



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

**'RALLY EDUKAR':
UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN QUE PROMUEVE
EL EMPODERAMIENTO DE LA MUJER EN EL DEPORTE**

Pablo Sotoca Orgaz

Profesor de Educación Física
Docente Universidad de Alcalá y Universidad Europea. España
Email: pablo.sotoca@uah.es
Web: www.atatelaszapatillas.com

RESUMEN

En el presente artículo se recoge una propuesta de *gamificación* denominada 'Rally Edukar: Atravesando el desierto de Desidia', desarrollada en la asignatura de 'Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa' de la mención de Educación Física del Máster en Formación del Profesorado de la Universidad Europea. Esta experiencia de aprendizaje supuso una transformación metodológica, tal y como demanda la actual comunidad educativa, que trabajó transversalmente el empoderamiento de la mujer en el ámbito de la actividad física y el deporte. La materia se contextualizó en uno de los raids más duros del mundo, el Rally Dakar, que transcurría paralelamente al desarrollo de la experiencia. El grado de satisfacción plasmado en las reflexiones de los participantes muestran que, aprovechar los principales elementos motivadores de los juegos en experiencias educativas sirve de mejora en la motivación de los estudiantes y la mejora del compromiso hacia el aprendizaje, pudiendo abordar problemáticas sociales.

PALABRAS CLAVE:

Gamificación; educación física; mujer; deporte; innovación educativa.

INTRODUCCIÓN.

Es una evidencia científica, tal y como muestran estudios recientes, que las mujeres adolescentes españolas, en comparación con sus homólogos hombres de nuestro país, muestran una mayor prevalencia de hábitos sedentarios y menor práctica de actividad física (CSD, 2015; Ruiz et al., 2015). Esta preocupación, que es observable en las aulas de educación física, se ha convertido en uno de los debates continuos de los docentes que imparten la materia en estas edades.

En muchos congresos, jornadas y foros, se pretende abordar esta problemática luchando contra la masculinización hegemónica de numerosos contenidos de la asignatura, ejemplificados en la deportivización centrada en la cultura del logro deportivo (Clarke, 2006; Bramham, 2010; Vidiella et al., 2010). Las nuevas tendencias, desarrolladas por numerosos docentes, abogan por abordar diferentes estrategias que ofrezcan al estudiante un contenido que no esté influenciado por los estereotipos de género creados en nuestra sociedad y les permita explorar diferentes formas de ser (Tischler y McCaughy, 2011).

En el ámbito universitario observamos la desproporción en el estudiantado con un bajo número de mujeres matriculadas en los grados de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte en nuestro país (Garay et al., 2018). Este autor recoge numerosos estudios realizados en universidades españolas (Mendizábal, 2011; Porto, 2009; Serra y Soler, 2013) que muestran el gran desequilibrio entre matrículas masculinas y femeninas en este grado universitario. Este triste escenario, que se puede agudizar con la escasa difusión en los medios de comunicación del deporte femenino (Barrero, 2017), así como en las dificultades del deporte femenino en la alta competición a lo largo de todos los tiempos (Sanz-Gil, 2017; Asenjo-Dávila et al., 2014) ha servido de inspiración en la elaboración de este proyecto universitario que busca concienciar a los futuros docentes.

La experiencia de aprendizaje “Rally Edukar: Atravesando el desierto de Desidia”, se desarrolló en la asignatura de Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa de la mención de Educación Física del Máster en Formación del Profesorado de la Universidad Europea. Esta propuesta de *gamificación*, entendiéndola como el uso de elementos de diseño de juego en un contexto de no juego (Kapp, 2012), tenía como objetivos principales: mejorar la motivación del alumnado hacia el aprendizaje y enseñar nuevas estrategias, metodologías, herramientas y recursos educativos que se implementan actualmente en el ámbito educativo para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, el número de alumnas matriculadas en este Máster (únicamente el 9,3% de los estudiantes totales) refleja a la perfección la situación en las aulas universitarias e invitaba a trabajar, de manera transversal, el empoderamiento de la mujer en el mundo del deporte, así como su participación dentro de la asignatura de Educación física. La ambientación del proyecto en un rally de carreras, englobado dentro de las disciplinas deportivas de motor, acentuaba más las diferencias, invitando a poner el foco en la labor de los futuros docentes como piezas clave para el trabajo de la equidad e igualdad en los centros educativos en general y en la educación física en particular.

1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

A continuación, se describe la experiencia de *gamificación* 'Rally Edukar: Atravesando el desierto de Desidia'. Para ello se recurre a los pasos descritos en el *Tangram del aprendizaje* (Sotoca y Pérez-López, 2019) donde se plasman los elementos básicos necesarios, a través de diferentes piezas diferenciadas, para realizar una *gamificación* en el ámbito educativo.



Figura 1. Logo del Rally Edukar

1.1 LA OPORTUNIDAD.

La asignatura comenzaba en el mes de diciembre cuando en televisión ya realizaban una cuenta atrás para el rally más emblemático de todos los tiempos, el Rally Dakar. La 40ª edición de esta aventura sobre ruedas contaba con la participación de más de 500 pilotos y únicamente 14 eran mujeres (Dakar, 2017). Este número supone apenas el 2,8% de participación, un dato que no pasó desapercibido para la narrativa de esta experiencia de *gamificación*.

