

## La serie MANifest aplicada a la asignatura Fundamentos de la Educación Física: MANIFEF, una experiencia de gamificación

Alberto Grao-Cruces, Magdalena Cuenca-García, Inma Álvarez-Gallardo, Rocío Izquierdo-Gómez, Víctor Segura-Jiménez, Daniel Camiletti-Moirón, Carmen Padilla-Moledo, Julio Conde Caveda, Israel Caraballo-Vidal, Román Nuviala, Jorge R. Fernández-Santos, José Castro-Piñero

Departamento de Didáctica de la Educación Física, Plástica y Musical, Facultad de Ciencias de la Educación

[alberto.grao@uca.es](mailto:alberto.grao@uca.es)

**RESUMEN:** La gamificación educativa supone basar en juegos el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología docente ha demostrado ser útil para motivar al alumnado en diferentes ámbitos educativos, pero no se ha indagado mucho en educación superior. La presente propuesta surgió con el objetivo de gamificar las clases de la asignatura universitaria Fundamentos de la Educación Física. Se recogió información del alumnado para detectar intereses comunes, como resultó ser la serie de televisión "Manifest". Los grupos de clase fueron nombrados con aspectos relacionados con la serie y se crearon unos contratos que recogían las normas del juego. Durante éste, las aportaciones destacables del estudiantado fueron premiadas con "llamadas" que deberían desvelar (símil con la narrativa de la serie referida) para recibir materiales y espacios deportivos que poder usar en los trabajos de la asignatura.

**PALABRAS CLAVE:** modelos pedagógicos, juegos de rol, aprendizaje basado en juegos

### INTRODUCCIÓN

La gamificación es una metodología docente basada en aplicar la mecánica de los juegos al ámbito educativo (1). Su carácter lúdico favorece la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, generándole experiencias positivas que mejoran su aprendizaje (2, 3). Si bien, su uso en educación superior es escasa.

El objetivo del trabajo fue desarrollar e implementar una propuesta para gamificar las clases de la asignatura Fundamentos de la Educación Física, englobada en el Grado En Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Cádiz.

### DESARROLLO DE LA GAMIFICACIÓN

En primer lugar, se obtuvo información sobre el estudiantado (intereses, hobbies, gustos...) del curso 2018-2019 (año académico en el que se diseñó la innovación), mediante una dinámica de grupo durante una de las clases de la asignatura. De los datos recogidos, se desprendió un interés común a la práctica totalidad de la clase por la serie de televisión de A3Media y HBO "Manifest" (Figura 1).



Figura 1. Trailer oficial de la serie de televisión "Manifest"

Base a ello, el trabajo cooperativo habitual en las clases de Fundamentos de la Educación Física de los cursos 2019-2020 (hasta el inicio del confinamiento, momento en el que se cortó la innovación, prorrogándose el proyecto un año más) y 2020-2021 (con adaptaciones producto de la situación de pandemia que se especificarán a lo largo del presente artículo) giraron en torno a la propuesta de gamificación (4), titulada MANIFEF (Figura2).



Figura 2. Logo del proyecto de innovación MANIFEF

- (i) Los grupos de trabajo pasaron a tener un nombre relacionado con la serie (Figura 3)
- (ii) Los grupos tuvieron que firmar sus "tarjetas de embarque" con sus derechos y obligaciones durante el juego (p. ej. forma de utilizar los premios conseguidos)

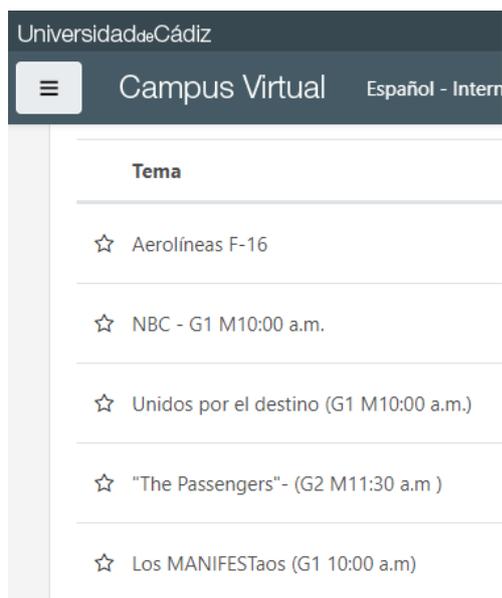


Figura 3. Registro de algunos grupos para el trabajo grupal en foro del Campus Virtual de la asignatura

