

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Gamificando en educación física: Nuevas praxis para
la motivación discente en una cooperativa de
enseñanza

Jesús López Belmonte

Santiago Pozo Sánchez

Antonio José Moreno Guerrero.

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

Gamificando en educación física: Nuevas praxis para la motivación discente en una cooperativa de enseñanza

Jesús López Belmonte. Grupo de investigación AREA (HUM-672).
jesuslopezbelmonte@gmail.com

Santiago Pozo Sánchez. Centro Concertado Beatriz de Silva.
santiagopozosanchez@gmail.com

Antonio José Moreno Guerrero. Grupo de investigación AREA (HUM-672).
ajmoreno@ugr.es

1. Introducción

En la actualidad, nos encontramos ante una continua transformación de la educación debido al profundo desarrollo tecnológico y a la importancia que ocupa la tecnología en nuestra vida diaria. Los docentes relacionados con la educación física no deben hacer caso omiso a las corrientes pedagógicas más actualizadas y deben adaptar sus metodologías para que puedan funcionar de forma óptima con los discentes de hoy en día.

Dentro del currículo de educación secundaria, la Educación Física se erige como una de las piezas del engranaje que contribuye al desarrollo discente. El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, establece que uno de los objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria es el de “Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte” (p. 178).

El citado Real Decreto 1105/2014 añade, por otra parte, que la asignatura de Educación Física tiene como objetivo el desarrollo de la motricidad tanto a nivel práctico como teórico para que los alumnos comprendan la competencia motriz de manera global, a la vez que integran en su puesta en práctica destrezas transversales como la cooperación, el respeto por las reglas y la práctica del juego limpio. Por otra parte, la Educación Física fomenta la adquisición de “hábitos responsables de actividad física regular y la adopción de actitudes críticas ante prácticas individuales, grupales y sociales no saludables, fundamentalmente en lo relacionado con las enfermedades de origen cardiovascular” (p. 480).

Las alternativas más actualizadas para la optimización del proceso metodológico en la asignatura de Educación Física sitúan a la gamificación como una alternativa a tener en cuenta. Kapp (2012) define a la gamificación como la utilización de mecanismos propios de los juegos en ámbitos que en los que, tradicionalmente, no se han utilizado, de forma que se produce un aumento de la motivación y de la colaboración entre los participantes. En una línea similar, Ramírez (2014) añade que éstas mecánicas de juego suelen estar orientadas a las estrategias utilizadas, incluso a aquellas relacionadas con el pensamiento lúdico.

Prieto, Díaz, Monserrat y Reyes (2014) señalan que la utilización de una metodología gamificada implica, en primer lugar, el estudio de los temas a tratar y el estudio de la forma de gamificación de dichos temas, aludiendo al cuestionario en línea en hoja de datos como una de las opciones más eficaces.

Valderrama (2016) añade que la utilización de técnicas gamificadas implica la necesaria realización de un estudio previo que permita descubrir dónde residen las claves de la motivación, para diseñar pruebas que consigan captar la atención de los jugadores, teniendo en cuenta la individualidad de cada uno de los individuos que intervienen en el juego

De esta forma, un currículum fundamentado en las bases de la gamificación permite conseguir un alto nivel de interés discente, evitando la monotonía del proceso de aprendizaje del alumno (Yunyongying, 2014). En esta línea, Pérez, Rivera y Trigueros (2017) añaden que las propuestas gamificadas ayudan establecer un clima lúdico y armonioso que contribuye al uso de metodologías en las que el alumno es el encargado de construir su propio aprendizaje.

Los estudios realizados por Villalustre y Del Moral (2015) comprobaron que las estrategias de gamificación ayudaron a los discentes al trabajo colaborativo, a la autonomía para el diseño de proyectos, a la mejora de la creatividad y a la competencia analítica, además de servirle como sustento para una mejor temporalización y planificación del trabajo.

Por otra parte, resulta crucial destacar el papel que las cooperativas de enseñanza están jugando en el panorama educativo actual. Las cooperativas de enseñanza son centros educativos que buscan mejorar la educación del Estado mediante unos estándares altos de calidad, vanguardia y eficiencia, siendo su capital humano uno de sus principales pilares (Fuentes, Lorenzo y Corchón, 2002).

