

Trabajo Individual. La gamificación

Autor: David Recio Rodríguez

El trabajo que a continuación se presenta pretende favorecer la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje teórico de ciertos aspectos relacionados con el calentamiento general tratados desde el área de Educación Física, para ello se va a emplear la aplicación de Quizizz como un medio de gamificar este contenido.

Problema: motivar al alumnado de 2º de ESO para que aprendan de forma teórica, los contenidos ya tratados en clase de forma práctica sobre el calentamiento general.

Posible solución: introducir el uso de una herramienta digital que permita favorecer la motivación del alumnado generando un proceso educativo que tome como base la gamificación.

Según Fernández-Solo (2015), la gamificación en educación consiste en aplicar aspectos básicos del diseño de juegos para estimular y hacer más atractiva la interacción del alumnado con el proceso de aprendizaje. Algunos de los motivos por los cuales se justifica la introducción este tipo de procesos dentro de las aulas son por la importancia de la participación del alumno en su proceso de aprendizaje, el feedback inmediato y continuo o la personalización del aprendizaje (Marín, Vidal, Pirats y López, 2018)

Actualmente existen muchas aplicaciones de fácil uso que pueden ayudar al docente a plantear test o exámenes de preguntas cortas desde un enfoque más lúdico y atrayente para el alumnado.

De entre las múltiples opciones que se puedan encontrar tres de las más usadas generalmente son Plickers, Quizizz y Kahoot.

Si bien las tres son aplicaciones con grandes similitudes, al mismo tiempo presentan una serie de características particulares que pueden provocar que un docente abogue por una u otra.

En el caso de Plickers, es una aplicación que realmente no requiere que el alumnado tenga dispositivos electrónicos para poder utilizarla, sino que basta con tener impresas las cartas llamadas "plicker cards". Estas cartas son códigos QR, donde cada alumno tendrá el suyo propio asociado. Este código puede ser mostrado por cuatro lados distintos, asemejándose a las opciones de multirespuesta de un test convencional. Por ejemplo el lado de arriba puede ser la opción "a", el lado derecho la opción "b", el de abajo el "c" y el de la izquierda el "d", y en función de la pregunta y la opción de respuesta que el alumno considere correcta levantará su tarjeta con ese lado hacia arriba (las opciones de respuesta deben ser proyectadas en una pantalla). Para poder recoger las

respuestas de los alumnos el profesor deberá ir escaneando los códigos QR con su propio dispositivo electrónico.

En el caso de Kahoot y Quizizz, sí que se va a necesitar que los alumnos tengas dispositivos electrónicos (un móvil, un ordenador, etc.) con el que van a ir respondiendo a las preguntas diseñadas por el docente que la propia aplicación les va a ir mostrando. La diferencia principal entre estas dos aplicaciones es que en el caso del Kahoot, es necesario, que el docente proyecta las preguntas sobre una pantalla, para que el alumno pueda responder en su dispositivo marcando una de las opciones que se le muestran. Mientras que en el Quizizz no es necesario proyectar las preguntas, simplemente basta con que el docente con su dispositivo electrónico inicie el test, y las preguntas y las posibles opciones de respuesta saldrán automáticamente en los dispositivos del alumnado.

Lo bueno de las tres aplicaciones es que permiten conocer al profesor qué preguntas han fallado y cuáles han acertado cada alumno rápidamente, pero en este sentido destaca sobre todo Quizizz porque también permite que el alumno pueda ver ese mismo feedback sin que el profesor tenga que mostrárselo. Es cierto que Kahoot también informa al alumno sobre si van acertando o fallando las preguntas mientras juegan pero no pueden revisarlas al final.

Por lo tanto, teniendo en cuenta las tres aplicaciones explicadas, en este caso se ha decidido utilizar la aplicación de Quizizz, puesto que todos los alumnos con los que se va a realizar la práctica tienen móviles, y en este caso no se dispone de un proyector para poder lanzar las preguntas.

El Quizizz está formado por 10 preguntas que se han generado con la aplicación, y que posteriormente se han descargado, es decir, que la propia herramienta también te permite imprimir tus propios test, por si se prefiere la opción tradicional para realizarlos de esa forma (estas preguntas se encuentran después del apartado de las referencias bibliográficas). No obstante también se facilita el link del test, para poder jugarlo en su versión online en:

<https://quizizz.com/admin/quiz/5c17f107fee8aa001b0c6afd>

Referencias Bibliográficas

Fernández Solo de Zaldívar, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos, 281, 43-48

Marín, D., Vidad, M.I., Peirats, J. y López, M. (2018). *Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot!*. en REDINE (Ed.). (2018). *Innovative strategies for Higher Education in Spain*. Eindhoven, NL: Adaya Press.

Quizizz

Calentamiento

Name : _____

Class : _____

Date : _____

1. Fases del calentamiento

- a) Movilidad articular, estiramientos y parte aeróbica
- b) Parte aeróbica y estiramientos
- c) Ejercicios de agilidad y de flexibilidad
- d) Todas son correctas

2. La movilidad articular está enfocada para calentar,...

- a) Los tendones
- b) Los músculos
- c) Los ligamentos

3. Los estiramientos están enfocados para calentar,...

- a) músculos y tendones
- b) ligamentos
- c) Ninguna de las anterior son correctas

4. La parte aeróbica supone,...

- a) una mejora del funcionamiento cardiovascular y respiratorio
- b) una mejora solamente a nivel respiratorio
- c) una mejora solamente a nivel cardiovascular
- d) ninguna es correcta

5. ¿Las funciones del calentamientos son?

- a) Prevenir lesiones
- b) Mejorar el rendimiento
- c) Preparar al organismo para la actividad posterior
- d) Todas son correctas

6. ¿cómo realizamos los ejercicios de movilidad articular en clase?

- a) De forma rápida y controlada
- b) De forma lenta, amplia y controlada
- c) De forma amplia y rápida

7. En los estiramientos qué de los siguientes nunca deberíamos sentir
- a) Sensación de hormigueo b) Tensión
- c) Dolor
8. Sobre los estiramientos vistos en clase ¿cuál es correcta?
- a) Se debe mantener una posición en la que generamos un ligero dolor muscular b) Se debe mantener una posición en la que haya tensión pero no dolor
- c) Se deben realizar rebotes
9. ¿qué es un músculo agonista?
- a) El que menos se contrae b) El que favorece la fijación de músculos cercanos
- c) El que se relaja d) El que realiza la acción principal
10. ¿Qué es un músculo antagonista?
- a) El que realiza la mayor contracción en el ejercicio principal b) El que se relaja para favorecer la acción del agonista
- c) Es lo mismo que el fijador

Answer Key

- 1. a
- 2. c
- 3. a

- 4. a
- 5. d
- 6. b

- 7. c
- 8. b
- 9. d

- 10. b