- (iii) La participación, el interés, las aportaciones destacables, etc. durante las clases se premiaron con “cartas mágicas” escondidas en algún lugar del Campus que deberán desvelar base a las “llamadas” que reciban (Material Suplementario 1), p. ej. por mensaje en el Campus o por algún alumno colaborador [en la serie las llamadas son incógnitas a desvelar para obtener información o ayudar a alguien (p. ej. “la carta está situada tras el tablón de anuncios más cercano al DEA de la Facultad de Ciencias de la Educación)]. Estas cartas otorgan materiales e instalaciones extras (p. ej. pabellón polideportivo) que los grupos pueden utilizar en sus trabajos grupales (elaboración de una Programación de Aula) e individuales (elaboración de una Unidad Didáctica de la programación elaborado por su grupo), para los que parten con unos recursos muy limitados (Figura 4). En el curso 2020-2021, las cartas fueron digitales y las llamadas no requirieron movilidad ni contacto, por la situación de pandemia.

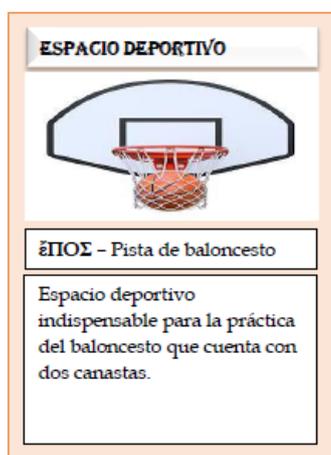


Figura 4. Ejemplo de “carta magic” utilizada en el proyecto de innovación “MANIFEFF”

- (iv) El Campus Virtual también se tematizó de acuerdo a la gamificación (Material Suplementario 2).

Esta innovación involucró también a las asignaturas del Máster en Profesorado de Educación Secundaria Aprendizaje y Enseñanza de la Educación Física e Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa en Educación Física y Plástica, cuyo alumnado colaboró en su implementación de forma directa, al ser la gamificación un contenido de las mismas.

La respuesta del alumnado fue positiva, recibiendo 12 “llamadas” en el periodo en el que se desarrolló la innovación durante el curso 2019-2020 y 56 durante el curso 2020-2021, consiguiendo desvelar 66 de ellas. Además, pese a los hándicaps derivados de la pandemia que ha afectado a la docencia durante los cursos en los que se ha desarrollado esta innovación (2019-2020 y 2020-2021), las tasas de éxito y de rendimiento no disminuyeron. Así mismo, la evaluación cualitativa desvela el potencial de este tipo de innovaciones, especialmente cuando se desarrollan de manera presencial en una situación de normalidad.

## INTERÉS PARA LA DOCENCIA: PROBLEMAS Y MEJORAS QUE PRETENDIÓ ABORDAR

Cómo motivar al alumnado para mejorar el sistema de enseñanza-aprendizaje es uno de los problemas más comunes en cualquier nivel educativo y una de las líneas de trabajo prioritarias para nuestra Universidad (Resolución UCA/R72REC/2017). El presente proyecto ha implementado una propuesta basada en el modelo pedagógico gamificación, para dar solución a este problema en el marco de la asignatura 4112008: Fundamentos de la Educación Física, del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. A su vez, el proyecto ha permitido al alumnado de la especialidad de Educación Física del Máster en Profesorado de Educación Secundaria, participar en una experiencia real de gamificación, contenido que está incluido en las guías docentes de mencionado Plan de Estudios, concretamente en sus asignaturas 1166101 Aprendizaje y Enseñanza de la Educación Física y 1166511 Innovación Docente e Iniciación a la Investigación en Educación Física y Plástica.

## CONCLUSIÓN

En conclusión, utilizar elementos del modelo pedagógico gamificación en la docencia universitaria puede ser una manera viable de motivar al estudiantado para participar en clase y esforzarse en su proceso de aprendizaje.

## REFERENCIAS

1. Gamificación. <http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>. Último acceso el 11 de mayo de 2017.
2. Ruiz Ariza, A., Suárez Manzano, S., Grao Cruces, A., & Martínez López, E. J. Educación Física, gamificación y cognición. Una estrategia para aumentar el rendimiento escolar. Ponencia presentada en *II Congreso virtual iberoamericano sobre recursos educativos innovadores. 2016*.
3. Contreras Espinosa, R. S. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista*

*Iberoamericana de Educación a Distancia*. 2016, 19, 27-33.

4. Huang, H. C., Shih, S. G., & Lai, W. C. Cooperative learning in engineering education: A game theory-based approach. *International Journal of Engineering Education*. 2011, 27 875-884.