Además, Fernández-Blanco (2000) añade que las cooperativas de enseñanza conocen la importancia del esfuerzo realizado por los docentes que la integran y la necesidad de un plan organizativo eficiente que impulse a las acciones de la cooperativa hacia prácticas óptimas.

Partiendo de la base establecida por López y Fuentes (2018), las cooperativas de enseñanza están viviendo en la actualidad un importante impulso debido a que centran sus esfuerzos en proyectos educativos basados en la innovación y en la aplicación de las TIC. De esta forma, las cooperativas de enseñanza se erigen como centros educativos idóneos para implantar metodologías gamificadas.

2. Metodología

2.1. Objetivo

El objetivo de este estudio se centra en conocer el grado de implicación de los alumnos en la realización de tareas gamificadas dentro de la asignatura de Educación Física. De esta forma, se podrá poner en perspectiva las diferencias que los alumnos vivencian con respecto a una metodología tradicional para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Educación Física.

2.2. Sujetos de estudio

El proceso investigador se ha llevado a cabo tomando una muestra de 80 alumnos de una cooperativa de enseñanza de la Ciudad Autónoma de Ceuta: el Centro Concertado Beatriz de Silva. Los alumnos de la muestra cursan los cuatro cursos correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

2.3. Instrumento

Siguiendo un método cuantitativo, se utilizó un cuestionario de naturaleza *ad hoc* para la recogida de datos. El cuestionario empleado consta de un total de 23 ítems de respuesta cerrada, cuyas respuestas siguen el patrón de escala tipo Likert, con valores entre 1 y 4 (siendo “nada” el valor más bajo, “poco” y “solo en parte” los valores intermedios y “bastante” el valor más alto). Para un mayor control sobre los resultados, los ítems del cuestionario se clasificaron en cuatro dimensiones, tal y como se refleja en la tabla 1.

Dimensión	Ítems
Sociodemográfica	5
Perspectiva inicial del alumnado	6
Perspectiva durante la gamificación	5
Perspectiva final del alumnado	7

Tabla 1. Dimensiones del cuestionario.

Fuente: Elaboración propia.

2.4. Procedimiento

El primer paso de la investigación fue solicitar al equipo directivo de la citada cooperativa de enseñanza los permisos necesarios para la realización del proceso investigador. Con el consentimiento del equipo directivo, se acudió al centro en cuestión para informar de forma personal sobre el objetivo de la investigación y las tareas a realizar por parte de los aplicadores y de los sujetos de la muestra.

Para facilitar la gestión de los resultados se nombró a un coordinador dentro del claustro docente para servir de enlace entre el centro y el equipo de investigación. Tras este proceso de organización, el equipo de investigación confeccionó el cuestionario de la investigación y se le trasladó al coordinador del centro educativo, con el que se acordó un cronograma de sesiones para su realización.

Posteriormente, se creó un espacio dentro del servicio de alojamiento de archivos Google Drive para volcar toda la documentación de la investigación. Además, se facilitó al coordinador un enlace para la realización de los cuestionarios mediante los ordenadores que el centro dispone. El tiempo medio empleado para la realización del cuestionario fue de 16 minutos.

2.5. Resultados

Los resultados obtenidos se presentan a continuación en formato gráfico y apoyados de su respectiva interpretación.

En lo concerniente al género, no se observan diferencias reseñables en la muestra, resultando una distribución equitativa en el número de mujeres y hombres, tal y como puede observarse en la figura 1.

