

## TENDIENDO PUENTES HACIA LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA: UNA EXPERIENCIA EN EL AULA DE PRIMARIA.

## BUILDING BRIDGES TOWARDS GAMIFICATION IN PHYSICAL EDUCATION: AN EXPERIENCE IN THE PRIMARY CLASSROOM

Autores: Bañolas Díaz, I. Unisersita Oberta de Catalunya. España Correo electrónico: [isabelbd994021@gmail.com](mailto:isabelbd994021@gmail.com)  
Ramos Verdes, E. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. España

Recibido: 02.10.2021

Aceptado:19.12.2021

### Resumen

Vivimos en una sociedad tecnificada en la que nuestro alumnado demanda constantemente nuevas formas de aprender. Las metodologías activas cobran cada vez más y más protagonismo dentro de las aulas pero, ¿estamos aplicando estas metodologías en el área de Educación Física? Es notable la escasez de referencias que ilustren la aplicación de este tipo de metodologías enfocadas al área que nos compete. Es por ello que se expone a continuación una experiencia real de una situación de aprendizaje, llevada a cabo en un centro de Educación Primaria, aplicando la gamificación como una metodología activa dentro del área de Educación Física. Esta secuencia de actividades muestra cómo, trabajando en equipo, se puede innovar en otras áreas del currículo menos comunes y, a su vez, de forma transversal, gracias a las posibilidades que nos ofrece la gamificación. Con todo esto, se ofrece la descripción, materiales y resultados de esta situación, como prueba de que otras metodologías son, y deben ser, aplicables dentro de la Educación Física.

**Palabras clave:** educación física, educación primaria, gamificación, TIC, deportes alternativos, experiencia.

### Abstract

We live in a technified society in which our students constantly demand new ways of learning. Active methodologies are becoming more and more important in the classroom, but, Are we applying these methodologies in the area of Physical Education? There is a notable lack of references that illustrate the application of this type of methodologies focused on the area that concerns us. For this reason, the following is a real experience of a learning situation, carried out in a Primary School, applying gamification as an active methodology in the area of Physical Education. This sequence of activities shows how, working as a team, it is possible to innovate in other less common areas of the curriculum and, at the same time, in a transversal way, thanks to the possibilities offered by gamification. With all this in mind, the description, materials and results of this situation are offered as proof that other methodologies are, and should be, applicable in Physical Education.

**Keywords:** physical education, primary education, gamification, ICT, alternative sports, experience.

## Introducción

Hoy en día vivimos en una sociedad en continuo movimiento, en continuo cambio. Por ello, es lícito concluir que, asimismo, las nuevas generaciones de estudiantes demandan nuevas formas de aprender. Con esto surgen las llamadas metodologías activas, aquellas formas de aprender en las que el alumnado es el eje central de la acción. Un claro ejemplo de esto es la gamificación; según Escaravajal y Martín-Acosta (2019) “es una forma de ludificación del aprendizaje, de hacer del juego el centro del aprendizaje” (p. 98).

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo es fundamental para el correcto desarrollo de nuestros alumnos en una sociedad digitalizada y en la que la tecnología es protagonista de gran parte de nuestra vida. Además, debemos reconocer el uso de las nuevas tecnologías como una herramienta facilitadora del aprendizaje y que refiere una motivación en nuestro alumnado muy significativa como manifiesta el Decreto 89/2014 de 1 de agosto que establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria ([BOC de 1.8.14](#)) “iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.”. En este sentido, la gamificación nos permite trabajar con recursos TIC en el aula muy variados: desde vídeos explicativos utilizando cromas, hasta la utilización de códigos QR, la creación de avatares o el uso de redes sociales, entre otros.

