

Rosana Satorre Cuerda (Ed.)

# Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19

Rosana Satorre Cuerda (Ed.)

# **Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19**

**Octaedro**   
Editorial

**UA**

UNIVERSITAT D'ALACANT  
UNIVERSIDAD DE ALICANTE  
Vicerectorat de Transformació Digital  
Vicerectorado de Transformación Digital  
Institut de Ciències de l'Educació  
Instituto de Ciencias de la Educación

*Nuevos retos educativos en la enseñanza superior frente al desafío COVID-19*

EDICIÓN:

Rosana Satorre Cuerda

Revisión y maquetación: ICE de la Universidad de Alicante

Primera edición: octubre de 2021

© De la edición: Rosana Satorre Cuerda

© Del texto: Las autoras y autores

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO, S.L.

C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona

Tel.: 93 246 40 02 – Fax: 93 231 18 68

www.octaedro.com – octaedro@octaedro.com

ISBN: 978-84-19023-19-3

Producción: Ediciones Octaedro

La revisión de los trabajos se ha realizado de forma rigurosa, siguiendo el protocolo de revisión por pares.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.

## **77. UA Coach Project: una propuesta de gamificación en la asignatura análisis y evaluación del rendimiento en deportes colectivos del Grado en CAFD**

Sellés Pérez, Sergio; Eza Casajús, Lara María; Carrasco Mateo, Francisco; Ruano Masia, Carmen; Cejuela Anta, Roberto

*Universidad de Alicante*

### **RESUMEN**

Las características presentes en la sociedad actual junto a la crisis sanitaria originada por la COVID-19 están influyendo en los procesos de enseñanza aprendizaje de las diferentes etapas educativas. UA Coach Project, se trata de una propuesta de gamificación en la Educación Superior para hacer frente a dichas exigencias. Ha sido implementada en la asignatura optativa de Análisis y Evaluación del Entrenamiento en Deportes Colectivos de tercer y cuarto curso del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte en la Universidad de Alicante cursada durante el primer semestre del curso 2020-2021. El objetivo de esta propuesta es favorecer el seguimiento de la asignatura de manera no presencial. Para evaluar la intervención, se realizó una entrevista semiestructurada de preguntas abiertas a través de la Plataforma Google Forms con el propósito de medir de manera cualitativa el grado de satisfacción del alumnado y poder conocer su opinión acerca de cómo ha podido repercutir dicha experiencia en su formación académica teniendo en cuenta la situación sanitaria presente. A su vez, esta entrevista permitió conocer las ventajas y desventajas que los estudiantes consideran que ha tenido la implementación de esta propuesta. Los resultados demuestran un alto grado de satisfacción del alumnado y valoran de manera muy positiva las ventajas que conlleva y cómo puede favorecer a su formación.

**PALABRAS CLAVE:** educación superior, gamificación, innovación educativa, entrenamiento deportivo.

### **1. INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, el alumnado presente en los diferentes niveles educativos, se caracteriza por la necesidad de desarrollar sus habilidades y competencias en un contexto educativo que pretende afrontar la incertidumbre, los cambios constantes y las exigencias presentes en la sociedad. Para ello, las instituciones y los docentes necesitan realizar reestructuraciones en los diferentes elementos del sistema educativo y llevar a cabo procesos de innovación con la finalidad de satisfacer dichas exigencias. Como consecuencia, se requiere del empleo de metodologías y estrategias que estén encaminadas a potenciar el aprendizaje significativo y autónomo del alumnado (Ortiz et al., 2018). Una de las estrategias docentes que se encuentra en auge y a través de la cual se pueden desarrollar propuestas de innovación es la gamificación educativa (Marín, 2015).

Para Hanus y Fox (2015) la gamificación educativa consiste en el empleo de elementos que caracterizan la estructura de juego y sus técnicas en contextos educativos entendiendo la gamificación como una estrategia metodológica que facilita al docente mantener la motivación del educando, promoviendo a su vez, procesos de enseñanza aprendizaje de éxito y de gran significatividad.

Las estrategias de gamificación influyen en la conducta tanto psicológica como social de las personas, teniendo lugar un aumento en la predisposición de seguir participando (Acosta et al., 2020).

