentran en la cúspide de la pirámide.
- Mecánicos: se identifican con los retos, objetivos y acciones del juego.
- Componentes: referencian los incentivos que recibe el jugador (logros, premios o recompensas).

En definitiva, con la gamificación pretendemos influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío. Predispone al alumnado a participar, fomentando sus habilidades y competencias siendo una herramienta muy potente que cambia por completo la perspectiva tradicional de la escuela y redefine el proceso educativo. (García-Casaus et al., 2020).

### 2.3. La gamificación en Educación Física

La gamificación emerge en la EF como intento de modificar la práctica docente con la finalidad de motivar al alumnado hacia la práctica y producir aprendizajes emocionalmente significativos.

Según León-Díaz et al. (2019), la gamificación en la EF es entendida como el empleo de mecánicas y dinámicas propias de los juegos con la finalidad de motivar al alumnado durante su proceso de aprendizaje. No deja de ser una herramienta que diseña,

desarrolla y aplica actividades concretas en momentos dados para la consecución de objetivos específicos, pudiendo ser enfocada desde diferentes creencias y estilos de enseñanza.

La gamificación ha conseguido mejorar la motivación del alumnado, tanto por la EF, como por la adhesión a la práctica de la actividad física (Navarro et al., 2017), ya que los contenidos trabajados en el aula se han trasladado a la vida personal del alumnado.

Es necesario que le docente esté involucrado para conseguir y mantener la motivación durante toda la sesión propuesta (Alcaraz et al., 2018), pues se ha observado que con el paso del tiempo, el impacto inicial se diluye, hasta tal punto que una gran parte del alumnado no se siente atraído por sus dinámicas y mecánicas. (Flores y Prat, 2018).

Por lo tanto, a la hora de plantear un proyecto gamificado, el docente debe tener un papel activo y dinámico, que motive al alumnado y le haga sentir interés y curiosidad por el tema a trabajar.

En definitiva, los autores revisados, parecen apuntar hacia el aumento de la motivación con el uso de la metodología mencionada, además de favorecer una mejor adquisición de los contenidos.

#### 2.4. La implantación de la gamificación

Teniendo claro el concepto de gamificación y su aportación al ámbito educativo, debemos centrarnos en como elaborar un proyecto utilizando esta metodología, ya que según Santos-Gil (2021), los pasos a seguir para trabajar un proyecto gamificado de forma interdisciplinar son los siguientes:

1. Seleccionar los objetivos y contenidos del área de EF
2. Seleccionar los contenidos de otro área si se quiere trabajar de forma globalizada.
3. Elegir el hilo conductor o tema que se va a trabajar en el proyecto

Podemos trabajar un proyecto gamificado solo para el área de EF o podemos trabajarlo, como se menciona anteriormente, de forma interdisciplinar, que favorece la adquisición de contenidos de diferentes áreas siguiendo una misma metodología que aumente la motivación y el interés del alumnado hacia el proceso de E-A.

Esta metodología favorece la autonomía del alumnado, su capacidad para resolver problemas, las relaciones interpersonales y el aprendizaje activo a través de un método lúdico y cooperativo. Es decir, con su aplicación va a desarrollar las tres necesidades psicológicas básicas: la autonomía, la competencia y la relación con los demás. (Magaña, 2020).

### 3. Objetivos y preguntas de investigación

El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es analizar diferentes artículos publicados sobre la gamificación en el área de EF.

Queremos observar si apoya un proceso de E-A productivo para el alumnado, ya que es muy importante analizar bien una metodología antes de implantarla en un aula, asegurándonos de que será beneficiosa para el alumnado y su enseñanza, que debe ser nuestro objetivo principal como docentes. En concreto, nos centraremos en analizar sus aspectos positivos y negativo de cara a su implantación.

