



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación, Mención Educación Física y Deporte

**Título: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN EL
APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE 7°EGB
DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ROBERTO CRUZ”**

Autor: Pablo Marcelo Hernández Castro

Directora: Mtr. Thania Quintero Castellano

Quito, 29 de octubre, 2025

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, PABLO MARCELO HERNANDEZ CASTRO, con C.I. 1718331893, autor del trabajo de graduación titulado: **La gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje en Educación Física en los estudiantes de 7°EGB de la Escuela de educación básica “Roberto Cruz”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE** en la Facultad de **Ciencias de la Educación**.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Quito, 29 de octubre de 2025



Pablo Marcelo Hernández Castro
1718331893

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi carácter de Directora del Trabajo de Posgrado Titulado: “**La gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje en Educación Física en los estudiantes de 7°EGB de la Escuela de educación básica “Roberto Cruz”**”, presentado por el maestrante **Pablo Marcelo Hernández Castro**, titular de la Cédula de Identidad N.º 1718331893, para optar al Grado de Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 29. días del mes de octubre de 2025.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Thania', is placed above a horizontal line.

Mtr. Thania Quintero Castellano
C.I.: 1756755912
Correo: tqintero@puce.edu.ec
telefónico: 0992503030

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Pablo Marcelo Hernández Castro, portador de la cédula de ciudadanía No. 1718331893, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del Grado de Magíster en Educación, mención en Educación Física y Deporte son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones, los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Quito, 29 de octubre de 2025



PABLO MARCELO HERNANDEZ CASTRO
1718331893

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada momento de este camino, por darme la vida, la salud y la sabiduría necesarias para alcanzar esta meta.

A mis padres y hermana, por su amor incondicional, apoyo constante, cariño, paciencia, motivación y por enseñarme que con disciplina y fe todo es posible.

A mi tutora de tesis, Mtr. Thania Quintero Castellano por su valiosa orientación, dedicación y por compartir amplia y generosamente sus conocimientos, lo que ha sido fundamental para el desarrollo de este trabajo.

A todas las personas que, de una u otra manera, aportaron con sus palabras, acciones y apoyo, mi más sincero agradecimiento.

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a mi familia: Marcelo Hernández, Anita Castro y Karlita Hernández, quienes, son mi ejemplo de esfuerzo, perseverancia y amor incondicional. Gracias por apoyarme en cada paso de mi vida, por enseñarme el valor del trabajo duro y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Al igual que su compañía, sus palabras de aliento y por recordarme siempre que los sueños se alcanzan con fe y determinación. Este logro es también suyo, porque sin ustedes este camino no habría sido posible.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>INTRODUCCIÓN</i>	11
<i>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</i>	13
1.1 <i>Formulación del problema</i>	13
1.1.1 <i>Preguntas de investigación</i>	14
1.2 <i>Objetivos</i>	15
1.2.1 <i>Objetivo general</i>	15
1.2.2 <i>Objetivos específicos</i>	15
1.3 <i>Justificación</i>	15
<i>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</i>	17
2.1 <i>Antecedentes</i>	17
2.2 <i>Bases Teóricas</i>	18
2.2.1 <i>La educación física en el contexto escolar</i>	18
2.2.2 <i>Importancia de la Educación Física en el Desarrollo Integral</i>	18
2.2.3 <i>Desarrollo Físico y Motor</i>	18
2.2.4 <i>Bienestar Emocional</i>	19
2.2.5 <i>Desarrollo Social</i>	19
2.2.6 <i>Limitaciones de los métodos tradicionales</i>	19
2.2.7 <i>Enfoque exclusivamente teórico o práctico</i>	19
2.2.8 <i>Falta de Innovación y Creatividad</i>	20
2.2.9 <i>Modelos pedagógicos</i>	20
2.2.10 <i>Principales Modelos Pedagógicos en Educación</i>	21
2.2.11 <i>Metodologías activas</i>	25
2.2.11 <i>Concepto de Gamificación</i>	30

2.2.12	<i>Beneficios de la Gamificación en el Aula</i>	31
2.2.13	<i>Estrategias de Gamificación</i>	32
2.2.14	<i>La Gamificación en Educación Física</i>	32
2.2.15	<i>Importancia de la Gamificación en Educación Física</i>	32
2.2.16	<i>Aplicaciones de la gamificación en el aula de Educación Física</i>	33
2.3.	<i>Marco conceptual</i>	34
2.3.1	<i>Educación Física</i>	34
2.3.2	<i>Gamificación</i>	34
2.3.3	<i>Estrategias de Gamificación</i>	35
2.3.4	<i>Motivación educativa</i>	36
2.3.5	<i>Aprendizaje Activo</i>	36
2.3.6	<i>Tecnología Educativa</i>	37
2.3.7	<i>Metodologías Tradicionales</i>	37
2.4	<i>Bases Legales</i>	38
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA		41
3.1	<i>Enfoque de la investigación</i>	41
3.2	<i>Alcance del Estudio</i>	41
3.3	<i>Diseño de la investigación</i>	42
3.4	<i>Unidades de estudio</i>	42
3.4.1	<i>Población</i>	42
3.4.2	<i>Muestra</i>	42
3.5	<i>Técnicas de recolección</i>	43
3.6	<i>Tabla de operacionalización de variables.</i>	43
CAPÍTULO IV 4. Resultados		46
4.1	<i>Resultados de la encuesta a estudiantes</i>	46
4.1.1	<i>Participación en clases teóricas</i>	46

4.1.2	<i>Desempeño y aprendizaje</i>	51
4.1.3	<i>Apertura a la gamificación</i>	55
4.2	<i>Resultados de la encuesta a docentes</i>	58
4.2.1	<i>Enseñanza teórica en Educación Física</i>	58
4.2.2	<i>Percepción de la Gamificación</i>	63
4.2.3	<i>Formación y disposición docente</i>	66
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA		70
5.1	<i>Denominación y definición de la propuesta</i>	70
5.1.1	<i>Descripción</i>	70
5.1.2	<i>Justificación</i>	71
5.2	<i>Objetivos</i>	71
5.2.1	<i>Objetivo General:</i>	71
5.2.2	<i>Objetivos Específicos:</i>	72
5.3	<i>Destinatarios</i>	72
5.4	<i>Metodología de la propuesta</i>	72
5.5	<i>Recursos</i>	73
5.6	<i>Evaluación</i>	73
CONCLUSIONES		77
RECOMENDACIONES		80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		81
Anexos		93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de Variables 45

Tabla 2. Bloque curricular 1: Prácticas Lúdicas 75

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1. El docente de Educación Física imparte clases teóricas en el aula.</i>	46
<i>Gráfico 2. Participo cuando el profesor hace preguntas sobre temas teóricos.</i>	47
<i>Gráfico 3. Me gusta intervenir en clase cuando el tema es interesante.</i>	48
<i>Gráfico 4. Trabajo en grupo cuando el profesor lo solicita.</i>	49
<i>Gráfico 5. Me esfuerzo por completar las tareas teóricas de Educación Física.</i>	50
<i>Gráfico 6. Me distraigo con facilidad en las clases teóricas.</i>	51
<i>Gráfico 7. Entiendo bien los temas teóricos que se explican en Educación Física.</i>	51
<i>Gráfico 8. Recuerdo los conceptos que hemos visto en clases teóricas.</i>	53
<i>Gráfico 9. Siento que las clases teóricas me ayudan a aprender cosas útiles sobre el cuerpo y la salud.</i>	54
<i>Gráfico 10. Me gustaría que las clases fueran más fáciles de entender.</i>	55
<i>Gráfico 11. Me gustaría que las clases incluyan juegos o competencias para aprender teoría.</i>	56
<i>Gráfico 12. Me interesa aprender mediante retos, trivias, puntos o recompensas.</i>	57
<i>Gráfico 13. Aprendería mejor si las clases teóricas fueran como un juego con niveles o misiones.</i>	58
<i>Gráfico 14. La enseñanza teórica en Educación Física es importante para la formación integral de los estudiantes.</i>	59

<i>Gráfico 15. En mis clases de Educación Física incluyo contenidos teóricos además de los prácticos.....</i>	<i>60</i>
<i>Gráfico 16. Los estudiantes suelen mostrar poco interés en las clases teóricas.</i>	<i>61</i>
<i>Gráfico 17. Las clases teóricas de Educación Física deben ser más dinámicas y participativas.....</i>	<i>61</i>
<i>Gráfico 18. La falta de recursos o metodologías limita el desarrollo de clases teóricas atractivas.</i>	<i>62</i>
<i>Gráfico 19. Considero que la gamificación es una estrategia innovadora en el ámbito educativo.....</i>	<i>63</i>
<i>Gráfico 20. La gamificación puede mejorar el aprendizaje teórico en Educación Física.</i>	<i>64</i>
<i>Gráfico 21. El uso de elementos lúdicos (puntos, retos, recompensas) motiva a los estudiantes.</i>	<i>65</i>
<i>Gráfico 22. Me gustaría implementar estrategias gamificadas en mis clases.....</i>	<i>65</i>
<i>Gráfico 23. He utilizado alguna vez la gamificación para enseñar contenidos en Educación Física.</i>	<i>66</i>
<i>Gráfico 24. Me siento preparado para aplicar estrategias de gamificación en el aula.</i>	<i>67</i>
<i>Gráfico 25. La formación docente debería incluir metodologías activas como la gamificación.</i>	<i>67</i>
<i>Gráfico 26. Considero necesario renovar las metodologías tradicionales que se usan en Educación Física.</i>	<i>68</i>

ÍNDICE DE ANEXOS

<i>Anexo 1 Vista del docente</i>	93
<i>Anexo 2 Compartir enlace a los estudiantes</i>	94
<i>Anexo 4 Vista del estudiante</i>	96
<i>Anexo 5 Ruleta de preguntas de juegos tradicionales</i>	97
<i>Anexo 6: Selección de preguntas</i>	98
<i>Anexo 7: Selección de reglas y modalidad de juego</i>	99
<i>Anexo 8: Envío de link de evaluación a los estudiantes</i>	100
<i>Anexo 9: Resultados de competencia de conocimientos</i>	101
<i>Anexo 10: Creación de infografía interactiva</i>	102
<i>Anexo 11: Presentación de infografía interactiva</i>	103
<i>Anexo 12: Presentación de cada bloque de la infografía interactiva</i>	104
<i>Anexo 13: Creación de crucigrama interactivo</i>	105
<i>Anexo 14: Selección de palabras y definiciones</i>	106
<i>Anexo 15: Envío de actividad hacia los estudiantes</i>	107
<i>Anexo 16: Creación de aula</i>	108
<i>Anexo 17: Envío de actividades a estudiantes</i>	109
<i>Anexo 18: Asignación de puntos y recompensas a los estudiantes</i>	110
<i>Anexo 19: Encuesta a docentes</i>	111
<i>Anexo 20: Encuesta a estudiantes</i>	112

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
Mención Educación Física y Deporte

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE 7° EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ROBERTO CRUZ”

Autor: Pablo Marcelo Hernández Castro

Directora - Tutora: Mtr. Thania Quintero Castellano

Fecha: 29 de octubre, 2025

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la percepción de estudiantes y docentes sobre el uso de la gamificación como estrategia educativa en las clases teóricas de Educación Física en 7° año de Educación General Básica. Se empleó un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo, utilizando encuestas estructuradas en escala de Likert dirigidas a ambos grupos participantes. Los resultados evidenciaron que la gamificación es percibida como una estrategia innovadora y motivadora, capaz de favorecer la participación y el aprendizaje, aunque su implementación en el contexto escolar actual es limitada. A partir de estos hallazgos, se elaboró una propuesta teórica que ofrece un modelo de aplicación de gamificación adaptable a diferentes realidades educativas, con el fin de optimizar la enseñanza de los contenidos teóricos en Educación Física.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje teórico, educación física, gamificación, innovación pedagógica, metodologías activas, participación estudiantil.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
Mención Educación Física y Deporte

**GAMIFICATION AS AN EDUCATIONAL STRATEGY IN LEARNING IN
PHYSICAL EDUCATION IN 7TH GRADE STUDENTS AT THE “ROBERTO
CRUZ” BASIC EDUCATION SCHOOL**

Author: Pablo Marcelo Hernández Castro
Director - Counselor: Mtr. Thania Quintero Castellano
Date: October 29, 2025

ABSTRACT:

This research aimed to analyze students' and teachers' perceptions of the use of gamification as an educational strategy in Physical Education classes in the seventh year of Basic General Education. A quantitative approach was used, with a descriptive scope, using structured Likert-scale surveys for both participant groups. The results showed that gamification is perceived as an innovative and motivating strategy, capable of promoting participation and learning, although its implementation in the current school context is limited. Based on these findings, a theoretical proposal was developed that offers a gamification application model adaptable to different educational settings, with the aim of optimizing the teaching of theoretical content in Physical Education.

KEY WORDS: active methodologies, gamification, pedagogical innovation, physical education, student participation, theoretical learning.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la Educación Física tradicionalmente ha estado asociada a la práctica y el desarrollo de habilidades motoras. Sin embargo, los contenidos teóricos que forman parte del currículo requieren estrategias didácticas que despierten el interés del estudiante y favorezcan su comprensión. En este sentido, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica que, al integrar elementos propios de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promueve la motivación, la participación y el aprendizaje significativo.

En el contexto educativo actual, marcado por la necesidad de innovar y adaptarse a nuevas metodologías, resulta fundamental explorar el potencial de la gamificación para dinamizar las clases teóricas de Educación Física.

Es por ello que la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica que integra elementos propios del juego como: retos, recompensas, niveles o puntos dentro de entornos educativos, con el fin de generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y significativas. Su aplicación en el área de Educación Física puede contribuir a mejorar la actitud del estudiante frente a los contenidos teóricos, permitiendo desarrollar competencias cognitivas, sociales y emocionales.

El presente trabajo de investigación tiene como propósito analizar la percepción de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica sobre la gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje teórico de Educación Física, con el fin de proponer una alternativa pedagógica que responda a las demandas de innovación y motivación en el aula.

La investigación se estructura en cinco capítulos que se articulan entre sí para dar coherencia al estudio:

Capítulo I: expone la formulación del problema, los objetivos y la justificación de la investigación. Se presenta un análisis del contexto educativo y la problemática que motiva el estudio, enfocado en la necesidad de innovar las clases teóricas de Educación Física en 7° año de Educación General Básica mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica.

Capítulo II: desarrolla la fundamentación teórica, compuesta por los antecedentes investigativos relacionados con la gamificación y su aplicación en el ámbito educativo, así como las bases teóricas y legales que sustentan la propuesta planteada. Se incluyen conceptos clave y enfoques metodológicos que respaldan la pertinencia de esta estrategia en la enseñanza de contenidos teóricos en Educación Física.

Capítulo III: detalla los aspectos metodológicos de la investigación, incluyendo el enfoque, el diseño, la población y muestra, los instrumentos de recolección de datos, el procedimiento para su aplicación y el análisis de la información. También se presenta la tabla de operacionalización de variables que orienta la medición de los indicadores planteados.

Capítulo IV: presenta, interpreta y analiza los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes. El uso de estadística descriptiva permite identificar tendencias y percepciones que responden a los objetivos propuestos, así como fundamentar la propuesta de mejora planteada.

Capítulo V: expone la propuesta teórica de aplicación de la gamificación en las clases teóricas de Educación Física para 7° año de Educación General Básica, diseñada a partir de los hallazgos obtenidos en la investigación y estructurada para ser adaptable a diferentes realidades educativas.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

La Educación Física históricamente ha sido una asignatura que se ha basado netamente en la práctica, dejando a un lado todos los contenidos teóricos que sustentan a la práctica. En el contexto de los estudiantes de 7°EGB el enfoque tradicional utilizado puede generar desmotivación hacia el aprendizaje teórico, debido a que las clases suelen ser impartidas mediante métodos expositivos que no logran captar el interés de los estudiantes ni se fomenta una participación activa entre ellos.

Teniendo en cuenta a Rodríguez Fernández et al., (2016) en su estudio menciona que la metodología empleada en la enseñanza de los deportes colectivos en los centros educativos está desactualizada. El profesorado implicado no valora la evolución que este ámbito sufrió en las últimas décadas y sigue echando mano de los procesos educativos más tradicionales provocando grandes fracasos en el aprendizaje de dichos deportes (p. 303).

En los últimos años la tecnología ha tenido un avance impresionante a nivel mundial, transformando profundamente en el ámbito educativo. En la actualidad se puede observar el uso de herramientas digitales como pizarras interactivas, plataformas digitales, inclusive la misma inteligencia artificial IA, sin embargo todas estas tecnologías no se da uso en la mayoría de instituciones educativas, el problema radica por el desconocimiento de parte de docentes causando que se siga utilizando la metodología tradicionalista durante las clases, evitando que estas sean más dinámicas, participativas y se logre un mejor aprendizaje en los estudiantes.

Es por ello que según diversos estudios han demostrado como la estrategia innovadora de la gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes ya que se pueden integrar elementos lúdicos, competencias y recompensas, lo que promueve una mayor participación y entusiasmo en las aulas.

Como señalan Escaravajal y Acosta (2019) la introducción de la gamificación en las clases de educación física puede hacer que las clases sean más atractivas, motivadoras y de esta manera se promueva la colaboración entre los estudiantes.

Sin embargo, la implementación de la gamificación sigue siendo limitada y poco explorada, a pesar de su potencial para transformar el aprendizaje. Esto plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo influye la gamificación en el aprendizaje teórico de los estudiantes de 7° EGB?

Abordar este problema es fundamental ya que el aprendizaje significativo de la Educación Física no solo debe basarse en la práctica, sino también debe tener unas bases sólidas teóricas que permita a los estudiantes comprender la importancia de la actividad física, el deporte, el cuidado del cuerpo, hábitos saludables, etc. Por lo tanto, emplear estrategias como la gamificación puede contribuir a que se promueva una experiencia educativa más atractiva, entretenida y efectiva.

1.1.1 Preguntas de investigación

P.G. ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de 7mo EGB sobre la gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje teórico de Educación Física?

P.E.1. ¿Cuál es el nivel de participación y desempeño que manifiestan los estudiantes de 7mo EGB en las clases teóricas de Educación Física?

P.E.2 ¿Qué conocimientos tienen los estudiantes de 7mo EGB sobre la gamificación y sus elementos principales?

P.E.3 ¿Cómo valoran los estudiantes el uso de elementos gamificados como estrategia para facilitar el aprendizaje teórico en Educación Física?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Analizar la percepción de los estudiantes de 7mo EGB sobre la gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje teórico de Educación Física.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de participación y desempeño en las clases teóricas de Educación Física en los estudiantes de 7mo EGB.
- Describir el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes sobre la gamificación.

Examinar la valoración de los estudiantes sobre el uso de elementos gamificados (retos, recompensas, puntos, niveles) en la enseñanza de contenidos teóricos de Educación Física.

1.3 Justificación

La presente investigación pretende analizar el impacto de la gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje de Educación Física en los estudiantes de 7moEGB. Es un tema novedoso ya que en la actualidad no se utiliza este tipo de estrategia para alcanzar un aprendizaje óptimo en los estudiantes, sino que se sigue utilizando métodos tradicionalistas, causando desinterés y aburrimiento durante las clases.