Por ello, las propuestas gamificadas se sustentan en la predisposición psicológica de las personas por jugar y de este modo conducir sus comportamientos hacia la consecución de determinados objetivos favoreciendo a su vez el aprendizaje de contenidos (Pisabarro y Vivaracho; 2018; Quintero et al., 2018; Orejudo, 2019; Acosta, et al., 2020).

Esta propuesta de intervención educativa ha sido diseñada e implementada con el objetivo principal de medir de manera cualitativa el grado de aceptación de esta experiencia de gamificación por parte de los estudiantes universitarios del grado en Ciencias de la A.F y el Deporte, así como conocer qué ventajas y desventajas consideran que ha tenido su aplicación y cómo piensan que ha podido repercutir dicha intervención en su formación académica teniendo en cuenta la situación generada por la COVID-19.

En el presente trabajo se muestran las características que han constituido esta experiencia educativa, así como su estructura, mencionando cuál ha sido el procedimiento para su diseño, implementación, así como posterior evaluación y estudio.

## **2. MÉTODO**

### **2.1. Descripción del contexto y de los participantes**

Se trata de una propuesta de innovación educativa que se ha implementado durante el primer semestre del curso académico 2020-2021 en la asignatura Análisis y Evaluación del Entrenamiento Deportivo en Deportes Colectivos. Dicha asignatura es de carácter optativo y está cursada por estudiantes de tercer y cuarto curso del Grado de Ciencias de la A. F. y del Deporte en la Universidad de Alicante. Tiene un valor correspondiente a 6 ETCS y está adscrita al departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas y englobada en el área de Educación Física y Deportiva. En cuanto al número total de estudiantes matriculados asciende a 38, habiendo participado en esta experiencia 35 (el 92,1%) mientras que 3 estudiantes (el 7,9%) prefirieron optar por el seguimiento de la asignatura de manera individual por motivos principalmente laborales. En cuanto al género, 4 estudiantes eran mujeres (el 11,4 %) mientras que 31 hombres (el 88, 6%).

### **2.2. Instrumentos**

Se utilizó Google Meet para la impartición de las clases teóricas de la asignatura por parte del docente. En el caso de las sesiones prácticas, el alumnado tenía que estar conectado tanto al enlace de la clase general como al enlace exclusivo de su grupo de trabajo.

Google Forms fue la plataforma utilizada en un primer momento para realizar un formulario inicial, y para al finalizar la intervención, con el fin de realizar una entrevista semiestructurada de preguntas abiertas. A través del formulario inicial se realizaron una serie de preguntas para conocer mejor al alumnado y sus conocimientos previos, así como para saber cuáles eran sus expectativas sobre la asignatura y sobre su participación en UA Coach Project. Al final de la propuesta, esta plataforma también se empleó para realizar un entrevista semiestructurada de preguntas abiertas con el propósito de servir como herramienta para medir de manera cualitativa el grado de aceptación de UA Coach Project y su opinión acerca de cómo ha podido repercutir en su formación académica teniendo en cuenta la situación sanitaria presente debido al Covid-19. A su vez, esta entrevista ha posibilitado conocer las ventajas y desventajas que el alumnado considera que ha tenido la implementación de esta propuesta en comparación con otros métodos de enseñanza más tradicionales empleados en el grado que cursan.

Kahoot se trató de la plataforma utilizada para la realización de desafíos que consistían en la realización de preguntas de selección múltiple, con diferente puntuación y tiempo de respuesta sobre los

contenidos teóricos trabajados. La información obtenida, servía para asignar una puntuación adicional a los tres mejores equipos. Dicha asignación aparecía explicada en el contrato inicial. Se puede acceder a esta herramienta digital en este enlace <https://kahoot.it/>

Por último, se creó una cuenta propia de Instagram para la propuesta llamada UACoachProject. Dicha herramienta se utilizó para mantener informado al alumnado sobre el seguimiento y desarrollo de la gamificación mediante la publicación de clasificaciones y resultados de los desafíos. Además, se mostraba el contenido trabajado en cada una de las prácticas ofreciendo enlaces a videos que eran creados por los estudiantes basándose en artículos científicos. A través de este enlace <https://www.instagram.com/> se accede a este instrumento digital.