### 4. Método

Para poder llevar a cabo este trabajo hemos consultado las siguientes bases de datos: Dialnet, Scopus, Mendeley Data y la ERIC de EBSCO. Los motores de búsqueda utilizados han sido Scholar Google y el PuntoQ de la Biblioteca digital de la Universidad de La Laguna.

Las palabras que hemos utilizado para la búsqueda ha sido “gamificación”, “Educación Física”, “gamification”, “Physical Education”, “Physical activity”, y “Metodologías activas”.

Esto nos ha llevado a encontrar un gran volumen de artículos, en total unos 2500 artículos, hemos ido seleccionando algunos de ellos hasta quedarnos con los 10 que hemos analizado en profundidad.

Para seleccionar los artículos hemos tenido en cuenta los siguientes parámetros: año de publicación, quedándonos con 10 de los publicados en los últimos 6 años; autoría, se clasifican los autores en base a la cantidad de publicaciones que poseen acerca del tema a tratar; y, por último, el enfoque del artículo, si se ajusta a lo que pretendemos analizar y valorar en este trabajo de fin de grado.



## 5. Resultados

Los resultados obtenidos a partir del análisis de los artículos revisados se han recogido en la siguiente tabla (ver tabla 1), atendiendo a diferentes parámetros que hemos considerado relevantes.

*Tabla 1: clasificación de los artículos revisados*

<b>Autores / año de publicación</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Metodología</b>	<b>Participantes / ámbito de aplicación</b>	<b>Elementos de gamificación</b>	<b>Conclusiones</b>
Monguillot et al., (2015)	Demostrar el impacto del uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Educación Física.	Aplicación de una SA gamificada.	2 profesores de EF, 3 centros educativos de Barcelona y 99 alumnos de 2º de la ESO.	Roles, mecánicas, recompensas, misiones y dinámicas.	La gamificación se consolida como estrategia para motivar al alumnado hacia conductas saludables y de práctica regular de actividad física. Aparece como una potente herramienta para movilizar conocimientos y consolidar aprendizajes. La consecución de retos gamificados aumenta el compromiso y el rendimiento del alumnado por la práctica física.
Cesteros-Martín, (2018)	Identificar la respuesta motivacional que genera el empleo de un entorno gamificado mediado con TIC en el alumnado, valorar el grado de transferencia que puede tener la gamificación en la aplicación de lo aprendido en clase en el contexto personal del alumnado y conocer la percepción del alumnado en el desarrollo de una situación de aprendizaje gamificada mediada con TIC.	Aplicación de una SA gamificada.	3º A de la ESO en el IES Punta Larga. 25 escolares, 12 chicas y 13 chicos.	Espacio, roles, mecánicas, dinámicas, recompensas, misiones, narraciones, estéticas	Se demuestra una alta motivación intrínseca en el alumnado, el entorno creado en clase ha expandido el aprendizaje al contexto personal del alumnado, ha despertado el interés por parte del alumnado acerca del tema tratado.
Quintero-González, Jiménez, y Area-Moreira, (2018)	Creación de un entorno gamificado con el fin de potenciar los efectos positivos comunes a juegos y videojuegos, tratando de cuestionar los modelos	Aplicación de una SA gamificada.	2º de la ESO IES Güímar.	Roles, misiones, recompensas, narraciones, mecánicas, estéticas y dinámicas.	Afirman las virtudes de trabajar con un ambiente gamificado, tratando de desarrollar una estrategia de aprendizaje diferente que sea capaz de motivar e integrar al