La gamificación incrementa el aprendizaje de los estudiantes en comparación con la enseñanza tradicional, mostrando su potencial como herramienta para que los docentes logren un mayor impacto en las unidades didácticas de educación física (Sevilla-Sanchez et al., 2022).

La educación física no sólo incide directamente en el desarrollo físico y motriz de los estudiantes, sino que también juega un papel clave en el desarrollo general de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Sin embargo, enseñar el contenido teórico de la asignatura supone un enorme reto: atraer la atención y el interés de los estudiantes en un entorno tradicionalmente centrado en las actividades prácticas.

Es por ello que la gamificación, definida como el uso de elementos y dinámicas propias de los videojuegos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia innovadora que transforma el aprendizaje en un proceso dinámico y motivador.

El interés de esta investigación es proporcionar la información adecuada acerca de la gamificación en el aprendizaje de Educación Física. Los beneficiarios directos son los estudiantes de 7°EGB de la Escuela “Roberto Cruz” El proyecto de investigación es viable, ya que se cuenta con el apoyo de las personas objeto de estudio en quienes se pretende aplicar la encuesta para la recogida de datos.

Además, este estudio servirá como una herramienta valiosa para los docentes quienes podrán contar con un modelo alternativo para superar las limitaciones de los enfoques tradicionales y desarrollar la comprensión integral de los contenidos teóricos por parte de los estudiantes. En un contexto educativo en el que cada vez se necesita más un enfoque positivo e inclusivo, la propuesta aborda la necesidad de modernizar la enseñanza y ofrecer a los estudiantes una educación de alta calidad.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Citando a Prieto-Andreu et al., (2022) realizó un estudio denominado “Gamificación, motivación y rendimiento en educación”. El objetivo fue revisar la bibliografía que analiza la relación entre gamificación, motivación y aprendizaje y, así, proporcionar ideas pedagógicas y didácticas para su implementación en la educación no universitaria. Dentro de su investigación realizó una metodología mixta, en la que analizó una muestra intencional conformada por 37 artículos, escogidos intencionalmente siguiendo los estándares de evaluación de la American Educational Research Association (AERA, de un total de 1 706 estudios, publicados en ISI Web Of Science. Como resultado se constató que la gamificación tiene una repercusión directa y positiva sobre las experiencias del alumnado en cuanto a su motivación y rendimiento.

Según Hernández et al., (2023) realizaron una investigación titulada “Análisis del uso de la gamificación en Educación Física para lograr un aprendizaje significativo”. El objetivo del estudio fue investigar el uso de la gamificación en Educación Física y cómo contribuye al desarrollo de competencias y motivación en el aprendizaje. El tipo de investigación realizado fue un análisis bibliográfico mientras que el diseño es de revisión documental. Los resultados obtenidos indican que la gamificación favorece el desarrollo de competencias y la motivación en el aprendizaje.

De acuerdo con Gaibor (2023) realizó un estudio titulado “La gamificación para la enseñanza de la educación física”. El objetivo del estudio fue realizar una revisión sistemática sobre estudios que implementan la gamificación en clases de Educación Física, empleando el método PRISMA. La investigación se basa en una revisión bibliográfica de fuentes de 2018 a 2023. Los resultados indican que la gamificación mejora la motivación, el trabajo colaborativo y facilita el aprendizaje dentro y fuera del aula.

Teniendo como referente a Alvarez, (2024) realizó una investigación llamada “La Gamificación en la Educación Física”. El objetivo del estudio fue explorar cómo la gamificación mejora los procesos educativos en este campo. Se trató de una revisión sistemática con un diseño descriptivo. Los resultados destacan la influencia positiva de la gamificación en el aumento de la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Con base en Basto Contreras et al., (2025) planteó un estudio denominado “La gamificación en la educación física: una estrategia pedagógica para la motivación y la innovación educativa” El objetivo fue realizar una revisión sistemática de la literatura publicada en Colombia durante los últimos cinco años, con el fin de analizar las experiencias y resultados de la aplicación de la gamificación como herramienta motivacional y pedagógica en clases de educación física. Mientras que los resultados de la revisión indican un aumento significativo en el interés por implementar estrategias gamificadas en el aula, destacando la incorporación de mecánicas de juego, recompensas, retos y dinámicas participativas como elementos clave para mejorar la experiencia de aprendizaje.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 La educación física en el contexto escolar

Según Ministerio de Educación (2016) manifiesta que la educación física es una materia fundamental en el currículo escolar y su principal objetivo es promover el desarrollo integral de los estudiantes. En un contexto educativo, esta disciplina se centra no sólo en el desarrollo de habilidades físicas y motoras, sino también en promover estilos de vida saludables, reforzar valores como la disciplina y el respeto y fomentar las habilidades sociales.

2.2.2 Importancia de la Educación Física en el Desarrollo Integral

Citando a Montes Mata et al., (2025) la educación física en el contexto escolar es fundamental no solo para el desarrollo físico de los estudiantes, sino también para su desarrollo cognitivo y para su bienestar emocional y social.

2.2.3 Desarrollo Físico y Motor

La educación física desempeña un papel vital en el desarrollo de las habilidades motoras de los estudiantes. A través de la actividad física, los estudiantes desarrollan capacidades físicas como coordinación, equilibrio, agilidad, fuerza y resistencia, etc., que son

esenciales para el desempeño en una variedad de actividades diarias y mantener un estilo de vida saludable.

Mediante actividades que promueven la coordinación motriz, los estudiantes pueden desarrollar habilidades motrices fundamentales con mayor eficiencia y control, como correr, saltar, lanzar y atrapar, esenciales para realizar actividades físicas, deportivas, recreativas y lúdicas en el aula (Bennasar et al., 2023, p. 64).

2.2.4 Bienestar Emocional

Como señala Martínez (2025) A través de la actividad física regular, se contribuye al bienestar emocional de los estudiantes ya que se produce liberación de endorfinas, mejorando el estado de ánimo y reduciendo el estrés, ansiedad y depresión.

2.2.5 Desarrollo Social

La Educación Física debe convertirse en un método para que los alumnos se reconozcan e interactúen con las personas de manera sana, y a la vez adquieran destrezas y habilidades sociales, que les permitan tener buenas relaciones con su familia, amigos y en general con todo su entorno social. Mediante las actividades, juegos y ejercicios en base a la Expresión Corporal, los alumnos pueden interactuar de forma directa, expresando sentimientos y deseos, mediante su cuerpo, poniéndose de acuerdo con sus compañeros (Carbonell Ventura et al., 2018, p.270).

2.2.6 Limitaciones de los métodos tradicionales

Los métodos tradicionales empleados durante las clases de Educación Física durante años presentan diversas limitaciones que afectan el aprendizaje y motivación de los estudiantes. Estas limitaciones pueden ser pedagógicas como motivacionales, causando la mayor parte el interés por aprender de parte de los estudiantes.

2.2.7 Enfoque exclusivamente teórico o práctico

Con base en Del Carmen, (2011) plantea que "lo deseable es que la teoría sea una etapa más del conocimiento que conduzca a la praxis como una actividad transformadora" (p. 19).

Tradicionalmente, se realiza las clases de Educación Física de manera práctica directa, pero ahora se reconoce que es importante integrar conocimientos teóricos que respalden y enriquezcan la experiencia práctica., sin embargo, la enseñanza de conocimientos teóricos debe ser innovadores para alcanzar un aprendizaje óptimo en los estudiantes.

2.2.8 Falta de Innovación y Creatividad

Según Bennisar (2020) agrega que “la innovación educativa es de vital importancia para hacer los procesos formativos dinámicos y motivantes, además evita el estancamiento y la rutina” (p. 282).

La falta de innovación y creatividad en las clases de educación física es un problema reconocido en la comunidad educativa. Diversos estudios han concluido que la enseñanza tradicional, que se centra en métodos rutinarios y convencionales, y esto puede limitar el desarrollo de las habilidades creativas y la motivación de los estudiantes.

2.2.9 Modelos pedagógicos

Tal como menciona Bernal De Rojas (2004), “los modelos pedagógicos son las representaciones sintéticas de las corrientes pedagógicas que coexisten como paradigmas dentro del campo disciplinario de la Pedagogía” (p. 44).

Así mismo según Universidad Internacional de la Rioja (2022) en su publicación manifiesta que los modelos pedagógicos, consisten básicamente en una recopilación o síntesis de teorías y enfoques pedagógicos que ayudan a los profesionales de la educación a realizar sus programas de estudios, y en la sistematización del proceso de enseñanza y aprendizaje. También conocido como modelo de enseñanza, incluye la teoría, los procedimientos y los instrumentos que servirán de referencia para señalar cuáles son métodos de enseñanza que se consideran más adecuados y los medios a utilizar para alcanzar el logro de determinados objetivos (p. 1).

En si se puede decir que los modelos pedagógicos son enfoques teóricos y prácticos que orientan cómo enseñar y cómo aprenden los estudiantes.

Un modelo pedagógico define:

- El rol del docente: transmisor de conocimiento, guía, mediador, facilitador, etc.

- El rol del estudiante: receptor, participante activo, constructor de su aprendizaje.
- Los métodos y estrategias que se usan en la enseñanza.
- La forma de evaluar el aprendizaje.

2.2.10 Principales Modelos Pedagógicos en Educación

▪ Modelo Tradicional

En palabras de Rovira (2018), este se caracteriza por la marcada diferencia de roles entre el alumno y el profesor. En este tipo de sistema educativo el alumno es un receptor pasivo de la información, mientras que todo el peso del proceso educativo recae en el profesor, el cual debe ser un experto en la materia.

En este modelo se concibe al estudiante como un ser pasivo, es decir, un receptor pasivo del conocimiento y objeto de la acción del maestro. El conocimiento se considera como algo que ya está dado y determinado por un sabedor exclusivo que es la teoría y/o el docente (Hurtado, 2016, p. 4).

Es un enfoque de enseñanza donde el docente es el centro del proceso educativo, transmite conocimientos a los estudiantes, quienes cumplen un rol pasivo, escuchando y memorizando. Se basa en la disciplina, la repetición y la autoridad.

Características del modelo tradicional

- ✚ El docente es el centro, transmite conocimientos.
- ✚ El estudiante escucha y memoriza.
- ✚ Se basa en disciplina, autoridad y repetición.
- ✚ Evaluación: exámenes escritos u orales.

▪ Modelo Conductista

De acuerdo con Casco (2022) el conductismo se le puede atribuir a John Watson. Ya que con esto en 1913 inicia la escuela del conductismo bajo el enfoque de la conducta observable, todo lo anterior ligado a los hechos que el investigador podía obtener de lo que era testigo. Más adelante, se iniciarían las fases experimentales para comprobar que

un ser vivo podía reaccionar a un estímulo y de esa manera como consecuencia dar una respuesta (p. 14).

Entroncada en la tradición pragmática y empirista aristotélica, el manifiesto de Watson (1913), el padre del conductismo, era ante todo una filosofía de naturaleza metodológica relacionada con la investigación de las situaciones de aprendizaje en animales para inferirlas a los humanos. En esta corriente de tipo pasivo, el sujeto permitía la entrada de información del mundo exterior, se oponía al abuso de la introspección y los métodos subjetivistas que se usaban en los seres humanos durante la primera mitad del siglo XX (Leiva, 2005, p. 68).

En resumen, se puede decir que, es un modelo centrado en el aprendizaje como cambio de conducta observable, producto de la relación entre estímulos y respuestas. El docente controla los refuerzos (premios o castigos) para moldear el comportamiento del estudiante.

Características del modelo tradicional

- ✚ Basado en la teoría del aprendizaje de Skinner.
- ✚ El estudiante aprende por repetición, refuerzo y castigo.
- ✚ El docente controla estímulos y respuestas.
- ✚ Evaluación: pruebas objetivas, conductas observables.

▪ **Modelo Constructivista**

Plantea que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que el estudiante lo construye activamente a partir de sus experiencias previas, la interacción social y la resolución de problemas. El docente es un mediador que guía ese proceso.

Como señala Ronquillo Murrieta et al., (2023) “el modelo constructivista fomenta la creatividad, la cooperación, el intercambio de saberes, experiencias de forma interactiva, llamativa y espontánea dando así paso a que los estudiantes se desenvuelvan satisfactoriamente durante su formación académica obteniendo un aprendizaje significativo” (p.256).

El modelo pedagógico constructivista posibilita una mejor comprensión de cómo se genera el conocimiento en el sujeto que aprende, al mismo tiempo que reconoce al

estudiante como el principal actor del proceso de enseñanza y aprendizaje y expone las diferentes posibilidades de crear aprendizajes más significativos (Reyes, 2022, p. 2).

Características del modelo constructivista

- ✚ Inspirado en Piaget, Vygotsky, Ausubel.
- ✚ El estudiante construye su propio conocimiento a partir de la experiencia.
- ✚ El docente es guía y mediador.

▪ **Modelo Cognitivista**

Es aquel que se enfoca en los procesos mentales internos: cómo el estudiante percibe, organiza, almacena y recupera la información. Busca que el aprendizaje implique comprensión y no solo repetición. El docente enseña estrategias para potenciar la memoria, el análisis y la comprensión.

Según Martínez (1992) citado por Altez Ortiz et al., (2021), por su parte, aprecia que el cognitivismo es el estudio de la cognición humana, mediante la recurrencia a varias disciplinas: psicología, filosofía, inteligencia artificial, neurolingüística, antropología y neurociencias; el cognitivismo es un enfoque sostenido sobre paradigmas; tiene una relación directa con el mentalismo, los procesos mentales, los procesos internos, procesos cognoscitivos o de conocimiento; aparece la denominación: “una ciencia objetiva de la mente” (p. 92).

Así mismo Leiva (2014) citado por Altez Ortiz et al., (2021) designa que el cognitivismo es “teoría o enfoque del aprendizaje”, encargado de estudiar el proceso de aprendizaje del ser humano, relaciona el cognitivismo con el conductismo metodológico, sobre la base de teorías semejantes al cognitivismo.

Características del modelo cognitivista

- ✚ Se centra en cómo la mente procesa la información.
- ✚ El aprendizaje se entiende como organización y comprensión de ideas.
- ✚ Docente: facilita estrategias cognitivas (mapas mentales, esquemas).
- ✚ Evaluación: comprensión, análisis, aplicación.

▪ **Modelo Humanista**

Según Sari (2025) Un modelo pedagógico humanista se centra en el desarrollo integral del estudiante, considerándolo un ser único y activo en su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque prioriza la autonomía, la creatividad y la capacidad de tomar decisiones, con un docente que actúa como facilitador y guía. El objetivo es formar personas críticas, reflexivas y capaces de transformar su realidad (p. 1).

Del mismo Cabrera (2023) señala que “es el modo de enseñar a las personas a ser humanos, yendo más allá de la simple acumulación de conocimientos, enseñando al alumnado a ser crítico y reflexivo” (p. 3).

En sí, se puede acotar que el modelo humanista se centra en el desarrollo integral del estudiante (emocional, social y académico). Parte de la idea de que cada persona tiene potencial y la capacidad de autorrealizarse. El docente actúa como acompañante que fomenta la libertad, la creatividad y la autoestima.

Características del modelo cognitivista

- ✚ Inspirado en Carl Rogers y Maslow.
- ✚ El estudiante es el centro, con libertad y autonomía.
- ✚ El docente es acompañante, fomenta valores y desarrollo integral.
- ✚ Evaluación: autoevaluación, portafolios, crecimiento personal.

▪ **Modelo crítico o socio crítico**

Según Villón (2018) es un modelo, el cual considera las metas u objetivos encaminados al crecimiento crítico, reflexivo y creativo del individuo, los métodos que enfatizan el trabajo colaborativo y participativo, el desarrollo de actividades progresivas y secuenciales de contenidos científicos o técnicos en un ambiente bidireccional entre estudiantes y docente (p. 7).

Busca que la educación forme personas críticas, reflexivas y transformadoras de la realidad social. Promueve el diálogo, la participación y la conciencia social. El docente orienta al estudiante para cuestionar y transformar su entorno.

Características del modelo crítico o socio crítico

- ✚ Inspirado en Paulo Freire.
- ✚ Busca formar ciudadanos críticos y transformadores de la sociedad.

- ✚ El docente es un mediador para la reflexión.
- ✚ Evaluación: debates, análisis crítico, proyectos sociales.

2.2.11 Metodologías activas

❖ **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)**

En palabras de Vera et al., (2021) Es un proceso activo de aprendizaje que funciona mediante la solución de problemas relacionados con la interacción de los estudiantes y su entorno profesional. La esencia del Aprendizaje Basado en Problemas consiste en identificar, describir, analizar y resolver tales problemas, lo cual se logra con ayuda del docente, desempeñando así otro papel tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje como los estudiantes (p. 2).

Según Barrows (1986) citado por Morales & Landa (2004) define al ABP como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos” (p. 147).

En si es un método donde los estudiantes aprenden a través de la resolución de un problema real o simulado, que actúa como punto de partida para investigar y generar conocimiento.

Características del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

- ✓ Parte de una situación problemática.
- ✓ Estimula la investigación y el pensamiento crítico.
- ✓ El docente guía, no da respuestas directas.
- ✓ El aprendizaje es significativo y aplicable a la realidad.

❖ **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPJ)**

Según Martí et al., (2010) manifiesta que, el ABPJ “es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (p.13).

De igual manera Puenayan Piñan et al., (2024) menciona que el Aprendizaje Basado en Proyectos (en adelante ABP) es una metodología de enseñanza que involucra de forma

activa al estudiante en su proceso de aprendizaje en diferentes áreas académicas, es por dicha razón que el ABP es conocido como una metodología activa. El ABP es una metodología diferente a la tradicional, esto quiere decir, que anteriormente el estudiante asumía un rol pasivo en su proceso de enseñanza y aprendizaje, pero con el ABP, el estudiante asume un rol activo y participativo en el contenido impartido en el aula de clase (p. 1049).

Cabe recalcar que es una metodología donde los estudiantes desarrollan un proyecto completo, desde la planificación hasta la presentación de resultados, integrando conocimientos de varias áreas.

Características del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPJ)

- ✓ Enfoque interdisciplinario.
- ✓ Producto final tangible (evento, presentación, campaña, programa, etc.).
- ✓ Fomenta la autonomía, creatividad y trabajo en equipo.
- ✓ Se aprende “haciendo” y con un propósito real.

❖ Aprendizaje Cooperativo

“Es una metodología de corte activo en la cual los estudiantes desarrollan actividades de aprendizaje en pequeños grupos con miras a maximizar sus aprendizajes favoreciendo cualitativamente el desarrollo de habilidades sociales” (Pérez et al., 2022, p. 8).

Según Eserp (2021) El aprendizaje cooperativo es un método pedagógico que promueve la enseñanza a través de la socialización de los estudiantes. Su procedimiento consiste en dividir la clase en grupos pequeños pero heterogéneos, para que los alumnos trabajen entre sí de forma coordinada resolviendo tareas académicas. Dicho de otro modo, solo podrán lograr sus objetivos si el resto también alcanza los suyos (p. 2).

En conclusión, en el aprendizaje cooperativo, los estudiantes trabajan en grupos pequeños, con roles definidos y responsabilidad individual y grupal para lograr un objetivo común.

