



“GAMIFIT: Gamificación para incentivar la actividad física en la población universitaria”

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO:

El proyecto GAMIFIT se trata de una aplicación web con la que se pretende fomentar la práctica de actividad física en la población universitaria, a través de una Gamificación como recurso metodológico.

De este modo, se ofrece una gran oportunidad para promover la práctica de actividades físico deportivas y la mejora de la salud entre el alumnado universitario de una manera motivante, ya que, la aplicación presenta al alumnado diferentes retos a realizar semanalmente, a través de un mapa de Salamanca con tres líneas de trabajo diferenciadas, la primera para el desarrollo de la condición física (capacidades física básicas), la segunda para el desarrollo de las destrezas motrices y, la última, para la promoción de juegos y deportes. Destacar que, en cada una de estas líneas, los alumnos tendrán que superar varias paradas o retos semanales para poder completar la línea y obtener así la insignia correspondiente que se mostrará en la clasificación final.

OBJETIVOS:

El objetivo general del proyecto es presentar una aplicación web con dos finalidades primordiales:

- En primer lugar, trata de mejorar los niveles de salud y formación deportiva de los alumnos y alumnas universitarios, a través de la práctica de actividades físico deportivas de una forma lúdica y divertida mediante una gamificación.
- En segundo lugar, pretende crear una adherencia hacia la práctica deportiva y hábitos de vida saludables en la población universitaria, con el objetivo de incentivar su práctica en el tiempo de ocio y libre.

RESULTADOS OBTENIDOS:

Como resultado del proyecto, GAMIFIT muestra una aplicación web con diferentes apartados para incentivar la práctica de actividad física entre los alumnos y alumnas universitarios.

En primer lugar, se muestra una pestaña informativa sobre la importancia de la práctica deportiva, así como documentos de interés y recomendaciones básicas sobre actividad física y deporte. En segundo lugar, se presenta la narrativa gamificada, en la que los alumnos y alumnas podrán realizar actividad física de una forma motivadora, donde deberán superar los diferentes retos semanales propuestos en la aplicación, adquiriendo así los premios, recompensas e insignias correspondientes, y avanzando a los nuevos retos propuestos. En tercer y último lugar, se mostrará la clasificación del alumnado tras la superación y realización de las pruebas y retos pertinentes.

MIEMBROS DEL GRUPO

Gema Alonso García (gemaalonsogarcia20@gmail.com)
Paula Teresa Morales Campo (ptmoralesca.mag@upsa.es)
Estela Vicente Rivera (estelavr@gmail.com)
Diego Escudero Ollero (diegoesoll@gmail.com)

TUTORES

Alberto Rodríguez Cayetano (arodriguezca@upsa.es)
Salvador Pérez Muñoz (sperezmu@upsa.es)