

Título: GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN EN HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE EN LA INFANCIA

Nombre: del Río Gómez, Nazaret

Universidad: Universidad de Salamanca

Departamento: Escuela de Doctorado Studii Salamantini de la Universidad de Salamanca

Fecha de lectura: 14/07/2021

Mención a doctor europeo: concedido

Programa de doctorado: Programa de Doctorado en Formación en la Sociedad del Conocimiento por la Universidad de Salamanca

Dirección:

- > **Director:** Carina Soledad González González
- > **Codirector:** FRANCISCO JOSE GARCÍA PEÑALVO

Tribunal:

- > **presidente:** PATRICIA PADEREWSKI RODRÍGUEZ
- > **secretario:** Alicia García Holgado
- > **vocal:** Elvira Guadalupe Rincón Flores

Descriptores:

- > SOCIOLOGIA DE LA EDUCACION
- > ENFERMEDAD
- > SOCIOLOGIA EDUCATIVA
- > METODOS EDUCATIVOS

El fichero de tesis ya ha sido incorporado al sistema

- > 669177_1482626.pdf

Localización: ARCHIVO UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Resumen: La obesidad ha ido aumentando de forma progresiva en las últimas décadas, y en la población pediátrica se ha convertido en uno de los problemas más graves de la salud pública. Los estudios sobre obesidad destacan la situación en España, con una elevada prevalencia, con Canarias y el sur de la península a la cabeza de la lista

en esta enfermedad. Aunque, la obesidad infantil tiene una etiología compleja y multifactorial, los hábitos alimenticios poco saludables y el estilo de vida sedentario son los principales factores de su aparición.

Existen diferentes estudios sobre programas educativos que demuestran la eficacia del gasto calórico asociado con el uso de videojuegos activos, así como la efectividad del uso de tecnologías y la gamificación con niños y niñas para la promoción de hábitos saludables a corto plazo. Sin embargo, hay muy pocos estudios sobre si las

intervenciones educativas sobre hábitos saludables con gamificación y videojuegos funcionan a largo plazo. El objetivo por lo tanto de esta tesis fue evaluar la influencia del programa de intervención educativa gamificado en menores con obesidad que promueva la adquisición y permanencia de hábitos de vida saludables y que implique también a las familias. El diseño del estudio fue cuasi experimental y longitudinal (3 años), con un total de 46 participantes separados en dos grupos (experimental y control) pertenecientes a la zona norte de la isla de Tenerife, Canarias.

Los resultados muestran mejoras significativas entre los grupos experimental y control en cuanto a sus conocimientos sobre la alimentación saludable, su adherencia a la dieta mediterránea, una mejora del comportamiento y un mayor sentido de la responsabilidad, así como un mayor control sobre cuestiones como el estrés social y la depresión.

Los hallazgos de este proyecto sugieren que un programa de intervención educativa gamificado y apoyado en las TIC ayuda a motivar y promover mejoras en los hábitos de vida de los niños y niñas.