Sin embargo, aunque el uso de las TIC está muy extendido en el ámbito educativo indistintamente de la asignatura del currículo de Educación Primaria en que nos encontremos, hallamos pocas referencias bibliográficas enfocadas al uso de la gamificación como metodología en Educación Física. Escaravajal y Martín-Acosta (2019, p.100) muestran que del total de artículos publicados según la etapa educativa a la que se referían, solo el 8,7% de ellos pertenecían a la etapa de Educación Primaria. Esto puede deberse a los desafíos que presentan este tipo de metodologías en el aula ya que requieren de un trabajo previo mayor por parte del docente, frente a las metodologías tradicionales y que, además, suponen un cambio de paradigma tanto para el profesor como para su alumnado:

Quizá, la incertidumbre de ceder parte de su responsabilidad en la intervención, la falta de experiencia del propio alumnado ante este tipo de metodologías menos directivas y/o la necesidad de una formación específica del profesorado para implementarlas, sean algunos de los motivos que generen este sentimiento de rechazo y que lleven a los docentes a no aplicarlas o a aplicarlas de manera indeterminada junto con una metodología más tradicional (León-Díaz et al., 2020).

En definitiva, consideramos necesario difundir y poner en práctica nuevas propuestas didácticas con metodologías activas centradas en el alumnado de modo que arrojen algo de luz sobre este tema, aún desconocido e inexplorado para muchos docentes de Educación Física, para así fomentar su uso en las aulas próximamente.

Consecuentemente, creemos que la mejor forma de introducirlo en el aula sin que suponga una aproximación equivocada o decepcionante para los implicados consistiría en introducirlo paulatinamente al alumnado en un período corto, Fernández-Río (2019) determina que “debería trabajarse como mínimo en una unidad didáctica completa” (p.11), para poner a prueba el trabajo realizado y perfeccionarlo hasta llegar al resultado final: debemos probar y fallar. Además, en este sentido debemos destacar la labor del docente que, tal como expone Ortiz-Colón

(2018, en González, 2019) el papel del profesorado es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las experiencias gamificadas, ya que tiene la tarea de realizar un análisis y selección de las posibles actividades que coincidan con los intereses y necesidades de su alumnado.

### **Justificación y objetivo**

Si bien es cierto que las metodologías activas han supuesto un boom en la educación tal y como la conocemos hoy en día gracias a sus numerosos beneficios y grandes resultados, es un hecho que este tipo de metodologías se llevan a cabo de forma muy puntual en las aulas, sobre todo en Educación Física. Así lo expone Zapatero (2017) "la frecuencia en el uso de metodologías centradas en el alumno es menor en comparación con los estilos tradicionales y centrados en el docente en Educación Física" (p.248). Todo esto es debido al costoso cambio de paradigma para muchos docentes y a la escasa formación recibida al respecto

Existe la necesidad de atender a los cambios que se producen en la sociedad y en la educación a la hora de impartir la formación universitaria y permanente a los profesores, para así poder llevar a cabo una enseñanza adecuada a la situación social y educativa del momento en el aula (Fernández y Espada, 2017).

Sin embargo, ambas metodologías presentan ciertas desventajas a considerar. Las metodologías tradicionales en Educación Física como pueden ser el mando directo, poseen una fuerte carga de control por parte del profesor pero no le brinda al alumnado la capacidad de explorar o intervenir en el aprendizaje; por otro lado, metodologías como la gamificación, aportan al alumno más independencia y control sobre su aprendizaje pero, por el contrario, el uso constante de premios y misiones puede llegar a desmotivar al alumnado, que espera constantemente una recompensa para seguir avanzando en el aprendizaje, así lo exponen Pisabarro y Vivaracho (2018) al afirmar que "uno de los mayores inconvenientes al gamificar es la focalización del jugador a ganar el juego, perdiendo así el objetivo principal: aprender" (p.87).

Según Deterding et al. (2011, en Hinojo, 2020), la gamificación se refiere al uso de elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el propósito de resolver problemas y atraer usuarios. Pero, ¿cómo llega este concepto al mundo educativo? El adaptar este concepto a las escuelas no significa jugar por jugar, sino que parte de unos elementos concretos del juego para adaptarlos a contenidos didácticos; de esta manera, el docente es capaz de crear experiencias en las que el alumno tenga control y autonomía para generar su propio aprendizaje.

