

la innovación. Todos estos aspectos podrían ser determinantes para poder continuar con propuestas de índole similar, o bien, para poder realizar modificaciones que mejoren las propuestas.

- ✓ Avanzar en las propuestas de innovación tecnológica: la propuesta presentada en este documento va enfocada al uso de Kahoot! como instrumento de enseñanza – aprendizaje y evaluación de los contenidos conceptuales en el área de Educación Física, sin embargo, existen otras muchas formas de aplicar la gamificación en las sesiones con otro tipo de herramientas con los que se puedan conseguir los mismos o parecidos objetivos. Y es en este punto, donde la labor docente debe continuar progresando para descubrir otras plataformas con las que poder trabajar los contenidos de Educación Física de una forma atractiva y motivadora para los alumnos.
- ✓ Profundizar en los criterios de evaluación: otro aspecto a valorar sería hacer una revisión de los criterios de evaluación que permitan medir los resultados de aprendizaje obtenidos con una propuesta basada en la gamificación.
- ✓ Extrapolar la innovación a otras etapas y áreas de conocimiento: el objetivo de una propuesta de innovación educativa a nivel escolar es evitar que se estanque en una implantación educativa realizada durante un curso escolar en una determinada área, sin poder aplicarla a otros ámbitos. Tras haber llevado a cabo la experiencia de gamificación con todos los parámetros explicados en este documento, será de vital importancia que el docente que lo haya llevado a cabo manifieste los resultados obtenidos en el claustro de profesores al finalizar el curso (siempre que hayan supuesto un éxito) y, de este modo, otros docentes puedan tener constancia de las ventajas de la implantación, para que decidan llevarlo a cabo en sus respectivos grupos de alumnos y en otras áreas de conocimiento diferentes a la Educación Física.

Bibliografía

- Alba, E., Moreno, L. y Ruiz, M. (20 -21 julio de 2015). The Star System apps to bridge educational gaps: Kahoot!, Screencast y tableta gráfica. *Aprendizaje experiencial, XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. Conferencia llevada a cabo en Villaviciosa de Odón, Madrid, España.
- Barro, A. S. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema universitario español*. Madrid: CRUE.
- Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Estados Unidos. New Riders.
- Brophy, J. E. (2013). *Motivating students to learn*. New York: Routledge.
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Capllonch, M (2005). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas*. (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona.
- Castells, Manuel. (2002). *La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red*. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper perennial modern classics.
- Del Cerro, G.M. (20 – 21 julio de 2015). Aprender jugando, resolviendo: diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. Conferencia llevada a cabo en Villaviciosa de Odón, Madrid, España.
- Ermi, L., Mäyrä, F. (octubre 2005). Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design. *GameStudies*. Recuperado de http://www.gamestudies.org/0501/ermi_mayra/.
- Gaitán, V. (15 de octubre de 2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. [mensaje en un blog]. *Educativa*. Recuperado de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gértrudix, M., Álvarez, S., Galisteo, A., Gálvez, M^a. C. & Gértrudix, F. (2007). Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4 (1), 14-25.
- Gómez del Castillo, M.T. (2007). Videojuegos y Transmisión de valores. *Pixel-Bit*, 25, 45-51. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/index>
- Guerrero Romero, L. (octubre 2017). El bádminton a través de la gamificación. *REDIED Revista Digital Educativa*.

Recuperado de: http://www.anpe-asturias.com/noticias/images/docs/revistas/revistadigital/2017_REDIED_octubre/2017_REDIED_octubre.pdf

