



El Colegio de Licenciados en Educación Física de Andalucía premia un proyecto de innovación docente de la UGR

17/09/2015

Se trata de una iniciativa de gamificación que utiliza conceptos de los videojuegos para solucionar problemas de la vida real, y se llevó a cabo en la asignatura “Actividad Física y Salud” del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

El proyecto, que se basa en los principios de los juegos de rol, logró un incremento muy significativo de los hábitos saludables de vida y actividad físico-deportiva de los alumnos que participaron en él



Un proyecto de Innovación Docente de la [Universidad de Granada](http://www.ugr.es) ha sido premiado por el Colegio Oficial de Licenciados en Educación Física (COLEF) de Andalucía como la mejor práctica profesional de carácter innovador del año 2014.

El proyecto galardonado se titula “No te la juegues con tu salud, gamifícala: la amenaza de los Sedentaris”, y se trata de una iniciativa de gamificación puesta en marcha por el profesor de la [Universidad de Granada](http://www.ugr.es) Isaac J. Pérez López.

Se desarrolló durante cuatro meses como complemento a la asignatura “Actividad Física y Salud” del tercer curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, y en ella participó un grupo de 50 alumnos (25 constituyeron el grupo experimental y otros 25 conformaron el grupo control). El objetivo fue mejorar los hábitos saludables de vida y/o práctica de actividad físico-deportiva en el alumnado, para lo que el profesor de la [UGR](http://www.ugr.es) se basó en los principios de la gamificación.

La gamificación (‘gamification’ en el ámbito anglosajón) consiste en utilizar conceptos de los videojuegos para solucionar problemas de la vida real, por lo que utiliza elementos del diseño de juegos en contextos que a priori no son lúdicos (como en este caso concreto) con la finalidad de usar su mecánica, estética o estrategias

para involucrar a la gente, motivar la acción, favorecer el aprendizaje y, en definitiva, promover comportamientos deseados, aspectos todos ellos de gran valor en la actualidad en los procesos de formación inicial.

Hacer frente a los ‘Sedentaris’

Como explica el profesor Pérez López, “el proyecto premiado se basa en los principios de los juegos de rol, y la finalidad de los jugadores (alumnos) era convertirse en Guerreros de la Salud y poder hacer frente a los Sedentaris (también conocidos como los Guerreros Negros), quienes en el año 681 d.c. lograron infiltrar, como mercaderes y sacerdotes, a varias decenas de sus mejores guerreros, consiguiendo reducir la calidad de vida de la que hacían gala los habitantes de Saludalia”. La aventura se desarrolla de forma paralela en un mundo ficticio de la época medieval y en la actualidad.

Para ello, y con la intención de poder clasificar el nivel de hábitos de vida y actividad físico-deportiva del alumnado, el profesor de la UGR diseñó un cuestionario en el que se les preguntaba sobre sus principales hábitos de vida y cuyas respuestas se ponderaron, estableciendo seis niveles de salud, que iban desde una puntuación mínima de -40 puntos a un máximo de +50.

Los aspirantes a Guerreros de la Salud debían superar diferentes misiones. Se simuló el proceso formativo de un guerrero medieval, comenzando por un entrenamiento individual, más tarde un enfrentamiento con armas contra otro guerrero y, finalmente, demostrando cómo se desenvolvían en el campo de batalla en una contienda entre dos ejércitos.

Al final de cada semana los participantes debían colgar en la plataforma SWAD (Servicio Web de Apoyo a la Docencia) de la UGR las evidencias del cumplimiento de sus compromisos saludables. Y, además, tenían la posibilidad de mandar a Salutis (El Guardián de la Salud, el profesor) un nuevo reto saludable semanal.

Códigos QR

El esquema de juego consta de tres niveles que marcan el grado de competencia que los personajes van adquiriendo a lo largo de la aventura. La consecución de cada uno de los niveles estaba acompañada de una recompensa física (chapas o badges), que determina el nivel en el que se encontraba cada jugador.

“Los tres niveles se dividen a su vez en tres fases distintas. La primera siempre era un Enigma, la segunda un Reto y la tercera un Desafío. Y las diferentes actividades que debían de realizar las fueron conociendo mediante la localización de códigos QR repartidos por la ciudad de Granada y a través de la plataforma SWAD”, explica Isaac

Pérez.