Cabe destacar que la gamificación en el aula de Educación Física, además de facilitar la adaptación del aprendizaje a las necesidades del alumno y a las posibilidades del centro, favorece la adquisición de las competencias y objetivos recogidos en el currículum de la asignatura. Según Valdivia-Moral et al. (2020), el juego en Educación Física nos facilita un acercamiento natural a la práctica del ejercicio físico de forma motivadora; gracias a experiencias lúdicas podemos introducir elementos que requieran acciones motrices, haciendo de la práctica un aprendizaje integral y motivador.

No debemos pensar que mediante la gamificación solo se trabaja la competencia digital; gracias a su transversalidad, dinamismo y carácter integral, podemos trabajar desde diferentes asignaturas y promover aquellos valores y competencias que el docente considere oportunas a través de la narrativa y mecánicas que idee.

Por tanto, el uso de la gamificación como recurso en el aula, no solo ayuda al docente en la consecución de los objetivos y competencias propias de la asignatura, sino que además, tal como expone Prensky (2005, en González, 2019), "el alumno podrá seguir sus pasiones e intereses y observará que sus opiniones son valoradas, gracias al uso de esta metodología, que permite al discente utilizar todas las herramientas que le rodean, cooperar con otros, tomar decisiones y trabajar en grupo" (p.13)

Por tanto, creemos conveniente introducir en las aulas de forma paulatina este tipo de metodologías activas, como es la gamificación, sin que ello suponga la completa eliminación de otro tipo de metodologías tradicionales con las que el profesor se siente más cómodo. Debemos encontrar el equilibrio y saber usar en nuestro favor todo lo que nos aporta cada una de estas metodologías. Por ello, si bien se utilizaron metodologías tradicionales en la docencia de la asignatura de Educación Física en el primer semestre del curso, durante este segundo semestre se implementó la gamificación como metodología activa a modo de prueba e introducción hacia otro tipo de metodologías en las que el alumnado podía implicarse con más énfasis en su aprendizaje.

## Método

La intervención que ha sido implementada durante el periodo comprendido entre el 26 de abril al 28 de mayo de 2021, iba dirigida a 50 alumnos de cuarto curso de Educación Primaria en el Centro de Educación Infantil y Primaria Nicolás Aguiar Jiménez, situado en la isla de Gran Canaria, más concretamente en el municipio de Santa María de Guía. Se trata de un centro de línea 2, en el que por medidas sanitarias se han dividido las aulas de cuarto curso para mayor seguridad. Por ello, la Situación de Aprendizaje fue llevada a cabo en tres clases diferentes con características propias de entre 18 y 15 alumnos por aula.

Esta Situación de Aprendizaje se llevó a cabo en el segundo trimestre del curso. La idoneidad del momento elegido radica en que el alumnado ya había podido trabajar anteriormente todas las habilidades necesarias para desarrollar esta progresión de actividades (saltos, lanzamientos, botes, pases...) además de haber transcurrido el tiempo necesario para conocerse entre ellos y reforzar el trabajo en equipo.

Además, se había elegido la temática de juegos alternativos que nos permitió trabajar con un amplio abanico de posibilidades de juego, material y agrupamientos, siempre teniendo en cuenta la situación sanitaria actual y las medidas pertinentes. Teniendo siempre como objetivo que el alumnado participara en juegos y actividades motrices alternativas con el fin de experimentar nuevas situaciones de juego.

Cabe destacar que al tratarse de una situación gamificada, trabajamos continuamente con nuevas tecnologías por lo que se trató el criterio 7 de evaluación del curso elegido durante todo momento; no solo se trabajó en clase, sino que además podían cumplir ciertas misiones que les aportaran ventajas fuera de la hora asignada a la asignatura y desde sus casas también.

