GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE. UNA APROXIMACIÓN EMPÍRICA A LAS INVESTIGACIONES MÁS ACTUALES

GAMIFICATION IN PHYSICAL EDUCATION AND SPORT. AN EMPIRICAL APPROACH TO THE LATEST RESEARCH

Gonzalo Flores-Aguilar[1, 2], *Antonio Muñoz-Llerena*[1, 2], *Pilar Gómez-Rey*[1, 3]

[1] Universidad de Sevilla, Sevilla, España

[2] Grupo de investigación HUM-1061: Inclusión Social, Educación Física y Deporte, y Políticas Europeas en investigación (INEFYD), Universidad de Sevilla, Sevilla, España

[3] Grupo de investigación HUM-1138: Technology & Human Interaction Interdisciplinary Hub (i-TECH), Universidad de Sevilla, España

Título Abreviado:
Gamificación en Educación Física y Deporte

Cómo citar el artículo:
Flores-Aguilar, G., Muñoz-Llerena, A. & Gómez-Rey, P. (2025). Gamificación en Educación Física y Deporte. Una Aproximación Empírica a las Investigaciones Más Actuales. *Cultura, Ciencia y Deporte*, *20*(65), 2620. https://doi.org/10.12800/ccd.v20i65.2620

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-compartirIgual 4.0 Internacional.

Este número especial es una iniciativa impulsada por el grupo de investigación HUM-1061: Inclusión Social, Educación Física y Deporte, y Políticas Europeas en investigación (INEFYD) de la Universidad de Sevilla. Sus integrantes han estado diseñando y aplicando diversas estrategias de gamificación en la Educación Física (EF) y en la formación inicial de futuros maestros y maestras durante varios años, con el objetivo final de analizar sus efectos en las personas participantes.

Sin lugar a duda, la gamificación ha irrumpido con fuerza como una estrategia educativa prominente en el contexto actual, especialmente en el ámbito de la EF y los deportes. A través del uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, se busca facilitar un aprendizaje más dinámico y motivador, así como fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, aún existen imprecisiones terminológicas que dificultan su comprensión y diseño, limitando, en muchos casos, su potencial al adoptar un enfoque demasiado competitivo vinculado únicamente a las recompensas externas.

Bajo estas premisas, la necesidad de reflexionar críticamente, tanto a nivel teórico como práctico, sobre la gamificación, así como continuar investigando sobre sus efectos, es innegable. Este monográfico no solo se presenta como una contribución significativa en este ámbito, sino que también refuerza y mejora el posicionamiento de la gamificación en el panorama científico actual. Al ser el primer monográfico publicado en una revista de alto impacto que aborda esta temática de manera exclusiva, desde el grupo INEFYD nos sentimos orgullosos de haber incentivado nuevos estudios y discusiones sobre su implementación y sus beneficios en diversos entornos educativos.

El monográfico *"Gamificación en Educación Física y Deporte. Una aproximación empírica a las investigaciones más actuales"* reúne un conjunto de contribuciones que, desde distintas perspectivas y niveles educativos, profundizan en el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica. La secuenciación de los artículos responde a un criterio progresivo que parte de la fundamentación teórica y el diagnóstico de la situación actual, continúa con investigaciones aplicadas en la formación del

profesorado y en las etapas de Educación Secundaria y Primaria, y concluye con un trabajo aplicado en el ámbito deportivo – extraescolar (academia de baile).

El número se inicia con el artículo **"Fundamentos para aplicar la gamificación en Educación Física desde una perspectiva reflexiva y crítica"**, de David Hortigüela-Alcalá, Ángel Pérez-Pueyo y Alejandra Hernando-Garijo, que establece siete principios científicos y pedagógicos para orientar la implementación de la gamificación en Educación Física, subrayando la importancia de un enfoque crítico que priorice el aprendizaje significativo del alumnado.

A continuación, se presentan cuatro contribuciones vinculadas a la formación del profesorado. El primero de ellos, **"La gamificación en la formación del profesorado de Educación Física: un análisis de las guías docentes del Máster de Formación del Profesorado"**, de Gonzalo Flores-Aguilar, Pilar Gómez-Rey, Antonio Muñoz-Llerena y Daniel Medina-Rebollo, analiza 237 guías docentes del Máster de Formación del Profesorado de 54 universidades españolas, evidenciando una presencia desigual y limitada de la gamificación en la formación inicial del profesorado.

