

ISSN 2735-7066

# I Congreso Internacional de Tecnología e Innovación Educativa



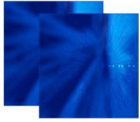
## CITIE 2021

Fernando Vera, PhD (Ed.)

*Cuando la tecnología  
irrumpe en la educación*

Red Internacional de Investigadores en Educación - REDIIIE (Chile)

I Congreso  
Internacional de  
**Tecnología e Innovación Educativa**  
**CITIE 2021**



**Congr. Int. Tecnol. Innov. Educ.**  
**ISSN 2735-7066**

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluido el tratamiento informático para su uso comercial.

Libro de Actas del Congreso CITIE 2021©  
Fernando Vera, PhD (Ed.)  
Correo del Editor General: [fernandovera@rediiie.cl](mailto:fernandovera@rediiie.cl)

Editorial: Centro Transformar SpA  
Sitio web del congreso: <https://rediiie.cl/citie-2021/>  
Sitio web de organizadores: <https://rediiie.cl> ■ <https://centrotransformar.cl>

Si usted desea recibir información periódica sobre las novedades de nuestra Red, envíe un correo electrónico a: [info@rediiie.cl](mailto:info@rediiie.cl)



## Gamificación en educación secundaria obligatoria

MARTA SORIANO-PASCUAL<sup>1</sup>  
SALVADOR GARCÍA-MARTÍNEZ<sup>2</sup>  
JAVIER VALERO-AMAT<sup>3</sup>  
ALBERTO FERRIZ-VALERO<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universidad de Alicante, España  
[msp98@gcloud.ua.es](mailto:msp98@gcloud.ua.es)

### RESUMEN

Actualmente, en el proceso educativo, la gamificación parece haber llegado para quedarse. Numerosas propuestas de todo tipo aparecen hoy en bibliografía en las bases de datos mundiales. La Universidad de Alicante no quiere perder el hilo innovador de este tipo de propuestas y a través de una serie de investigadores y estudios científicos que se están desarrollando, se define un proyecto gamificado basado en juegos de rol existentes en el mercado.

**PALABRAS CLAVE:** Gamificación; Educación física; Motivación; Metodologías activas; Innovación educativa.

## INTRODUCCIÓN

En el mundo educativo, la gamificación ha experimentado un aumento en el número de investigaciones publicadas en los últimos años (León-Díaz et al., 2018), convirtiéndose en uno de los objetivos incipientes en la investigación en educación (Escarvajal y Martín-Acosta, 2019).

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012). En consecuencia, en el área de educación física se ha incorporado dinámicas y estrategias de los videojuegos y que han impregnado al proceso de gamificación (Informe Horizon, 2014; INNENU, 2016).

La pregunta que surge es ¿por qué gamificar?, para la que Borrás (2015) destaca los siguientes aspectos:

- Activa la motivación por el aprendizaje.
- Retroalimentación constante.
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y badges).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
- Aprendices más autónomos.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.

De esta manera, la gamificación aumenta la percepción y el interés del alumnado durante el juego, al mismo tiempo que aprende y evoluciona, pero siempre teniendo en cuenta un buen diseño adecuado y alcanzable para los discentes (Rouissi, 2020).

## METODOLOGÍA

El proceso de gamificación está basado en una serie de elementos fundamentales, característicos de los juegos, como son las mecánicas, dinámicas y componentes del juego. A través de las dinámicas, se pretende generar en los sujetos motivaciones, deseos y efectos positivos a nivel global a través de restricciones de juego, narrativa, emociones, progresión del juego, estatus y relaciones con los demás participantes (Herranz, 2013). A través de mecánicas se pretende el desarrollo de juegos que generen una cierta "adicción" y compromiso de los participantes a través de mecánicas de juego basadas en retos, oportunidades, competición, colaboración, turnos, clasificaciones, niveles, feedback... (Cortizo, 2011). Finalmente, aparecen elementos específicos relacionados con los anteriores elementos y que, en función del proceso creativo del juego varían en forma y número, destacando insignias, logros, regalos, desbloques, avatares, etc. (Herranz, 2013).

## RESULTADOS

En la presente investigación se presenta una propuesta basada en la gamificación se ha desarrollado la experiencia "La reconquista de los forajidos" inspirada en el juego de rol "Bang, la bala". Dicha experiencia, sienta las bases teóricas de la gamificación y establece una relación práctica a través de una propuesta didáctica en la práctica físico-deportiva para alumnado de educación secundaria obligatoria.

## CONCLUSIONES

La gamificación se perfila como un método innovador para el desarrollo de competencias en Educación Física, pero cabe no caer en la errónea idea de usar o crear un juego como intervención puntual en el proceso educativo, sino de generar prácticas efectivas que generen un cambio en la dinámica de la clase a través de los elementos propios de la gamificación. Además, cabe destacar, que antes de poner en marcha el proceso de gamificación, es necesario el proceso de investigación por parte del docente sobre los beneficios de juego y la metodología y por supuesto, adaptarlos al grupo clase en el que se quiere adaptar.

## REFERENCIAS

- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*.
- Escaravajal Rodríguez, J. C., & 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. DOI: 10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770
- Herranz, E. (2013). *Gamification*, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.
- Horizon, I. (2014). *Higher Education Edition*. Austin, Texas, Estados Unidos. The New Media Consortium.
- INNENU. (2016). *Guía práctica para el cambio educativo en España*. Instituto de innovación en negocios educativos.
- León-Díaz, O., Martínez-Muñoz, L. F., & 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. DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Rouissi, A., García Martínez, S., & Ferriz Valero, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25(269), 126-138. DOI: <https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1974>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. "O'Reilly Media, Inc."