Resulta esperanzador cómo, además de los pilotos españoles de renombre como Carlos Sainz (coches Peugeot) o Nani Roma (coches Mini), que cuentan con varias victorias en sus vitrinas, en la 40ª edición también teníamos en línea de salida a grandes deportistas como Laia Sanz (motos KTM), Rosa Romero (motos KTM) y Cristina Gutiérrez (coches Mitsubishi). Estas tres pilotos españolas, alguna de ellas con grandes resultados en ediciones anteriores, volvían a dar visibilidad a la mujer en el mundo del motor en una de los raids más difíciles del mundo.



LAIA SANZ I PLA-GIRIBERT

ROSA ROMERO FONT

CRISTINA GUTIÉRREZ HERRERO

Figura 2. Las tres pilotos españolas participantes del Rally Dakar (40ª edición)

El referente de estas tres mujeres es Jutta Kleinschmidt (coche Mitsubishi), tal y como muestra el palmarés histórico de la prueba (Dakar, 2017). Esta piloto alemana logró alzarse con la victoria en varias etapas en motos (1998) y con la primera posición en la clasificación general del año 2001. Se trata de la primera y única mujer en la historia en conseguir el triunfo en esta temida prueba. Un hito en la historia del deporte a motor y una leyenda en el mundo del deporte femenino. Este contexto del mundo del motor, aparentemente insignificante para el ámbito educativo, permitía realizar un símil perfecto con el área de Educación Física.

1.2 LA CAMPAÑA DE INTRIGA

A pesar de contar con una campaña de intriga bien elaborada, la logística burocrática universitaria no aseguraba que se pudiera realizar correctamente. Por tanto, el factor sorpresa inicial se puso al día del estreno.

1.3 LA AVENTURA

El 'Rally Edukar' es el primer rally educativo desarrollado en un Máster Universitario. Una prueba de carreras que nace gracias a una fuerte convicción y una brizna de locura. El trabajo en equipo, la solidaridad con el de al lado, así como el esfuerzo y trabajo individual permitirá a uno de los participantes en convertirse en el primer ganador de la 1ª edición al atravesar la línea a cuadros en primer lugar.

1.3.1. El estreno:

Una llamada a la Coordinadora del Máster, que estaba al tanto del proyecto, alertaba a los estudiantes de que el coche del profesor había sufrido una avería a escasos metros de la facultad. Comentó la posibilidad de acudir a empujarlo para que el vehículo no entorpeciese la calle y pudiésemos empezar cuanto antes. Los estudiantes llegaron a la rotonda, localizada en la calle Fernando Alonso de Alcobendas, y empujaron por turnos el coche del docente hasta lograr aparcarlo en un lugar seguro. Esta trama inicial, que aparentemente parecía un fallo mecánico fortuito, cobró sentido al llegar al aula. Allí, un mensaje de agradecimiento y la acreditación personal para participar en el 'Rally Edukar', cambiaba la cara de los estudiantes el primer día de clase. La incredulidad y extrañamiento se mezclaba con la emoción y motivación por esperar qué depararía en este proyecto que se iniciaba.

1.3.2. La experiencia:

El 'Rally Edukar' se convirtió en una prueba de resistencia de más de 820 kilómetros. Un recorrido, dividido en 9 etapas, que atravesaba el desierto de Desidia, el más peligroso del mundo educativo. La pereza, apatía y desgana ha terminado con muchos de los intrépidos corredores que han querido llegar a su meta. Un total de 8 escuderías, con 16 coches en liza, se han enfrentado a dunas, arena, viento y sol en busca de la bandera a cuadros. La ciudad de Tradassa (Tradición) acogía el pistoletazo de salida de este rally que cerraba la primera edición en la ciudad de 'N'Ovar' (Innovación).

En la primera edición pudimos ver diferentes averías, problemas con la mecánica del coche, falta de comunicación de los miembros del equipo, etapas de transición, órdenes de equipo, remolques a equipos rivales, victorias provisionales de etapa e incluso algún abandono. Todos los elementos principales de este proyecto los podemos encontrar a continuación.

- Las escuderías:

La escudería estaba formada por un equipo de cuatro personas que a su vez se dividía en dos coches (ver figura 3). Cada vehículo estaba compuesto por un piloto y un copiloto, rol que iban rotando en las diferentes etapas. De esta forma, la cooperación y competición estaba presente entre compañeros de equipo y rivales.



Figura 3. Rueda de prensa de coche y pilotos ganadores. Escudería Frenaenbaçhe

- Reglamento de carrera:

Para hacer frente a este desafío, se tomaron una serie de medidas que buscaban la equidad deportiva al servicio de la estrategia y de la gestión de carrera de cada uno de los equipos. La pericia al volante (buena ejecución) de cada uno de los coches, le permitiría conseguir un mayor número de kilómetros para poder llegar a meta y un tiempo óptimo para ganar la carrera.