Asimismo, debemos hacer hincapié en la importancia de la interdisciplinariedad de la situación de aprendizaje, ya que no solo trabajamos con objetivos y elementos propios de la asignatura de Educación Física, sino que además incluimos conceptos pertenecientes al área de Ciencias sociales, como pueden ser los puestos de cada miembro del equipo y los nombres de dichos equipos, además de conocer otros organismos oficiales como es la Organización Mundial de la Salud; también destacan contenidos del área de Ciencias naturales como es el nombre de órganos, el uso de medicinas y las enfermedades causadas por los virus, tan presentes en la actualidad; Asimismo, la transversalidad a través de tareas como las de reciclaje, propias de educación para el consumo, creando ellos mismos ciertos materiales para las sesiones prácticas con objetos reciclados (garrafas, botellas, globos...); por último, también podemos hablar de la relación que guarda con el uso de herramientas TIC tanto en el aula como en casa, ya que debían seguir tutoriales, escanear códigos QR, buscar e indagar en la página web proporcionada...

Todo ello nos ayudó en el desarrollo de esta Situación de Aprendizaje, totalmente novedosa para el alumnado ya que nunca antes habían trabajado con este tipo de metodologías, y de esta manera se esperaba ampliar las posibilidades de trabajo en el aula, aumentando tanto la motivación intrínseca del alumnado como su autonomía en el aula. Por último cabe añadir, que gracias a este tipo de metodología, los discentes mejoraron sus capacidades empáticas, comunicativas, resolutorias y todo enfocado desde el trabajo en equipo.

## Desarrollo

Se expone la situación de aprendizaje impartida en un centro público de educación infantil y primaria situado en la isla de Gran Canaria. Se llevó a cabo una situación gamificada llamada El Sedentavirus durante un mes en tres aulas diferentes de cuarto curso de Educación Primaria para la asignatura de Educación Física, donde nunca antes se había llevado a cabo esta metodología. Todo ello con el objetivo de introducirla en el centro de forma breve como prueba de que las metodologías activas y las metodologías tradicionales pueden complementarse. Para ello, se les presentó al alumnado las misiones que debían cumplir y las recompensas que obtendrían. Tras cada misión ganada, obtendrían una carta que les aportaría ciertas ventajas en el evento final u órganos, imprescindibles para ganar el reto. El alumnado fue dividido en grupos heterogéneos de reducido número (entre cuatro y cinco estudiantes por grupo) con los que deberían jugar y cooperar para poder vencer. Al finalizar las misiones, los grupos se enfrentarían en una partida de cartas, donde el equipo con más cartas de órganos sanos ganaría. Se presentan los elementos principales de la situación que se llevó a cabo.

Esta situación de aprendizaje llamada El Sedentavirus está inspirada en el juego de mesa conocido como Virus, en el que, para ganar, el jugador debe conseguir cuatro órganos sanos, pudiendo utilizar medicinas para curarse o protegerse, así como virus para infectar a los órganos de los rivales (Figuras 1). Asimismo, se utilizan diferentes cartas que ofrecen ventajas adicionales a los jugadores.



Figura 1. Cartas ventaja, órgano y virus del juego

Los personajes del juego serán los propios alumnos, que serán nombrados como presidentes, vicepresidentes y ministros. Cada uno de ellos tendrá su propia función dentro de su equipo (comunicar incidencias, cuidar el material utilizado, transmitir dudas, toma de decisiones...) tal y como se detalla en la Figura 2. Estas funciones satisfarán las necesidades del alumnado en función del tipo de jugador al que pertenecen.



Figura 2. Funciones de los integrantes del juego

La trama del juego comienza con la entrega al alumnado de una carta enviada por la organización mundial de la salud (Figura 3) en la que se explica el terrible suceso que está aconteciendo en la población hoy en día: un virus está atacando a la humanidad y no son capaces de moverse. La organización mundial de la salud les pedirá a los presidentes de las potencias mundiales ayuda para encontrar una cura contra este virus; pero para ello deberán hacerse con cuatro órganos de personas sanas para poder investigar y conseguir una vacuna lo suficientemente eficaz contra el virus. ¿Cómo las conseguirán? Ganando diferentes misiones que se les encomendarán en las que deberán moverse para no ser infectados.



3 de Mayo de 2021.