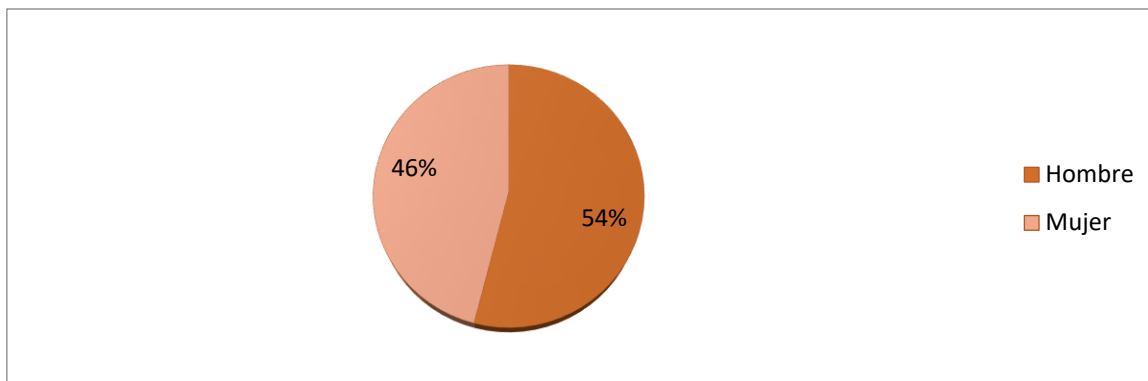
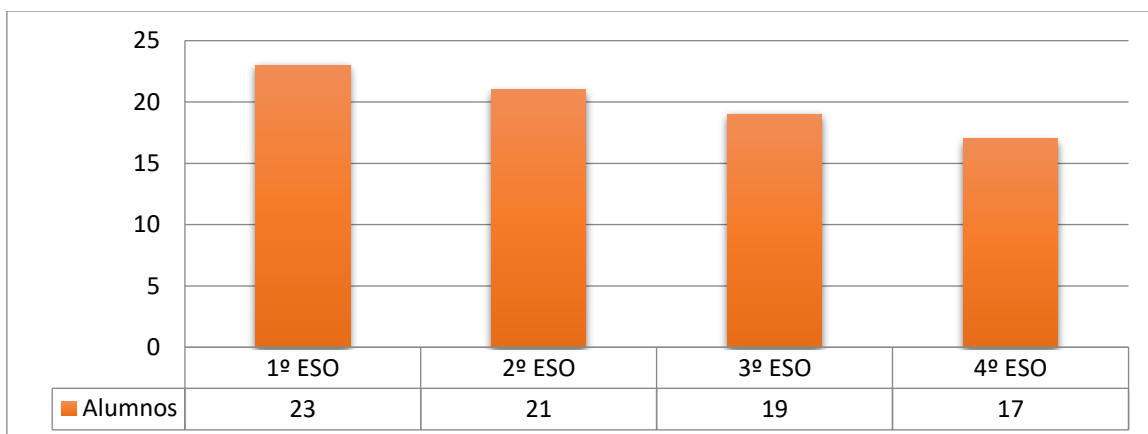


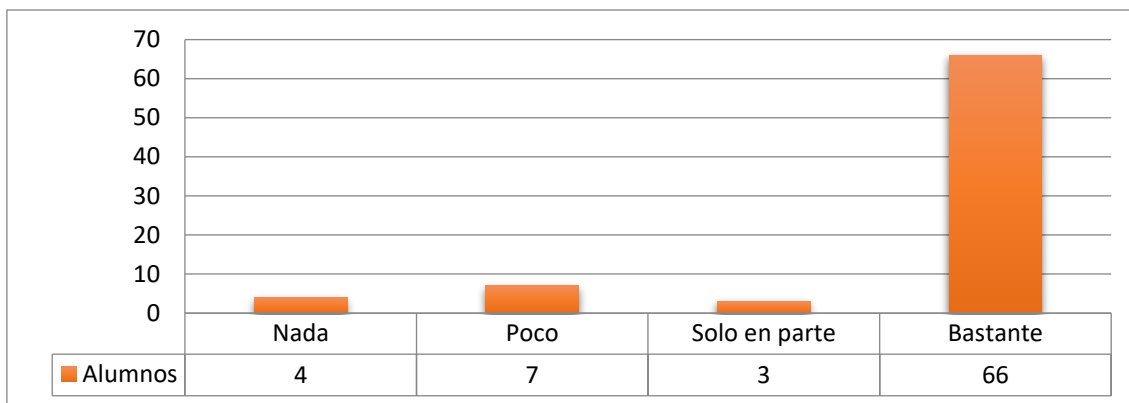
Figura 1: Género de los discentes.
Fuente: Elaboración propia.