	tradicionales de la Educación Física.				alumnado en el aula de manera dinámica.
León-Díaz, Martínez-Muñoz y Santos-Pastor, (2019)	Revisar la estrategia de aprendizaje de Gamificación en Educación Física, con la finalidad de comprender su significado.	Revisión bibliográfica.	Revisión bibliográfica.		La gamificación en EF ha aumentado en los últimos años, se identifican nuevas metodologías que utilizan los juegos en todos los ambientes educativos, tratándose de una tendencia emergente.
Escaravajal, y Martín-Acosta, (2019)	Revisar, recopilar y analizar la bibliografía relacionada con la gamificación en el área de Educación física.	Revisión bibliográfica.	Revisión bibliográfica.		La gamificación se ha incorporado recientemente al ámbito de EF, aunque cada vez es más utilizada debido a los buenos resultados que presenta. En Primaria y Bachillerato es donde menos trabajos existen publicados.
Rodríguez-Parra et al. (2020)	Trabajar las Habilidades Motoras Básicas empleando elementos lúdicos en las aulas de Educación Física, así como mostrar una propuesta de intervención educativa llevada a cabo en Educación Primaria.	Aplicación de una SA gamificada.	48 alumnos de 5º Primaria. Se dividió en dos grupos, uno en el que se aplica la gamificación y otro en el que se trabaja de forma tradicional.	Roles, dinámicas, mecánicas, recompensas, narraciones y estéticas.	El alumno genera una motivación extra cuando se trabaja con metodologías gamificadas, esto potencia un proceso de enseñanza-aprendizaje más productivo. En este caso, el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas, mejora con el uso de la gamificación. El alumno es más autónomo a la hora de crear su propio aprendizaje.
Magaña (2020)	Fomentar la actividad física a través de las nuevas tecnologías con una propuesta gamificada, utilizar una dinámica diferente e innovadora para motivar y despertar la curiosidad en el alumnado, favoreciendo un aprendizaje activo, despertar el interés por el juego, implicar a las familias en la asignatura, inculcar la importancia del trabajo cooperativo y promover la adquisición de hábitos saludables.	Aplicación de una SA gamificada.	3º a 6º de Primaria en el CEIP San José (Segovia). 107 alumnos en total.	Temática, espacios, tiempo, roles, narraciones, mecánicas, dinámicas, estética, recompensas, logros y misiones.	El alumnado se mostraba entusiasmado e implicado en el aprendizaje. Al incorporar estrategias, mecánicas y dinámicas propias del juego, se favorece que el alumnado no tema al fracaso, ya que se ofrecen múltiples oportunidades e intentos para poder superar los retos. Además se

					concluyó que la carencia de diversión en las clases de EF duplica la posibilidad de abandono de la actividad física tanto dentro como fuera de las aulas.
(Magaña et al., 2020)	Fomentar la actividad física a través de las TIC y las propuestas gamificadas. Despertar el interés por el juego. Implicar a las familias en la asignatura de E.F. y concienciarles de la importancia de unos buenos hábitos alimenticios.	Aplicación de una SA gamificada.	3º a 6º de Primaria en el CEIP San José (Segovia). 107 escolares.	Narración, misiones, roles, retos, estética, dinámica y mecánica.	Alumnado motivado, implicado en el aprendizaje. Se ha despertado el interés por el juego, asumiendo un rol activo, tanto de manera individual como cooperativa.
(García-Casaus et al., 2021)	Introducir en el aula de la gamificación como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Guía para aplicar un proyecto gamificado.			En este artículo podemos encontrar una guía para introducir la gamificación en el aula, lo que supone una ayuda para poder introducirla de la manera más satisfactoria posible en cuanto a los resultados del proceso de E/A.
Santos-Gil. (2021)	Desarrollar un proyecto globalizado utilizando la gamificación con estrategia de enseñanza principal.	Aplicación de una SA gamificada interdisciplinar.	1º y 2º de Primaria	Narración, recompensas, misiones, roles, dinámicas, mecánicas, estéticas, retos y logros.	Este proyecto ha sido un éxito a la hora de motivar al alumnado hacia la práctica de la Educación física. Ha aumentado la predisposición al aprendizaje, el desempeño del alumnado en las tareas y el interés por la práctica de actividad física. Además, ha ocasionado la mejora del grupo en otras área del currículo suponiendo un éxito en el fomento del aprendizaje globalizado.