### **2.3. Procedimiento**

Para comenzar con el diseño de la experiencia, tuvieron lugar una serie de reuniones previas al comienzo del curso académico 2020-2021. En ellas se trataron diferentes aspectos.

En primer lugar, fue necesario revisar y modificar la guía docente para añadir a la evaluación las prácticas que se iban a realizar a través de la gamificación.

Posteriormente, se decidió crear UA Coach Project para realizar una propuesta de innovación educativa basada en la gamificación que afectaba a los dos puntos correspondientes a las prácticas de campo y que eran realizadas en grupos estables de estudiantes.

Para el diseño de UA Coach Project, se han tenido en cuenta los aspectos característicos que suelen presentar las propuestas de gamificación (Acosta et al., 2020). Teniendo en cuenta la estructura de la asignatura y los elementos que la conformaban, se diseñó el hilo conductor de la gamificación. Los estudiantes organizados en grupos de cuatro personas tenían que adquirir el rol de preparadores físicos de uno de los equipos existentes en la universidad de Alicante. Se estableció que las prácticas debían estar enfocadas al equipo deportivo que se les asignaría por sorteo al comienzo del semestre. Se intentó que a través de las prácticas se consiguiera crear un contexto de trabajo similar al que el alumnado puede encontrarse en su posible futuro laboral en el ámbito de la preparación física.

El objetivo por el que trabajan los equipos era conseguir la mayor puntuación posible, puesto que se partió del supuesto de que el equipo ganador pasaría a formar parte del cuerpo técnico de un equipo deportivo de la Universidad de Alicante y realizar las labores correspondientes a la preparación física.

Se utilizaron otros elementos y componentes propios de las propuestas gamificadas (Acosta et al., 2020) como son los logos, la realización de retos y desafíos, la asignación de puntos e insignias (ver anexo 1), la existencia de clasificaciones...

El desarrollo de la intervención consistió en primer lugar, en la presentación de la propuesta UA Coach Project al alumnado por medio de la visualización de un video y la lectura del contrato de participación mostrando sus normas y funcionamiento. Tanto las sesiones teóricas como prácticas podían seguirse por medio de la plataforma Google Meet. Durante la puesta en práctica de la propuesta, las sesiones de los lunes (11:00- 13:00) eran destinadas a trabajar los diferentes contenidos teóricos mientras que en las sesiones de los martes (11:00- 13:00) se dedicaba el tiempo a la realización de las prácticas. El alumnado, tenía la posibilidad de trabajar de manera no presencial en un aula de trabajo virtual creada en Google-Meet específica para cada grupo de trabajo y en la que el docente podía acceder para resolver dudas u ofrecer feedback. Posteriormente, tras ser presentadas al resto de equipos, eran calificadas y puntuadas. El resultado era compartido los equipos y posteriormente publicado en la cuenta de Instagram mostrando la clasificación actualizada, a la que se añadían los puntos adicionales conseguidos en los desafíos colectivos (kahoot) o los conseguidos por la obtención de insignias.

Tras finalizar la propuesta, se presentaron todas las puntuaciones de manera desglosada para conocer los resultados finales y así poder conocer qué equipo había sido el que había conseguido el premio final.

Para evaluar la intervención, se realizó una entrevista semiestructurada de preguntas abiertas a través de la Plataforma Google Forms para medir de manera cualitativa el grado de satisfacción del alumnado y así poder conocer su opinión acerca de cómo ha podido repercutir dicha experiencia en su formación académica, teniendo en cuenta la situación sanitaria presente debido al Covid-19. A su vez, esta entrevista permitió conocer las ventajas y desventajas que los estudiantes consideran que ha tenido la implementación de esta propuesta en comparación con otras estrategias de enseñanza más tradicionales empleadas en el grado que cursan.

Para la realización del análisis cualitativo de la información obtenida se ha llevado a cabo de manera manual la categorización del texto en diferentes unidades de narrativa. Se ha diferenciado en temáticas, códigos y subcódigos para posteriormente poder estudiar a través de este proceso de codificación la frecuencia de aparición de estos.

A continuación, se presentan las cuestiones de investigación y las preguntas correspondientes a cada una de ellas (Tabla 1).