- Consecución de kilómetros y penalización de tiempo: Los equipos avanzan en carrera y acumulan kilómetros según el grado de consecución de los desafíos que se propongan en cada etapa. Según su ejecución acumulaban también más o menos tiempo con respecto al equipo ganador de etapa. El primer equipo en meta debía conseguir todos los kilómetros y no tendría penalización de tiempo. Los demás equipos eran penalizados con 15 segundos por posición, según el orden de llegada (figura 4).

Una rúbrica, al inicio de cada etapa (a modo de 'RoadBook') permite a los equipos conocer el objetivo a conseguir antes de iniciar, así como diferentes pasos a tomar para alcanzar la meta. La consecución de los diferentes criterios de evaluación y sus estrategias en carrera, les permitirían avanzar más o menos, así como acumular más o menos tiempo con respecto al primer equipo que llegaba en primera posición. La organización del evento (docentes de la asignatura) valoraba la consecución de los mismos, atendiendo a la rúbrica inicial, para establecer una clasificación de etapa y clasificación general.

- **Ganadores de etapa:** Tras analizar su maestría al volante (creatividad) dentro del recorrido estipulado (criterios de evaluación de la rúbrica), únicamente había un coche ganador en meta en cada jornada. Ganar una etapa otorga un privilegio al coche que mejor realizaba el reto semanal. Llegar primero suponía que no se acumulaba tiempo y que los kilómetros estipulados se habían conseguido.

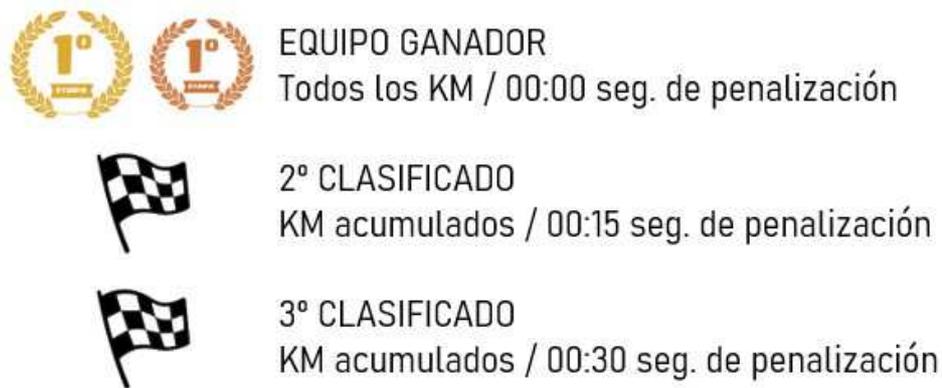


Figura 4. Clasificación de etapa de los 3 primeros clasificados

Una vez en meta se realizaba la “Prueba del Campamento”. Este espacio, a priori un lugar de descanso para los pilotos que llegan a meta, también era un lugar de trabajo para el coche ganador. Los dos pilotos que habían ganado la etapa realizaban un último esfuerzo para alzarse con el máximo reconocimiento por parte de la organización. Generalmente, la resolución de una pregunta de investigación convertía una búsqueda de información cronometrada en el desenlace final para determinar quién era el ganador de los dos (figura 5).



Figura 5. Insignias de los dos ganadores de etapa

- **Coches no Ganadores de etapa:** No llegar en primer lugar suponía una penalización en kilómetros y en tiempo extra. Este recuento se realizaba antes de la “Prueba del Campamento”. Los kilómetros que sacó de diferencia el equipo ganador, analizados a través de la rúbrica inicial o RoadBook, se deberían realizar corriendo o en bicicleta para estar en línea de salida en la siguiente etapa. Los pilotos, tras autoevaluar y coevaluar el trabajo realizado por cada uno de los componentes del coche, debían estipular quién realizaría más kilómetros esa semana dentro del equipo. Esta interdependencia grupal provocaba que existiera una responsabilidad individual con respecto al grupo, semana a semana.

- **Averías:** Suponían una penalización debido a la mala gestión del equipo en la entrega de los retos propuestos (entregas fuera de tiempo, plagios o malas referencias, ortografía o presentación, etc.) La penalización se notaba en los kilómetros de diferencia y en la acumulación de más tiempo.
- **Comunicación con el equipo y/o tomas de decisiones:** Todos los miembros de la escudería debían de consensuar los diferentes roles que adquirirían ante la propuesta de un reto. Además, todos deberían formar parte de la autoevaluación y coevaluación del mismo. En ocasiones la falta de comunicación impedía que los coches avanzasen y se perdiese mucho tiempo en meta. Únicamente podrían pedir ayuda a la organización del evento (docente) en dos ocasiones en todo el raid. Esta ayuda contaba con una penalización de tiempo extra.
- **Jornadas de transición o 'Caravana':** Algunas etapas debían realizarse con el resto de la escudería fuera del aula. Estas etapas, representaban el cambio de sede de un pueblo a otro. Como el pueblo tuareg, pueblo nómada del desierto, todas las escuderías debían desplazarse y acumular un gran número de kilómetros (corriendo o en bicicleta) en un tiempo estipulado. Una aplicación móvil (endomondo) registraba la suma de kilómetros grupales en la sección desafío con todos los miembros de la carrera.
- **Remolques a equipos rivales:** Una escudería podía dar soporte a otra. Esto suponía una pérdida de tiempo para ambos, pero les permitía avanzar y acumular kilómetros a pesar de no ganar la etapa. También podían ganar un aliado para el futuro. Para ello debían firmar un acuerdo ambas partes asumiendo la decisión.
- **Coche fuera de carrera:** Si un coche no llegaba a tiempo, por la falta de kilómetros acumulados, quedaría eliminado del rally.
- **Hojas de Ruta:** A lo largo de las 4 primeras etapas existía una hoja de Ruta voluntaria que podía ser utilizada como ayuda para la consecución de kilómetros. En la segunda franja de la carrera salió la 2ª hoja de ruta con el mismo fin.



