

I INTERNATIONAL CONGRESS OF PHYSICAL ACTIVITY AND SPORTS SCIENCES
"Current and future challenges of Physical Activity and Sport"
&
I INTERNATIONAL CONFERENCE OF HIKING AND MOUNTAIN SPORTS

PLAZO Y FORMA DE ENVÍO DE LOS TRABAJOS

- Adjuntar la propuesta de comunicación científica vía email a: sportscience.conference@ucv.es
Indicando en el campo *Asunto*: " COMUNICACIÓN CIENTÍFICA CONGRESO"
- La fecha límite para la recepción de la propuesta de comunicación científica será el día **9 de Diciembre**.

NORMAS DE PREPARACIÓN

- Deben contener, junto con el título y los autores, un resumen (**máximo 400 palabras, referencias aparte**).
- Palabras clave: entre 3 y 5 palabras clave que no estén contenidas en el título.
- Se debe adscribir a una de las áreas temáticas del congreso.
- Se deberá indicar la modalidad de presentación (comunicación oral o poster).
- Se puede realizar en castellano o inglés.
- Los resúmenes de los trabajos aceptados y presentados serán publicados en un libro de resúmenes, por lo que éstos deberán seguir la normativa APA.
- Se requiere la inscripción al congreso de, al menos, el 50% de los autores.
- Indicar los datos y email del autor a efectos de correspondencia.
- Un investigador solo podrá enviar como máximo tres propuestas.
- El Comité Científico será el responsable de aceptar el trabajo y, si lo estima conveniente, podrá cambiar el área temática y la modalidad de presentación para una mejor organización del programa científico.
- La estructura de la propuesta de comunicación será la siguiente: introducción, método, resultados, discusión y conclusiones, referencias.

Nombre y Apellidos (mayúsculas)	OSCAR ROMERO RAMOS
Correo electrónico de contacto	oromero@uma.es

AUTOR A EFECTOS DE CORRESPONDENCIA

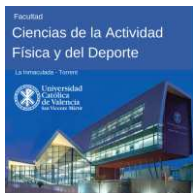
FORMATO DE PRESENTACIÓN

- Comunicación Oral Póster

EVENTO DE PRESENTACIÓN DE LA COMUNICACIÓN

- CONGRESO INTERNACIONAL CAFD
 CONGRESO INTERNACIONAL DE SENDERISMO Y DEPORTES DE MONTAÑA



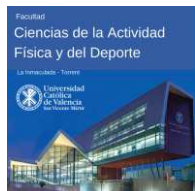


I INTERNATIONAL CONGRESS OF PHYSICAL ACTIVITY AND SPORTS SCIENCES
"Current and future challenges of Physical Activity and Sport"
&
I INTERNATIONAL CONFERENCE OF HIKING AND MOUNTAIN SPORTS

SUB-ÁREA TEMÁTICA ELEGIDA

- Relación Alimentación-Actividad Física
- Aspectos Biomecánicos del Ejercicio físico
- Vida Saludable en la Prevención de Lesiones
- El Deporte como Terapia en la Prevención y Tratamiento de Patologías
- Análisis del Rendimiento en el Deporte
- Entrenamiento Deportivo
- Comportamiento Motor
- Accesibilidad y seguridad en instalaciones deportiva
- Patrocinio Deportivo
- Planificación de Eventos y Act. Deportivas
- Dirección de Servicios e Instalaciones
- Gestión del Deporte Profesional y de Élite
- Gestión y Dirección Deportiva Pública
- Competencias profesionales del profesorado de Educación Física
- TIC en la Educación Física
- Nuevas tendencias en el ámbito de la Educación Física. Propuestas didácticas
- Actividad física y deportiva inclusiva
- Deportes de Montaña e inclusión
- Tendencias en Deportes de Montaña
- Rendimiento y competición en los Deportes de Montaña
- Turismo de montaña
- Modelos Internacionales de Actividades Outdoor
- Seguridad y salud en los Deportes de Montaña