**Tabla 1.** Cuestiones y preguntas de investigación.

<b>Objeto de la investigación:</b> Conocer la opinión del alumnado sobre la propuesta de gamificación UA Coach Project implementada en la asignatura “Análisis y Evaluación del Entrenamiento en Deportes Colectivos”, así como obtener información acerca de las ventajas y desventajas que consideran que ha tenido esta propuesta y de qué manera ha podido influir en su formación académica y profesional. A su vez, se quiere conocer si UA Coach Project ha facilitado afrontar la situación sanitaria originada por la COVID-19 favoreciendo el seguimiento y el desarrollo de la asignatura de manera no presencial.	
<b>CUESTIONES DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b>
1. CUESTIÓN DE INVESTIGACIÓN ¿Cuál es la opinión del alumnado de CAFD sobre la propuesta de intervención educativa UA Coach Project en la asignatura Análisis y Evaluación del Entrenamiento Deportivo en Deportes Colectivos?	1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de la gamificación a través de UA Coach Project en la Asignatura Análisis y Evaluación del Entrenamiento Deportivo en Deportes Colectivos?
2. CUESTIÓN DE INVESTIGACIÓN ¿Qué percepción tiene el alumnado sobre la contribución de UA Coach Project en su formación académica y profesional?	2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN ¿Consideras que el empleo de la gamificación, en comparación con otras estrategias de enseñanza más tradicionales vivenciadas en el grado de CAFD, ha contribuido en mayor medida a tu formación académica y profesional?
3. CUESTIÓN DE INVESTIGACIÓN ¿Cuáles son las ventajas y desventajas que los estudiantes consideran que ha tenido la implementación de UA Coach Project en la asignatura?	3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Teniendo en cuenta tu experiencia personal, ¿qué ventajas y desventajas consideras que ha tenido la implementación de UA Coach Project en la asignatura Análisis y Evaluación del Entrenamiento Deportivo en Deportes Colectivos?
4. CUESTIÓN DE INVESTIGACIÓN ¿El alumnado considera que la propuesta de gamificación UA Coach Project ha ayudado a minimizar los posibles efectos negativos que la situación generada por la COVID-19 ha podido tener en sus procesos de enseñanza aprendizaje?	4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN ¿Crees que la implementación de UA Coach Project ha ayudado a afrontar la situación generada por la COVID-19 consiguiendo minimizar los posibles efectos negativos que la enseñanza dual* podía ocasionar en tu aprendizaje?

\*Alternancia de sesiones presenciales y no presenciales

### 3. RESULTADOS

La primera cuestión de investigación tiene como finalidad conocer la opinión de los estudiantes participantes sobre la propuesta de gamificación UA Coach Project en la asignatura de “Análisis y Evaluación del Entrenamiento en Deportes Colectivos teniendo en cuenta su propia experiencia personal. En la Tabla 2 se muestran los resultados obtenidos.

**Tabla 2.** Resultados primera cuestión de investigación.

Temática	Códigos	Subcódigos	FA subc.	FA *	% FA
Opinión del alumnado de CAFD sobre la propuesta de intervención educativa UA Coach Project en la asignatura de “Análisis y Evaluación del Entrenamiento en Deportes Colectivos”	1.1. Valoración personal positiva	1.1.1. Muy buena propuesta	20		
		1.1.2. Buena propuesta	2	28	93,3%
		1.1.3. Innovadora	6		
	1.2. Valoración personal negativa	1.2.1. No diferencias	2	2	6,7%
		<b>TOTAL</b>		30	30

Tras el análisis de la información, se evidencia que se han podido establecer 2 grandes códigos. Por un lado, el primero, hace referencia a la valoración positiva que el alumnado ha realizado sobre la propuesta de gamificación. Dicho código tiene una frecuencia de aparición del 93,3%. A su vez, se encuentra dividido en tres subcódigos diferentes donde destaca el subcódigo 1.1.1. Muy buena propuesta con un total de 20 apariciones.

“Me ha parecido una muy buena propuesta. Considero que es una forma distinta de trabajar que tiene el aliciente de conseguir “ser” los preparadores físicos de un equipo de la UA” (Alumno 18).

