



RESEÑA DE LIBRO

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA. REFLEXIONES Y PROPUESTAS PARA SORPRENDER A TU ALUMNADO.

ISBN 10:8497293827 ISBN 13: 9788497293822

Autores del libro: Enric M. Sebastiani Obrador y Josep Campus-Rius
(Coordinadores)



Correspondencia: Sebastiani Obrador, Enric M. (Institut del Teatre) sebastianie@institutdelteatre.cat

Historia: Recibido el 9 de julio de 2019. Aceptado el 16 de julio de 2019

Hablar de gamificación en el ámbito de la Educación Física es hablar del uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta

para solucionar un problema, mejorar el desempeño, lograr un objetivo, activar el aprendizaje y evaluar a los participantes. Aunque introducir valores lúdicos a estas actividades no es una idea nueva, se trata de un concepto que se ha visto potenciado en los últimos años como consecuencia del auge del entorno digital de los videojuegos y de estudios aplicados como la ludología.

Así pues, gamificar la Educación Física ha de estimular la motivación intrínseca y dar motivos a los estudiantes para aprender y desarrollarse mediante actividades con intencionalidad educativa, que fomenten la autonomía y que les permita ser los protagonistas de su propio aprendizaje.

Gamificación en Educación Física, aunque va dirigida principalmente al profesorado de Educación Física, también otros especialistas, especializados en pedagogía y educandos en general, pueden encontrar útiles las reflexiones y propuestas que aquí se presentan.

Si quieres ver cómo charlan los coordinadores sobre este proyecto sigue este enlace <https://www.youtube.com/watch?v=dpEcJdxsAcw>

GAMIFICATION IN PHYSICAL EDUCATION. REFLECTIONS AND PROPOSALS TO SURPRISE YOUR STUDENTS

Talking about gamification in the field of Physical Education is talking about the use of techniques, elements and dynamics of games and leisure in non-recreational activities in order to enhance motivation, as well as to reinforce behavior to solve a problem, improve performance, achieve an objective, activate learning and evaluate participants. Although introducing recreational values to these activities is not a new idea, it is a concept that has been strengthened in recent years as a result of the rise of the digital environment of video games and applied studies such as ludology.

Thus, gamify Physical Education has to stimulate intrinsic motivation and motivate students to learn and develop through activities with educational intentions, which encourage autonomy and allow them to be the protagonists of their own learning.

Gamification in Physical Education, although it is mainly aimed at Physical Education teachers, also other specialists, specialized in pedagogy and students in general, can find useful the reflections and proposals presented here.