Figura 6. Hojas de Ruta

- Recorrido en etapas:

Gracias a las dimensiones y características del desierto de Desidia, la aventura la componían un total de 8 etapas, destacando 2 especiales. Además, existen 2 días de caravana o transición (ver figura 7). El kilometraje estaba ajustado con respecto a la dificultad de cada uno de los tramos y etapas.



Figura 7. Recorrido Rally Edukar

- Etapa 1: El coche hace TIC (75 km): Jornada destinada a la búsqueda e implementación de herramientas tecnológicas para el aula de educación física. Un desafío exterior, con una app de GPS y geolocalización, la creación de un blog de equipo y el uso de twitter, como red social para conocer a pilotos (docentes) de otros centros educativos y realizar un seguimiento a las pilotos españolas que competían en el Rally Dakar en la 40ª edición, establecían un primer coche ganador.



Figura 8. Tweet y repercusión del gif – Código QR

- Jornada de transición: Caravana 1: Reto bicicleta individual: 45 kilómetros en 1 semana. Se debían dejar evidencias a través de la cuenta de twitter creada, así como en el blog de la escudería, de los avances realizados por cada uno de los pilotos. Un desafío creado en la app 'Endomondo' permitía acumular todos los kilómetros del equipo. En esta ocasión, únicamente el compañero de coche podría cederte alguno de ellos.

- **Etapa 2: Del ABS al ABP (30 km):** El siguiente reto consistía en elaborar un canvas de “Aprendizaje Basado en Proyectos” para un curso determinado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato o FP con la temática transversal de mujer y deporte. Los pasos estipulados por Vergara (2015), que se exponen en el Visual thinking (figura 9), ayudaban a su elaboración. La temática fue abordada desde diferentes puntos de vista: prensa deportiva, pruebas físicas en oposiciones, sedentarismo y mujer, el ejercicio físico de las mujeres en los recreos, etc. Estas problemáticas sociales se plasmaron, paso a paso, en un proyecto de aula. La elaboración, investigación y búsqueda de información, limitada por una mecánica de juego donde el trabajo por turnos minimizaba la productividad del coche. Un piloto lideraba y el otro estaba en pit-stop (5 minutos), tiempo en el que se daban relevo.