En una primera búsqueda obtuvimos 2500 artículo, pero cerramos la selección y nos quedamos con 10 artículos, entre los que podemos encontrar 7 trabajos de investigación y 3 trabajos de revisión teórica, como podemos observa en la figura 1.

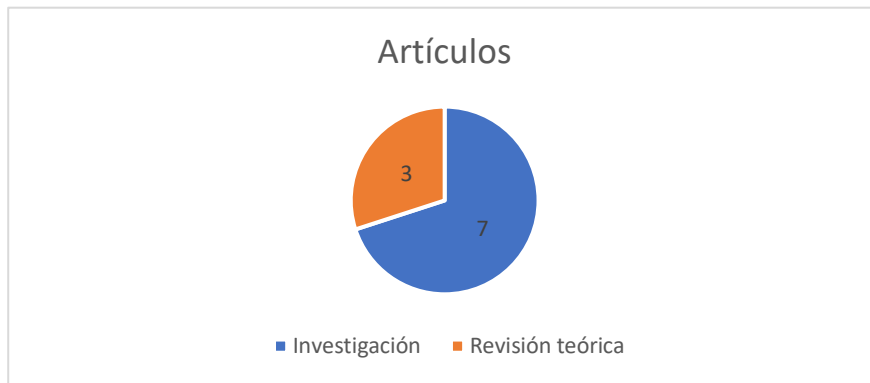


Figura 1: artículos revisados.

En los 7 trabajos de investigación se han realizado puestas en práctica de diferentes Situaciones de Aprendizaje en las que se gamifica alguna situación del área de EF. Entre ellos, en la figura 2 podemos observar que 4 de ellos se han puesto en práctica en Educación Primaria, en los niveles de 3º a 6º de Primaria. Mientras que, tres de ellos en Educación Secundaria, dos en el nivel de 2º de la ESO y uno en el nivel de 3º de la ESO.

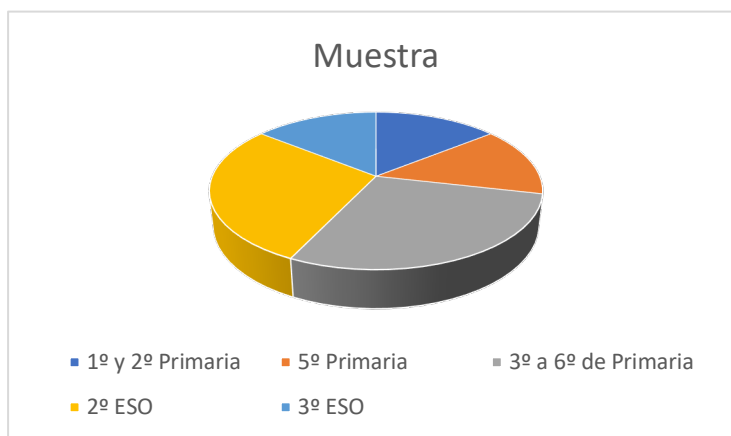


Figura 2: muestra de los artículos de investigación.

A partir de aquí, hemos analizado que el primer artículo publicado en España ha sido en el año 2015 por Monguillot et al, que ha obtenido las siguientes conclusiones a partir de su investigación:

*“Se ha podido comprobar que la gamificación se consolida como estrategia para motivar al alumnado hacia conductas saludables y de práctica regular de actividad física.”*

A partir de aquí, se han publicado diversos artículos en España, aunque hemos observado que en la actualidad este tema está en auge, puesto que se ha somos conscientes

de que la respuesta del alumnado ante situaciones gamificadas es bastante positiva para el proceso de E-A, además el número de artículos publicados ha aumentado, como los publicados por Santos-Gil (2021). Aunque en este trabajo solo nos hemos centrado en revisar las publicaciones del área de EF, se han publicado variados artículos que tratan este tema diferentes ámbitos de la Educación, como Molina-García et al. (2021) o Elles et al. (2021), que se centran en la enseñanza del inglés y las matemáticas respectivamente.