Características del Aprendizaje Cooperativo

- ✓ Interdependencia positiva (todos dependen del trabajo de todos).
- ✓ Roles asignados (líder, secretario, motivador, etc.).

- ✓ Evaluación tanto individual como grupal.
- ✓ Promueve habilidades sociales y responsabilidad compartida.

❖ **Aprendizaje Colaborativo**

Según Aguilera (2023) El aprendizaje colaborativo enfatiza la importancia de que los estudiantes trabajen en conjunto para resolver problemas, completar tareas y aprender los unos de los otros. Algunos argumentos a favor del aprendizaje colaborativo es que incentiva el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, el liderazgo y la resolución de problemas. Además, se ha demostrado que potencia la retención del conocimiento y promueve un entendimiento más profundo de los temas estudiados (p. 2).

En sí es una forma de trabajo grupal más flexible que el cooperativo, donde los estudiantes construyen conocimiento juntos, sin necesidad de roles fijos o estructuras rígidas. La principal diferencia entre el aprendizaje cooperativo y el colaborativo reside en la estructura y el nivel de intervención del docente. En el aprendizaje cooperativo, el profesor tiene un rol más directivo, asignando roles y tareas específicas a cada miembro del grupo, mientras que, en el colaborativo, los estudiantes tienen mayor autonomía para organizar el trabajo y construir el conocimiento de forma conjunta.

Características del Aprendizaje Colaborativo

- ✓ Participación horizontal (todos aportan por igual).
- ✓ No requiere división estricta de tareas.
- ✓ Basado en el diálogo, la cooperación y la co-creación.
- ✓ Fortalece la comunicación y el consenso.

❖ **Flipped Classroom (Clase Invertida)**

Es una metodología en la que los estudiantes aprenden contenidos teóricos en casa (videos, lecturas, podcasts) y usan el tiempo de clase para aplicar, practicar y resolver dudas.

Como señala Aguilera-Ruiz et al., (2017) El aula invertida o flipped classroom “es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno/a asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente” (p. 262).

“Es un modelo de aprendizaje semi presencial o mixto, el cual tiene el objetivo hacer clases más dinámicas para motivar a los alumnos, al combinar los proyectos en clase con trabajos en casa” (Colman, 2024, p. 3).

Características del Flipped Classroom (Clase Invertida)

- ✓ Desplaza la teoría al trabajo autónomo.
- ✓ La clase se dedica a actividades prácticas.
- ✓ Fomenta la autonomía y responsabilidad del estudiante.
- ✓ El docente acompaña y retroalimenta en clase.

❖ Aprendizaje por Servicio (ApS)

Es una metodología que combina el aprendizaje académico con la realización de un servicio comunitario, aportando soluciones a necesidades sociales.

En palabras de Uruñuela (2011) Es una propuesta metodológica útil para la adquisición de conocimientos y, a la vez, el desarrollo de actitudes de responsabilidad social. El ApS es una propuesta pedagógica que pretende desarrollar el espíritu cívico en los alumnos y alumnas, activando los valores del compromiso de la participación para la mejora del ámbito social en el que vive; y, de forma simultánea, pretende activar e incentivar los conocimientos y competencias que el alumno ha desarrollado a lo largo de su proceso de aprendizaje, haciendo también posible la apropiación de nuevos aprendizajes en el proceso de desarrollo del proyecto al que se ha comprometido (p. 37).

El Aprendizaje Servicio (ApS) es una metodología de enseñanza que permite la formación del alumnado poniendo los contenidos teóricos del aula al servicio de la sociedad. En esta práctica educativa el alumnado actúa sobre problemáticas reales, con la finalidad de crear y/o fortalecer soluciones para la vida cotidiana de las comunidades, barrios, instituciones cercanas, etc. (Universidad Politécnica de Valencia, 2020, p. 1).

Características del Aprendizaje por Servicio (ApS)

- ✓ Vincula escuela con comunidad.
- ✓ Los estudiantes aplican lo aprendido en beneficio de otros.
- ✓ Fortalece valores (solidaridad, compromiso, ciudadanía).
- ✓ El producto final debe tener impacto social real.

❖ Aprendizaje por Descubrimiento

Es un aprendizaje en el cual el docente plantea situaciones para que el estudiante descubra conceptos o soluciones por sí mismo, en lugar de recibirlos ya elaborados.

Bruner (1966) citado por Eleizalde et al., (2010) plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos. Así pues, el aprendizaje por descubrimiento, es el aprendizaje en el que los estudiantes construyen por sí mismos sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora del conocimiento, donde el docente pretende que la información sea simplemente recibida por los estudiantes (p. 273).

El aprendizaje por descubrimiento consiste en un método de enseñanza que tiene en su centro al alumno, con lo que parte de un modelo de educación más constructivista. En él son los estudiantes quienes a través de investigaciones y resoluciones de problemas van a lograr el aprendizaje final que se espera obtengan con su trabajo (Universidad Internacional de la Rioja, 2020, p. 2).

Características del Aprendizaje por Descubrimiento

- ✓ El alumno investiga y construye su propio aprendizaje.
- ✓ Se estimula la curiosidad y el pensamiento crítico
- ✓ El docente plantea problemas o retos, no respuestas directas.
- ✓ Favorece la autonomía intelectual y la motivación intrínseca.

❖ **Aprendizaje Experiencial (Kolb)**

Aprendizaje que ocurre a través de la experiencia directa + reflexión, siguiendo un ciclo: hacer → reflexionar → conceptualizar → aplicar.

El aprendizaje experiencial, comúnmente conocido como x-learning, es aquel proceso mediante el cual el alumno aprende y desarrolla capacidades a través de la experiencia en el mundo real. Estas experiencias deben estar bien estructuradas en función de los objetivos formativos que se quieran alcanzar y del perfil del alumno (Equipo Editorial eLearning, 2022, p. 1).

Según Equipo Editorial eLearning, (2025) El aprendizaje experiencial se centra en que los estudiantes aprendan a través de la práctica directa, con el objetivo de fortalecer sus conocimientos, habilidades y comprensión del aprendizaje. Esto se logra mediante la planificación de experiencias estructuradas que motivan al estudiante a involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje, promoviendo la reflexión, el pensamiento crítico y la habilidad para sintetizar información.

Características del Aprendizaje Experiencial

- ✓ Basado en el “aprender haciendo”.
- ✓ La experiencia es el punto de partida.
- ✓ Requiere reflexión posterior para consolidar el aprendizaje.
- ✓ Fomenta autonomía, práctica y transferencia a nuevas situaciones.

❖ **Gamificación**

La gamificación surgió como una estrategia educativa que utiliza elementos de juego como recompensas, puntos, niveles y clasificaciones para hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador. En la educación, los juegos pueden involucrar activamente a los estudiantes y fomentar su participación de una manera más dinámica y divertida.

2.2.11 Concepto de Gamificación

Citando a Gaitán (2013) describe que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir

mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos (p. 1).

Este tipo de estrategia se basa en la aplicación de mecánicas de juego en un contexto no lúdico para promover la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Tal como señala Zambrano y Luque (2020) “la gamificación como herramienta innovadora permite promover el aprendizaje autorregulado y pretende valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de forma personalizada y en tiempo real” (p. 350).

2.2.12 Beneficios de la Gamificación en el Aula

La gamificación en el aula ofrece diversos beneficios que pueden enriquecer el proceso educativo.

Citando a (Murillo et al., (2021) Entre los beneficios están:

- **Aumento de la motivación y el compromiso:** Incorporar elementos divertidos al aprendizaje puede aumentar la motivación de los estudiantes y fomentar una mayor participación en las actividades educativas.
- **Mejora del aprendizaje activo:** La gamificación promueve un aprendizaje más dinámico y participativo, donde los estudiantes participan activamente en el proceso educativo.

Según Communication (2024) entre otros de los beneficios están:

- **Autonomía:** Los alumnos experimentan por sí mismos movidos por su interés. Esto fomenta un aprendizaje activo guiado por el usuario, fruto de la interacción que existe en las plataformas que incorporan la gamificación.
- **Ambiente seguro de aprendizaje:** La gamificación puede ayudar a aceptar nuevos desafíos, ganar confianza y eliminar el miedo a cometer errores.
- **Trabajo en equipo y cooperación:** Algunas habilidades del juego pueden implicar tareas que requieran trabajo en equipo para lograr un objetivo común. En este contexto, los estudiantes necesitan tomar decisiones en equipo, dividir el trabajo, discutir ideas y llegar a consensos.
- **Seguimiento de la evolución:** Cuando las dinámicas de gamificación son visibles en las plataformas educativas, los docentes pueden ver el progreso de cada

estudiante en diversas actividades y sus resultados. Además, se puede realizar retroalimentación e interacción entre profesores y estudiantes.

2.2.13 Estrategias de Gamificación

Los docentes pueden implementar una variedad de estrategias de juego en sus aulas, desde otorgar puntos hasta usar plataformas digitales que simulan juegos.

Según Gaitán (2013) considera como las estrategias más utilizadas:

- **Acumulación de puntos:** Se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que avanzan.
- **Escalado de niveles:** Se define una serie de niveles que el usuario debe alcanzar.
- **Obtención de premios:** A medida que se obtienen diferentes objetivos, se van entregando premios.
- **Regalos:** Bienes gratuitos que se le da al jugador al alcanzar un objetivo.
- **Desafíos:** Competiciones entre jugadores.
- **Misiones o retos:** Conseguir resolver o superar un reto.

2.2.14 La Gamificación en Educación Física

La gamificación en educación física es el uso de elementos y dinámicas típicas del juego, como competiciones, logros y desafíos, para fomentar la participación activa de los estudiantes, hacer que el aprendizaje sea más interactivo, motivador y de esta forma promover las habilidades físicas y sociales. Al incorporar estos elementos, buscamos convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia emocionante donde los estudiantes no solo se divierten, sino que también desarrollan sus habilidades físicas, colaboren con sus compañeros y formen hábitos saludables de una manera natural y divertida.

2.2.15 Importancia de la Gamificación en Educación Física

Con base en (Franco et al., (2017) la gamificación es importante porque tiene el poder de transformar el aprendizaje de los estudiantes, haciéndolo más atractivo y motivador.

Además, la gamificación fomenta habilidades importantes más allá de la actividad física en sí misma, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la cooperación. Los estudiantes aprenden a superar retos, mejoran su condición física y, al mismo tiempo, desarrollan una actitud más positiva hacia la actividad física en general. También permite

personalizar el aprendizaje, ya que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, lo cual es muy valioso en clases con diferentes niveles de habilidad.

2.2.16 Aplicaciones de la gamificación en el aula de Educación Física

La gamificación en Educación Física se ha convertido en una herramienta muy poderosa para promover la participación, la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Hay varias aplicaciones que los docentes pueden usar para incorporar juegos en sus lecciones, haciendo que las actividades sean más dinámicas y atractivas.

Según Promethean (2024) entre las apps y plataformas más utilizadas están:

- **Aplicaciones móviles y plataformas interactivas:** Herramientas como Classcraft, ¡Kahoot!, y Socrative permiten a los estudiantes recibir recompensas y puntos por completar desafíos, participar en actividades y demostrar habilidades físicas y cognitivas. Estas plataformas pueden ser usadas tanto para el aspecto teórico como práctico, permitiendo que los estudiantes se involucren en el aprendizaje de forma divertida y efectiva.
- **Simulación de entornos de juegos:** Plataformas como Zumba o Nike Training Club brindan aplicaciones que incorporan actividades físicas de forma gamificada, permitiendo que los estudiantes entrenen mientras avanzan en niveles de dificultad y obtienen recompensas. A través de estas aplicaciones, los estudiantes pueden realizar ejercicios que se asemejan a un videojuego, pero con un enfoque en la salud física.
- **Uso de dispositivos wearables:** El uso de dispositivos como pulseras de actividad (por ejemplo, Fitbit) ha sido adoptado por algunos educadores para integrar la gamificación en las clases. Los estudiantes pueden ganar puntos o recompensas en función de la cantidad de pasos o ejercicios que completan durante la clase, lo que convierte la actividad física en una competencia personal o de grupo

2.3. Marco conceptual

2.3.1 Educación Física

Teniendo en cuenta a Moreno (2017) se entiende como la educación que abarca todo lo relacionado con el uso del cuerpo. Desde un punto de vista pedagógico, ayuda a la formación integral del ser humano. Esto es, que con su práctica se impulsan los movimientos creativos e intencionales, la manifestación de la corporeidad a través de procesos afectivos y cognitivos de orden superior. De igual manera, se promueve el disfrute de la movilización corporal y se fomenta la participación en actividades caracterizadas por cometidos motores. De la misma manera se procura la convivencia, la amistad y el disfrute, así como el aprecio de las actividades propias de la comunidad en todos los ámbitos del ser humano (p. 56).

“La Educación Física tiene como propósito desarrollar en su totalidad el área físico-motriz, higiene, social, psicológica y moral” (Carbonell Ventura et al., 2018, p. 270).

Citando a Prado y Albarrán (2023) La educación física puede realizarse como disfrute y en tiempo libre, o bien dentro de ella practicarse el deporte a nivel de competencias con reglas ya establecidas para su práctica o como actividades físicas para ejercitarse. En los dos casos, la educación física en nuestra sociedad aporta a cualquier persona, salud tanto física como mental, en la parte física ayuda a mantener la salud, recuperarla o mejorar algunas deficiencias en esta área, además es una forma de canalizar la energía corporal. Ayuda a desarrollar cualidades físicas como: agilidad, coordinación, flexibilidad, resistencia, mejora la función del sistema cardiaco y respiratorio, entre otras (p. 34).

A lo largo de la historia, el concepto de educación física ha seguido evolucionando. Inicialmente, el énfasis estaba en el desarrollo físico y el entrenamiento militar. Hoy en día, se entiende como parte del currículo escolar y es una disciplina educativa que tiene como objetivo promover el desarrollo físico, social, intelectual y moral de los jóvenes con el fin de crear ciudadanos integrales y responsables.

2.3.2 Gamificación

De acuerdo con Gallego et al., (2014) menciona que gamificación es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a

éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (p. 2).

La gamificación es el uso de mecánicas de juego, elementos y técnicas de diseño en un contexto no lúdico para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Borrás, 2015).

Como lo hace notar Sánchez (2019) la gamificación es consistente en la utilización de elementos de los juegos (mecánicas, estrategias y pensamientos) fuera de su contexto, con la finalidad de motivar a los individuos a la acción, auxiliar en la solución de los problemas, problemas y promover aprendizajes (p. 3).

Cabe diferenciar que un juego es una actividad diseñada específicamente para el entretenimiento, con reglas claras y un objetivo definido. En el contexto educativo, el juego se utiliza para fomentar el aprendizaje de manera divertida, pero no necesariamente está diseñado para alcanzar objetivos educativos concretos. Mientras que la gamificación, por otro lado, es la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos que no son de juego, como la educación, el trabajo o el marketing. Su objetivo principal no es el entretenimiento, sino motivar a las personas para que alcancen objetivos específicos.

2.3.3 Estrategias de Gamificación

A juicio de Rojas (2019) expresa que, estrategias de gamificación son el conjunto de acciones y actividades orientadas a la consecución de un objetivo de aprendizaje sobre la base de la mecánica del juego y encaminadas a generar un aprendizaje significativo apoyados en la mezcla de emociones y conocimientos (p. 22).

El proceso de enseñanza aprendizaje, implica que el docente, asuma la responsabilidad de implementar en su aula técnicas y estrategias, que conlleven a mejorar o aprender de forma más significativa, aquellas destrezas o habilidades muy necesarias para el niño, estrategias que contribuyan a lograr el propósito educativo, siendo entonces la gamificación una propuesta estupenda de mejora de habilidades lingüísticas, al proporcionar al estudiante nuevas experiencias de aprendizaje, en espacios para ellos nuevos, lo importante es que el docente tenga claro lo que quiere lograr en sus alumnos con la implementación de nuevos modelos y mecánicas de enseñanza (Tenesaca Orellana & Criollo, 2020, p. 23).

2.3.4 Motivación educativa

Con base en Carrillo et al., (2009) plantea que la motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. La motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental (p. 21).

La motivación en el aprendizaje se refiere a una serie de procesos internos y externos que estimulan, dirigen y mantienen el comportamiento de aprendizaje de los estudiantes. Este es un factor clave que motiva a los estudiantes a participar, trabajar duro y alcanzar sus metas académicas.

Es necesario mencionar que existen dos tipos principales de motivación en el contexto educativo, tal como menciona

Motivación intrínseca: Es el impulso que nace del propio estudiante por el interés o el placer que encuentra en la actividad de aprendizaje. Por ejemplo, un alumno que estudia un tema porque le apasiona y desea profundizar en él.

Motivación extrínseca: Es aquella que se origina por factores externos, como recompensas o reconocimiento. Por ejemplo, un estudiante que se esfuerza por obtener buenas calificaciones para recibir elogios o premios.

2.3.5 Aprendizaje Activo

El aprendizaje activo es un enfoque educativo centrado en el estudiante que tiene como objetivo involucrar directamente a los estudiantes en su propio aprendizaje.

A diferencia de los métodos de aprendizaje tradicionales donde los estudiantes son receptores pasivos de información, el aprendizaje activo fomenta la interacción, la colaboración y la construcción de conocimientos a través de actividades dinámicas y experienciales. La definición de aprendizaje activo significa que los profesores asumen el papel de facilitadores, creando oportunidades para que los estudiantes exploren, cuestionen y apliquen los conceptos aprendidos en situaciones relevantes del mundo real (Zaidín, 2024).

Según García (2021) considera que, el objetivo del aprendizaje activo es proporcionar a los alumnos un entorno, actividades y apoyo para potenciar sus habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de información, así como de solucionar problemas, conversar y expresarse. Para su aplicación exitosa, los alumnos necesitan meditar y ejercitar los saberes y destrezas impartidos por el profesor, con el objetivo de consolidar recuerdos duraderos y una comprensión más profunda que facilite a los estudiantes no solo guardar la información en su memoria, sino asumir ese saber y destreza como propios.

2.3.6 Tecnología Educativa

Teniendo en cuenta a Torres y Cobo (2017) afirman que la tecnología educativa es una disciplina dedicada al análisis de los medios, recursos, portales en línea y plataformas tecnológicas utilizadas en los procesos de aprendizaje; dentro de esta área se ubican los recursos utilizados con objetivos educativos e instructivos, creados inicialmente para satisfacer las necesidades y preocupaciones de los alumnos.

La Tecnología Educativa se ha incorporado en el día a día de los maestros como los medios o recursos utilizados para respaldar, optimizar o enriquecer los procesos de enseñanza - aprendizaje, evaluación o aplicación de los conocimientos obtenidos (Pérez Pinzón, 2022).

En si se puede decir que la tecnología educativa es la integración estratégica de herramientas, métodos y entornos digitales diseñados para personalizar, dinamizar y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Más allá de ser un medio técnico, es un enfoque que busca empoderar tanto al estudiante como al docente, fomentando la construcción colaborativa del conocimiento y el desarrollo de habilidades para enfrentar los desafíos de una sociedad globalizada.

2.3.7 Metodologías Tradicionales

Las metodologías tradicionales son aquellas que se han usado a lo largo de la historia y que se caracterizan por tener una estructura establecida, lineal y poco flexible.