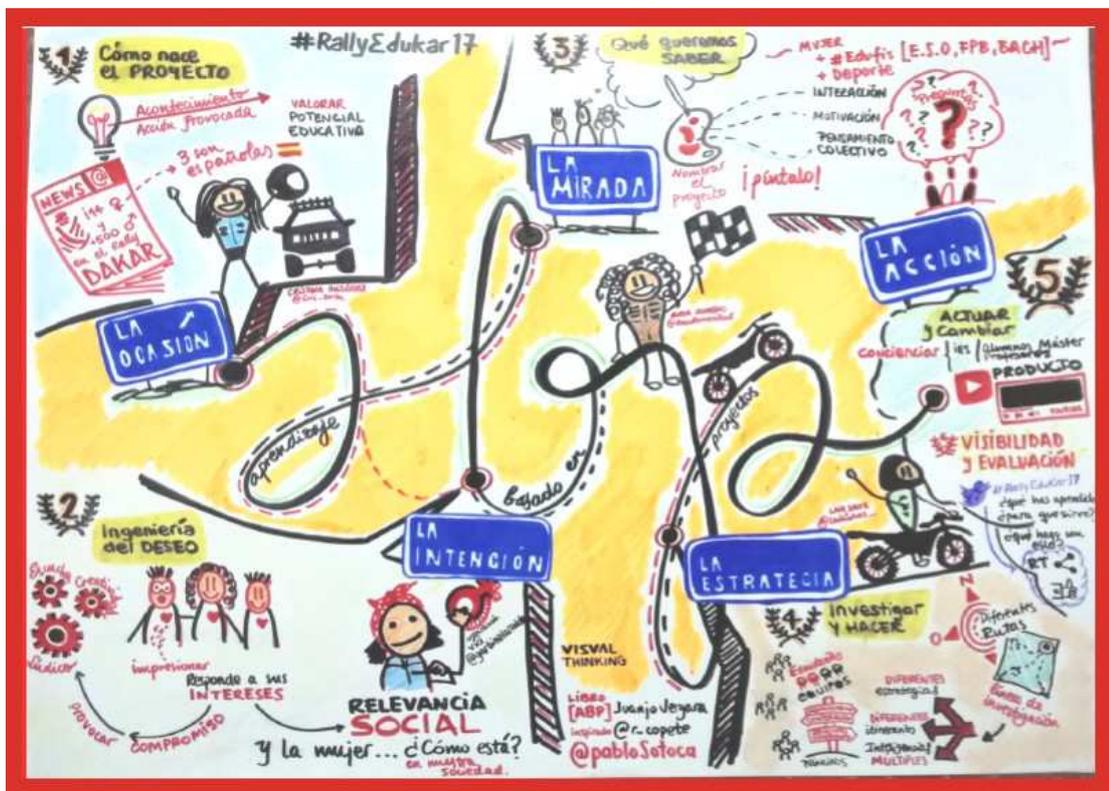


Figura 9. Visual Thinking para explicación de la etapa

- **Etapa 3: La emoción es el Motor (45 km).** La neurociencia se cuela en esta etapa del raid como un elemento diferenciador en el ámbito educativo. Las características que determinan un aprendizaje significativo, así como el poder de las emociones en docentes y adolescentes permitieron acumular kilómetros para llegar primeros a meta. Una prueba donde los coches no podían avanzar en solitario y la música y poesía se convertían en protagonistas terminó con la elaboración de canciones motrices que tenían presente el tema transversal del proyecto. Las rimas, movimientos danzados, entonación y concreción del texto sobre neurociencia escogido en clase, permitía conocer al coche ganador de etapa.
- **Etapa 4: Juego de luces (25 km)** La inclusión de elementos de juego con la resolución de un Break out Edu, versión educativa del Escape Room, se convirtió en el reto de la etapa. Esta experiencia, reconocida como un juego

serio, se engloba dentro de las experiencias de Aprendizaje Basado en Juegos. Un gran número de problemas (ruletas de palabras, audios distorsionados, crucigramas, ejercicios de agilidad mental, ejercicios matemáticos, resolución de problemas digitales, etc), centrado en los acontecimientos históricos que han marcado la historia de la mujer en el deporte, permitiría a los coches acumular kilómetros. El juego de luces (linternas de luz ultravioleta e infrarrojos), candados digitales y analógicos, cajas de herramientas con contraseñas, llaves inglesas, cadenas y cerrojos que debían ser abiertos en una lucha contra el crono, convertían a un equipo en ganador.

- Jornada de transición: Caravana 2 Reto en bicicleta colectivo con la escudería sumando 245 kilómetros en 2 semanas entre los cuatro componentes.

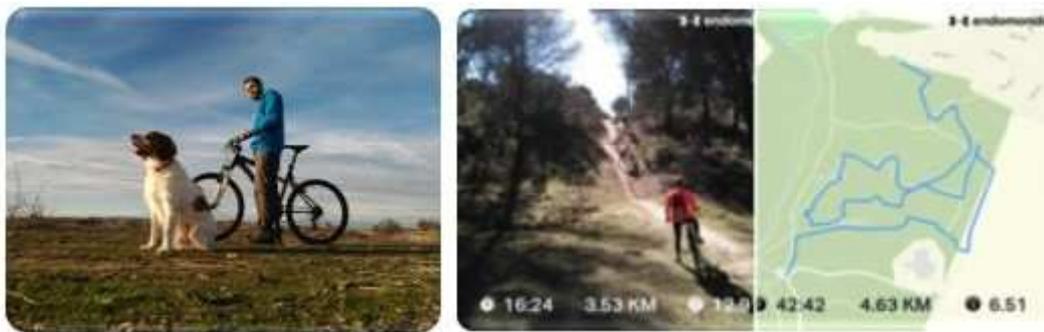


Figura 10. Jornada de Caravana

- Etapa 5: Cooperar para dar la vuelta al Coche (45 km) El trabajo en equipo, a través de técnicas de trabajo cooperativo, fomentan la interdependencia positiva de todos los integrantes de la escudería. Tras la superación de un reto a través del Puzzle de Aronson, cada uno de los coches se disponen a dar la vuelta al vehículo a través de la técnica del *Flipped Classroom*. Un reto plasmado en un vídeo, con su respectiva edición, servirá de explicación en casa para el estudiante, ganando tiempo de práctica en clase. Una prueba de evaluación jugada, a través de la herramienta Kahoot, servirá de análisis para conocer si se han afianzado los conocimientos.
- Etapa 6: APyS (40km) Elaboración de un canvas que plasmase una Jornada de Aprendizaje y Servicio con una ONG o institución que esté cerca del barrio del piloto. Ejercicio físico con una residencia de ancianos, la recogida de productos no perecederos para el Banco de Alimentos en la elaboración de un evento deportivo o una jornada en favor de la inclusión fueron algunos de los eventos pensados por los pilotos. Un único coche fue capaz de convertirlo en realidad en una semana, a través de la creación de un torneo solidario de pádel mixto (con el uso de una app), donde consiguieron 60 kg de alimentos para el Banco de Alimentos. Ese apartado, señalado con gran acumulación de kilómetros dentro del RoadBook, le permitió ganar la etapa.
- Etapa 7: Etapa Reina: El barro de Vila'Vis (95 km) La ciudad de 'Vila Vis' era una de las etapas reina, donde los pilotos debían bajar al barro para mostrar sus estrategias y gestión en carrera en un entorno real. Una sesión *gamificada*, desarrollada para el resto de pilotos en las instalaciones

