

**Oriol Ripoll  
Joan-Tomàs Pujolà  
(Eds.)**

# **La gamificación en la educación superior**

**Teoría, práctica y  
experiencias didácticas**





## CONSEJO EDITORIAL IDP/ICE, UB-OCTAEDRO

### **Dirección**

Teresa Pagès Costas (jefa de la Sección Universidad, IDP/ICE, Facultad de Biología, Universidad de Barcelona)

### **Coordinadora**

Anna Forés Miravalles (IDP/ICE, Facultad de Educación, Universidad de Barcelona)

### **Editor**

Juan León Varón (director de la Editorial Octaedro)

### **Consejo Editorial**

Pedro Allueva Torres (Facultad de Educación, Universidad de Zaragoza)

Pilar Ciruelo Rando (Editorial Octaedro)

Mar Cruz Piñol (Facultad de Filología, Universidad de Barcelona)

Carmen Ferrándiz García (Facultad de Psicología, Universidad de Murcia)

Mercè Gracenea Zugarramurdi (Facultad de Farmacia y Ciencias Alimentación, Universidad de Barcelona)

Virginia Larraz Rada (Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Andorra)

Miquel Martínez Martín (Facultad de Educación, Universidad de Barcelona)

Miquel Oliver Trobat (Facultad de Educación, Universidad de las Islas Baleares)

Joan Carles Ondategui Parra (Facultad de Óptica y Optometría, Universidad Politécnica de Cataluña)

Jordi Ortín Rull (Facultad de Física, Universidad de Barcelona)

Mireia Ribera Turró (Facultad de Matemáticas e Informática, Universidad de Barcelona)

Alicia Rodríguez Álvarez (Facultad de Filología, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria)

Antoni Sans Martín (Facultad de Educación, Universidad de Barcelona)

Carmen Saurina Canals (Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, Universidad de Girona)

### **Secretaría Técnica del Consejo Editorial**

Lourdes Marzo Ruiz (IDP/ICE, Universidad de Barcelona), Ana Suárez Albo (Editorial Octaedro)

### **Normas presentación originales:**

[https://www.ub.edu/idp/web/sites/default/files/docs/Normas\\_presenta.pdf](https://www.ub.edu/idp/web/sites/default/files/docs/Normas_presenta.pdf)

### **Revisores:**

[https://www.ub.edu/idp/web/sites/default/files/docs//Revisores\\_Octaedro.pdf](https://www.ub.edu/idp/web/sites/default/files/docs//Revisores_Octaedro.pdf)

### **Criterios de calidad:**

<https://www.ub.edu/idp/web/sites/default/files/docs/criterios.pdf>

**Oriol Ripoll**  
**Joan-Tomàs Pujolà**  
**(Eds.)**

# **La gamificación en la educación superior**

**Teoría, práctica  
y experiencias didácticas**

**OCTAEDRO - IDP/ICE, UB**

Colección Educación universitaria

Título: *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*

Primera edición: febrero de 2024

© Oriol Ripoll, Joan-Tomàs Pujolà

© De esta edición:  
Ediciones Octaedro, S.L.  
Bailén, 5 - 08010 Barcelona  
Tel.: 93 246 40 02  
[octaedro@octaedro.com](mailto:octaedro@octaedro.com)  
[www.octaedro.com](http://www.octaedro.com)

Universitat de Barcelona  
Institut de Desenvolupament Professional (IDP/ICE)  
Campus Mundet - 08035 Barcelona  
Tel.: 93 403 51 75  
[ice@ub.edu](mailto:ice@ub.edu)



Esta publicación está sujeta a la Licencia Internacional Pública de Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 de Creative Commons. Puede consultar las condiciones de esta licencia si accede a: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

ISBN: 978-84-10054-73-8

Diseño y producción: Servicios Gráficos Octaedro

# 7. AMONG-US: SAVING PHYSICAL EDUCATION. UNA EXPERIENCIA GAMIFICADA EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN FÍSICA

— Gonzalo Flores Aguilar

Universidad de Sevilla

## Introducción

Esta gamificación fue implementada durante el curso 2020/2021 en la asignatura de Didáctica de la Educación Física II del tercer curso del grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Vic, Universidad Central de Cataluña. En ella participaron un total de 89 estudiantes, de entre 21 y 26 años, además del docente responsable.