Excelentísimo/a presidente/a de Rusia,

Nos ponemos en contacto con usted para informarle de una tragedia que pronto arrasará al mundo entero y a la que hay que poner fin cuanto antes. ¡Debemos apresurarnos!

En la ciudad de Friburgo de Brisgovia, Alemania, han saltado las alarmas cuando se dan cuenta que tras un largo periodo de inactividad, las personas son incapaces de levantarse del sofá, ¡no pueden moverse! Estamos registrando casi 3.000 casos al día y la enfermedad avanza rápidamente por el continente. Desde la Organización Mundial de la Salud estamos consternados por este acontecimiento tras haber luchado contra la Covid-19 en los últimos meses. Por ello, encomendamos a las organizaciones más importantes y desarrolladas de nuestro planeta que busquen una cura para esta horrible enfermedad que está matando a numerosas personas. ¡Ustedes son nuestra última esperanza!

Hemos contactado con diferentes presidentes del mundo para que desarrollen cuanto antes una vacuna eficaz para eliminar este virus. ¡Desde la OMS estamos dispuestos a ofrecer un contrato millonario a quien se haga antes con una vacuna!

Para crear una vacuna deberá reunirse con su equipo de gobierno: vicepresidente/a, ministro/a de sanidad, ministro/a de asuntos exteriores y ministro/a de ciencia e innovación. Debeís obtener en equipo cuatro órganos sanos para así extraer de ellos el ARN necesario para crear la vacuna. Todos los medios a su alcance serán necesarios para hacerse con los órganos y así obtener el reconocimiento que se merece usted como presidente, así como todo su equipo.

No nos importa que sabotee a los demás grupos de gobierno ¡Estamos ante una situación desesperada! Lo importante es la vacuna y salvamos a todos. Debe saber que esta misión conlleva una gran responsabilidad y que en el caso de aceptarla, todo su equipo de gobierno deberá firmar un documento en el que afirmen que son conscientes de las repercusiones que ello conlleva y las aceptan sin tomar futuras medidas contra la OMS o los grupos de gobierno que colaboran en la búsqueda de la vacuna.

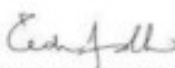
  
Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus  
Director-General

Figura 3. Detalle de la carta de inicio del juego

El desafío del juego se basó en el enfrentamiento de los diferentes grupos de gobierno para conseguir las cartas ya que solo un equipo podría ganar cada desafío dentro de las misiones. Para cada misión había dos o tres desafíos mediante los que podrían obtener cartas medicina, órgano o virus. Las normas de cada misión eran explicadas antes de la realización de las mismas. Además, existían tres tipos de desafíos individuales gracias a los cuales el alumnado podría conseguir cartas ventaja (Figura 4). Como evento épico final, el alumnado debió usar sus cartas obtenidas

durante las sesiones prácticas para jugar al juego de mesa para saber qué equipo sería el que acabe con el mayor número de órganos sanos y crearía, por tanto, la mejor vacuna (Figura 4).