deportivas de la universidad, se convertía en un reto práctico que debía atender al tema transversal trabajado en el proyecto, así como a la atención a la diversidad.



Figura 11. Etapa Reina Vila'Vis

- **Etapa 8: Etapa Reina: Contrarreloj Final (180 km)** La última etapa consistía en una contrarreloj en la cual los pilotos debían demostrar su trayectoria en carrera durante todas las etapas. El blog de carrera, que habían llevado durante todo el rally, era mostrado en público al resto de pilotos. Muchos de ellos contaban con la posibilidad de acumular los últimos kilómetros para ganar la etapa y recortar tiempo con sus rivales más directos. Otros, en cambio, simplemente participaban para quedar en el mejor puesto de la general posible. La creatividad en la exposición, en esta ocasión, era el elemento determinante para lograr la victoria. La opinión de todos los pilotos permitía, a través de una coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación por parte del docente, determinar quién era el ganador de etapa. De esta forma se culminó el rally con una escudería ganadora, un coche ganador y una piloto que destacó por delante de todos.



Figura 12. Pilotos participantes de la 1ª edición del Rally Edukar

1.4 LOS ALIADOS

1.4.1. Disparadores de motivación:

El desconocimiento de cada una de las etapas generaba expectación y curiosidad en el alumnado. Este juego permitía que no existiera monotonía y que cada una de las etapas fuera diferente. Igualmente, la repercusión que tuvo en twitter el proyecto llegó a varios reporteros del propio Dakar que se hicieron eco de las novedades que acontecían en nuestras aulas. Sin duda estamos ante agentes externos que motivaban a los estudiantes en su aventura. Además, la cuenta de Cristina Gutiérrez, una de las pilotos españolas, llegó a compartir alguno de los tweets de los equipos. El intercambio de “Me gustas” servía de impulso en los pilotos. Entre todos se decidió nombrarla madrina del proyecto.

Además, la suma de kilómetros que se seguía en el desafío de la aplicación Endomondo, las etapas que salían del aula, o los retos de los diferentes ganadores de etapa se convertían en novedades motivantes.

1.4.2. Las TIC:

El blog de equipo y el uso de aplicaciones como twitter, endomondo, kahoot, socrative, códigos QR o candados digitales, sirvieron como revulsivo en alguna etapa. Estar conectado y recurrir al smartphone permiten generar aprendizajes diferentes con contenidos que se quieren abordar.

Además, alguna app fue utilizada por algún equipo para intentar ganar la etapa. Prueba de ello fue la que utilizaron para elaborar un torneo de padel mixto (Xporty) para lograr la etapa del APyS.

1.5 LA GUINDA

La rueda de prensa del equipo ganador se realizó después de la contrarreloj de la última etapa, hecho que supuso el broche final. Para terminar, la entrega de trofeos a los tres primeros clasificados y el reconocimiento al ganador cerró el rally.

2. LA CRÓNICA DE LOS PILOTOS.

Una vez finalizada esta aventura *gamificada*, con la intención de conocer las percepciones de cada uno de los participantes, se pidió una reflexión personal del proyecto. Para ello, se recurrió a un cuestionario anónimo (mediante Google Drive) que estaba compuesto por sólo tres preguntas abiertas: *¿Qué has sentido y aprendido en esta aventura? ¿Qué opinas de la gamificación en el aula universitaria? ¿Piensas que el elemento transversal del proyecto era relevante?*

A continuación, se intentan recoger algunas de las palabras de los pilotos participantes que vivieron en primera persona esta experiencia. Algunas de ellas, cargadas de emoción, ayudará a que el lector pueda empatizar. Para ello, se han recogido en dos categorías diferentes, una que aborda la estrategia utilizada, emociones suscitadas y aprendizaje y otra el tema transversal trabajado.

2.1 'PALABRA DE PILOTO' SOBRE GAMIFICACIÓN, EMOCIÓN Y APRENDIZAJE.

“Esta experiencia ha conseguido que sintiera que estaba realmente en un rally desde el primer día. A mi compañero de coche le sentía miembro de mi equipo, no era una persona más de clase. Era curioso, pero estaba tan enganchado, que me costaba desconectar de la narrativa en el resto de asignaturas (...) recuerdo que un día se me olvidó el chaleco en mi coche y volví corriendo porque si no sentía que no estaba dentro de la narrativa. (...) En cuanto al contenido, siento que he aprendido competencias imprescindibles como docente que me servirán el día de mañana.”