I INTERNATIONAL CONGRESS OF PHYSICAL ACTIVITY AND SPORTS SCIENCES
"Current and future challenges of Physical Activity and Sport"
&
I INTERNATIONAL CONFERENCE OF HIKING AND MOUNTAIN SPORTS

COMUNICACIÓN CIENTÍFICA EN ESPAÑOL

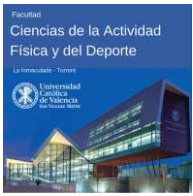
TÍTULO DEL TRABAJO (En mayúsculas)	IMPACTO DE UNA METODOLOGIA GAMIFICADORA EN ESTUDIANTES DE ENSEÑANZA SUPERIOR
AUTORES (Apellido e inicial nombre)	Romero-Ramos, O., Merino-Marbán, R., López-Fernández, I., Fernández-Rodríguez, E., Benítez-Porres, J.
Universidad/Centro de trabajo	Universidad de Málaga

Palabras Clave (3-5 palabras): Socrative; Kahoot; Mobile Learning; aprendizaje significativo; Smartphone

TEXTO (400 palabras máximo): *INTRODUCCIÓN, MÉTODOS, RESULTADOS, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES, REFERENCIAS*

Introducción: en los últimos años se están incorporando nuevas metodologías educativas cuyo formato está basado en la innovación tecnológica, como el Mobile-Learning, pudiendo fomentar la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje significativo (Dalipi, Idrizi y Kurti, 2017). El objetivo del presente estudio ha sido evaluar la percepción y nivel de satisfacción del alumnado universitario durante la aplicación de un proyecto de innovación educativa en el que se empleó una metodología "gamificadora" (M-Learning). Método: participando un total de 388 alumnos universitarios (121 hombres; 267 mujeres) matriculados en 12 asignaturas de cinco titulaciones con contenidos afines a la Educación Física. Se realizaron dos sesiones por asignatura para afianzar contenidos de clase usando dos herramientas educativas, Socrative y Kahoot. Posteriormente fue aplicado un cuestionario con formato Likert de cinco puntos compuesto por 21 preguntas relacionadas con variables motivacionales, adquisición de contenidos, percepción sobre el uso de las TIC, índice de satisfacción y aspectos sociales, y una pregunta multirespuesta final. Se ha realizado un análisis descriptivo de la variables (SPSS 24.0 para Windows). Resultados: entre los más destacados, los aspectos motivacionales presentan una puntuación alta por la mayoría de los alumnos, estando muy de acuerdo y de acuerdo (MDA-DA) en que el uso de Socrative/kahoot es una actividad motivante (77,6 %) y hacen las clases más amenas que las tradicionales (74,4 %). En cuanto a la adquisición de contenidos, están MDA-DA en que estas herramientas ayudan a asimilar y clarificar conceptos (71,2 %). Otra variable que tiene una valoración muy alta por parte del alumnado es la importancia que les dan al uso de las TIC para mejorar el aprendizaje de conceptos (81,5%) y los índices de satisfacción del alumnado en esta experiencia educativa que consideran buena o muy buena (80,7%). Los aspectos sociales han sido los menos valorados. Conclusiones: los resultados sobre el uso del Socrative/Kahoot en clase indican que implementar este tipo de metodología puede mejorar la motivación y participación del alumnado, así como afianzar contenidos clave, siendo estos aspectos básicos para generar aprendizajes significativos. Las variables sociales han sido las menos valoradas, por lo que sería





I INTERNATIONAL CONGRESS OF PHYSICAL ACTIVITY AND SPORTS SCIENCES
"Current and future challenges of Physical Activity and Sport"
&
I INTERNATIONAL CONFERENCE OF HIKING AND MOUNTAIN SPORTS

interesante introducir estrategias grupales a través de estas aplicaciones para mejorar relaciones sociales entre alumnado, cooperación, respuesta grupal, etc. Referencias: Dalipi, F., Idrizi, F., & Kurti, A. (2017). Exploring the Impact of Social Learning Networks in M-Learning: A Case Study in a University Environment. In International Conference on Learning and Collaboration Technologies (pp. 189-198).