## Objetivos

Los objetivos de aprendizaje de esta gamificación corresponden a los mismos objetivos de la asignatura anteriormente mencionada. Tal y como se recoge en su guía docente, el alumnado matriculado en esta materia debe conseguir los siguientes propósitos:

- Reflexionar sobre el papel de la educación física del siglo XXI y el papel de sus profesores.
- Elaborar una unidad didáctica y programar una sesión de educación física de acuerdo con la legislación educativa.
- Realizar una sesión práctica basada en las competencias docentes adecuadas para la gestión de la clase.

- Proporcionar las herramientas necesarias para evaluar la educación física desde un punto de vista formativo.
- Conocer algunos de los principales modelos pedagógicos innovadores utilizados en las sesiones de educación física

## Narrativa

En AMONG-US: Saving Physical Education (figura 7.1), al alumnado se le presenta el siguiente desafío:

La Educación Física (EF) del futuro está en peligro. Actualmente existen un gran número de impostores (peligrosos profesores anclados en el pasado) (figura 7.2) que desprestigian la materia a base de prácticas analíticas, descontextualizadas y vacías de aprendizaje, que no facilitan en el alumnado ni un correcto desarrollo integral ni la adquisición de hábitos fisicodeportivos saludables trasladables a la vida adulta. Ante esta realidad, el futuro profesorado de la EF del siglo XXI se enfrenta al reto de emprender un viaje hacia el futuro (en la nave SKELD) con la intención de conseguir transformar y redefinir la asignatura antes de que sea demasiado tarde (reducción de horas o exclusión de la escuela). ¿Qué equipos serán capaces de realizar las labores de mantenimientos de la nave sin ser descubiertos por los impostores? ¿Qué equipos conseguirán llegar al final del viaje sanos y salvos?

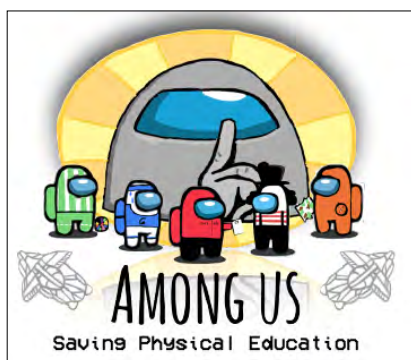


Figura 7.1. Logo de la experiencia.



Figura 7.2. Ejemplo de impostores.

## Elementos de gamificación

### Avatares, equipos y área social

Se formaron equipos pequeños (cuatro o cinco personas), estables y heterogéneos. Estos diseñaron un avatar que los identificara durante toda la experiencia (figura 7.3). Se genera un espacio virtual para dar noticias importantes y mantener informado al alumnado sobre el progreso del juego (figura 7.4).



Figura 7.3. Avatares.

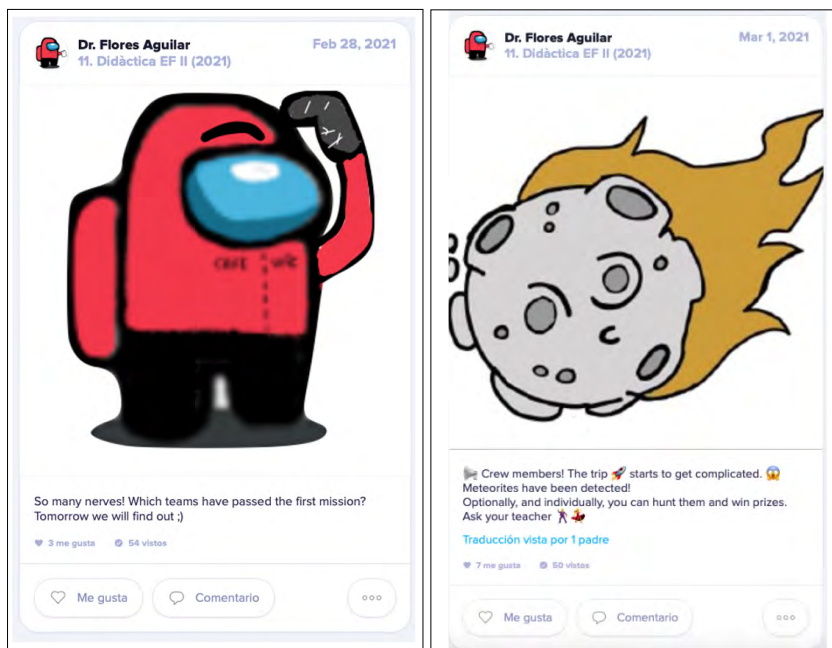


Figura 7.4. Área Social.