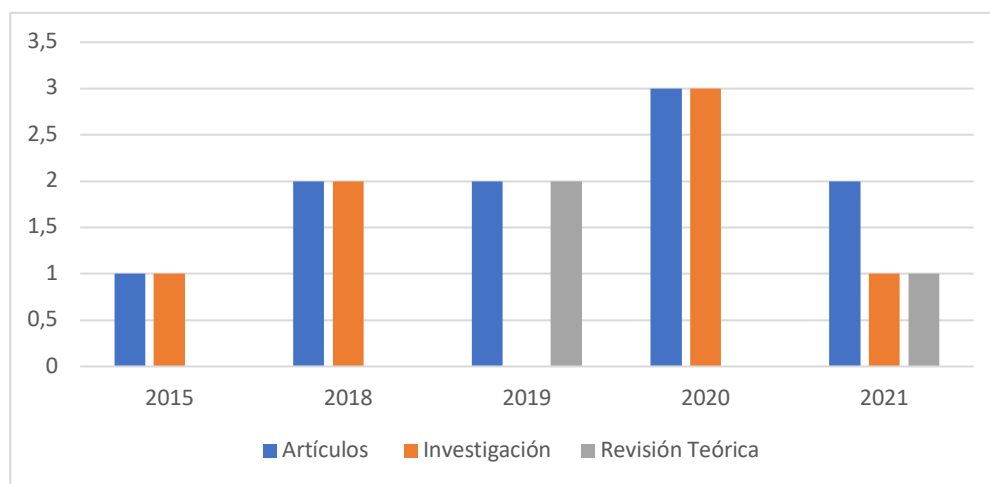


Figura 3: Artículos revisados por años.

Los resultados obtenidos hasta la fecha en los artículos seleccionados que hemos analizado evidencian el potencial de la gamificación como estrategia de aprendizaje emergente en educación, ya que, cada vez más docentes deciden utilizarla en sus aulas debido a los resultados positivos que esta ha mostrado para el alumnado.

Consideramos que la gamificación no solo afecta a nivel cognitivo en el alumnado, sino que también les aporta mayor motivación e implicación a nivel afectivo en las clases de EF. Tal y como comprobó Quintero et al. (2018) investigación, el alumnado es capaz de involucrarse mucho más en la asignatura. No solo en esta investigación quedó demostrado, en Educación Secundaria, Quintero et al. (2018) y Cesteros-Martín (2018) han llegado a dicha conclusión, trabajar de forma gamificada aumenta el interés y la motivación del alumnado por la asignatura. En cuanto a Primaria, Rodríguez-Parra (2020), Magaña (2020), Magaña et al. (2020) y Santos-Gil (2021), también han demostrado que la aplicación de esta metodología hace que el alumnado se muestre más involucrado y motivado a la hora de aprender.

Además, también podemos hablar sobre la hibridación de la gamificación con el aprendizaje cooperativo, que ha permitido que el alumnado se mostrara sensible a las

conductas prosociales de tolerancia y colaboración, por lo que también estamos trabajando en el plano social a la hora de gamificar. (Quintero et al., 2018).

De los autores que hemos analizado, Santos-Gil (2021), entre otros, afirma que la gamificación ha mejorado los resultados del área, la predisposición al aprendizaje, el desempeño del alumnado en las tareas y el interés por la práctica de actividad física. Es una herramienta esencial para la mejora de los proceso de enseñanza y aprendizaje.

En cuanto a los aspectos que se han gamificado en los trabajos de investigación analizados, hemos observado que los aspectos más importantes a la hora de gamificar son los roles, la mecánica, la dinámica y las recompensas, ya que son los aspectos que todos los autores tienen en cuenta a la hora de gamificar. Hay otros elementos, como las recompensas o la estética que también se han repetido en algunos artículos, como en el realizado por Quintero et al. (2018) en Educación Secundaria, o el realizado por Magaña (2020) en Primaria.