(Reflexión Piloto 'Frenaelbache')

“Es la primera vez, si mal no recuerdo, que vuelvo a casa contando a mis padres lo que había hecho en clase, creo que esto no me ocurría desde el colegio. Sólo quería que llegaran los martes para ver cuál era la siguiente etapa (...) también me llevo un montón de recursos que podré utilizar en el aula cuando tenga la oportunidad de dar clase. Sin duda meternos en un “juego” a mí me ha cambiado la visión de todo lo que llevamos de Máster”

(Reflexión Piloto 'Frenaelbache')

“He aprendido que un profesor motivado es capaz de captar la atención de sus estudiantes si crea vínculo con ellos (...) a través de una gamificación como esta. No se me olvidará el primer día de clase. Nunca pensé que un profesor simularía tener un problema mecánico en el coche para realizar una tarea de trabajo en equipo de la que no sospechamos nada”

(Reflexión Piloto 'Milestone')

“En la universidad siempre nos han dicho que había que hacer cosas distintas, pero quien lo decía no predicaba con el ejemplo. Es la primera vez que veo que alguien se lanza a la piscina. (...) El día de mañana veo que hay que jugársela, pero teniendo las cosas bien pensadas y planificadas, se notaba que había mucho trabajo detrás. Las clases se me hacían muy cortas.”

(Reflexión Piloto 'Aparkamellos')

“Me llevo gran cantidad de herramientas y metodologías diferentes que están a la orden del día en los colegios, algo que ya he podido vivenciar en mis prácticas. (...) De esta experiencia me llevo que un proyecto que parecía una competición de principio a fin, hemos visto que ha pasado por momento de colaboración entre coches que no me imaginaba. La gente te sorprende.”

(Reflexión Piloto 'Frenaelbache')

“Al principio pensé que, al tratarse de una carrera, iba a ser una competición endiablada por llegar el primero. Llegué a callarme algunas cosas para que los otros coches no avanzaran, pero he aprendido que llegas más lejos cuando colaboras con otros. Nunca sabes cuándo te van a tener que remolcar a ti. En lo personal ese es mi aprendizaje, algo que pienso que es más importante que los contenidos, aunque lo que hemos dado estoy seguro que me servirá en un futuro. ”

(Reflexión Piloto 'Milestone')

“Mi aprendizaje, además de varias metodologías que desconocía, va un poco más allá. (...) Es bonito ver la ayuda de compañeros que prefieren perder tiempo en las etapas para que otro equipo no sea penalizado. Es algo que ocurre en los rallies de verdad y también en la educación. Muchos no nos conocíamos de nada, pero si no ayudamos al de al lado... ¿cómo vamos a avanzar?. Con eso me quedo del Rally Edukar”(Reflexión Piloto ‘Montisubishi’)

2.2 ‘PALABRA DE PILOTO’ SOBRE EMPODERAMIENTO DE LA MUJER.

“Muchas de las etapas fueron difíciles. Lo que parecía un simple juego, con una temática divertida, se convirtió en un reto complejo con un trasfondo social grande. A veces no nos damos cuenta del machismo porque estamos metidos en él” (Reflexión Piloto ‘Leones de la Arena’)

“Ser consciente del poder que tenemos en las aulas es fundamental. Nuestra visión patriarcal hace que en numerosas ocasiones no veamos los problemas de género en el aula. Sin duda, se ha intentado concienciar sobre una realidad que preocupa y que debemos ser conscientes en nuestro centro educativo y en las clases de Educación física. Aunque el trabajo trasversal era muy grande, en la sociedad en la que vivimos todavía sabe a poco.” (Reflexión Piloto ‘Los Caminantes’)

“Creo que el broche de la asignatura ha sido que una mujer ha ganado el Rally Edukar. Y lo ha conseguido por méritos propios. (...) También resulta curioso cómo en ocasiones sentías que éramos los únicos que hacíamos el seguimiento de las pilotos españolas. (...) a veces pensaba que sólo lo estaríamos haciendo sus familiares, los patrocinadores, la organización y nosotros... y eso es muy triste.” (Reflexión Piloto ‘ThundersMadrid’)

“Sin duda la campeona del Rally Edukar ha demostrado que nadie le ha regalado nada. Es triste que no seamos conscientes de las desigualdades, y me incluyo, que sufren las mujeres simplemente por el hecho de ser mujer. ¡Y también en el deporte!” (Reflexión Piloto ‘Aparkamellos’)

“Yo que entreno a chicas, realizar el seguimiento a las mujeres del Dakar era apasionante. Fui consciente de que nunca me habría fijado en ellas a no ser que lo pusieran en la televisión. Salir de los focos de los medios de comunicación ayuda a conocer el trabajo de las personas de las que nunca se habla. Hay mucho trabajo por hacer en ese sentido.” (Reflexión Piloto ‘ThundersMadrid’)

“Falta conciencia en el ámbito educativo, por eso proyectos así son necesarios en las aulas. Como ganadora del Rally Edukar sólo puedo dar las gracias por la oportunidad que se nos ha dado en esta experiencia. Mucho ánimo a las mujeres que se enfrenten a este Rally en futuras ediciones”. (Reflexión Piloto ‘Frenaelbache’)

