



La enseñanza de la Educación Física apoyada con juegos aumenta la motivación del alumnado

Una investigación liderada por la Universidad de Oviedo revela que la gamificación, implementada a largo plazo, mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje en escolares de entre 6 y 14 años

El trabajo ha recibido además el premio al ‘artículo del año 2021’ en la revista ‘Physical Education and Sports Pedagogy’, una publicación de máximo impacto en el área de la educación

Oviedo/Uviéu, 30 de noviembre de 2021. El empleo de juegos en la enseñanza de la Educación Física aumenta la motivación intrínseca del estudiantado. Esta es la principal conclusión de un estudio liderado por el grupo de investigación EDAFIDES de la Universidad de Oviedo que ha recibido además el premio al artículo del año 2021 en la revista *Physical Education and Sports Pedagogy*, una publicación de máximo impacto en el área de la educación.

La investigación, coordinada por Javier Fernández-Río, catedrático de Ciencias de la Educación y jefe de área de Deportes y Salud de la Universidad de Oviedo, tenía como objetivo explorar cómo se puede utilizar la gamificación en la Educación Física y qué efectos experienciales puede tener entre estudiantes y profesores. Para ello, participaron en el trabajo cerca de 300 alumnos de entre 6 y 14 años de Primaria y Secundaria de Madrid, Andalucía, Cataluña y Ceuta.

La conclusión más notable de este trabajo es que la gamificación, implementada a largo plazo –y esto es importante—es capaz de aumentar la motivación de los escolares hacia la Educación Física, más allá del *efecto novedad* inicial. Las respuestas de los estudiantes reflejaron un tema principal: el disfrute, y dos temas secundarios: la interacción entre los amigos y el aprendizaje. Los alumnos, a pesar de tener algunos de ellos solo 6 ó 7 años, señalaron que habían aprendido más con este enfoque educativo. En este estudio aparecieron además cuatro de los cinco elementos identificados por los expertos como centrales para promover experiencias significativas en educación física y deporte: interacción social, diversión, desafío y aprendizaje.

La gamificación o empleo de juegos tiene, a juicio de Javier Fernández-Río, “los ingredientes para fomentar experiencias significativas de educación física en diferentes



niveles educativos (Educación Primaria y Secundaria), en estudiantes con diferentes antecedentes sociales (nivel socioeconómico bajo, medio y alto) y educativos (urbano, rural) y en docentes con diferentes niveles de formación y diferentes conocimientos sobre gamificación”. “Es cierto también –añade el investigador principal– que, como era de esperar, los docentes mostraron preocupación por la carga de trabajo del nuevo enfoque pedagógico”.

Más allá de los resultados obtenidos, esta investigación, desarrollada por el grupo de investigación Educación, Actividad Física, Deporte y Salud (EDAFIDES), es novedad porque se ha alzado con el premio de “artículo del año 2021” en la prestigiosa revista: *Physical Education and Sports Pedagogy* (Q1; #8/265 revistas de *Education & Educational Research*)

Referencia

Fernandez-Río, J., de las Heras, E., González, T., Palomares, J., & Trillo, V. (2020). Gamification and Physical Education. Viability and preliminary views from students and teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 509-524. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1743253>

Más información:

www.uniovi.es

Síguenos en:

-  [UniversidadOviedo](#)
-  [uniovi_info](#)
-  [Universidad de Oviedo](#)
-  [universidad de oviedo](#)
-  [uniovi](#)