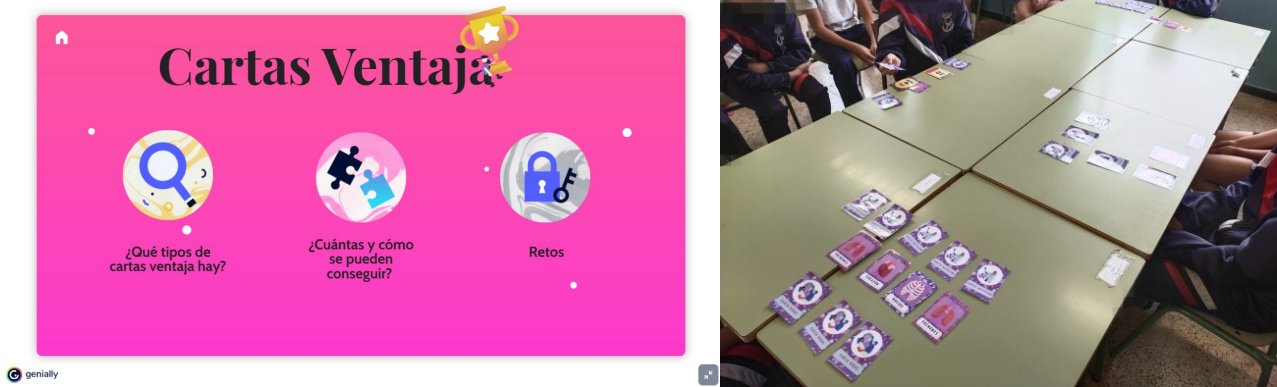


Figura 4. Detalle de la carta ventaja (izquierda) y desarrollo del juego de mesa (derecha)

Como mecánicas dentro de la situación encontramos la necesidad del alumnado de pensar y seguir una estrategia tanto para las misiones (Figura 5) como para el objetivo final, de esta forma podrán aliarse entre equipos rivales para cooperar o competir entre ellos.



Figura 5. Ejemplo de misión motriz del juego

Asimismo, para marcar la evolución y progreso de cada equipo, disponían de un ranking (Figura 6) en la clase donde se iban apuntando la cantidad de cartas medicina, virus y órganos de cada equipo. Esto nos serviría además como



herramienta de evaluación del alumnado, ya que si han ganado esa recompensa significaría que han sido capaces de conseguir el objetivo de la actividad. Por otro lado, dentro de la web que se les proporcionó al alumnado con toda la información, cartas, recompensas, misiones... podían encontrar dos easter eggs escondidos en los que podrán recibir una carta épica de órgano o medicina adicional para su equipo.



Figura 6. Ejemplo del ranking utilizado durante el juego.

## Resultados

La evaluación se concibió y practicó como individualizada, integradora, cualitativa, orientadora y continua. Centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación y particularidades para lo cual contempla la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionaron en la medida en que se apreciaban

todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evaluaron de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje pertenecientes al BOC eran las referencias para la evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de la etapa en la evaluación continua y final. En este sentido, se evaluaron tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y la práctica docente. Por ello, nos hemos centrado en el aprendizaje y adquisición de los criterios 1,2,6 y 7 de la asignatura de Educación Física.

Por otra parte, hicimos uso de la aplicación Plickers como método de autoevaluación durante todo el desarrollo de la situación de aprendizaje. Así, cada alumno disponía de una especie de código QR individual y personalizado (Figura 7) con el que podían responder a las preguntas que se le planteaban al final de determinadas sesiones para medir el grado de satisfacción del alumnado, la dificultad de la sesión o por otro lado que se evaluaran a ellos mismos, a su equipo, al grupo clase o al trabajo del docente.



Figura 7. Ejemplo de código QR personal

Respetamos los tres momentos de la sesión: activación, parte principal y vuelta a la calma. Al final de cada sesión dedicamos 10 minutos para valorar las mismas utilizando Plickers y los códigos QR personalizados para cada alumno con preguntas (Figuras 8) como: te ha gustado, qué tal ha sido tu interacción con los compañeros, añadirías o quitarías alguna estación...

**¿QUÉ DIFICULTAD HAN TENIDO LAS ACTIVIDADES PARA TI?**

- A MUY DIFÍCILES
- B UN POCO DIFÍCILES
- C FÁCILES
- D MUY FÁCILES

**¿TE HAN GUSTADO LAS ACTIVIDADES DE HOY?**

- A sí
- B NO
- C ALGUNAS SÍ Y OTRAS NO

Figura 8. Ejemplo de preguntas utilizadas en la valoración.

En el desarrollo de las sesiones pusimos en práctica deportes como el Quiddich, Bommelbol, Paladós, Sakte-Bottle, malabares... Para ello, el alumnado realizaba en muchas ocasiones su propio material con objetos reciclados (Figura 9), además del material que el centro proporcionaba (pelotas, porterías...). El alumno podía encontrar en la web tutoriales para la elaboración del material, así como un calendario en el que se indicaba el día que debían traerlo, además, se proporcionó una infografía (Figura 10) con todos los deportes que realizaría el alumnado durante el desarrollo de la misión.