El método tradicional es un enfoque pedagógico que se distingue por su orientación jerárquica y lineal en la impartición de conocimientos, en la que el docente es el centro y la autoridad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta perspectiva, el currículo

generalmente es estricto y estándar, con una estructura preestablecida y estable (Educatic, 2025).

Empleando las palabras de Galván y Siado (2021) el proceso educativo se ha visto afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario en lo intelectual, posiblemente, porque en los estudiantes no se fomenta una educación activa y participativa, sino repetitiva, es decir, se incentiva a que el alumno obtenga un conocimiento a ciegas, lo cual va en detrimento del proceso que debiese ser cien por ciento cambiante, para lograr un alto nivel académico (p. 965).

En síntesis, se puede decir que las metodologías tradicionales son enfoques educativos basados en la transmisión unidireccional de conocimientos, donde el docente asume el rol central como guía absoluto del aprendizaje y los estudiantes son receptores pasivos. Estas metodologías priorizan la estructuración lineal de contenidos, la disciplina rígida y la evaluación basada en resultados tangibles, favoreciendo la homogeneización de aprendizajes en lugar de la adaptación a las individualidades de los estudiantes.

2.4 Bases Legales

Dentro del marco jurídico ecuatoriano, la Educación Física se encuentra amparada por normativas como la Constitución de la República del Ecuador, la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación y la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

De acuerdo con el documento de Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, la Asamblea Nacional (2010) detalla lo siguiente:

Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación. - La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Art. 8.- Condición del deportista. - Se considera deportistas a las personas que practiquen actividades deportivas de manera regular, desarrollen habilidades y destrezas en cualquier disciplina deportiva individual o colectiva, en las condiciones establecidas en la presente ley, independientemente del carácter y objeto que persigan.

CAPITULO I

DE LAS Y LOS CUIDADANOS

Art. 11.- De la práctica del deporte, educación física y recreación. - Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente Ley.

TÍTULO IV DEL SISTEMA DEPORTIVO

Art. 24.- Definición de deporte. - El Deporte es toda actividad física e intelectual caracterizada por el afán competitivo de comprobación o desafío, dentro de disciplinas y normas preestablecidas constantes en los reglamentos de las organizaciones nacionales y/o internacionales correspondientes, orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales y desarrollar fortalezas y habilidades susceptibles de potenciación.

Así mismo dentro del Art. 381.- El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad. (Constitución del Ecuador, 2012, p.110)

De esta manera, se puede afirmar que el marco jurídico ecuatoriano que sustenta la Educación Física es sólido, lo que garantiza que su aplicación en los distintos niveles y modalidades educativas cuente con un fundamento debidamente respaldado.

El currículo ecuatoriano de Educación Física, cuya última actualización entró en vigencia en 2016, constituye el documento oficial que establece las destrezas, criterios e indicadores de evaluación que los estudiantes deben alcanzar de acuerdo con su nivel educativo, con el propósito de favorecer su desarrollo integral. Este currículo se organiza por destrezas, estructurado en bloques curriculares concebidos como unidades de aprendizaje, que pueden ser aplicadas de manera directa en el aula. Se caracteriza por ser una programación anual articulada con las áreas de conocimiento que deben abordarse, e integra los elementos necesarios para orientar el trabajo pedagógico del docente (Ministerio de Educación, 2016).

Actualmente, la Educación Física en el sistema educativo ecuatoriano se desarrolla a través de los siguientes bloques curriculares:

- Bloque 1 – Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar. Orientado a generar aprendizajes mediante el disfrute de las distintas categorías del juego.
- Bloque 2 – Prácticas gimnásticas. Busca promover la percepción y dominio del propio cuerpo, así como mejorar la condición física a través de diversas capacidades motoras.
- Bloque 3 – Prácticas corporales expresivo-comunicativas. Su propósito es favorecer el reconocimiento de percepciones, sensaciones y sentimientos, para que el estudiante aprenda a expresarlos con libertad.
- Bloque 4 – Prácticas deportivas. Considera la práctica recreativa y competitiva, fomentando el respeto por las reglas establecidas en cada disciplina deportiva.
- Bloque 5 (transversal) – Construcción de la identidad corporal. Promueve que el estudiante se reconozca como un individuo competente y valioso, fortaleciendo su autoconfianza.
- Bloque 6 (transversal) – Relaciones entre prácticas corporales y salud. Destaca la importancia de comprender la relación entre las prácticas corporales y la condición física, haciendo conciencia de sus beneficios para la salud.

Es así que, la Educación Física, desde sus bases curriculares, es concebida como un proceso de formación integral que permite a los estudiantes alcanzar las destrezas necesarias para desenvolverse de manera competente en las distintas prácticas corporales, exigencias deportivas y emocionales, tanto en contextos individuales como grupales.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

El enfoque de este estudio es cuantitativo ya que es un método de investigación que se centra en la recolección y análisis de datos numéricos para describir, explicar, predecir y generalizar fenómenos. (Büthe, 2002; Creswell, 2013; Falletti, 2016; Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018; Levi, 2006; Seawright, 2016).

Según Neill et al., (2018) el objetivo de la investigación con enfoque cuantitativo es “adquirir conocimientos fundamentales y la elección del modelo más adecuado que nos permita conocer la realidad de una manera más imparcial, ya que se recogen y analizan los datos a través de los conceptos y variables medibles" (p. 69).

El enfoque cuantitativo se aplica integrando la información obtenida de las encuestas, lo que permite comprender la percepción general de los participantes.

En resumen, este enfoque el enfoque cuantitativo permite analizar de manera objetiva y precisa los fenómenos educativos mediante datos numéricos que reflejan tendencias, patrones y niveles de frecuencia. Este enfoque ofrece una visión clara y medible del problema de investigación, garantizando resultados verificables y comparables. Gracias a su rigor estadístico, proporciona una base sólida para interpretar las percepciones y valoraciones de los estudiantes, fortaleciendo la validez de las conclusiones obtenidas.

3.2 Alcance del Estudio

La investigación tiene un alcance de tipo descriptivo, ya que caracteriza, detalla y documenta las características, propiedades o comportamientos de un fenómeno, población, evento o situación específica; en este caso es la gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje en Educación Física en los estudiantes de 7°EGB de la Escuela de Educación Básica “Roberto Cruz” (Creswell, 2013; Gerring, 2012; Strauss et al., 2002).

Tal como menciona Ramos-Galarza (2020) en el alcance descriptivo de la investigación, ya se conocen las características del fenómeno y lo que se busca, es exponer su presencia en un determinado grupo humano. En el proceso cuantitativo se aplican análisis de datos

de tendencia central y dispersión. En este alcance es posible, pero no obligatorio, plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio. (p. 3).

3.3 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es No experimental Transversal, ya que un diseño de investigación así posee un enfoque cuantitativo que se utiliza para observar, describir o analizar fenómenos tal como ocurren en un momento específico del tiempo, sin manipular variables (Creswell, 2013; Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Según Hernández Sampieri & Fernandez-Collado, (2014) el diseño no experimental – transversal es aquel en el cual se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado (p. 154).

3.4 Unidades de estudio

3.4.1 Población

De acuerdo con Arias-Gómez et al., (2016) menciona que “la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 202).

Y acorde a los criterios de selección se determina que la población objeto de estudio serán los 48 estudiantes de 7° EGB, así también 3 docentes del área de Educación Física de la Escuela de Educación Básica Roberto Cruz.

3.4.2 Muestra

Según López (2004) manifiesta que la muestra “es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros. La muestra es una parte representativa de la población” (p. 69).

En función de lo planteado se determina que no se aplicará un muestreo en este estudio, ya que la población es finita y el investigador tiene acceso a ella. Por lo tanto, se utilizará la población completa.

3.5 Técnicas de recolección

Dentro del estudio como técnica de recolección se utilizará la encuesta, ya que es una herramienta clave en investigaciones cuantitativas (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Según Anguita & Labrador (2003) “La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p. 143).

El cuestionario fue utilizado como instrumento para la recolección de datos. Tal como menciona Meneses (2016) el cuestionario es el instrumento estandarizado que se emplea para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas. En pocas palabras, se podría decir que es la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas, empleando el tratamiento cuantitativo y agregado de las respuestas para describir a la población a la que pertenecen y/o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre medidas de su interés (p. 9).

En la presente investigación se realizó una encuesta virtual con escala de Likert a los 48 estudiantes de 7° EGB, de igual manera se aplicó otra encuesta a los 3 docentes del área de Educación Física.

Además, cabe mencionar que el cuestionario estuvo conformado por 13 preguntas para los estudiantes de 7° EGB y así mismo 13 preguntas para el cuestionario de los docentes de Educación Física de la Escuela de Educación Básica Roberto Cruz.

3.6 Tabla de operacionalización de variables.

En la presente investigación se consideraron dos variables principales: la gamificación como variable independiente y el Aprendizaje en Educación Física como variable dependiente. Ambas fueron definidas en función de los objetivos de la investigación y se

operacionalizaron en dimensiones e indicadores que permiten su medición a través de los instrumentos aplicados.

La gamificación se entiende como una estrategia didáctica que incorpora elementos del juego (puntos, niveles, retos, recompensas) con el propósito de innovar y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta variable fue evaluada mediante la percepción de los estudiantes respecto a su nivel de conocimiento y valoración de dichos elementos.

El aprendizaje en Educación Física, por su parte, se relaciona con la adquisición de contenidos teóricos en esta área, lo que se refleja en la participación y el desempeño de los estudiantes en clases teóricas. Para su medición se consideraron la participación y la percepción del propio desempeño en la comprensión de los contenidos.

De esta manera, la siguiente tabla resume la operacionalización de las variables, detallando las dimensiones e indicadores que orientaron la recolección y análisis de los datos:

Tabla 1. Operacionalización de Variables

Variable	Definición Nominal	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
<i>Gamificación</i> (V. Independiente)	Estrategia didáctica que incorpora elementos propios del juego (puntos, niveles, retos, recompensas) en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocimiento sobre la gamificación. 2. Valoración de los elementos gamificados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de conocimiento que los estudiantes tienen acerca de la gamificación. • Opinión de los estudiantes sobre el uso de retos, recompensas, puntos y niveles en las clases teóricas de EF. 	Encuesta
<i>Aprendizaje en Educación Física</i> (V. Dependiente)	Proceso mediante el cual los estudiantes adquieren y comprenden los contenidos teóricos de la Educación Física, reflejado en su participación y desempeño en clases.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participación en clases teóricas 2. Desempeño en la comprensión de contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de participación de los estudiantes en las clases teóricas. • Percepción del propio desempeño en la asimilación de contenidos de EF. 	Encuesta

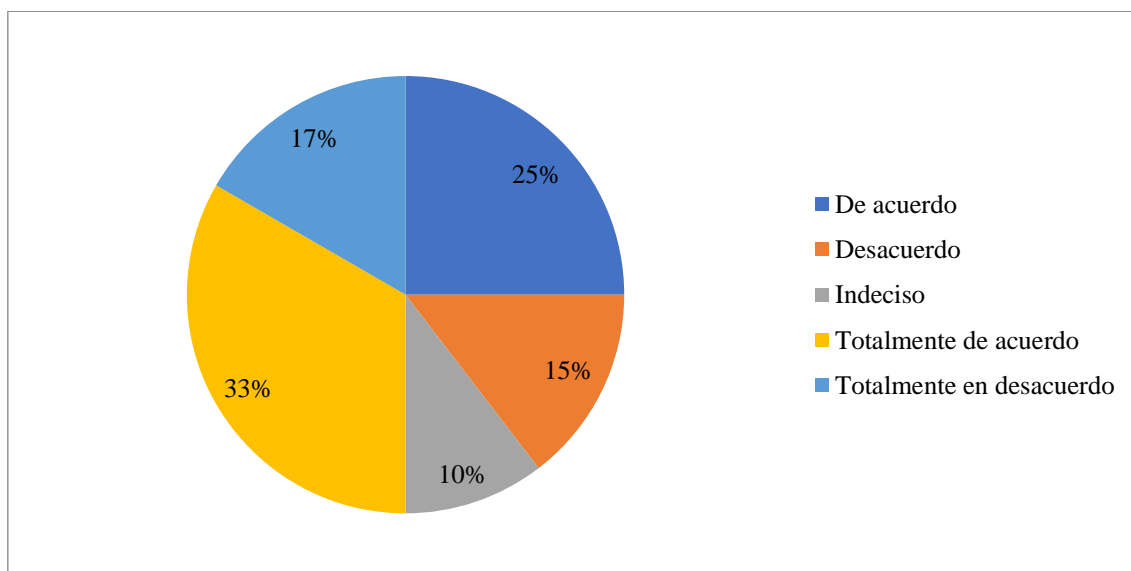
CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

4.1 Resultados de la encuesta a estudiantes

4.1.1 Participación en clases teóricas

Gráfico 1. El docente de Educación Física imparte clases teóricas en el aula.



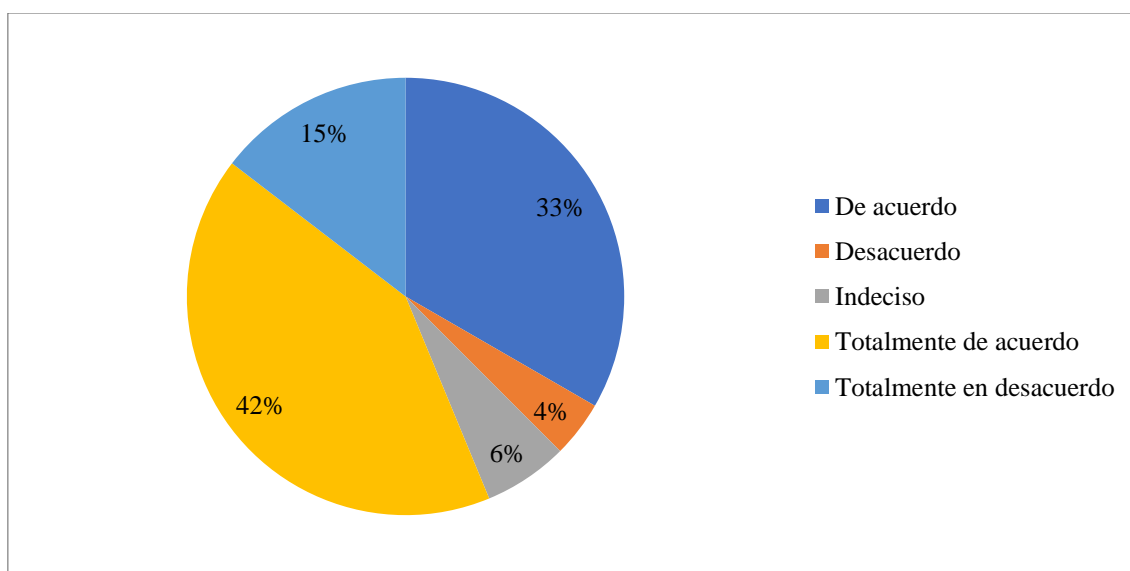
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

La opción más frecuente fue “Totalmente de acuerdo” (33%), seguida de “De acuerdo” (25%), lo que indica que más de la mitad de los estudiantes reconoce que su docente sí imparte clases teóricas dentro del aula. Este dato es relevante, ya que evidencia que la dimensión teórica forma parte de la planificación docente y no se limita únicamente a la práctica. Sin embargo, la existencia de respuestas en “Desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo” (32% en conjunto) refleja que todavía hay experiencias donde el componente teórico es limitado o percibido como poco frecuente.

Vega & Mendoza (2023) encontraron que, aunque los docentes reconocen la utilidad de las clases teóricas, los estudiantes tienden a mostrar indiferencia hacia ellas, lo que viene a respaldar la percepción mixta observada en los resultados.

Gráfico2. Participo cuando el profesor hace preguntas sobre temas teóricos.



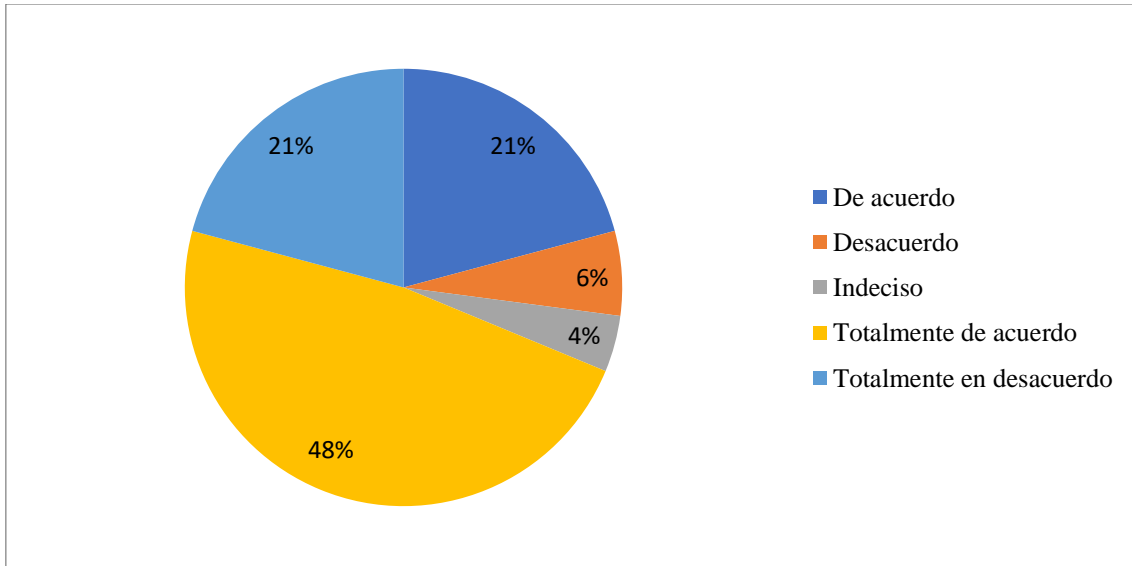
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

El 42% manifestó “Totalmente de acuerdo” y un 33.3% “De acuerdo”, sumando un 75% de estudiantes que participan activamente cuando el docente plantea preguntas. Esto evidencia un nivel positivo de interacción en el aula y una predisposición a involucrarse en el desarrollo de la clase, especialmente cuando se les solicita directamente. Sin embargo, el 19% que declaró estar en desacuerdo o totalmente en desacuerdo sugiere que no todos los estudiantes se sienten motivados o seguros para intervenir, lo que representa un área de oportunidad para el uso de metodologías más participativas como la gamificación.

Chaverra Fernández et al., (2021) destacan que los estudiantes valoran las clases dinámicas y lúdicas en Educación Física, lo que coincide con el vínculo entre participación y metodologías dinámicas.

Gráfico 3. Me gusta intervenir en clase cuando el tema es interesante.



