

# Índice

Prólogo. Pere Lavega .....	13
Introducción. Enric M. Sebastiani, Josep Campos, Carlos Chamorro y Daniel N. Ardoy.....	17
La importancia de transformar la escuela. José Blas García .....	19
¿Por qué la gamificación puede ser un motor de acción? Daniel Navarro Ardoy y Carlos Chamorro.....	27
¿Por qué es importante el trabajo cooperativo? Carlos Velázquez Callado .....	33
¿Qué errores podemos cometer en la gamificación? Miguel Ángel Azorín López .....	39
¿Y si nos cuestionamos la gamificación antes de que lo hagan los demás? Ángel Pérez Pueyo y David Hortigüela Alcalá .....	45
Harry PottEF. Josune Rodríguez-Negro.....	51
Bola de Dragón. Soledad Moreno Aguilar .....	59
EFengers. Fernando Martí Pardo.....	71
El misterio del cardenal dormido. Sonia Herrero Serrada.....	83
Mr. Freeze, el señor del hielo. Francisco Javier Vázquez-Ramos y José Manuel Cenizo-Benjumea .....	95
eL CaMiNo De piEFcitos: unidos por una Educación Física saludable y sostenible. Carlos Chamorro Durán .....	107
El Enigma de Seneb. Daniel Navarro Ardoy y David Melero Cañas.....	117
La ruleta de la salud. Objetivo: ¡Salvar la salud del instituto! Sara Suárez Pubill .....	127
Fortnite EF. Una propuesta de innovación y gamificación para el aula de Educación Física. Víctor Arufe Giráldez.....	135
La Casa de PapEF. Miguel Bernardo, Tristán González, José Lucerón, Neico, Juanjo Sánchez y Lidia Ucendo .....	143
MasterEF. Cocinando la futura Educación Física. Pablo Sotoca Orgaz.....	151

<b>Star Wars. El despertar de la Educación Física.</b> Carmen Navarro Mateos e Isaac J. Pérez López .....	159
<b>La evaluación basada en retos en la formación de técnicos deportivos.</b> Juan Ángel Collado Martínez .....	167
<b>¿Cómo hackear la educación?</b> Héctor Gardó Huerta .....	179
<b>Conclusiones.</b> Daniel N. Ardoy, Carlos Chamorro, Josep Campos y Enric M. Sebastiani .....	185
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	188