Figura 9. Ejemplo de utilización de materiales reciclados.



Figura 10. Infografía de las misiones a realizar (izquierda) y calendario de utilización de materiales (derecha).

Gracias a la aplicación práctica de esta situación de aprendizaje dentro del aula hemos podido comprobar la efectividad de la misma y sus posibles propuestas de mejora y ampliación. Si bien sabemos que no siempre podemos aplicar al pie de la letra las propuestas que plasmamos en el papel, ya que el día a día, los imprevistos y el contexto del aula y del centro se escapan a nuestro control y por lo tanto nos obligan a realizar adaptaciones y cambios. Como dice Gros (2008, en Carlier, 2016) las posibilidades de los videojuegos para aprender son numerosas, sin embargo los videojuegos entran en contradicción con algunos aspectos propios de la organización escolar (el tiempo, los contenidos, el profesorado y los conceptos).

Asimismo, el hecho de llevar a cabo la situación de aprendizaje en tres clases diferentes, con sus características propias, nos ha ayudado a establecer diferencias y semejanzas o a implementar mejoras a tiempo cuando se veía algún obstáculo o fallo en el diseño. Este último hecho ha supuesto un punto positivo en la realización de la experiencia ya que nos ha permitido hacer mejoras in situ y no establecerlas como propuestas a posteriori. Se debe destacar en la puesta en práctica el tiempo implementado para la explicación de toda la mecánica que conlleva la situación de aprendizaje hacia el alumnado, ya que al ser una metodología que no se había llevado a cabo en el centro, fue necesaria toda una sesión de aula para enseñarles las misiones, explicarles cómo funcionaba la página

web, enseñarles a usar los códigos QR... por lo que se añadió una primera sesión explicativa a la situación de aprendizaje que está recogida en el anexo de este trabajo.

En referencia a la implicación del alumnado y las familias en la consecución de las actividades podemos concluir en que fue satisfactorio, ya que en las tres clases en las que se llevó a cabo la situación de aprendizaje, casi la totalidad de los discentes crearon y trajeron el material a las sesiones, por lo que en lo que concierne a materiales y desarrollo de las sesiones todo fue como se había previsto. Todo ello también fue motivado gracias al apoyo en el hogar mediante la página web creada para ellos, ya que contenía un calendario con los días en los que debían traer cada material y tutoriales para la realización de los mismos. En definitiva, la implementación de este recurso tecnológico con el que poder trabajar en casa les supuso una gran ayuda, por lo que se considera un elemento clave en la situación de aprendizaje.

Además, el uso de la aplicación Plickers y el hecho de realizar preguntas que proporcionen feedback al profesor sobre el desarrollo de la situación de aprendizaje permite realizar mejoras durante la ejecución de las actividades así como proporcionar información sobre la correcta ejecución de la metodología nueva que estamos introduciendo en el aula. Esta herramienta de evaluación nos permite no solo autoevaluarnos, sino también hacer que el alumnado reflexione sobre su trabajo y evalúe el mismo, desarrollando así el pensamiento crítico en los discentes.

En cuanto a propuestas de mejora se refiere, queda constancia del gran abanico de mejoras y ampliaciones que se pueden realizar en la situación de aprendizaje que nos concierne. Por un lado cabe la posibilidad de realizar esta situación gamificada de forma global y relacionarla con todas las asignaturas del curso, ampliando misiones y recompensas para mayor motivación del alumnado, ya que su interdisciplinariedad se ha visto anteriormente. Por otro lado, y llevándola al plano únicamente de la asignatura con la que está relacionada, sería favorable haberla realizado durante el curso completo para ampliar el número de unidades didácticas que se trabajan. Asimismo, como ampliación de la situación actual se podían haber introducido personajes reales como políticos actuales de los diferentes grupos de gobierno, con ello daríamos a conocer al alumnado diferentes personalidades relevantes que probablemente en el área de Ciencias Sociales no se ven y de esta forma ampliar los contenidos de la misma de forma lúdica.