## Misiones, retos y tablero

Se crearon tres misiones, cada una vinculada con un tema de la asignatura (tabla 7.1). Cada misión contiene un número determinado de retos educativos (19 en total), los cuales equivalen a las propias actividades de enseñanza-aprendizaje y evaluación. Para un mejor seguimiento, se creó un tablero digital (figura 7.5) donde el alumnado avanzaba semanalmente en función de las recompensas obtenidas al superar los retos semanales. En caso de no superarlos, los retos podían repetirse tantas veces como sea necesario (*insert coin*).



**Tabla 7.1.** Misiones y retos

Misiones	Habitaciones de la nave	Retos
Misión 1	Armory	6
	O2	
	Shields	
Misión 2	Upper motor	6
	Lower motor	
	Security	
Misión 3	Coffee area	6
	Administration	
	Warehouse	
Escape room	Navigation room	1



**Figura 7.5.** Tablero digital.

## Misiones especiales

Durante la experiencia se llevaron a cabo diferentes misiones especiales, como, por ejemplo, la “rebelión entre equipos” o el *escape room* final.

## Recompensas

Los **escudos de defensa** se obtienen al superar cada uno de los retos (máximo tres escudos por cada reto) y son imprescindibles para superar cada misión (figura 7.6). Por ejemplo, para superar la primera misión hay que obtener un mínimo de seis escudos al completar tres retos. De no ser así, el equipo de jugadores sería «atacado» por un

impostor, lo que impediría temporalmente su progreso en el juego. En este caso, el jugador-equipo tiene una semana más para resolver los desafíos correctamente (*insert coin*).

La **tarjeta rasca** es el regalo sorpresa con privilegios individuales como una puntuación extra, un privilegio en la prueba escrita, etc. (figura 7.6). Se obtienen con los puntos de experiencia

*Todos* los estudiantes reciben un **diploma** de participación como agradecimiento por su participación en la experiencia.

## Bienes

Tras superar cada misión, se obtiene un **sello representativo** (tres niveles: oro, plata y bronce) (figura 7.6). Los equipos deben completar el cuaderno de viaje con los tres sellos para poder tener acceso al *escape room* final.

## Puntos de experiencia

Los **meteoritos** son una puntuación especial que se obtiene individualmente al realizar las actividades opcionales contempladas en el campus virtual. La suma de un determinado número de meteoritos permite la obtención de un regalo sorpresa (tarjeta rasca).

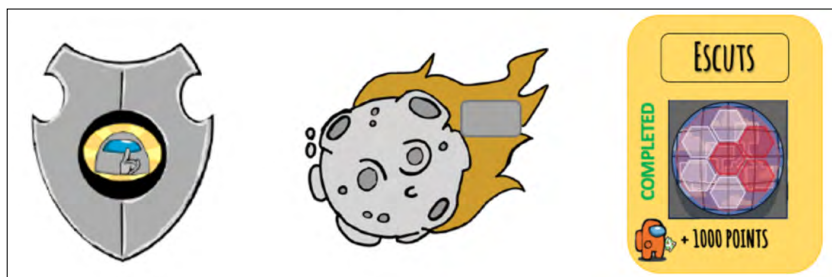


Figura 7.6. Recompensas y bienes.

## Herramientas y recursos digitales

Entre los principales recursos TIC utilizados se encuentran: ClassDojo (área social), Canva (edición de materiales), Dafont (selección de fuentes), Flip (entrega de tareas), iMovie (edición de vídeos), y varias páginas webs (Mentimeter, GoNoodle y Youtube).

## Procedimiento (implementación y evaluación)

Esta gamificación ocupó un total de 3,5 horas semanales durante 18 semanas (duración de la asignatura al completo). Para la evaluación de los aprendizajes adquiridos se implementaron varios instrumentos, como rúbricas, listas de control y pruebas escritas. Además, con la realización de los retos el alumnado elaboró un trabajo escrito, el cual fue evaluado formativamente durante el transcurso de la materia.

Finalmente, la mayoría del alumnado participante valoró positivamente la experiencia, sobre todo por su originalidad, lo cual incidió directamente en sus niveles de compromiso e implicación. A su vez, todo el alumnado logró superar la asignatura en la primera convocatoria oficial, pues las calificaciones finales rondaron el notable de media.