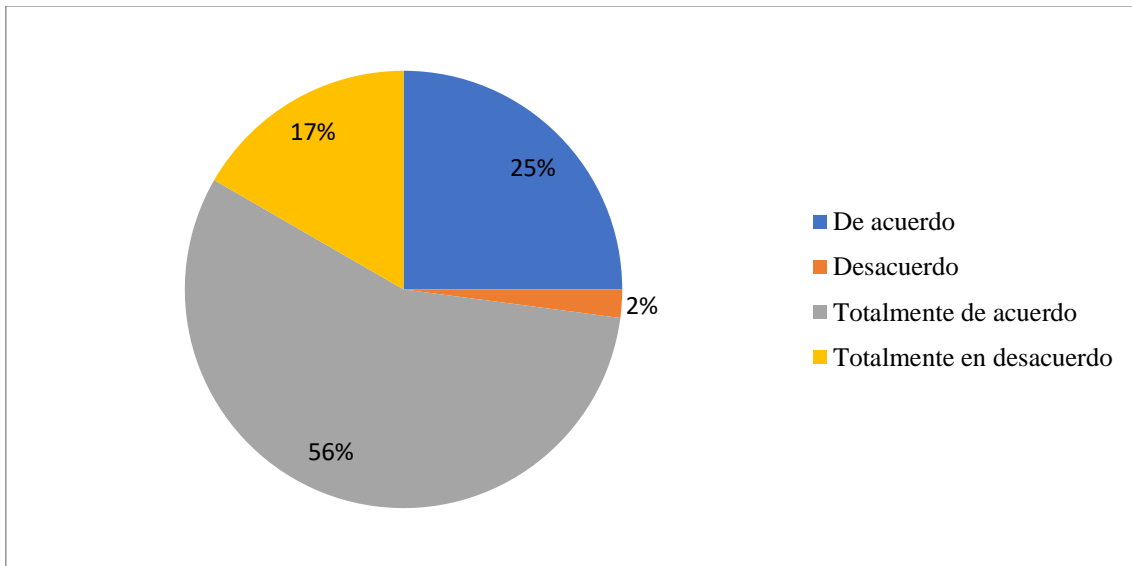
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

El 48% respondió “Totalmente de acuerdo” y el 21% “De acuerdo”, confirmando que el interés por el tema tratado es un factor determinante para la participación estudiantil. Esto sugiere que la elección de contenidos y la forma de presentarlos son elementos clave para estimular la intervención en clase. Por el contrario, el 27% que marcó opciones de desacuerdo refleja que hay estudiantes cuya participación no depende solo del atractivo del tema, sino posiblemente de su disposición personal o de la dinámica general del aula.

Giakoni Ramírez et al., (2021) en su estudio chileno señala que la motivación resulta clave en la percepción de la clase de educación física; cuando falta motivación, surge el aburrimiento, lo que confirma la vinculación entre interés y participación.

Gráfico 4. Trabajo en grupo cuando el profesor lo solicita.



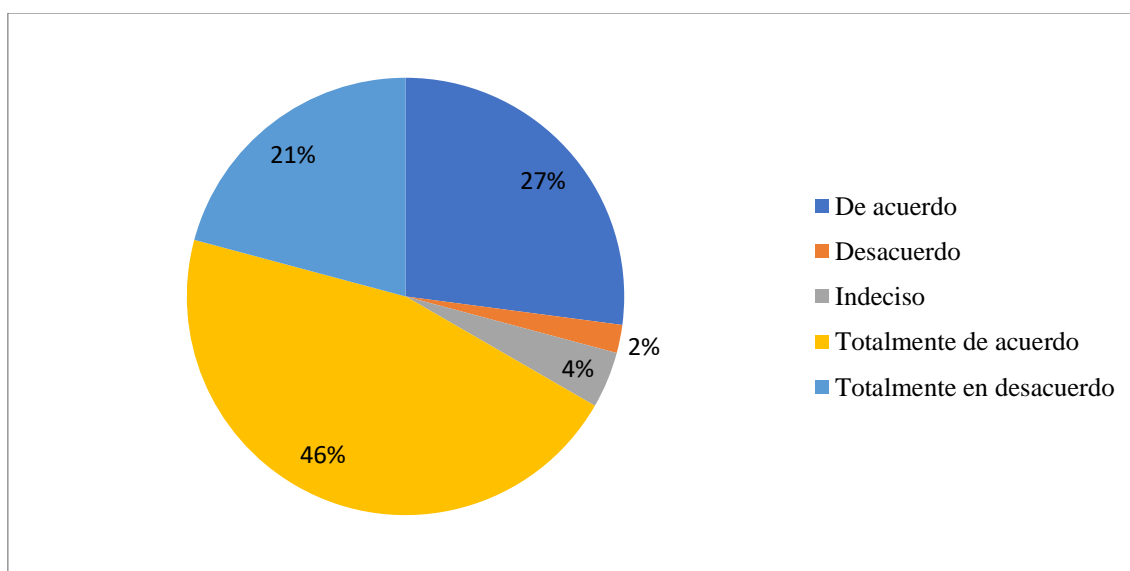
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Aquí la respuesta más común fue “Totalmente de acuerdo” y “de acuerdo” sumados con un 81%, lo que podría interpretarse que los estudiantes trabajan muy bien en equipo cuando el docente plantea alguna actividad colaborativa, y de esta manera fomentando el trabajo en equipo y la socialización.

Según Erreyes et al., (2024) resalta la necesidad de métodos activos y reflexivos con trabajo grupal en Educación Física, lo que coincide con la percepción de importancia del trabajo colaborativo entre estudiantes.

Gráfico 5. Me esfuerzo por completar las tareas teóricas de Educación Física.



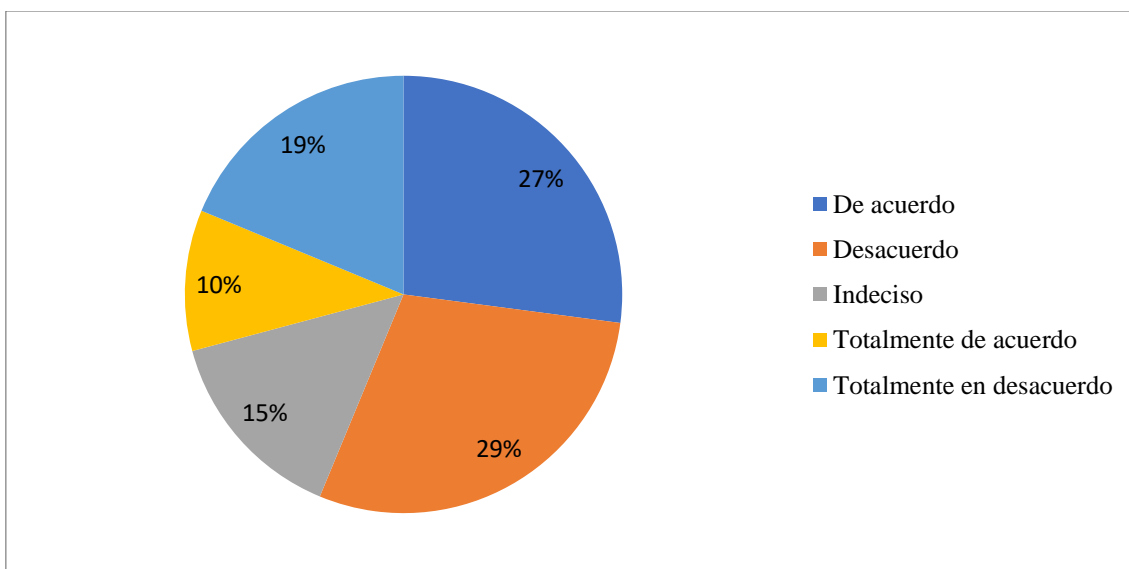
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Un 46% se mostró “Totalmente de acuerdo” y un 27% “De acuerdo”, sumando un 73% de estudiantes que manifiestan compromiso con las tareas teóricas. Este resultado es alentador, ya que indica que la mayoría reconoce la importancia de cumplir con el trabajo académico, aunque el 21% que está en total desacuerdo revela que aún hay un sector que no se implica activamente, quizá por falta de interés, motivación o claridad en las instrucciones.

Tal como menciona Rosales et al., (2015) en su análisis sobre la calidad de la clase y motivación, el conocimiento significativo y el sentido que adquiere lo aprendido son claves para el compromiso del alumno con las tareas, lo que coincide con la responsabilidad reflejada en los resultados.

Gráfico 6. Me distraigo con facilidad en las clases teóricas.



Fuente: (Encuesta)

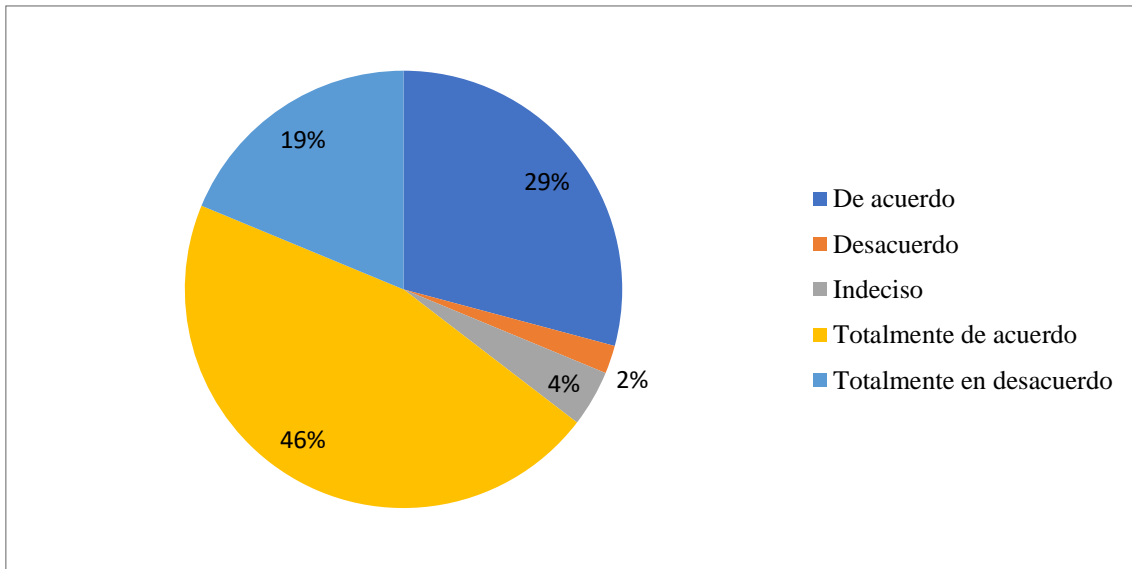
Autor: Pablo Hernández

Las respuestas están bastante equilibradas: un 29% dijo estar en desacuerdo, mientras que un 27% manifestó estar de acuerdo. Este balance muestra que la atención en las clases teóricas es un aspecto variable, dependiendo posiblemente del estilo de enseñanza, el uso de recursos y el nivel de dinamismo de la sesión. El 15% que marcó “Indeciso” podría representar a estudiantes que no siempre experimentan distracciones, sino solo en ciertos contextos.

Chancusig, (2023) señala que la motivación (intrínseca y extrínseca) influye directamente sobre la actitud del alumno, su esfuerzo para participar activamente y disfrutar de las clases, lo cual moderaría también su nivel de atención y concentración.

4.1.2 Desempeño y aprendizaje

Gráfico 7. Entiendo bien los temas teóricos que se explican en Educación Física.



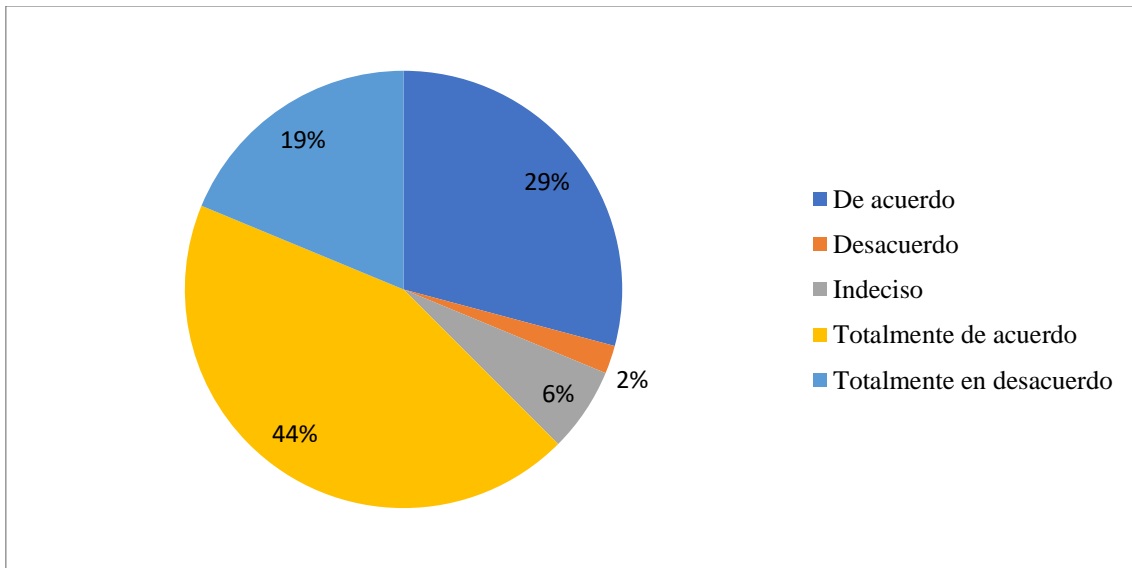
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Un 46% de los estudiantes marcó “Totalmente de acuerdo” y un 29% “De acuerdo”, lo que suma un 75% que considera que comprende adecuadamente los contenidos teóricos. Este es un indicador positivo, pues refleja que las explicaciones resultan claras para la mayoría. Sin embargo, el 19% que respondió “Totalmente en desacuerdo” y el 2% en “Desacuerdo” advierte que existe un grupo que presenta dificultades de comprensión, lo que podría asociarse a factores como la forma de explicación, la terminología utilizada o la ausencia de ejemplos prácticos que faciliten la conexión con la realidad.

Ausubel, (1963) destaca que el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se ancla a conocimientos previos existentes, lo cual mejora la comprensión. Si la teoría no es presentada de forma accesible o conectada con la experiencia del estudiante, puede dificultar su entendimiento.

Gráfico 8. Recuerdo los conceptos que hemos visto en clases teóricas.



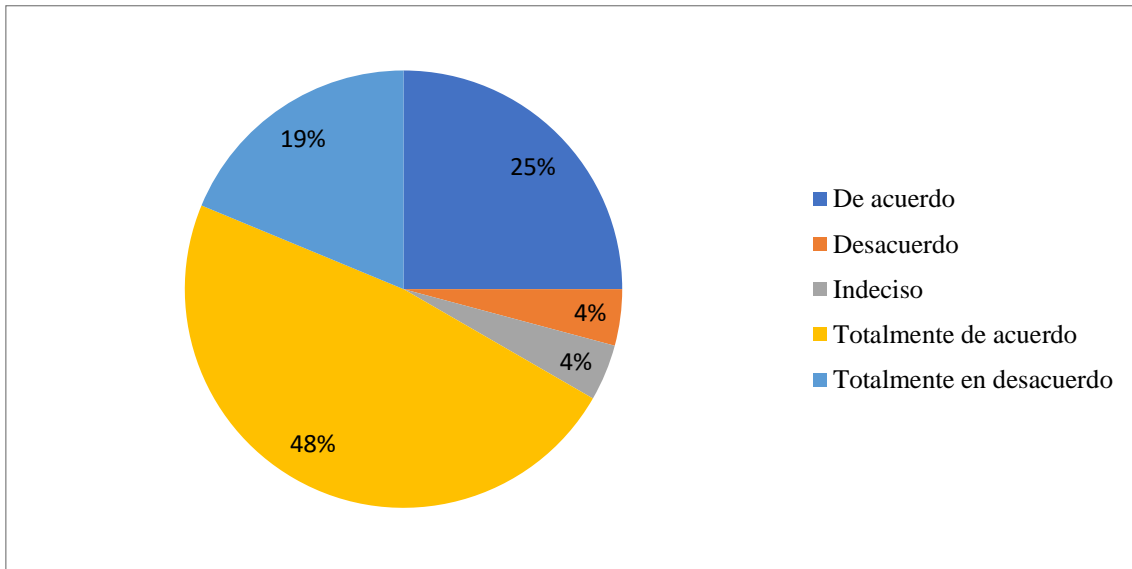
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

La mayoría (44% “Totalmente de acuerdo” y 29% “De acuerdo”) señala que retiene bien la información recibida, lo que evidencia una buena memorización y asimilación de los temas. No obstante, el 19% en “Totalmente en desacuerdo” muestra que existe una parte de la población estudiantil que no logra retener los contenidos a largo plazo. Esto refuerza la idea de que la repetición, la aplicación práctica y metodologías innovadoras, como la gamificación, podrían contribuir a reforzar la memoria.

Ferriz-Valero et al., (2023) muestran que la gamificación en Educación Física incrementa significativamente la motivación intrínseca, lo que favorece la retención y el compromiso con los contenidos.

Gráfico 9. Siento que las clases teóricas me ayudan a aprender cosas útiles sobre el cuerpo y la salud.



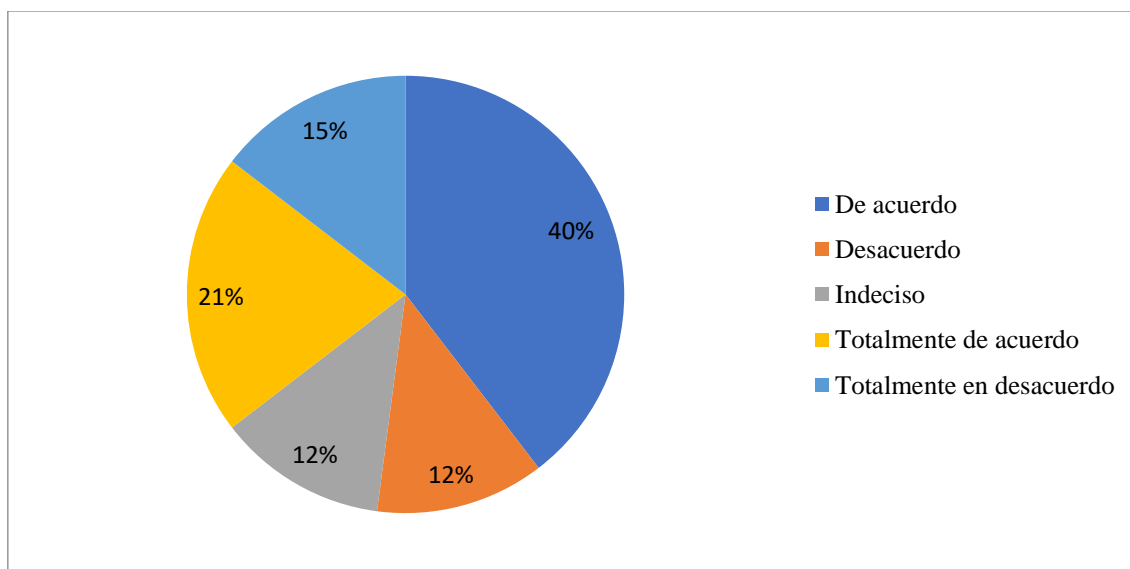
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

El 48% eligió “Totalmente de acuerdo” y el 25% “De acuerdo”, lo que confirma que más de siete de cada diez estudiantes perciben utilidad práctica en los contenidos teóricos, especialmente vinculada al cuidado personal, la actividad física segura y la promoción de la salud. Este resultado es un punto fuerte para la asignatura, pues demuestra que los estudiantes reconocen la aplicabilidad de lo aprendido. Sin embargo, un 19% que marcó “Totalmente en desacuerdo” podría indicar que no todos logran identificar esa conexión con su vida diaria.