La gráfica 1 muestra la distribución del alumnado en relación con el curso académico en el que se encuentra, mostrando una ratio ligeramente mayor en los primeros cursos de Educación Secundaria Obligatoria.



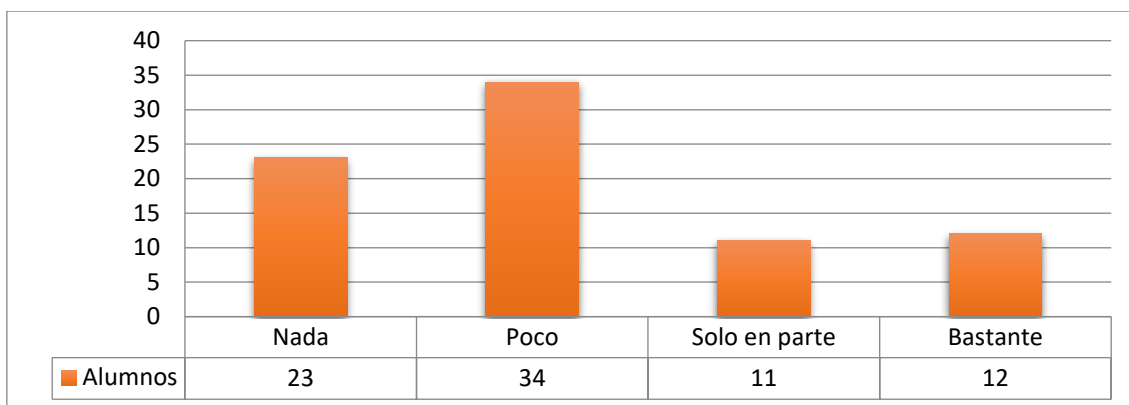
Gráfica 1: Curso académico de los alumnos.
Fuente: Elaboración propia.

Los discentes manifestaron haber experimentado un aumento de la motivación, ya que 66 alumnos consideraron que las actividades gamificadas contribuyeron “bastante” a mejorar su atención en clase. Los alumnos que no manifestaron interés hacia la gamificación forman una reducida parte de la muestra, tal y como se observa en la gráfica 2.



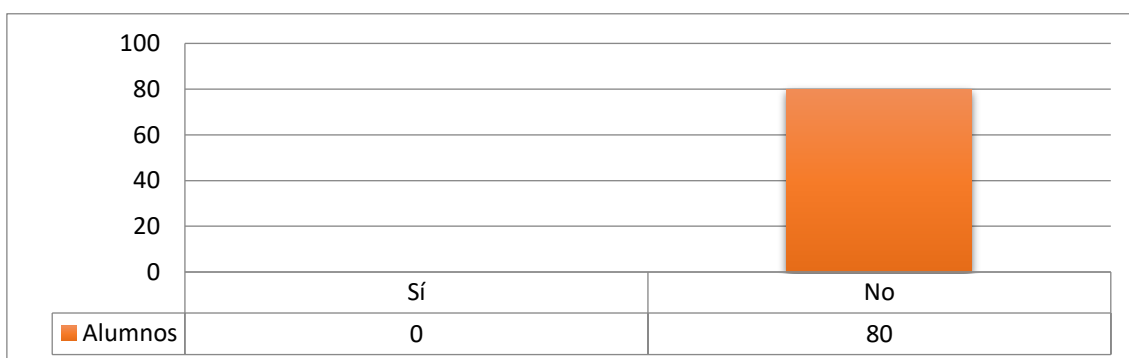
Gráfica 2: Aumento de la motivación y la atención
Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a los resultados en la mejora de la planificación del trabajo y la temporalización de las tareas, la mayor parte de la muestra manifestó “poco” (n=34 alumnos) y “nada” (n=23 alumnos), como puede observarse en la gráfica 3.



Gráfica 3: Mejora de la temporalización y la planificación
Fuente: Elaboración propia.