Por otra parte, en las investigaciones analizadas, también se ha concluido que la gamificación no solo favorece el rendimiento dentro del aula, sino que también fomenta una conducta saludable por parte del alumnado y un incremento en la práctica del deporte fuera del contexto escolar. A esta conclusión ha llegado Monguillot et al (2015), Cesteros-Martín (2018), Escarvajal y Martín-Acosta (2019), Magaña (2020) y Santos-Gil (2021).

Por último, destacar que utilizando esta metodología, Magaña (2020) afirma que el alumnado no le teme al fracaso, ya que como se aprende jugando, el alumnado no se siente evaluado constantemente, esto pasa a un segundo plano, centrándose en la diversión que siente al aprender.

## 6. Discusión

Se ha visto que la implantación de esta metodología favorece el carácter dinámico y activo de las clases de EF. Además, aumenta la motivación y la predisposición del alumnado hacia los contenidos que se intentan implantar.

Considero, que es importante utilizar metodologías de este estilo en el aula para mantener la atención y la motivación del alumnado en el aula, ya que muchas veces la falta de interés y de diversión propicia el abandono y el rechazo hacia el aprendizaje, tal y como dice Magaña (2020). Esto es aplicable a cualquier área de enseñanza, no solo en el área de EF.

Por otra parte, creo que es importante destacar el éxito que supone trabajar de forma globalizada a la hora de implantar esta metodología, pues al trabajar utilizando la misma temática, roles, recompensas, finalidad, etc. el alumnado se muestra más motivado y los resultados del proceso de E-A serán más fructíferos. Esto ha quedado demostrado en la investigación realizada por Santos-Gil (2021).

He de destacar también que el rol del profesor cambia, pasa de ser un transmisor de la información, a ser un guía en la propuesta, es decir, el alumnado pasa a ser el protagonista en la creación de su aprendizaje, lo que resulta beneficioso respecto a la forma de aprender, ya que es importante recordar que no todos aprendemos de igual manera. Tal y como demuestran Rodríguez-Parra et al. (2020) y Magaña et al. (2020) en sus respectivas investigaciones.

Respecto al objetivo de este trabajo, creo que se ha visto reflejado en el análisis que la gamificación ayuda a la adquisición de los contenidos de forma dinámica y aumenta la motivación del alumnado, lo que provocará mejores resultados académicos, no solo en el área de EF, sino en su rendimiento académico de forma general. Esto lo podemos observar en los resultados de las Situaciones de Aprendizaje que han implantado Monguillot et al. (2015) y García-Casaus et al. (2021), los que han conseguido cumplir con los objetivos que se han propuesto en cada uno de los trabajos.

Aunque trabajar la gamificación posee numerosas ventajas, también posee algunas desventajas, sobre todo para el profesorado, ya que la carga de trabajo que supone es bastante mayor que si se utilizaran otras metodologías. En la tabla 1 podemos encontrar todos los elementos que se deben modificar para adaptarlos a la gamificación, toda la preparación de estos materiales supone un incremento del volumen de trabajo para el

docente. Ya que los resultados obtenidos por Magaña et al. (2020) han sido satisfactorios, pero entre sus conclusiones destacan el gran esfuerzo que supone trabajar con proyectos que utilicen esta metodología.

En discusión, trabajar de forma gamificada supone un giro de 180° en la forma de impartir clase, pero supone recoger unos resultados muy positivos en el alumnado. Es por esto que debemos fomentar su uso de manera frecuente en las aulas, sobre todo de Educación Primaria, donde supone una forma divertida de aprender para el alumnado, centrada en sus intereses e inquietudes. Ya que esto favorece que se aumente el interés de forma general por el área, tal y como explica Cesteros-Martín (2018).