El segundo, **"Análisis del impacto emocional de la gamificación en el Máster de Profesorado"**, de Carmen Navarro-Mateos, Isaac José Pérez-López y Enrique Rivera-García, explora el papel de las emociones en la formación del futuro profesorado a través de una propuesta inspirada en dinámicas de competición, identificando factores clave para el aprendizaje de la gestión emocional.

El tercer trabajo de este bloque, **"Efectos de la gamificación y el aprendizaje cooperativo en la formación del profesorado de educación física"**, de Gonzalo Flores Aguilar, Miguel Ángel Oviedo-Caro, Pablo Saiz-González, José Enrique García del Moral y Javier Fernández-Río, presenta un estudio cuasiexperimental que demuestra los beneficios de integrar gamificación y aprendizaje cooperativo en la percepción de autonomía y en la reducción de la comparación social.

Y el cuarto, **"Gamificación para mejorar la resiliencia en estudiantes universitarios: transformando desafíos en oportunidades"**, de Isaac José Pérez-López, Carmen Navarro-Mateos y Marlene Rosa, que evidencia cómo la gamificación puede contribuir de manera significativa al fortalecimiento de la resiliencia en el ámbito universitario, favoreciendo la gestión de la adversidad, el logro de objetivos y el desarrollo de un autoconcepto positivo.

El monográfico continúa con un conjunto de investigaciones desarrolladas en el ámbito de la Educación Secundaria y Bachillerato. En primer lugar, el estudio **"¿Una propuesta gamificada puede mejorar los conocimientos y actitudes para realizar una reanimación cardiopulmonar? estudio piloto con alumnado de secundaria de Cantabria"**, de Adrián Rodríguez-García, Giovanna Ruiz-García, Marcos Mecías-Calvo y Rubén Navarro-Patón, analiza la enseñanza del Soporte Vital Básico a través de un diseño comparativo, evidenciando que la gamificación favorece la motivación positiva y la autoeficacia del alumnado.

A continuación, los artículos **"Influencia de la gamificación en el tipo de motivación del alumnado"**, de Francisco José Montiel-Ruiz y Antonio Calderón, e **"Impulsa tu éxito: explorando la conexión entre gamificación y motivación"**, de Víctor Javier Sotos-Martínez, Juan Alejandro Pinol-Vázquez y Alberto Ferriz-Valero, abordan la incidencia de la gamificación en las distintas formas de motivación y en la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, destacando su contribución a la autonomía y al compromiso estudiantil.

Posteriormente, se incluyen dos trabajos centrados en la Educación Primaria. El primero, **"Impacto de los descansos activos gamificados mediante Digital Storytelling en Educación Primaria"**, de Mario Gómez-Martín, José Manuel Prieto-Andreu y Leandro Álvarez-Kurogi, demuestra que los descansos activos diseñados con dinámicas gamificadas contribuyen a la motivación intrínseca, el flow, el rendimiento académico y la vivencia de emociones positivas.

El segundo, **"Efecto de la unidad de programación gamificada 'La Aventura de Andaluzo' sobre la motivación, intención de ser físicamente activo y actividad física semanal de escolares de Educación Primaria"**, de Juan Antonio Berdonces-Sola, Daniel Mayorga-Vega, Jesús Viciana y Santiago Guijarro-Romero, analiza el impacto de una unidad gamificada intermitente, mostrando incrementos significativos en la motivación autónoma y en la práctica de actividad física en el tiempo de recreo.

En último lugar, el número se cierra con el artículo "**Strange dancer things. Aplicación de la gamificación en la danza"**, de Mario Amatria Jiménez, Fernando González Alonso y Rubén Arroyo del Bosque. Tras la aplicación de un proyecto

gamificado en una academia de baile, este trabajo evidencia cómo ésta mejoró la adquisición de conocimientos y habilidades en danza, además de la motivación, el trabajo en equipo y la retención coreográfica.

En conjunto, las aportaciones de este monográfico permiten apreciar la diversidad de enfoques y resultados que ofrece la gamificación en la EF, el deporte y la formación docente. Asimismo, destacan la necesidad de una implementación fundamentada, crítica y contextualizada que maximice su potencial educativo y evite aproximaciones superficiales o meramente instrumentales.

Finalmente, os deseamos que tengan una fructífera e inspiradora lectura que os permita, por qué no, adentraros en el mundo mágico de la gamificación en el mundo educativo.