Moreno et al., (2007) indican que la actitud positiva hacia la asignatura aumenta cuando las actividades responden a las necesidades motrices, afectivas y cognitivas del estudiante. Esto fortalece la percepción de utilidad al aprender auténticamente.

Gráfico 10. Me gustaría que las clases fueran más fáciles de entender.



Fuente: (Encuesta)

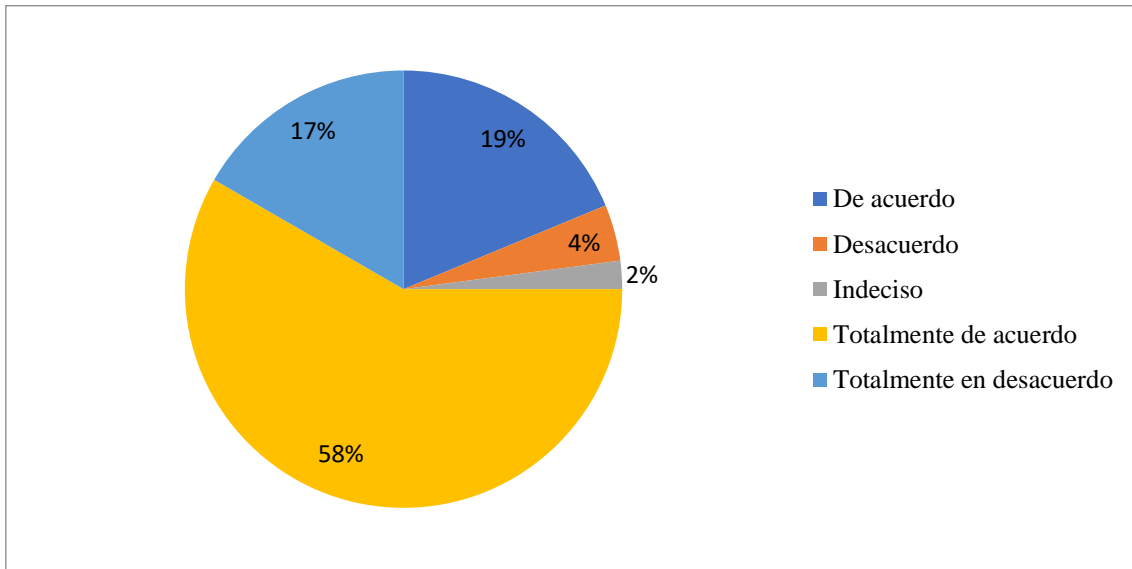
Autor: Pablo Hernández

El 40% en “De acuerdo” y el 21% en “Totalmente de acuerdo” suman un 61% que considera necesario que las explicaciones sean más sencillas o claras. Esto puede relacionarse con la presencia de términos técnicos, la falta de ejemplos concretos o un ritmo de clase que no se ajusta al nivel de todos. Aunque el 27% se mostró en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, la mayoría evidencia la necesidad de adaptar la metodología para lograr mayor comprensión.

Ausubel, (1963) sostiene que facilitar el anclaje al conocimiento previo es fundamental para el aprendizaje significativo. Si los contenidos no están adecuadamente vinculados, el estudiante puede verlo difícil y menos comprensible.

4.1.3 Apertura a la gamificación

Gráfico 11. Me gustaría que las clases incluyan juegos o competencias para aprender teoría.



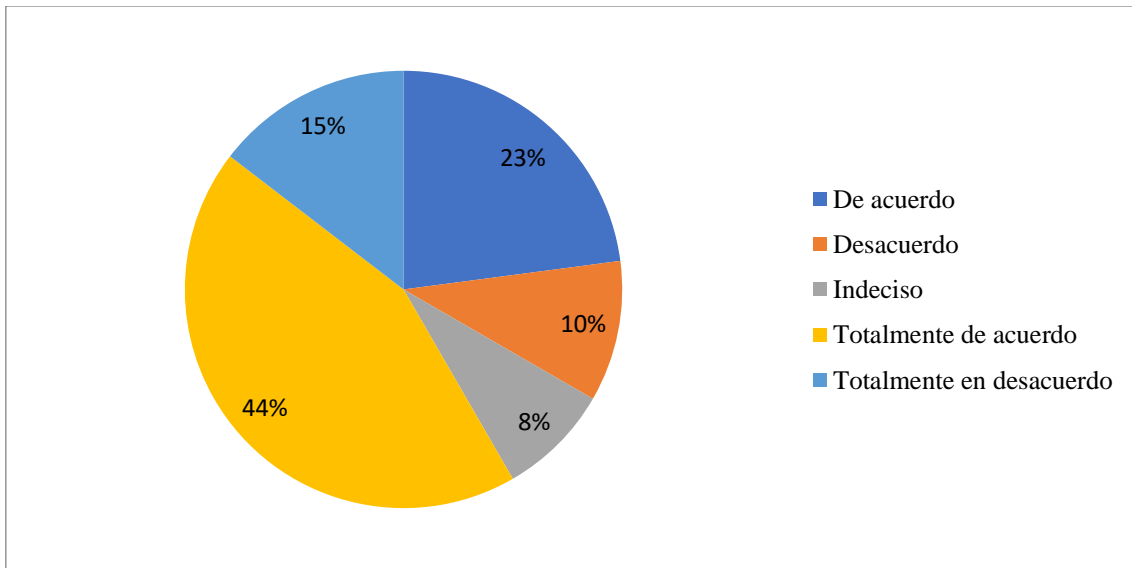
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Un 58% respondió “Totalmente de acuerdo” y un 19% “De acuerdo”, alcanzando un total del 77% a favor. Esto refleja una aceptación muy alta hacia la inclusión de elementos lúdicos en la enseñanza teórica. El interés por juegos o competencias sugiere que la gamificación podría ser una herramienta eficaz para aumentar la motivación y la participación en clase. Aun así, el 17% que está “Totalmente en desacuerdo” indica que no todos los estudiantes se sienten atraídos por esta metodología.

Alvarez, (2024) concluye que la gamificación mejora la motivación, la participación individual y grupal, y hace las clases más atractivas en Educación Física.

Gráfico 12. Me interesa aprender mediante retos, trivias, puntos o recompensas.



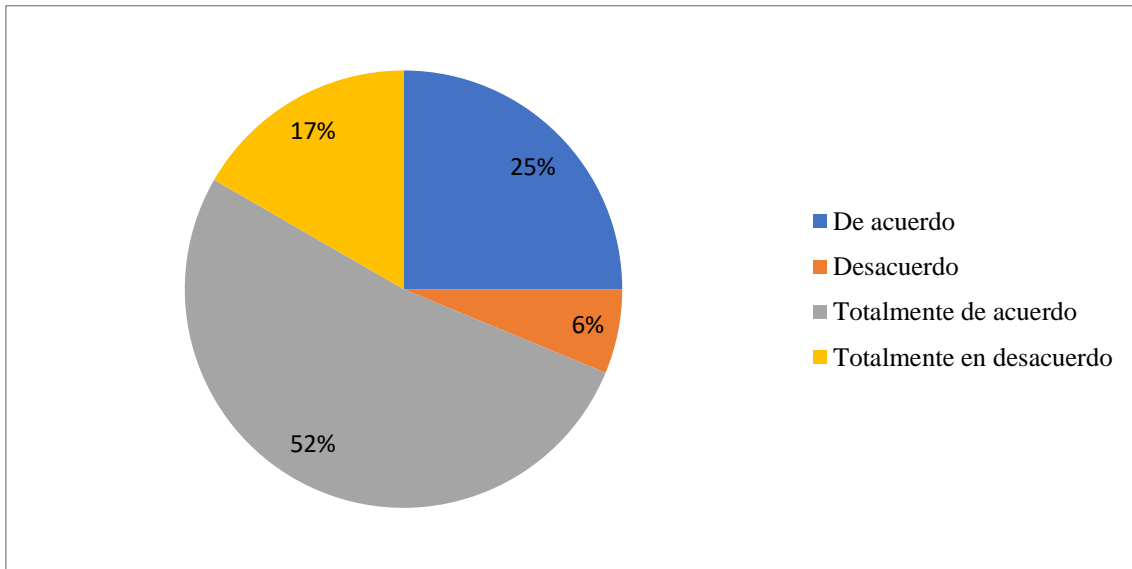
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

La mayoría (44% “Totalmente de acuerdo” y 23% “De acuerdo”) muestra disposición a participar en actividades con dinámicas de juego. Este 67% favorable confirma que las mecánicas de puntuación, retos y recompensas podrían incrementar el compromiso del alumnado. El 10% en “Desacuerdo” y 15% en “Totalmente en desacuerdo” evidencian que hay un grupo minoritario que quizá prefiera métodos más tradicionales.

Prieto-Andreu et al., (2022) confirman que las mecánicas como insignias y puntuaciones tienen un efecto positivo general en la motivación y desempeño estudiantil.

Gráfico 13. Aprendería mejor si las clases teóricas fueran como un juego con niveles o misiones.



Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

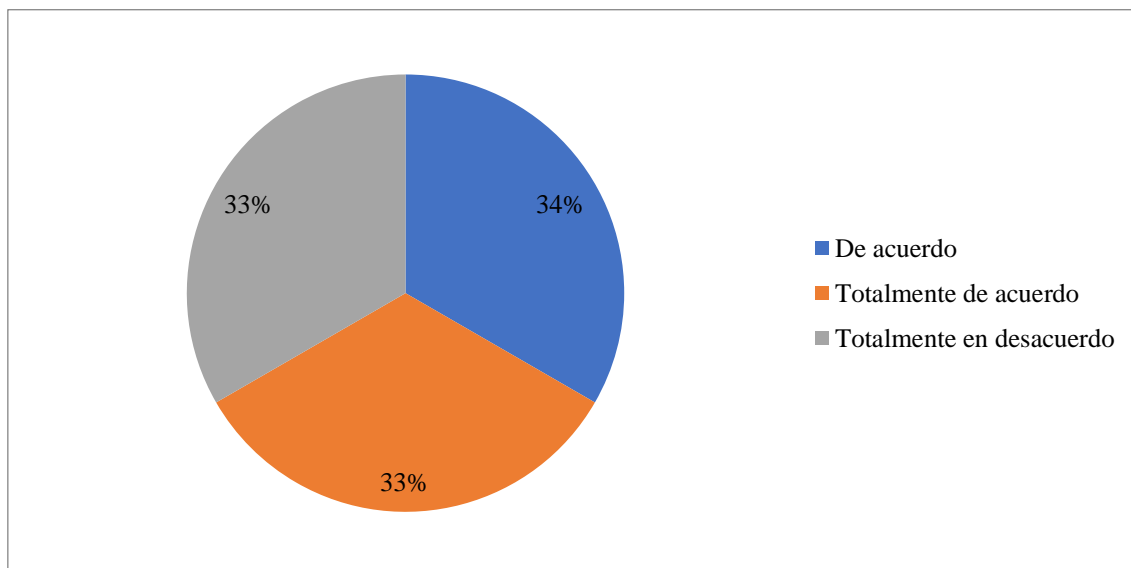
El 52% respondió “Totalmente de acuerdo” y el 25% “De acuerdo”, totalizando un 77% que cree que esta metodología mejoraría su aprendizaje. Esto respalda directamente el enfoque de la investigación, pues indica que gran parte del estudiantado está abierto a experiencias de aprendizaje gamificadas. Solo un 17% está “Totalmente en desacuerdo”, lo que sugiere que la resistencia al cambio es limitada.

Ferriz-Valero et al., (2023) muestran que la gamificación incrementa la motivación intrínseca y el compromiso, lo que sugiere que una estructura de niveles o misiones podría facilitar un aprendizaje más profundo.

4.2 Resultados de la encuesta a docentes

4.2.1 Enseñanza teórica en Educación Física

Gráfico 14. La enseñanza teórica en Educación Física es importante para la formación integral de los estudiantes.



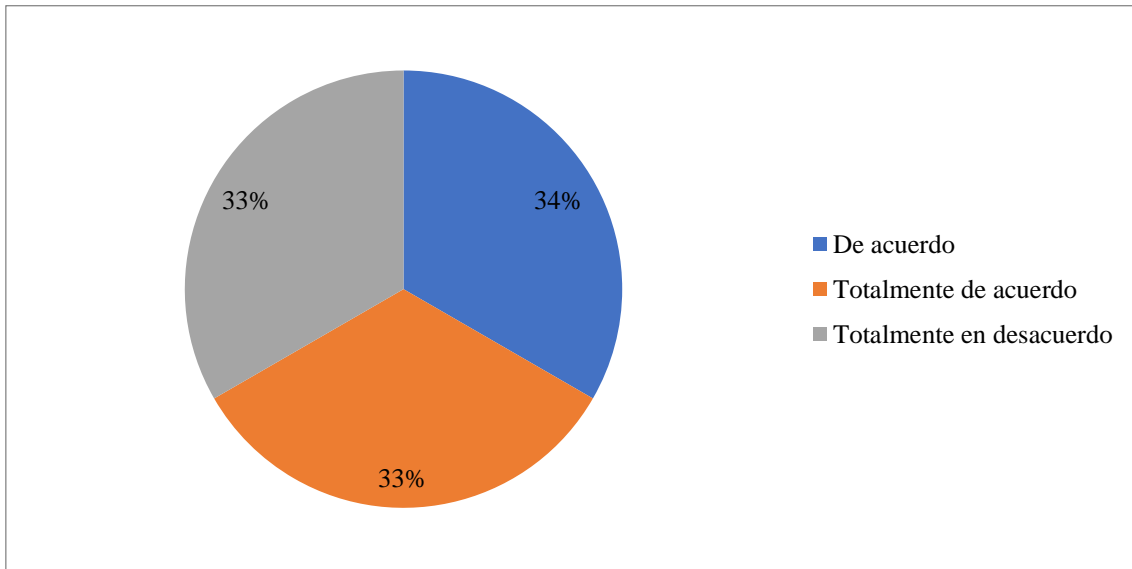
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Los tres docentes se dividieron en partes iguales entre “Totalmente de acuerdo”, “De acuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”. Esta dispersión evidencia una falta de consenso sobre el peso que debe tener la teoría en la asignatura, probablemente influenciada por las propias experiencias, formación académica y estilo de enseñanza de cada docente.

Rodríguez et al., (2016) señalan que la Educación Física debe integrar teoría y práctica para fomentar la formación integral del alumnado, ya que ambas dimensiones se complementan.

Gráfico 15. En mis clases de Educación Física incluyo contenidos teóricos además de los prácticos.



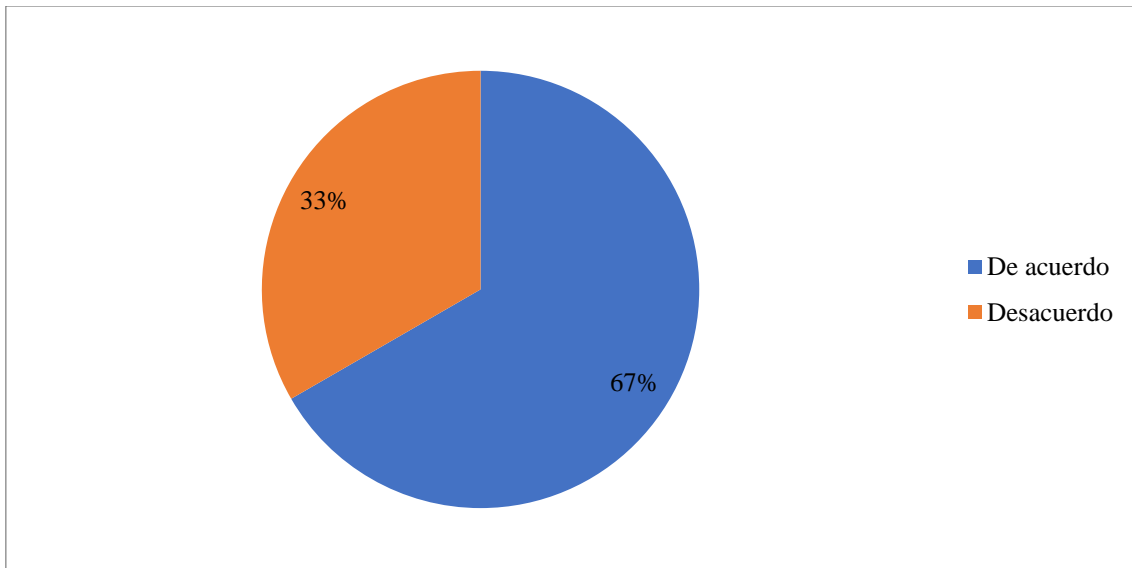
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Nuevamente, las respuestas se repartieron de manera equitativa (33.3% cada una en “De acuerdo”, “Totalmente de acuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”). Esto muestra que la integración de teoría varía considerablemente entre los docentes, lo que puede generar diferencias en la formación que reciben los estudiantes.

Alcalá et al., (2016) resaltan que integrar la teoría en la clase de Educación Física enriquece la comprensión del alumnado y le permite aplicar fundamentos científicos a su práctica.

Gráfico 16. Los estudiantes suelen mostrar poco interés en las clases teóricas.



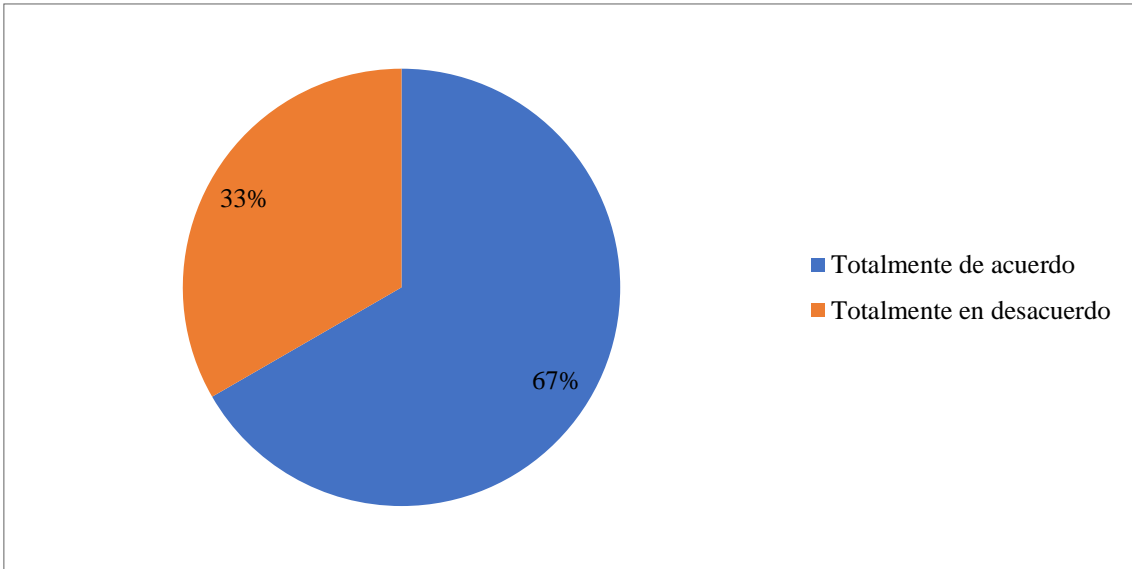
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Dos de los tres docentes (67%) están de acuerdo con esta afirmación, lo que coincide con la percepción de que la motivación disminuye en este tipo de sesiones. Esto refuerza la necesidad de estrategias que hagan la teoría más atractiva.