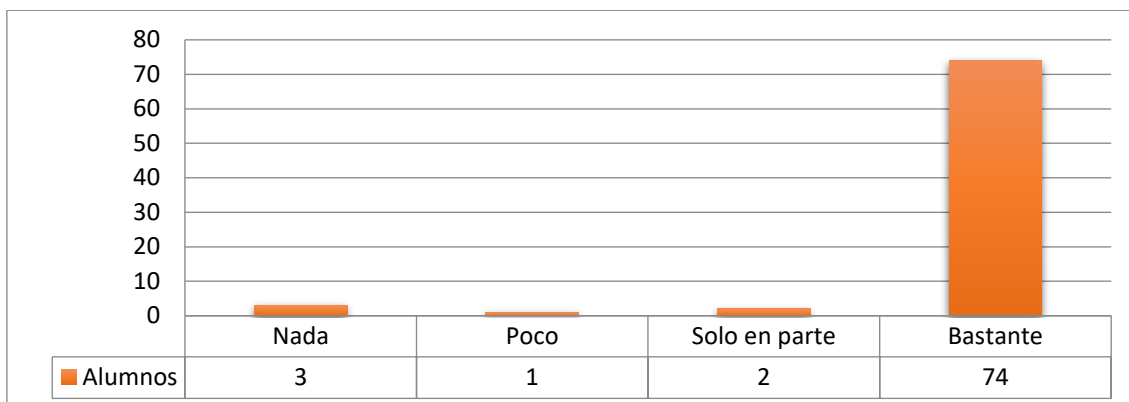
Los datos presentados en la gráfica 3 muestran que ningún alumno de la muestra había realizado este tipo de experiencias de gamificación con anterioridad.



Gráfica 4: Experiencias previas de gamificación
Fuente: Elaboración propia.

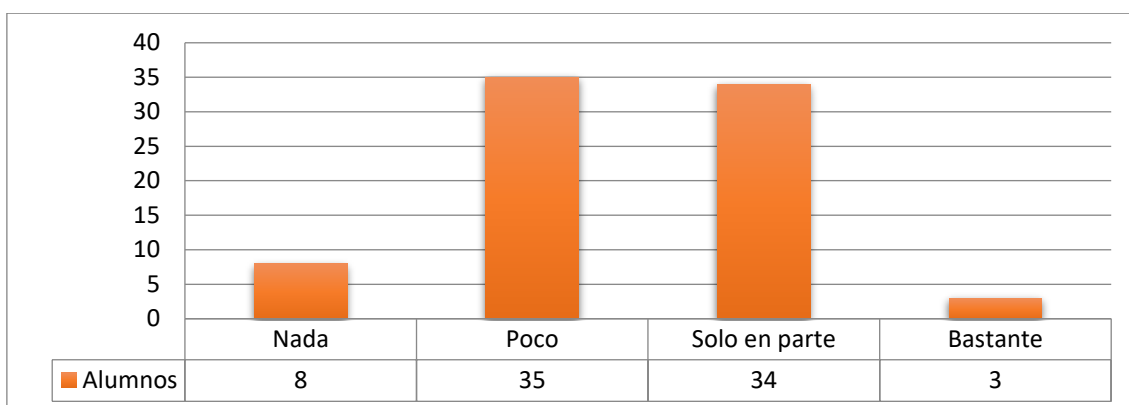
La gráfica 5 muestra el grado de interés que han manifestado los alumnos por volver a vivenciar experiencias de gamificación en su proceso de enseñanza y

aprendizaje. Casi la totalidad de la muestra (n=74 alumnos) manifestó tener “bastante” interés en repetir este tipo de tareas innovadoras.



Gráfica 5: Interés en repetir la experiencia de gamificación
Fuente: Elaboración propia.

En lo concerniente a la motivación presentada por parte del alumnado en la realización de pruebas de evaluación bajo un enfoque gamificado, los resultados obtenidos manifiestan que la muestra se decanta por los valores intermedios, repartidos en su mayoría entre “poco” (n=35 alumnos) y “solo en parte” (n=34 alumnos), como puede observarse en la gráfica 6.