En cuanto a los resultados obtenidos, el grupo experimental pasó de un valor global medio de 21,4 (sobre un máximo de 50) antes de la propuesta de gamificación, a una media de 34,7 tras ella, “lo que supone un incremento muy significativo de los hábitos saludables de vida y actividad físico-deportiva de dichos alumnos”.

Los datos mencionados adquieren mayor relevancia si se comparan con los valores obtenidos en el grupo control, ya que en dicho grupo no se produjo una mejora significativa en sus hábitos, obteniendo en el post-test valores muy similares a los inicialmente manifestados cuatro meses antes.

La propuesta de innovación docente de Isaac Pérez premiada por el COLEF de Andalucía no es la primera puesta en marcha por este profesor de la **Universidad de Granada**. Durante el curso académico 2014-2015 utilizó la popular serie “Juego de Tronco” en el aula de su asignatura, con el objetivo de motivar y mejorar el aprendizaje de sus alumnos.



Alejandro Serrano (izquierda), presidente del COLEF, hace

entrega del galardón a Isaac J. Pérez López (derecha), profesor de la **Universidad de Granada**.

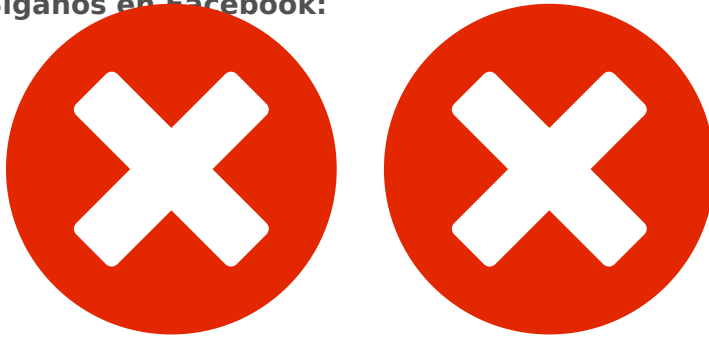
Contacto:

Isaac J. Pérez López

Departamento de Educación Física y de la **Universidad de Granada**

Teléfono: 958 246633

Correo electrónico: LINK: --LOGIN--05fb035c73876987bc9d65ae2f8d8a1augr[dot]es -
> --LOGIN--05fb035c73876987bc9d65ae2f8d8a1augr%5Bdot%5Des

Síguenos en Facebook:**Síguenos en Twitter:**

- LINK: PROPUESTA DE ACTIVIDADES CANAL UGR -> <http://canal.ugr.es/prensa-y-comunicacion/item/54050>
- **CANALUGR: RECURSOS DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN**
- **PUBLICITE SU CONGRESO UGR**
- **VER MÁS NOTICIAS DE LA UGR**
- **BUSCAR OTRAS NOTICIAS E INFORMACIONES DE LA UGR PUBLICADAS Y/O RECOGIDAS POR EL GABINETE DE COMUNICACIÓN**
- **RESUMEN DE MEDIOS IMPRESOS DE LA UGR**
- **RESUMEN DE MEDIOS DIGITALES DE LA UGR**
- **RECOMENDACIONES PARA EL USO DE LAS LISTAS DE DISTRIBUCIÓN DE LA UGR**
- LINK: Perfiles oficiales institucionales de la UGR en las redes sociales virtuales Tuenti, Facebook, Twitter y YouTube -> /tablon/*/boletines-canal-ugr/formulario-

<http://secretariageneral.ugr.es/>

de-propuesta-de-actividades

Oficina de Gestión de la Comunicación

UNIVERSIDAD DE GRANADA

Acera de San Ildefonso, s/n. 18071. Granada (España)

Tel. 958 240970 - 958 243063 - 958 244278

Correo e. LINK: --LOGIN--61dab3f5145154c15507d4098f0f1b4eugr[dot]es -> --

LOGIN--61dab3f5145154c15507d4098f0f1b4eugr%5Bdot%5Des

Web: <http://canal.ugr.es> Facebook UGR Informa:

<https://www.facebook.com/UGRinforma>

Facebook UGR Divulga: <https://www.facebook.com/UGRdivulga>

Twitter UGR Divulga: <https://twitter.com/UGRdivulga>