## 7. Conclusiones

Podemos concluir que la gamificación aumenta la motivación y provoca un aprendizaje más significativo y duradero en el alumnado.

Además, cambia el rol del profesor que pasa a ser un transmisor de la información a ser un guía encargado de ayudar al alumnado en la construcción de su propio aprendizaje.

Por último, destacar que se aumenta la probabilidad de obtener resultados positivos si se trabaja de forma globalizada con el resto de asignaturas que se trabajan en la etapa Primaria.

Para concluir, consideramos que los objetivos del trabajo se han cumplido ya que hemos realizado la revisión y análisis de los artículos publicados en nuestro país en los últimos seis años, a partir de los que hemos obtenido resultados que muestran los beneficios de trabajar con la gamificación en el aula.



## 8. Referencias bibliográficas

- Alcaraz, V., Sánchez, A. J., y Grimaldi, M. (2018). El gran juego salvando a gea: gamificación y nuevas tecnologías en actividades físicas en medio natural. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 9(54), 148-158. Recuperado de [https://emasf.webcindario.com/El\\_gran\\_juego\\_%20salvando\\_a\\_Gea\\_gamificacion\\_en\\_el\\_medio\\_natural.pdf](https://emasf.webcindario.com/El_gran_juego_%20salvando_a_Gea_gamificacion_en_el_medio_natural.pdf)
- Area, M. (2017). La metamorfosis del material didáctico digital tras el paréntesis Gutenberg. *RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(2), 13–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.13>.
- Batet, L. A. (2016). " Epic clans": gamificando la educación física. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (51), 67-73.
- Carpena, N., Cataldi, M., y Muñiz, G. (2012). En busca de nuevas metodologías y herramientas aplicables a la educación. Repensando nuestro rol docente en las aulas [In search of new methodologies and tools applicable to education. Rethinking our teaching role in the classroom].
- Carrión-Salinas, G.A. (2017). Gamificación en educación primaria. Un estudio piloto desde la perspectiva de sus protagonistas. Trabajo Fin de Máster. Loja: Universidad Técnica Particular de Loja.
- Durall, E., Gros, B., Maina, M., Johnson, L. y Adams, S. (2012). *Perspectivas tecnológicas: educación superior en Iberoamérica 2012-2017*. Austin, Texas: The New Media Consortium Echeburúa,
- Elles, L. M., y Gutiérrez, D. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la gamificación como estrategias de enseñanza–aprendizaje a través de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica secundaria. *Revista de la Asociación Interacción Persona Ordenador (AIPO)*, 2(1), 7-16.
- Escarvajal, J. C. y Martín, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en educación física. *Revista iberoamericana de ciencias de la actividad física y del deporte*, 8(1), 97-109.
- Escudero-Sanz, D. (2009). La Educación Física y su influencia en la formación integral del hombre para la vida. *Revista Digital EF Deportes*, 131, 1.
- Fernández, J. (2018). De los desafíos físicos cooperativos a las Educoop-Escape rooms. En actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Avilés.