3. CONCLUSIONES.

Las expectativas de todos los participantes, incluida la del propio docente, se vieron superadas en esta experiencia vivida. Tal y como muestran sus palabras, la inclusión de una propuesta de *gamificación* en el aula ha favorecido a que la motivación hacia el aprendizaje, haya sido fructífera. De las reflexiones de los participantes se obtienen discursos reales y sinceros, en ocasiones alejados de grandes estudios científicos validados. Sin duda alguna, la cumplimentación de un cuestionario validado hubiera subsanado esta limitación que únicamente puede ser plasmada como experiencia docente en el aula y no como estudio científico. Para futuras experiencias de aprendizaje de este tipo se mejorará este aspecto para lograr resultados fiables que pongan rigor y demuestren si el aprendizaje y las competencias adquiridas son tal y como reflexiona la muestra participativa. No obstante, en el seguimiento del trabajo semanal se podían vislumbrar grandes avances en los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje de cada uno de los estudiantes. Asimismo, se considera un acierto la narrativa y estética utilizada para esta *gamificación*, así como los elementos de juego que han proporcionado que la experiencia se desarrolle con garantías. De igual modo, se considera que el trabajo transversal ha servido para poner en valor a la mujer en el mundo de la educación física, actividad física y deporte.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Asenjo-Dávila, F., Lazcano, I., Lázaro, Y., Madariaga, A. (2014). Empoderamiento de la mujer en el deporte de élite. En M. Silvestre, R. Royo y E. Escudero (coords.), *El empoderamiento de las mujeres como estrategia de intervención*. (pp. 387 -402). Bilbao: Universidad de Deusto.

Barrero, J. (2017). El deporte femenino y los medios de comunicación. En J.L. Rojas-Torrijos (coord.) *Periodismo deportivo de manual*. (pp. 277-296). Valencia: Tirant Humanidades.

Bramham, P. (2010). Boys, masculinities and PE. *Sport, Education and Society*, 8, 57-71.

Clarke, G. (2006). Sexuality and physical education. In, Kirk, David, McDonald, Doune and O'Sullivan, Mary (eds.) (Ed.), *Handbook for research in physical education* (pp. 723-739). London, UK: Sage.

CSD. (2015). Los hábitos deportivos de la población escolar en España. Madrid: Consejo Superior de Deportes. Recuperado de <http://www.csd.gob.es/csd/estaticos/dep-escolar/encues-ta-de-habitos-deportivospoblacion-escolar-en-espana.pdf>.

Garay, B., Elcoroaristizabal, E., Vizcarra, M.T., Prat, M., Serra, P., & Soler, S. (2018). ¿Existe sesgo de género en los estudios de ciencias de la actividad física y el deporte?. *Revista Retos: Nuevas tendencias en educación física, deportes y recreación*, 34, 150-154.

Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of learning and instruction*. San Francisco: John Wiley

Mendizábal, S. (2011). *Deporte y mujer*. Cátedra Ciudad 2011: Deporte, Universidad y Ciudad. Valencia: Universidad de Valencia. Recuperado de http://inndeavalencia.com/wp-content/uploads/2012/05/05_Catedra_ciudad_2011_Deporte_universidad_ciudad/15.pdf

Ruiz, E., Avila, J. M., Castillo, A., Valero, T., del Pozo, S., Rodriguez, P., . . . Varela-Moreiras, G. (2015). The ANIBES Study on Energy Balance in Spain: design, protocol and methodology. *Nutrients*, 7(2), 970-998.

Sanz-Gil, J.J. (2017). Una aproximación a las dificultades del deporte femenino en la alta competición: Hacia la equidad e igualdad. *Revista Acción Motriz*, 18, 29-36.

Serra, P., & Soler, S. (2013). Evolución de la presencia de mujeres en los estudios de CAFD en el INEF de Cataluña: Datos para la reflexión. En J. Aldaz, A. Dorado, P.J., Jiménez & A. Villanova (eds.) *Responsabilidad social, ética y deporte*, 411-419. Libro de Actas del XII Congreso de AEISAD 2012. *Investigación Social y Deporte*, 11. Madrid: Ibersaf industrial.

Sotoca, P. & Pérez-López, I.J. (2019). Gamificación Educativa: Kit de montaje básico. En I. Rivilla (coord.), *Didáctica de la Educación Física en Educación Infantil y Primaria* (pp. 392 -406). Logroño: Universidad Internacional de la Rioja.

Tischler, A. & McCaughy, N. (2011) PE is not for me. When boys' masculinities are threatened. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 82(1), 37-48.

Vergara, J.J. (2015). *Aprendo porque quiero. El aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Madrid: SM.

Vidiella, J., Herraiz, F., Hernández, F. & Sancho, Juana M. (2010). Masculinidad hegemónica, deporte y actividad física. *Movimiento*, 16, 93-115.

Fecha de recepción: 27/01/2020

Fecha de aceptación: 4/3/2020