Gráfica 6: Interés en las pruebas de evaluación gamificadas
Fuente: Elaboración propia.

3. Discusión y conclusiones

Los resultados de la investigación han puesto de manifiesto que casi la totalidad de los alumnos de la muestra que realizaron la experiencia gamificada presentaron un alto nivel de motivación y atención. Estos resultados son similares a los obtenidos por Kapp (2012), ya que la gamificación produce un aumento de la motivación en contraposición a las metodologías más tradicionales.

Los estudios realizados por Valderrama (2016) señalaron que la utilización de técnicas gamificadas implica el diseño de pruebas que consigan captar la atención de los jugadores. Sin embargo, los resultados obtenidos en el presente estudio ponen de manifiesto que la motivación del alumnado en la realización de las pruebas de evaluación ha sido escasa. Sería interesante, como futura línea de investigación,

indagar en los condicionantes que repercuten en la motivación discente durante las pruebas de evaluación de un enfoque metodológico gamificado.

En la línea de lo expuesto por Yunyongying (2014), la gamificación permite evitar la monotonía del aula y aumentar el interés discente, ya que los resultados de la investigación han puesto de manifiesto que casi la totalidad de los discentes mostraron tener bastante interés en repetir este tipo de tareas innovadoras.

Los resultados han manifestado que los alumnos de la muestra no habían realizado con anterioridad actividades bajo un enfoque gamificado, a pesar de que en las investigaciones de López y Fuentes (2018) y Fuentes, Lorenzo y Corchón (2002) se afirma que las cooperativas de enseñanza buscan ofrecer una enseñanza de calidad basada en la innovación y en la aplicación de las TIC.

A pesar de los resultados obtenidos por Villalustre y Del Moral (2015), en los que se observó que la gamificación sirvió como base para una mejora de la temporalización y planificación de las tareas, la presente investigación ha obtenido resultados ligeramente negativos en este aspecto, ya que solo una parte reducida de la muestra manifestó una mejora en la planificación del trabajo.

En definitiva, la aplicación de un enfoque metodológico basado en la gamificación en la asignatura de Educación Física resulta en una experiencia facilitadora en la promoción de la actividad física y en la dinamización del grupo por medio de la tecnología. Sin embargo, este tipo de enfoques metodológicos más novedosos no tienen —todavía— una plena inclusión en las aulas de la enseñanza concertada, a pesar de que uno de sus objetivos prioritarios sea impartir una enseñanza innovadora y de calidad.

4. Referencias

- Fernández-Blanco, F. (2000). Realidad actual y perspectivas de las cooperativas de enseñanza. *REVESCO: Revista de Estudios Cooperativos*, (71), 77-82.
- Fuentes, A. M., Lorenzo, M., y Corchón, E. (2002). Las cooperativas de enseñanza como tercera vía dentro de nuestro sistema educativo: las cooperativas de trabajo asociado. Percepciones de sus directivos. *Enseñanza*, (20), 51
- Kapp, K. (2012). Games, gamification, and the quest for learner engagement. *Training and Development*, 66(6), 64-68
- López, J., y Fuentes, A. (2018). El liderazgo aplicado a los modelos diferenciados en educación: El caso de las cooperativas de enseñanza. En Gairín, J., y Mercader, C. (Eds.), *Liderazgo y gestión del talento en las organizaciones* (pp. 169-175). Madrid, España: Wolters Kluwer.
- Pérez, I., Rivera, E., y Trigueros, C. (2017). "La profecía de los elegidos": Un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 17 (66), 243-260.
- Prieto, A., Díaz, D., Monserrat J., y Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Revisión*, 7(2), 76-91

- Ramírez, J. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid, España: SCLIBRO.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 3 de enero de 2015, núm. 3, 169-546.
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital humano: revista para la integración y desarrollo de los recursos humanos*, 28(295), 72-78.
- Villalustre, L. y Del Moral, M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13-31.
- Yunyongying, P. (2014). Gamification: implications for curricular design. *Journal of graduate medical education*, 6(3), 410-412.