Vega & Mendoza, (2023) encontraron que los estudiantes suelen mostrar menor motivación en la parte teórica de Educación Física, especialmente si no se utilizan metodologías activas.

Gráfico 17. Las clases teóricas de Educación Física deben ser más dinámicas y participativas.



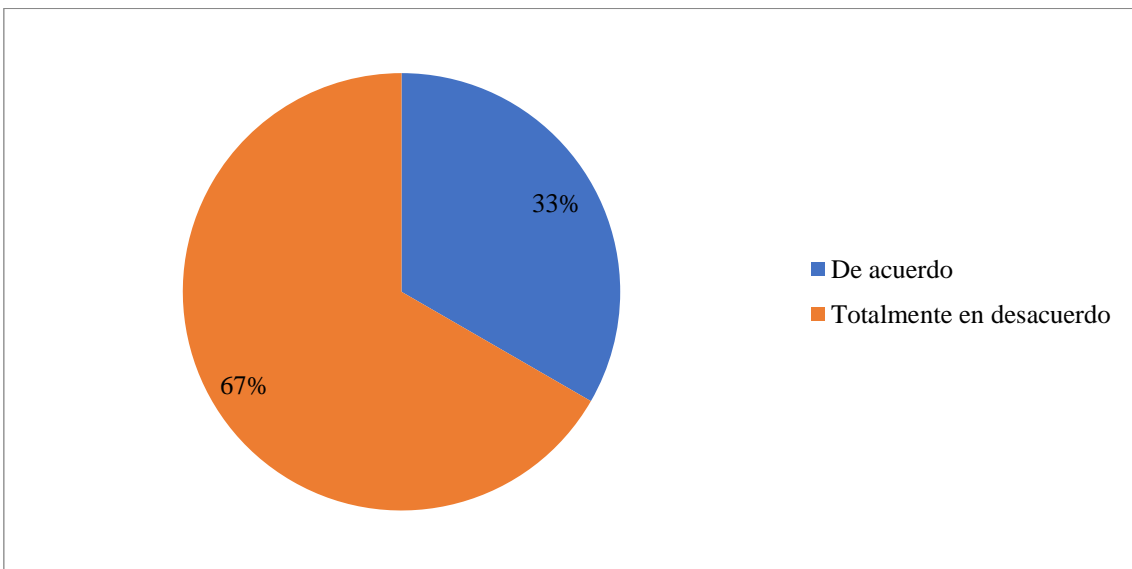
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

El 67% (“Totalmente de acuerdo”) considera necesario hacerlas más interactivas, lo que coincide con las sugerencias de estudiantes. Sin embargo, un 33.3% no comparte esta visión, lo que refleja distintas concepciones sobre cómo debe desarrollarse la enseñanza teórica.

Alvarez, (2024) afirma que la gamificación aporta dinamismo y favorece la participación en Educación Física, incrementando la motivación y el compromiso.

Gráfico 18. La falta de recursos o metodologías limita el desarrollo de clases teóricas atractivas.



Fuente: (Encuesta)

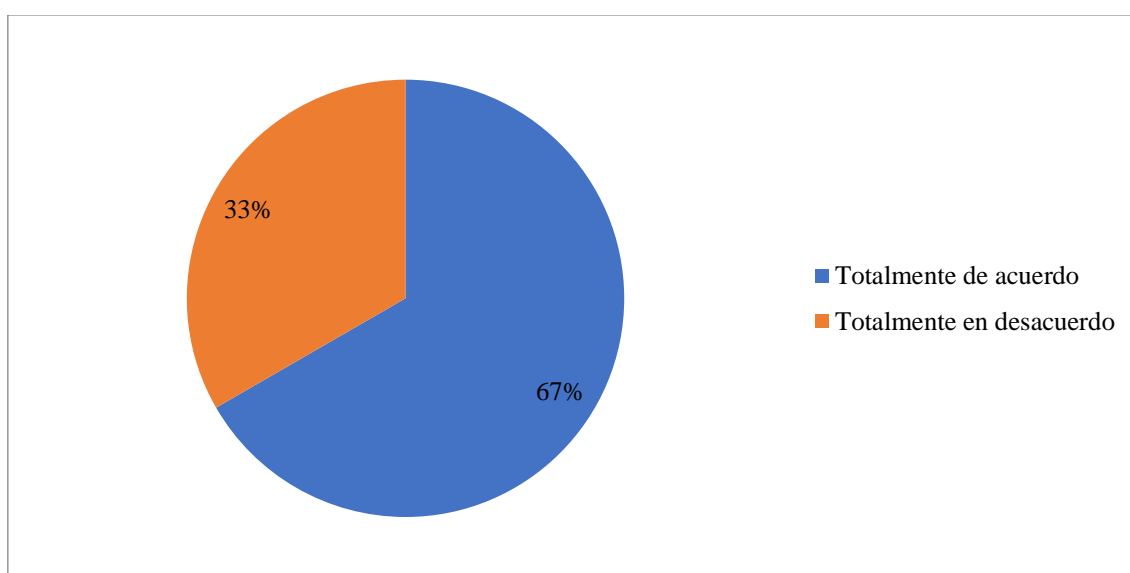
Autor: Pablo Hernández

En este caso, dos docentes (67%) marcaron “Totalmente en desacuerdo”, indicando que, en su opinión, la falta de recursos no es la principal limitante. Esto contrasta con la percepción común de que los medios y materiales son un factor determinante.

Delgado Noguera, (2015) señalan que, aunque los recursos son importantes, la eficacia de la enseñanza depende en gran medida de la metodología y de la capacidad del docente para adaptarse a las circunstancias.

4.2.2 Percepción de la Gamificación

Gráfico 19. Considero que la gamificación es una estrategia innovadora en el ámbito educativo.



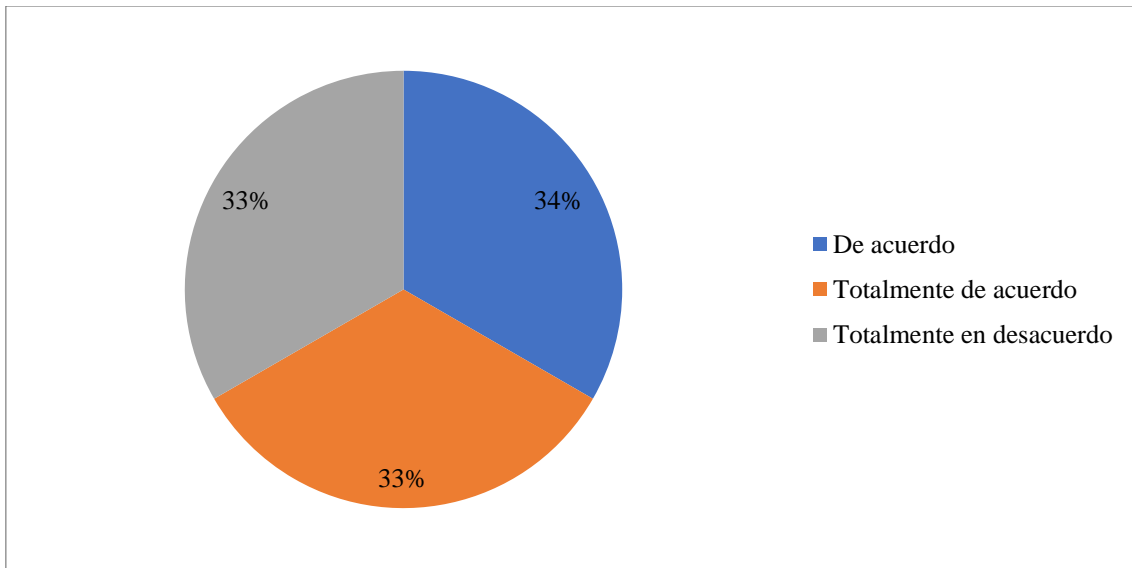
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

El 67% está “Totalmente de acuerdo” y un 33% “Totalmente en desacuerdo”. Esto muestra que, aunque la mayoría reconoce su innovación, todavía existe resistencia o desconocimiento sobre su aplicación real.

Dichev & Dicheva, (2017) definen la gamificación como una estrategia innovadora que, bien implementada, puede aumentar la motivación y el compromiso del estudiante.

Gráfico 20. La gamificación puede mejorar el aprendizaje teórico en Educación Física.



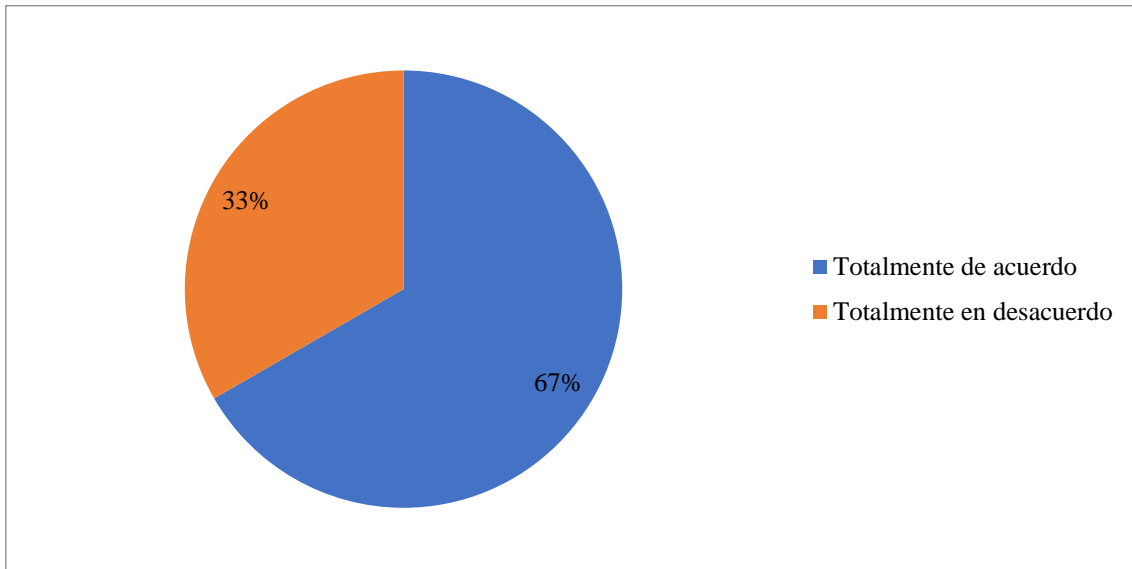
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Las opiniones se dividieron en tres posturas iguales, lo que evidencia que no hay consenso sobre su efectividad, posiblemente debido a la falta de experiencias previas o a distintas perspectivas pedagógicas.

Ferriz-Valero et al., (2023) demuestran que la gamificación mejora la comprensión y retención de contenidos teóricos en Educación Física cuando se aplica con un diseño adecuado.

Gráfico 21. El uso de elementos lúdicos (puntos, retos, recompensas) motiva a los estudiantes.



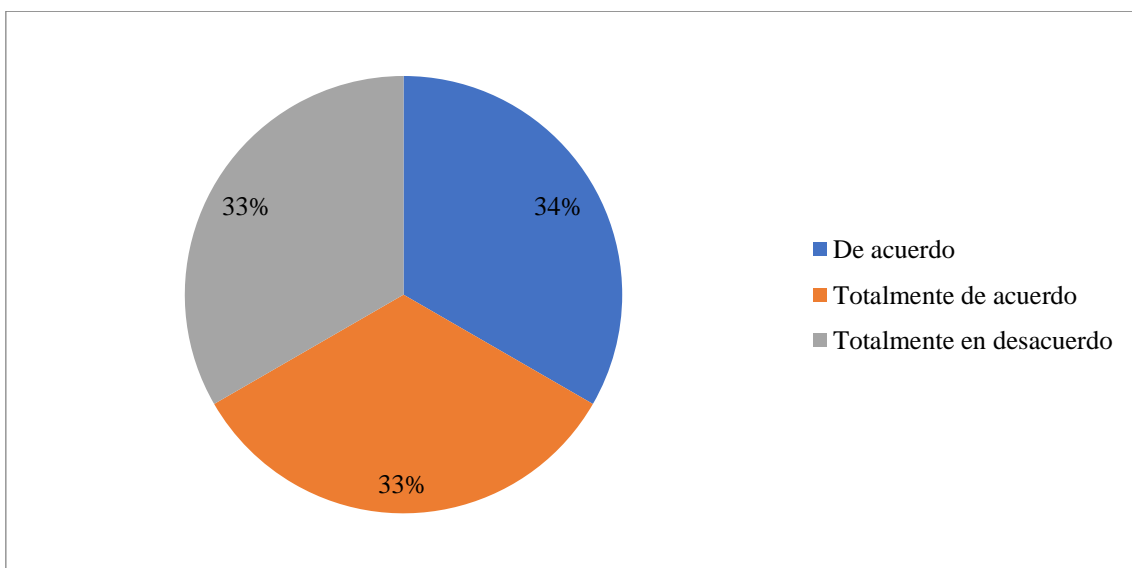
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Dos docentes (67%) están “Totalmente de acuerdo”, respaldando la idea de que la gamificación puede incrementar la motivación. Un docente, sin embargo, no considera que estos elementos sean motivadores, lo que podría deberse a su experiencia en aula.

Buckley & Doyle, (2014) señalan que los elementos lúdicos generan tanto motivación intrínseca como extrínseca, fomentando la implicación activa del alumnado.

Gráfico 22. Me gustaría implementar estrategias gamificadas en mis clases.



Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Nuevamente, se presentan posturas equilibradas (33.3% en cada opción), lo que confirma que no todos los docentes están dispuestos o convencidos de utilizar la gamificación.

Alsawaier, (2018) destaca que la disposición a implementar gamificación está directamente ligada al conocimiento y habilidades previas del docente sobre el uso de mecánicas de juego.

Gráfico 23. He utilizado alguna vez la gamificación para enseñar contenidos en Educación Física.

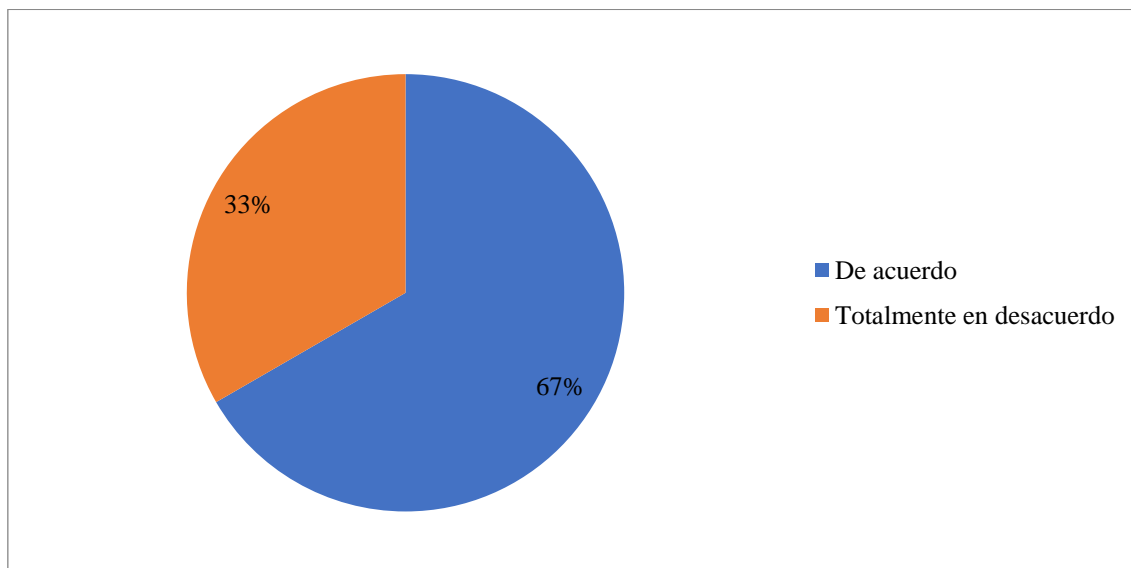


Gráfico 23

Fuente: (Encuesta)

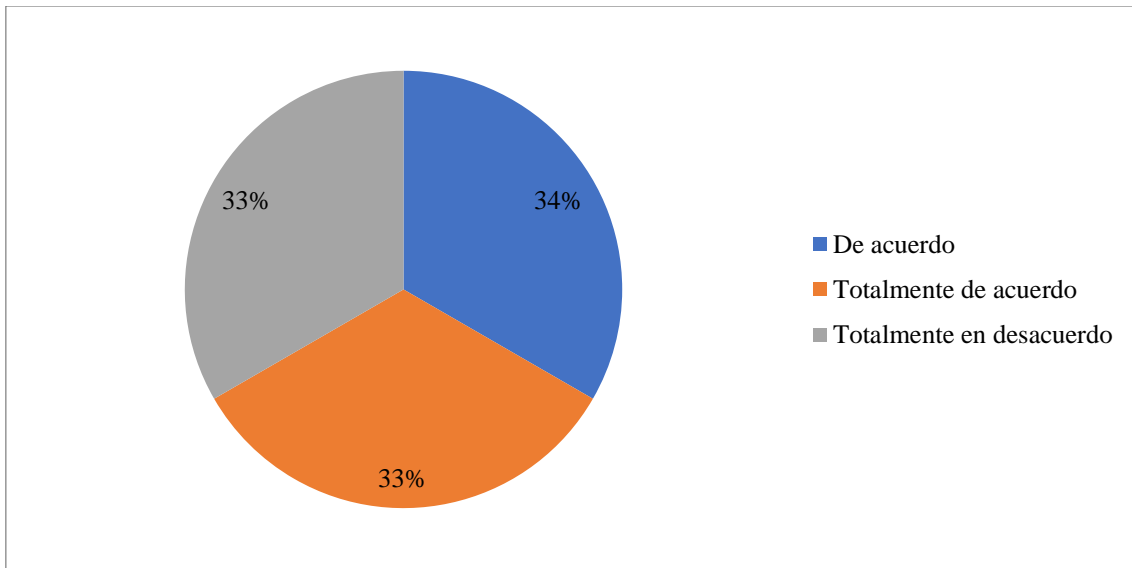
Autor: Pablo Hernández

El 67% afirmó haberla utilizado en algún momento, lo que sugiere que, aunque no es una práctica extendida, algunos ya han tenido acercamientos con esta metodología.

Jaramillo-Mediavilla et al., (2024) señalan que la experiencia docente previa con gamificación aumenta la probabilidad de aplicarla en más contextos educativos.

4.2.3 Formación y disposición docente

Gráfico 24. Me siento preparado para aplicar estrategias de gamificación en el aula.