- Guevara, J.M. (2015). Press Start, los videojuegos como recurso educativo: una propuesta de trabajo con Minecraft y Ciencias Sociales. *Ar@cne, Revista Electrónica de Recursos en Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales*, 200. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/Aracne/article/view/303736>
- Hamari, J. y Koivisto, J. (5-8 de junio de 2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. En S. Brinkkemper (Presidencia). *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. Utrecht, Netherlands.
- Hargis, J. (abril 2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot TM on student Performance. *The Turkish Online Journal of Distance Education*. Recuperado de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1145220.pdf>
- Huizinga, J. (1972). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. En *Homo Ludens* (pp. 11-14). Madrid, España: Alianza Editorial.
- Johnson, L., Adams, S., Estrada, V. y Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Estados Unidos: The New Media Consortium.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Biblioteca temática del deporte, Barcelona, España: Inde.
- Lens Fernández, J. (2012). Educar para cambiar el mundo. Los momentos de una transformación liberadora de la educación. Buenos Aires: Bajalibros.com.
- Levis, D. (2008). Formación docente en TIC: ¿El huevo o la gallina? *Razón y Palabra*. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/dlevis.html>
- Manolakis, L. (2007). Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la escuela. Efectos (y defectos) en la cultura escolar. En Baquero, R.; Diker, G.; Frigerio, G. (Comp). *Lo Escolar y sus formas* (pp. 177-194), Buenos Aires: Del Estante Editorial.
- Marín, V. y García, M.D. (2006): Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. Pixel Bit. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/368/36802609.pdf>
- Marqués Graells, P. (1999). TIC aplicadas a la educación. Algunas líneas de investigación. *Revista EDUCAR*. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/20722/20562>
- Martín, A., Ramírez, C., Martínez, A., Gómez, V. y Arribas, L. (1995). *Actividades lúdicas: El juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Madrid, España: Popular.
- Martín-Barbero, J. (marzo 2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10 (1), 19-31.
- Martínez Franco, C. M. (25 de noviembre de 2017). Gamificación en Educación Física: proyecto Súper Mario Bros. *PublicacionesDidácticas*. Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/089055/articulo-pdf>
- Méndez, D. (2012). Cambio motivacional realizado por las TIC en los alumnos de secundaria de Física. *Miscelánea de Comillas*. Recuperado de: <https://revistas.upcomillas.es/index.php/miscelaneacomillas/article/viewFile/724/600>
- Miguel Lorenzo, E. (2015). El impacto de la gamificación como técnica en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera en Educación Primaria (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social, Valladolid, España.
- Monguillot, M., González, C., Guitert, M. y Zurita, C. (enero 2014). Mobile learning: una experiencia colaborativa mediante códigos QR. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Recuperado de: <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v11n1-monguillot-gonzalez-guitert-zurita.html>
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L. y Guitert, M. (enero – marzo 2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Revista Apunts: Educación física y deportes*. Recuperado de: <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=1671>
- Morales, E. (enero – julio 2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y teoría de la comunicación. *Diálogos de la Comunicación*. Recuperado de: <http://dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2015/80/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf>
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2015). *Juegos cooperativos y Educación física*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Padilla, S.; Halley, F. y Chantler, J.C. (15 – 17 noviembre 2011). Improving Product Browsing whilst Engaging Users. *Digital*

Engagement. Conferencia llevada a cabo en Newcastle, Reino Unido.

- Pérez, I. J. (octubre – diciembre 2008). El Guardián de la Salud: un juego de rol para promover hábitos saludables de vida y actividad física desde la Educación Física. *Apunts. Educación Física y Deportes*. Recuperado de: <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=1389>
- Prat, Q., Camerino, O. & Coiduras, J.LI. (julio – septiembre 2013). Introducción de las TIC en educación física. Estudio descriptivo sobre la situación actual. *Apunts. Educación Física y Deportes* (113), pp. 37-44.
- Prensky, M. (2001). Nativos e inmigrantes digitales. *On the Horizon*. Recuperado de: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Real Academia Española. (2014). Juego. En Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Remy, H. D. Z. (2004). El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el sigloXXI. México DF: Plaza y Valdés.
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
- Rodríguez, F., Loro, F. y Villén, S. (12 – 15 mayo de 2015) Experiencia de Gamificación en alumnos de magisterio para la evaluación de la asignatura sociología de la educación mediante el uso de la plataforma Kahoot. *INNODOCT*. Valencia, España.
- Sáenz – López, P. (1997). La Educación Física y su didáctica: manual para el profesor. Sevilla: Wanceulen.
- Sousa, S., Roperio, E. y López, M.P. (7 – 8 julio de 2014). Metodología del puzzle aplicada a flipped classroom. *XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. Conferencia llevada a cabo en Villaviciosa de Odón, Madrid, España.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España. Editorial UOC.
- Tello Díaz, J., & Aguaded Gómez, J. (2009). Desarrollo profesional docente ante los nuevos retos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los centros educativos. *Revista de Medios y Educación*, (34), p. 31-47.
- Torres – Toukoumidis, A. (2016). Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana (Tesis Doctoral). Universidad de Huelva, Huelva.
- Vassileva, J. (10 de marzo de 2012). Motivating Participation in Social Computing Applications: A User Modeling Perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction (UMUAI)* Recuperado de: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11257-011-9109-5.pdf>
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa*. México: Pearson Education.
- Yee, N. (2014). *The Proteus Paradox*. London, United Kingdom: Yale University Press Academic.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge: O'Reilly Media.