“Ha sido una muy buena propuesta. Me parece un método de enseñanza bastante atractivo, y sobre todo mucho más favorable para el aprendizaje que el modelo tradicional de enseñanza, sin duda, un gran acierto” (Alumno 22).

En menor medida, aparecen representados el subcódigo 1.1.2. Buena propuesta con dos apariciones y el subcódigo 1.1.3. Innovadora con seis.

“Es una propuesta innovadora y bastante divertida, ya que nos ha servido para ser más competitivos e implicarnos todos más en las prácticas” (Alumno 12).

Por el otro lado, teniendo en cuenta el segundo código 1.2. Valoración personal negativa, se puede observar cómo únicamente ha tenido dos apariciones y engloba al subcódigo 1.2.1. No hay diferencias. Dos estudiantes valoraron esta propuesta de gamificación como negativa ya que consideraron que realmente no existían diferencias significativas frente a otras estrategias de enseñanza aprendizaje utilizadas en el grado.

“Me ha parecido un formato parecido a cualquier otro método” (Alumno 1).

La segunda cuestión de investigación se encuentra relacionada con la percepción que el alumnado considera que UA Coach Project ha tenido en su formación académica y profesional. A continuación, en la Tabla 3 se presentan los resultados obtenidos.



**Tabla 3.** Resultados segunda cuestión de investigación.

Temática	Códigos	Subcódigos	FA subc.	FA *	% FA	
Puesta en práctica de UA Coach Project como una propuesta de gamificación y su impacto en la formación académica y profesional del alumnado	2.1. Búsqueda de información científica	2.1.1. Tratar información	5	7	17,1%	
		2.1.2. Consensuar información	2			
	2.2. Valorar esfuerzo	2.2.1. Implicación	7	13	31,7%	
		2.2.2. Responsabilidad	6			
	2.3. Habilidades futuro profesional	2.3.1. Comunicación.	6	21	51,2%	
		2.3.2. Trabajo en equipo	7			
		2.3.3. Aplicar conocimientos	8			
	<b>TOTAL</b>			41	41	100%

Tres códigos son los que aparecen siendo el de mayor frecuencia el 2.3. Habilidades futuro profesional con un total de veintiuna apariciones. El código 2.2. Valorar esfuerzo es el siguiente código con un total de trece apariciones y por último se encuentra el código 2.1. Búsqueda de información científica.

Éste último código se divide en dos subcódigos, 2.1.1. Tratar información y 2.1.2. Consensuar información, representando ambos el 17,1% respecto a las frecuencias de aparición.

“La búsqueda de mucha información de forma autónoma y consensuada con un grupo también me ha servido para entender mejor los conceptos” (Alumno 5).

El código 2.2. Valorar esfuerzo aparece en trece ocasiones a través de los dos subcódigos que lo conforman que son, por un lado, el código 2.2.1. Implicación con un total de siete veces y, por otro lado, el código 2.2.2. Responsabilidad con seis.

“Me he involucrado mucho más a la hora de realizar los trabajos y creo que he aprendido mucho más...” (Alumno 17).

“Sí, ya que al jugarte puntos en cada práctica esforzar más y también por conseguir puntos extra” (Alumno 29).

Respecto al código 2.3. Habilidades futuro profesional, como ya se ha mencionado es el que tiene mayor número de apariciones, suponiendo el 51,2% del total dentro de esta temática de análisis. Dicho código se encuentra dividido en tres subcódigos siendo el subcódigo 2.3.1. Comunicación es el que presenta menos apariciones (con un total de seis).

“El planteamiento de las prácticas ha favorecido que sea capaz de mejorar cuando expongo” (Alumno 8).

El siguiente subcódigo, el 2.3.2. Trabajo en equipo se muestra siete veces.

“El trabajo en grupo y el poner ideas en común creo que ha sido el aspecto más positivo...” (Alumno 17).

Por último, el subcódigo 2.3.3. Aplicar conocimientos es el que presenta una mayor cantidad de apariciones, con un total de ocho.

“Hemos podido aplicar los conocimientos teóricos en todas las prácticas viendo su utilidad” (Alumno 16).