En definitiva, los objetivos planteados para la realización de esta situación, han sido llevados a cabo de forma rigurosa; si bien se extrae que la puesta en marcha de este tipo de metodologías activas no es sencilla, ya que lleva un gran trabajo previo por parte del docente, tanto en el plano organizativo como de diseño de la situación.

Por otro lado se ha visto recompensado ese esfuerzo previo, ya que el alumnado ha acogido muy favorablemente la situación de aprendizaje que se les planteó y fue una gran motivación para ellos el recibir recompensas, trabajar en equipo y diseñar estrategias como forma alternativa y complementaria de trabajo en el aula de Educación Física.

## Referencias Bibliográficas:

Carlier, A. (2016). *El impacto de la gamificación en la educación*. [Trabajo de Final de Grado, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria]. Repositorio Institucional AccedaCRIS. <https://accedacris.ulpgc.es/acercade.jsp>

Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad. (2014, 1 de agosto). Decreto 89/2014 por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, 156, 21911-22582.

Escaravajal, J.C. y Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8 (1), 97-109. <https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5770>

Fernández-Río, J (2019). *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria*. Universidad de Oviedo. [https://www.researchgate.net/profile/Javier-Fernandez-Rio/publication/337170351\\_Gamificando\\_la\\_Educacion\\_Fisica\\_De\\_la\\_teor%C3%ADa\\_a\\_la\\_practica\\_en\\_Educacion\\_Primaria\\_y\\_Secundaria/links/5dc993d892851c8180468a0c/Gamificando-la-Educacion-Fisica-De-la-teoria-a-la-practica-en-Educacion-Primaria-y-Secundaria.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Javier-Fernandez-Rio/publication/337170351_Gamificando_la_Educacion_Fisica_De_la_teor%C3%ADa_a_la_practica_en_Educacion_Primaria_y_Secundaria/links/5dc993d892851c8180468a0c/Gamificando-la-Educacion-Fisica-De-la-teoria-a-la-practica-en-Educacion-Primaria-y-Secundaria.pdf)

Fernández, M. y Espada, M. (2017). Formación inicial y percepción del profesorado sobre los estilos de enseñanza en Educación Física. *Revista Retos*, 31, 69-75. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/49024>

González, P. (2019). *Gamificación en el aula de Educación Física* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de las Islas Baleares]. Repositorio Institucional UIB. <https://dspace.uib.es/xmlui/>

Hinojo, F.J., Romero, J.M., Rodríguez, C. y Martínez, J.A. (2020). Gamificación como metodología de enseñanza en Educación Primaria y en Educación Física. En T. Sola, J.A. López, A.J. Moreno, J.M. Sola y S. Pozo (eds.), *Investigación educativa e inclusión. Retos actuales en la sociedad del siglo XXI* (pp. 55-67). Dykinson S.L.

León-Díaz, O., Arija-Mediavilla, A., Martínez-Muñoz, L.F. y Santos-Pastor, M.L. (2º semestre, 2020). *Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid*. *Retos*, (38), 587-594.

Pisabarro A.M. y Vivaracho, C.E. (Enero, 2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *Revista ReVisión*, 11(1), 85-93. <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path%5B%5D=402&path%5B%5D=593>

Valdivia-Moral, P., Farias-Valenzuela, C., Espoz-Lazo, S. y Sánchez, M. (2020). La metodología del juego en Educación Física. En T. Sola, J.A. López, A.J. Moreno, J.M. Sola y S. Pozo (eds.), *Investigación educativa e inclusión. Retos actuales en la sociedad del siglo XXI* (pp. 193-203). Dykinson S.L.

Zapatero, J.A. (2017). *Beneficios de los estilos de enseñanza y las metodologías centradas en el alumno en Educación Física*. *Revista de Ciencias del Deporte*, 13(3), 237-250.  
<http://e-balonmano.com/ojs/index.php/revista/article/view/379/pdf>