## AGRADECIMIENTOS

A los autores les gustaría agradecer al alumnado participante su implicación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura.

### Material Suplementario 1. Ejemplos de “llamada” en el proyecto de innovación “MANIFEF”

MS1a.

Mensaje	
De:	GRAO CRUCES, ALBERTO
Fecha:	martes, 19 de marzo de 2019, 16:55
Para:	MOLINA LEAL, CRISTOBAL CRISTIAN; MUÑOZ GONZALEZ, MARIA INMACULADA; OLAYA TRUJILLO, ÓSCAR; SERRANO SALGUERO, JAVIER; TORRES VÁZQUEZ, JUAN DE DIOS; VALERA GONZÁLEZ, JAVIER
Asunto:	#LLAMADA# ManiFEF
Archivo:	Ninguno
<p><i>Tenéis una carta a nombre de vuestro grupo. Está situada en la zona trasera del tablón de anuncios más cercano al desfibrilador semiautomático de la Facultad de Cc. Educación. El tiempo del que disponéis para recogerla es el que permanezca allí, sin que nadie la robe, retire, cambie el panel, lo mueva... ¿hasta cuándo estáis dispuestos a esperar para localizarla? #LLAMADA# ManiFEF</i></p>	

MS1b.

Mensaje	
De:	GRAO CRUCES, ALBERTO
Fecha:	miércoles, 27 de marzo de 2019, 19:13
Para:	ALONSO RAMÍREZ, ANA JULIA; ALVAREZ RUIZ, GERARDO; ÁVILA CABEZA DE VACA, LAURA; BARRAGÁN CAÑIZARES, MARTA; BERIOL, SOFIA; GÓMEZ MORENO, CÁNDIDO JOSÉ; GONZÁLEZ MARISCAL, ANDREA MARÍA
Asunto:	#LLAMADA #ManiFEF
Archivo:	Ninguno
<p>Desvelad qué supone ser alumno colaborador del Departamento y qué recompensa reciben quienes son alumnos colaboradores durante dos cursos académicos. Cuando lo logréis, buscad a alguna alumna colaboradora de Alberto y hazle llegar la información. #LLAMADA #ManiFEF</p>	

Material Suplementario 2. Campus Virtual tematizado de acuerdo al proyecto de innovación

MS2a.

Universidad de Cádiz  
Campus Virtual Español - Internacional (es) ALBERTO GRAO CRUCES

41120008\_19\_20\_01

Participantes  
Insignias  
Grupos  
Calificaciones

Tema 1. Bases epistemológicas de la EF  
Tema 2. LOMCE y su currículo común  
Tema 3. Currículo de la EF  
Tema 4. Programación

## FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Página Principal / Mis cursos / GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE / 41120008\_19\_20\_01 Activar edición

Estimado alumnado,  
Os damos la bienvenida al vuelo 41120008 con destino al conocimiento de los Fundamentos de la Educación Física.  
Esperamos que el tiempo se os pase volando y que sea un viaje libre de turbulencias...

MANI FEF

Buscar en los foros  
Ir

Búsqueda avanzada

Avisos recientes

Añadir un nuevo tema...  
16 de mar, 12:34  
ALBERTO GRAO CRUCES  
Alternativa no presencial a clases del 17 y 24 de marzo  
2 de mar, 12:59  
ALBERTO GRAO CRUCES  
PC y documentos para práctica de mañana

MS2b.

Universidad de Cádiz  
Campus Virtual Español - Internacional (es) ALBERTO GRAO CRUCES

41120008\_19\_20\_01

Participantes  
Insignias  
Grupos  
Calificaciones

Tema 1. Bases epistemológicas de la EF  
Tema 2. LOMCE y su currículo común  
Tema 3. Currículo de la EF

+ Añade una actividad o un recurso

+ Tema 2. LOMCE y su currículo común Editar

Vamos cogiendo altura... ubicándonos en el aire... ¡hasta que alcanzamos la máxima altitud!

- + 2 LOMCE currículo común Editar
- + Resumen LOMCE. Ed. SM Editar
- + Normativa currículo común Editar

+ Añade una actividad o un recurso

+ Tema 3. Currículo de la EF Editar

Estables en el cielo... ¡a todo motor!

- + 3 Currículo EF Editar
- + Forest 2017. Artículo de ampliación sobre los contenidos de la EF en diferentes Editar

No mostrado a los estudiantes

https://av01-19-20.uca.es/moodle/course/view.php?id=869&notifieditingon=1#