La tercera cuestión de investigación está basada en las ventajas y desventajas que el alumnado ha considerado que ha tenido la implementación de UA Coach Project como propuesta de gamificación. Se ha considerado conveniente la división de la información en dos metacódigos distintos para favorecer la distinción entre las ventajas y las desventajas. En la Tabla 4 se muestran los resultados conseguidos.

**Tabla 4.** Resultados tercera cuestión de investigación.

Temática	Metacódigos	Códigos	Subcódigos	FA subc.	FA *	% FA	
Ventajas y desventajas de la implementación de UA Coach Project como propuesta de gamificación	3.1. Ventajas	3.1.1. Práctica contextos reales	3.1.1.1. Posible futuro profesional	10	14	21,5%	
			3.1.1.2. Grupos reducidos	4			
			3.1.2. Favorece aprendizajes	3.1.2.1. Interiorizar contenidos	7	22	33,8%
	3.1.2.2. Participación	10					
	3.1.2.3. Aplicación práctica	5					
	3.2. Desventajas	3.1.3. Motivación	3.1.3.1. Interesante	3.1.3.1. Interesante	16	16	24,6%
				3.2.1. Mayor carga de trabajo	3.2.1.1. Trabajo no presencial		
		3.2.2. Prácticas	3.2.2.1. Deporte específico	3.2.1.2. Horarios	3	6	9,2%
				3.2.2.2. Escaso peso en la calificación	3		
				<b>TOTAL</b>	65		

El metacódigo 3.1. Ventajas presenta un total de cuarenta y ocho apariciones mientras que el metacódigo 3.2. Desventajas aparece reflejado en trece ocasiones. A su vez, el metacódigo 3.1. Ventajas se encuentra organizado en tres códigos diferentes. Entre ellos se encuentra el código 3.1.1. Práctica contextos reales. Dicho código se encuentra dividido en dos subcódigos en el que destaca 3.1.1.1. Posible futuro profesional ya que es nombrado en diez ocasiones.

“El contexto de la gamificación nos sitúa en un escenario que podría ser similar al que nos encontraríamos en nuestras futuras salidas laborales” (Alumno 17).

“...permitiendo que nos familiarizáramos con el trabajo de los preparadores físicos” (Alumno 22).

El código que más destaca es el 3.1.2. Favorece aprendizajes con un total de veintidós apariciones. Se encuentra organizado en diferentes subcódigos que son presentados en función de su repetición: 3.1.2.2. Participación (diez veces) 3.1.2.3. Interiorización de contenidos (siete ocasiones) y 3.1.2.3. Aplicación práctica.

“...el gran nivel de participación durante toda la propuesta que hemos tenido...” (Alumno 4).

“Ha sido una experiencia novedosa que me ha ayudado a comprender y asimilar los conocimientos explicados mejor” (Alumno 13)

Por último, el subcódigo 3.1.3.1. Interesante se encuentra dentro del código 3.1.3. y presenta un total de dieciséis apariciones.

“...motivación por ganar y aprender...” (Alumno 18).

“Nos ha ayudado a querer dar más y el hecho de vernos arriba en la tabla nos motivaba aún más para seguir en esas posiciones” (Alumno 11).

En cuanto al metacódigo 3.2. Desventajas, el código de mayor aparición ha sido el 3.2.1. Mayor carga de trabajo (7 ocasiones) frente al código 3.2.2. Prácticas (6 veces). En el código 3.2.1. Mayor carga de trabajo se pueden observar dos subcódigos casi presentes con la misma frecuencia, el subcódigo 3.2.1.1. Trabajo no presencial y el 3.2.1.2. Horarios con 4 y 3 apariciones respectivamente.

“Es un sistema un poco más pesado por el hecho de tener que estar realizando semana tras semana trabajos en grupo” (Alumno 29).

“...el tener que organizarse con el grupo semana tras semana...” (Alumno 5).

Por el otro lado, el código 3.2.2. Prácticas, se encuentra dividido en el subcódigo 3.2.2.1. Deporte específico y en el subcódigo 3.2.2.2. Escaso peso en la calificación. Ambos han aparecido en tres ocasiones.

“Me hubiera gustado trabajar otros deportes” (Alumno 17).

“...bastante esfuerzo para lo poco que queda reflejado en la nota” (Alumno 17).

