

Desarrollo de un proyecto de gamificación y aprendizaje globalizado en educación física.

Global learning and gamification project within physical education area.

Santos-Gil, J.L.¹

1. Maestro de Educación Física. Consejería de Educación Comunidad de Madrid.

Resumen: El presente artículo pretende acercar, de forma práctica, el mundo de la gamificación al área de Educación Física. La población estudio fueron alumnos de 1ª y 2ª de primaria durante el curso escolar completo. El proyecto práctico de gamificación estuvo centrado en mejorar la motivación hacia la práctica de la Educación Física y para ello se centró en desarrollar el área de Ciencias Sociales, a través de los países, capitales, monumentos y Ciencias Naturales, con los paisajes, flora, fauna. Para clarificar y ordenar mejor estos contenidos, se decidió “viajar” cada trimestre a un continente (América, Europa y Asia) y cada unidad a un país. Para ello, se eligió a los personajes animados “Minion y sus viajes por el mundo” como el hilo conductor. A modo de conclusión cabe destacar el éxito del proyecto a la hora de motivar al alumnado hacia la práctica de la Educación Física. No sólo los resultados en el área han aumentado, sino que también la predisposición al aprendizaje, el desempeño del alumnado en las tareas y el interés por la práctica de actividad física.

Palabras clave: Gamificación; enseñanza; educación física; motivación; aprendizaje globalizado.

Abstract: This article pretends, in a practical way, to bring Gamification to the Physical Education subject. The students which were tested in the study were in 1st and 2nd grade. The project was implemented in one academic year. In this context the project was aimed to improve the motivation that the students showed to the Physical Education area. To do so, the project was developed according to the Social Studies standars, such us the country names, monuments and cities. As the same way that Natural Science standars, like landscapes, nature, plants and animals. Trying to clarify all the content, the project had a unifying thread, the students will travel, along the three terms, to a different continent (America, Europe and Asia) so each unit that compose the term they will visit a new country that belongs to the continent of study. Moreover, we chose the popular family cartoon "The Minions" so they go with the students around this amazing world travel. To conclude, we would like to address the success rate into the motivation that the students showed to the Physical Education area. Not only the encouragement and desire of learning were improved, but also the interest for the practice of physical activity.

Key Words: Gamification; teaching; physical education; motivation; global learning.