- Flores, G. y Prat, M (2018). "X-Vic: corre y vuela sobre los pirineos". Un proyecto gamificado y cooperativo en educación superior. En actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Avilés.
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., y Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Aljibe.
- Guerrero, L. (2017). El bádminton a través de la gamificación. *Revista Digital Educativa de Ampe Asturias*, (19), 45-50.
- Gómez, F., Molina, P., y Devís, J. (2018). Los videojuegos como materiales curriculares: una aproximación a su uso en Educación Física. *Retos*, 34, 305-310.
- Gómez-López, M., Hernández, A. M., y Granero-Gallegos, A. (2021). Satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con el miedo al fallo según el género y la práctica físico-deportiva extraescolar de los estudiantes de Educación Secundaria. *Estudios Pedagógicos*, 47(1), 303-322.
- González (2018). El Jedi de la Educación Física. En actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Avilés.
- González, C., Zurita, C., Monguillot, M., y Almirall, L. (2015). Experiencias colaborativas para desarrollar hábitos saludables en Educación Física. *Revista Tándem*, (48), 37-45. Recuperado de <https://www.grao.com/es/producto/experiencias-colaborativas-para-desarrollar-habitos-saludables-en-educacion-fisica>
- Hortigüela, A., Hernando, A. y Pérez, A. (2018). El Escape Room: Una Propuesta Cooperativa con Infinidad de Posibilidades en Educación Física. En actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Avilés.
- Informe Horizon (2014). Higher Education Edition. Austin, Texas, Estados Unidos: The New Media Consortium.
- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of learning and Instruction*. San Francisco, CA: John Wiley.
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., y Santos-Pastor, M. L. (2019). Gamificación En Educación Física: Un Análisis Sistemático De Fuentes Documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 110–124.

- Martí, J., Queiro, C., Méndez, E. y Giménez, E. (2013). *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial*, Valencia, España.
- Monguillot, M., Arévalo, C., Zurita, C. Almiral, L. y Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física/Play the Game: gamification and healthy habits in physical education. *Apunts. Educació física i esports*, (119), 71-79.
- Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., y Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730.
- Mora-González, J., y Martínez-Téllez, B. (2015). Los Juegos del Rojas: el aula en llamas. *Habilidad Motriz*, (44), 32-45. Recuperado de [https://docs.wixstatic.com/ugd/28d333\\_934300669e7e4a809baa9c08d57f7a23.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/28d333_934300669e7e4a809baa9c08d57f7a23.pdf)
- Moyano, B. C., Morató, M. M., y Santos, J. (2019). La Gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*, 21.
- Navarro, D., Martínez, R. y Pérez, I. J. (2017). El enigma de las 3 efes: Fortaleza, fidelidad y felicidad. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 419, 73-85.
- Pérez, I.J. y Rivera, E. (2017). Formar docentes, formar personas: análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificación. *Signo y Pensamiento*, 36(70), 112-129.
- Pérez, I.J., Rivera, E., Delgado, M. (2017). Mejora de hábitos de vida saludables en alumnos universitarios mediante una propuesta de gamificación. *Nutrición Hospitalaria*, 34, 942-951.
- Pérez, I.J., 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* 17(66), 243-260.
- Pérez-López, I. J., Rivera, E., y Delgado-Fernández, M. (2017a). Mejora de hábitos de vida saludables en alumnos universitarios mediante una propuesta de gamificación. *Nutrición Hospitalaria*, 34(4), 942-951. Doi: <http://dx.doi.org/10.20960/nh.669>
- Piña, A. J., Ceada, Y., Andújar, J. M., Irigoyen, E., Gómez, V., y Artaza, F. (2015). Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de

- gamificación. En Actas de las XXXVI Jornadas de Automática, España, Bilbao: Comité Español de Automática. Recuperado de <https://www.ehu.eus/documents/3444171/4484747/77.pdf>
- Quintero, L., Jiménez, F. J., y Moreira, M. A. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 343-348.
- Quintero, L., Jiménez, F. J., y Moreira, M. A. (2018). Claves para la integración y el uso didáctico de los dispositivos móviles en las clases de Educación Física. *Acciónmotriz*, (20), 17-26.
- Reig, D., y Vílchez, L. F. (2013). Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas. Fundación Telefónica.
- Santos-Gil, J. (2021). Desarrollo de un Proyecto de Gamificación y Aprendizaje Globalizado en Educación Física. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(2), 53-67.
- Smith, P. (2008). Serious Games 101. *Rta. Nato. Int*, 1-12.
- Trillo, A., Palomares, J., Gonzáles, T. y De las Heras, E. (2018). Proyecto MAR- VEF: Equipo de Superhéroes y Superheroínas. En actas del XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Avilés.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business.