Mediante la cuarta cuestión de investigación, se pretende conocer si la implementación de UA Coach Project ha servido para favorecer el desarrollo de la asignatura de manera no presencial teniendo en cuenta la crisis sanitaria originada por la COVID-19. En la Tabla 5 se muestran los resultados obtenidos.

**Tabla 5.** Resultados cuarta cuestión de investigación.

Temática	Códigos	Subcódigos	FA subc.	FA *	% FA
UA Coach Project como propuesta educativa para afrontar la situación generada por la COVID-19 en el ámbito de la Educación Superior favoreciendo el seguimiento y el desarrollo de la asignatura de manera no presencial.	4.1. Minimizar efectos	4.1.1. Hilo conductor	6	43	91,5%
		4.1.2. Uso TICs	9		
		4.1.3. Feedback	8		
		4.1.4. Rol activo	11		
		4.1.5. Buena organización	9		
	4.2. No minimizar efectos	4.2.1. Necesario clases prácticas	4	4	8,5%
		<b>TOTAL</b>		47	47

Se han establecido dos códigos, siendo el 4.1. Minimizar efectos el más frecuente con un total de cuarenta y tres apariciones frente al código 4.2. No minimizar con únicamente cuatro.

“La situación ha afectado menos, creo que se ha solventado con bastante eficacia” (Alumno 7).

A su vez, el código 4.1. Minimizar efectos, está dividido en diversos subcódigos. El subcódigo con menor aparición (únicamente seis veces) es el 4.1.1. Hilo conductor.

“El contexto creado de juego, el uso de los logos y la temática ha hecho que siguiéramos mejor la asignatura” (Alumno 7).

Tanto el subcódigo 4.1.2. Uso TICs como 4.1.5. Buena organización ha aparecido en nueve ocasiones.

“Se ha seguido muy bien la organización y las normas que se pautaron...” (Alumno 20).

El subcódigo 4.1.3. Feedback ha sido observado ocho veces.

Por último, el subcódigo 4.1.4. Rol activo ha sido el más destacado con once apariciones en total.

“Al habernos tenido que involucrar tanto creo que se ha favorecido seguir el desarrollo de la asignatura...” (Alumno 11).

En el código 4.2. No minimizar efectos se puede observar el subcódigo 4.2.1. Necesario clases prácticas que aparecen cuatro veces.

“A pesar de ser una muy buena propuesta creo que se aprende menos que yendo a clase” (Alumno 23).

#### **4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

Los resultados evidencian la gran aceptación de la propuesta UA Coach Project por parte del alumnado. Cuando dichas propuestas son diseñadas de manera adecuada, el alumnado suele presentar un gran alto de aceptación hacia las mismas (Monguillot, et al., 2017; Alcaraz et al., 2018, Aldemir et al., 2018).

Atendiendo a las ideas de Hernández- Horta et al., (2018) la gamificación posibilita que el alumnado participe en procesos de enseñanza aprendizaje divertidos e innovadores a través de los cuales pueden desarrollar sus competencias por medio del uso de elementos relacionados con los juegos y en las que se propicia la interiorización de contenidos (Buckley et al, 2017; Quintero et al., 2018; Orejudo, 2019) y su posterior transferencia a sus futuras prácticas en el mundo profesional (Quintero et al., 2018).

También, se muestra cómo el alumnado ha asumido una mayor responsabilidad al trabajar en equipos puesto que se sentían comprometidos con sus compañeros y compañeras para alcanzar los objetivos establecidos. El hecho de querer lograrlos posibilita la creación de un clima basado en el compromiso (Quintero et al., 2018) que favorece el desarrollo de habilidades sociales (Alabbasi, 2017).

Atendiendo a los resultados obtenidos, los educandos mencionan que se han implicado más en su proceso de aprendizaje. Numerosos son los estudios que corroboran que la participación en contextos gamificados favorece el grado de compromiso de los estudiantes (Alabbasi, 2017; Torres- Toukomi-dis et al., Prieto, 2020).

Los educandos también han definido la propuesta como motivante, haciendo hincapié en el aumento del interés no solo por competir sino también por mejorar sus conocimientos (Monguillot et al., 2017; Corchuelo, 2018; Bicen y Kocakoyun, 2018; Orejudo, 2019).

El uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación que ha permitido cursar la asignatura de manera no presencial. El empleo de las TICs en propuestas gamificadas favorece que tengan lugar procesos de enseñanza aprendizaje positivos y enriquecedores (Bicen y Kocakoyun, 2018; Bovermann et al., 2018).

Sin embargo, algunos estudiantes consideran que para que los aprendizajes sean realmente significativos se hace necesario una enseñanza presencial (Vásquez, 2020).

Llevar a cabo propuestas de gamificación en la Educación Superior es una tarea que requiere de una reestructuración de la materia a enseñar, así como un cambio en la mentalidad, tanto docente como del alumnado. Para finalizar, se puede afirmar que propuestas como éstas, basadas en la gamificación y en el uso de las TICs pueden ser consideradas como una herramienta útil para conseguir procesos de enseñanza aprendizaje significativos, aunque serían necesarios más estudios para confirmar su utilidad frente a la situación sanitaria generada por la COVID-19 y el predominio de las sesiones no presenciales.

## 5. REFERENCIAS

- Acosta, J. K., Torres, M. Paba, M. C. y Álvarez, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. Universidad Industrial de Santander. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860/document>
- Alabbasi, D. (2017). Exploring graduate students' perspectives towards using gamification techniques in online learning. *Turkish online Journal of Distance Education-TODJE*, 18(3), 180-196. <https://dx.doi.org/10.17718/tojde.328951>
- 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. [http://emasf.webcindario.com/El\\_gran\\_juego\\_%20salvando\\_a\\_Gea\\_gamificacion\\_en\\_el\\_medio\\_natural.pdf](http://emasf.webcindario.com/El_gran_juego_%20salvando_a_Gea_gamificacion_en_el_medio_natural.pdf)
- Aldemir, T., Celik, B. y Kaplan, G. (2018). A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. *Computers in Human Behavior*, 78, 235–254. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.001>
- Bicen, H. y Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: kahoot as a case study. *International Journal of emerging technologies in learning*, 13(2), 72-93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Bovermann, K., Weidlich, J. y Bastiaens, T. (2018). Online learning readiness and attitudes towards gaming in gamified online learning - a mixed methods case study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(27), 1-17. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0107-0>
- Buckley, P., Doyle, E. y Doyle, S. (2017). Game On! Students' Perceptions of Gamified Learning. *Educational Technology & Society*, 20 (3), 1-10. <https://bit.ly/2U5rMjL>
- Corchuelo C.A. (2018). Gamification in higher education: innovative experience to motivate students and stimulate content in the classroom. *Edu-tec*, 63, 29-41. <https://doi.org/10.21556/edu-tec.2018.63.927>

- Hanus, M. D. y Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152 - 161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A. y Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40.  
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).  
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L. y Guitert, M. (2017). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 119, 71-79.  
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Orejudo, J. P. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 95-103. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rexe/v18n36/0718-5162-rexe-18-36-95.pdf>
- Ortiz, A.M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pisabarro, A. M. y Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *Revisión*, 11(1), 85-93.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6264619>
- Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <http://hdl.handle.net/10366/142149>
- Quintero, L. E., Jiménez, F. y Area, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos*, (34), 343-348. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.65514>
- Torres-Toukoumidis, Á., Romero-Rodríguez, L., y Pérez-Rodríguez, M. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 95-111. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>
- Vásquez, D. (2020). Ventajas, desventajas y ocho recomendaciones para la educación médica virtual en tiempos del COVID-19: Revisión de Tema. *CES Medicina*, 34, 14-27. <https://revistas.ces.edu.co/index.php/medicina/article/view/5540>

## 6. ANEXOS

**Tabla Anexo 1.** Sistema de puntuación.

<b>Normas</b>	<b>Puntuación</b>
Se podía sumar como máximo 2000 puntos por la realización de las prácticas	Cada práctica tenía un valor de 400 puntos (Penalización de menos 200 puntos por plagio o no entrega)
Puntos por desafíos	1º puesto: 75; 2º puesto: 50; 3º puesto: 25
Insignias: Por ganar desafío, por obtener notable y por conseguir sobresaliente (valor doble)	1º equipo con más insignias: 300 puntos, 2º 200 puntos, 3º 100 puntos