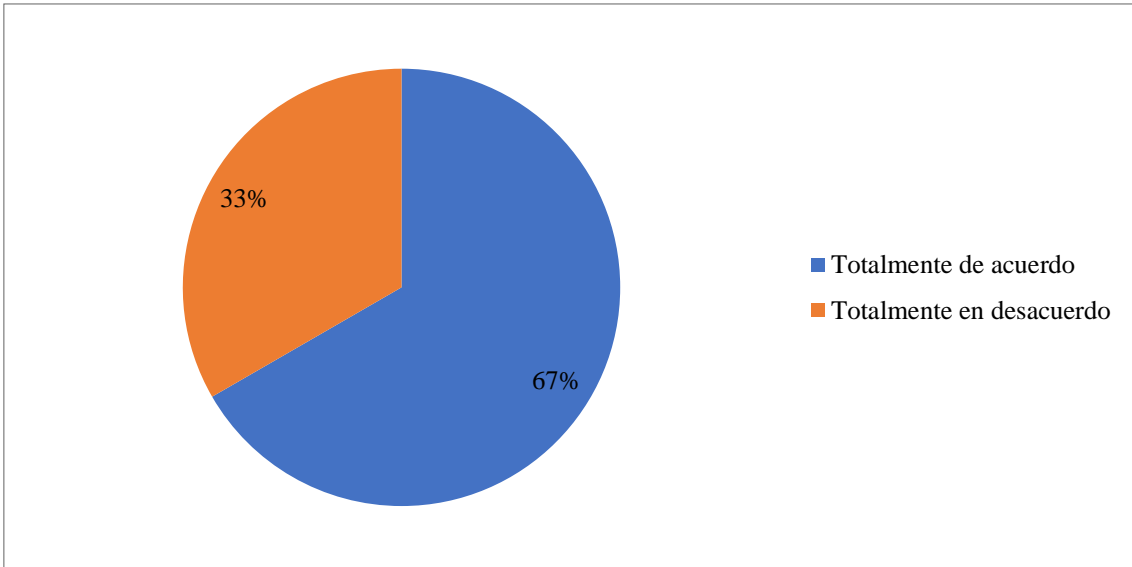
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Las respuestas se distribuyeron de forma equitativa, lo que refleja que solo una parte del profesorado se siente realmente capacitado, y otra considera que necesitaría formación previa.

Shuash et al., (2020) enfatizan que la capacitación docente es esencial para implementar gamificación de manera efectiva y superar inseguridades iniciales.

Gráfico 25. La formación docente debería incluir metodologías activas como la gamificación.



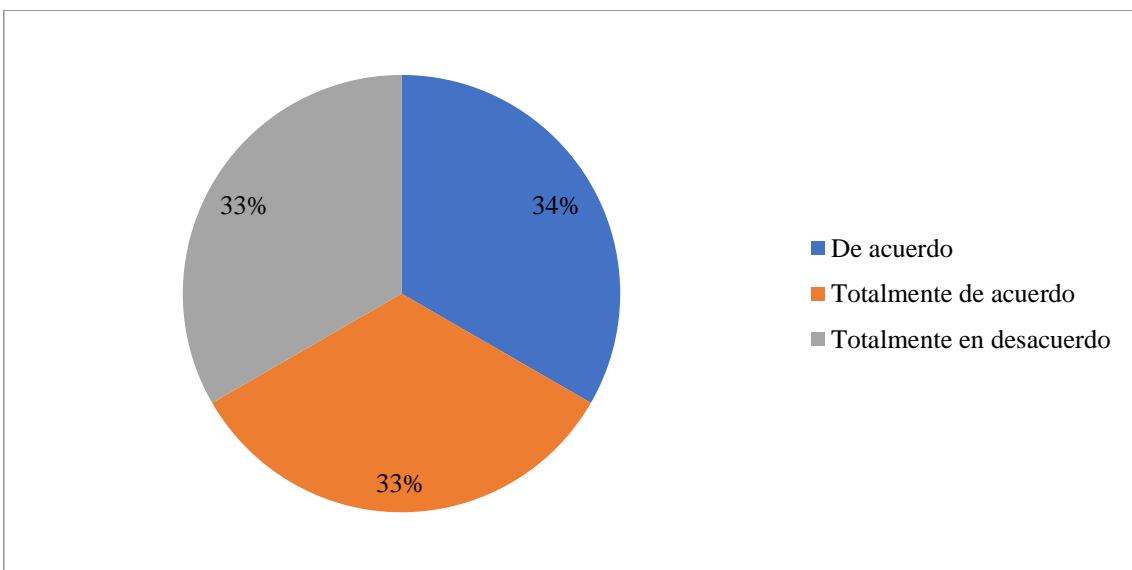
Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Dos docentes (67%) están “Totalmente de acuerdo” en que debe incluirse en la capacitación, lo que sugiere una apertura hacia la innovación metodológica.

Prieto-Andreu et al., (2022) indica que incluir la gamificación en la formación docente fortalece la capacidad de aplicar metodologías activas adaptadas a distintos contextos educativos.

Gráfico 26. Considero necesario renovar las metodologías tradicionales que se usan en Educación Física.



Fuente: (Encuesta)

Autor: Pablo Hernández

Las opiniones están divididas, con un 33.3% en cada opción, evidenciando que no todos los docentes ven la necesidad de un cambio en las metodologías actuales.

Fernandez-Río et al., (2016) señalan que la renovación metodológica en Educación Física es clave para responder a las demandas actuales del alumnado y la sociedad.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Denominación y definición de la propuesta

5.1.1 Descripción

La propuesta educativa se sustenta en los principios de la gamificación, entendida como una estrategia pedagógica que incorpora elementos del juego como son: puntos, niveles, retos, retroalimentación y recompensas en contextos no lúdicos con el fin de promover la motivación y el aprendizaje significativo (González-Díez et al., 2019). En el área de Educación Física, su aplicación busca transformar las clases teóricas en experiencias activas, dinámicas y participativas, donde los estudiantes asumen un rol protagónico en su proceso de aprendizaje.

Cabe mencionar que la propuesta consiste en el diseño de un modelo teórico de aplicación de gamificación para las clases teóricas de Educación Física en estudiantes de 7° año de Educación General Básica. Su finalidad es proporcionar a los docentes una herramienta práctica, innovadora y adaptable, que permita presentar los contenidos de forma dinámica, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo.

El modelo está estructurado en tres fases principales:

- 1.** Fase de inicio: Presentación del tema mediante retos motivadores y explicación breve de las reglas del “juego” que guiará la clase. En esta etapa se introducen elementos de gamificación como puntajes, niveles e insignias, para captar la atención del estudiante desde el inicio.
- 2.** Fase de desarrollo: Impartición del contenido teórico intercalado con actividades gamificadas, como cuestionarios rápidos, competencias grupales, resolución de acertijos y desafíos de colaboración. Cada participación correcta o contribución positiva suma puntos al estudiante o al equipo, fomentando la cooperación y la sana competencia.
- 3.** Fase de cierre y evaluación: Realización de un reto final integrador para reforzar los aprendizajes adquiridos. Se otorgan reconocimientos simbólicos (insignias o certificados) y se realiza una retroalimentación grupal sobre la experiencia.

Este modelo ha sido diseñado para aplicarse en un período estimado de cuatro semanas pudiendo adaptarse a diferentes contenidos curriculares de Educación Física. La flexibilidad del diseño permite que los docentes incorporen herramientas digitales como Kahoot, Quizizz o Wordwall, etc.

3.1.2 Justificación

La propuesta de un modelo teórico de gamificación para las clases teóricas de Educación Física en 7° EGB se fundamenta en los resultados de esta investigación, que revelan una percepción claramente favorable hacia esta estrategia por parte de estudiantes y docentes. Aunque la gamificación no se aplica regularmente en las clases actuales, los datos muestran un interés significativo en su uso como innovador y útil.

Por otra parte, existe un respaldo empírico importante que valida esta elección metodológica. Una revisión sistemática reciente según Alvarez (2024) concluyó que “la gamificación en Educación Física mejora significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar la colaboración, la motivación y el rendimiento académico (p. 23).

Asimismo, Tenelema & Loaiza (2023) destacan que la gamificación permite correlacionar de forma efectiva la parte teórica con la práctica en contextos educativos, haciendo las clases más significativas.

Incluso desde un enfoque más técnico, la gamificación según González (2025) despierta la curiosidad y el rol activo del estudiante, convirtiéndolo en protagonista de su proceso de aprendizaje, siempre que esté bien diseñada y balanceada con los objetivos pedagógicos.

3.2 Objetivos

5.2.1 Objetivo General:

Implementar una estrategia gamificada en el bloque curricular de Prácticas Lúdicas en Educación Física para potenciar el aprendizaje teórico de los estudiantes de 7mo EGB.

5.2.2 Objetivos Específicos:

- Diseñar actividades teóricas de Educación Física mediadas por gamificación.
- Fomentar la participación y el trabajo colaborativo mediante dinámicas gamificadas.
- Evaluar el desempeño de los estudiantes a través de instrumentos y plataformas digitales.

De acuerdo con la teoría de la gamificación, la retroalimentación constante fortalece el sentido de competencia y autonomía en los estudiantes (Deci & Ryan, 2000) citado por (Stover et al., 2017) Por esta razón, en cada sesión de la planificación se incluyen momentos de autoevaluación y devolución grupal, donde los participantes reflexionan sobre sus logros y áreas de mejora.

3.3 Destinatarios

La presente propuesta está dirigida principalmente a los docentes de Educación Física que imparten clases teóricas en el nivel de 7°EGB de la Escuela de Educación Básica “Roberto Cruz”, brindándoles una herramienta metodológica innovadora que facilite el desarrollo de contenidos de manera más dinámica y participativa. De igual manera, los estudiantes de este nivel educativo constituyen beneficiarios directos, ya que la implementación de estrategias gamificadas les permitirá involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje, fortalecer sus habilidades cognitivas y sociales, y disfrutar de una experiencia educativa más motivadora. Indirectamente, esta propuesta también beneficiará a directivos y coordinadores académicos, al ofrecer una alternativa pedagógica alineada con los enfoques de educación activa y el desarrollo integral de los estudiantes.

3.4 Metodología de la propuesta

El modelo estará compuesto de 3 fases:

Fase 1: Preparación

- Selección del contenido teórico a trabajar.
- Definición de elementos gamificados (puntos, insignias, niveles, retos).

- Preparación de material didáctico (presentaciones, tarjetas de preguntas, cuestionarios interactivos en plataformas como Kahoot o Quizizz).

Fase 2: Desarrollo

- Introducción del tema a través de un reto inicial.
- Presentación de la información teórica en bloques cortos intercalados con actividades gamificadas (preguntas rápidas, mini-retos, actividades en equipo).
- Asignación de puntos por participación, respuestas correctas y colaboración.

Fase 3 – Cierre y evaluación

- Reto final integrador con formato de concurso o juego de roles.
- Entrega de insignias o reconocimientos simbólicos.
- Autoevaluación y coevaluación de la participación.

3.5 Recursos

- Humanos: Docente de Educación Física, estudiantes.
- Materiales: Pizarra, proyectores, computadora, fichas, tarjetas de preguntas, hojas de registro de puntos.
- Tecnológicos: Plataformas como Kahoot, Quizizz, Wordwall, etc.

3.6 Evaluación

Se propone medir la efectividad del modelo mediante:

- Encuestas de percepción antes y después de la aplicación.
- Registro de participación durante las clases.
- Prueba corta de contenidos teóricos.

La evaluación se plantea desde un enfoque formativo, considerando la retroalimentación inmediata como elemento clave de la gamificación. Como señala Kapp (2012), la evaluación continua y el reconocimiento de logros refuerzan el aprendizaje autónomo y estimulan el deseo de superación en los estudiantes.

Bloque curricular 1 - Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar.

Destrezas con criterio de desempeño:

EF.3.1.1: Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros).

EF.3.1.3: Acordar reglas y pautas de seguridad para participar en juegos colectivos de manera democrática y segura.

Criterio de evaluación:

CE.EF.3.1 Participa y/o juega de manera segura y democrática con sus pares en diferentes juegos (creados, de diferentes regiones, entre otros), reconociéndolos como producciones de la cultura (propia y de otras), identificando sus características, objetivos y proveniencias y acordando, respetando y modificando las reglas según sus intereses y necesidades.

Indicador de evaluación:

I.EF.3.1.1. Participa en juegos creados y de otras regiones de manera colectiva, segura y democrática, reconociéndolos como producciones culturales con influencia en su identidad corporal. (J.1.)

I.EF.3.1.2. Reconoce las características, objetivos y proveniencias de diferentes juegos y elige participar o jugar en ellos, acordando reglas y pautas de trabajo colectivo seguras. (J.1., I.4.)

Cada actividad propuesta integra elementos de la gamificación como los retos, las insignias y los niveles, que funcionan como reforzadores positivos del aprendizaje. Según Werbach & Hunter (2012), estos componentes son esenciales para mantener el compromiso y la motivación intrínseca de los estudiantes, ya que transforman el proceso educativo en una experiencia significativa.

Tabla 2. Bloque curricular 1: Prácticas Lúdicas

Semana	Objetivo de la clase	Contenidos	Estrategia Gamificada (plataformas / dinámicas)	Actividades (Inicio – Desarrollo – Cierre)	Evaluación
1	Reconocer los diferentes tipos de juegos y sus características.	Concepto de juegos: relevos, cooperativos, populares, tradicionales.	Kahoot para un quiz inicial de diagnóstico. (Ver Anexo 1, 2, 3, 4)	Inicio: Presentación de insignias y puntos del bloque. Desarrollo: Quiz en Kahoot sobre tipos de juegos + explicación breve. Cierre: Retroalimentación con puntos y medallas virtuales.	Respuestas correctas en Kahoot y participación en discusión.
2	Diferenciar juegos populares y tradicionales.	Juegos tradicionales del Ecuador y Latinoamérica.	Wordwall con ruleta de preguntas. (Ver Anexo 5, 6, 7, 8, 9)	Inicio: Revisión de la clase anterior (retos rápidos). Desarrollo: Ruleta en Wordwall sobre juegos tradicionales + explicación docente. Cierre: Se otorgan estrellas a los grupos más participativos.	Participación activa y respuestas acertadas.
3	Identificar juegos cooperativos y sus beneficios.	Juegos cooperativos y objetivos (trabajo en equipo, colaboración).	Wayground en modo competitivo. (Ver Anexo 5, 6, 7, 8, 9)	Inicio: Presentación del reto de la semana (subir de nivel).	Puntaje en Quizizz + aportes en reflexión.

				<p>Desarrollo: Juego en Quizizz sobre ejemplos de juegos cooperativos.</p> <p>Cierre: Reflexión grupal con badges virtuales.</p>	
4	Reconocer la importancia de las reglas en los juegos.	Reglas básicas y seguridad en juegos colectivos.	Genially (infografía interactiva con retos). (Ver Anexo 10, 11, 12)	<p>Inicio: Entrega de misión: “Guardianes de las reglas”.</p> <p>Desarrollo: Revisión en Genially de infografía interactiva y responder preguntas.</p> <p>Cierre: Equipos comparten ejemplos de reglas, suman puntos.</p>	Comprensión de reglas y participación en la misión.
5	Analizar la importancia de la seguridad en los juegos colectivos.	Normas de seguridad en juegos.	Educaplay (crucigrama interactivo). (Ver Anexo 13, 14, 15)	<p>Inicio: Recordatorio del ranking de puntos.</p> <p>Desarrollo: Resolver crucigrama de manera grupal sobre normas de seguridad en Educaplay.</p> <p>Cierre: Revisión grupal, entrega de insignias.</p>	Correcta resolución del crucigrama y aportes.
6	Integrar lo aprendido para aplicar en diferentes juegos.	Clasificación de juegos + reglas + seguridad.	ClassDojo para gestión de puntos y recompensas finales. (Ver Anexo 16, 17, 18)	<p>Inicio: Presentación del reto final: “Maestros del Juego”.</p> <p>Desarrollo: Competencia grupal con preguntas integradoras.</p> <p>Cierre: Entrega de insignias finales y diplomas digitales.</p>	Evaluación sumativa: acumulación de puntos + reflexión final.

La propuesta se fundamenta en el aprendizaje significativo de (Ausubel, 1983), dado que las actividades lúdicas permiten a los estudiantes conectar nuevos conocimientos con experiencias previas relacionadas con el juego, la cooperación y la superación personal. Esta conexión favorece una comprensión más profunda de los contenidos teóricos de Educación Física.

Esta propuesta trasciende el ámbito local, pues los principios pedagógicos de la gamificación: motivación, cooperación, retroalimentación inmediata y desafío progresivo, pueden adaptarse a otros niveles educativos y áreas. Su implementación fomenta una cultura escolar centrada en el aprendizaje activo y en el desarrollo de competencias transversales, contribuyendo así al mejoramiento de la calidad educativa en diversos contextos.

CONCLUSIONES

- El estudio permitió analizar la percepción de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica sobre la gamificación como estrategia educativa en el aprendizaje teórico de Educación Física. Los resultados evidenciaron una valoración positiva hacia la inclusión de elementos gamificados, pues los estudiantes consideran que estos recursos innovadores contribuyen a que las clases sean más dinámicas, participativas y comprensibles. La gamificación, por tanto, se consolida como una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer el interés y el aprendizaje en contenidos teóricos de esta asignatura.
- Se identificó que la mayoría de los estudiantes presenta una actitud participativa durante las clases teóricas de Educación Física, especialmente cuando el docente emplea dinámicas interactivas o recursos visuales. Sin embargo, los datos reflejan que aún existen limitaciones en el desempeño teórico, posiblemente por la falta de estrategias innovadoras que mantengan la atención sostenida del alumnado. Este hallazgo sugiere la necesidad de incorporar metodologías activas, entre ellas la gamificación, para mejorar la participación con propósito y el rendimiento académico.
- Los resultados indican que los estudiantes poseen un conocimiento limitado sobre el concepto de gamificación, aunque muestran gran apertura hacia su aplicación. La mayoría asocia la gamificación con el uso de juegos o competencias, sin identificar del todo su valor pedagógico. Esto demuestra que aún es necesario fortalecer la alfabetización digital y pedagógica en torno al uso de herramientas gamificadas dentro del área de Educación Física.
- Los estudiantes manifestaron una valoración favorable hacia el uso de elementos propios del juego, como puntos, retos, niveles y recompensas. Perciben que estos recursos pueden hacer más atractivas las clases teóricas, fomentar la cooperación y despertar el interés por aprender. No obstante, se advierte que la efectividad de

dichos elementos depende del diseño didáctico del docente y de su adecuada integración en la planificación curricular.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda fomentar la implementación gradual de estrategias gamificadas en las clases teóricas de Educación Física, aprovechando su potencial para generar mayor motivación, participación y aprendizaje significativo. Es necesario que los docentes incorporen herramientas digitales y recursos lúdicos en la planificación, con el fin de hacer más atractivos los contenidos conceptuales del área.
- Se sugiere que los docentes diseñen actividades teóricas interactivas que integren elementos del juego, tales como retos, insignias o rankings cooperativos, para mejorar el nivel de participación y desempeño de los estudiantes. Además, sería pertinente realizar capacitaciones institucionales que orienten a los profesores sobre cómo aplicar la gamificación de forma coherente con los lineamientos del currículo nacional.
- Es recomendable que las instituciones educativas implementen talleres o actividades complementarias que permitan a los estudiantes comprender qué es la gamificación y cómo puede convertirse en una herramienta para fortalecer su aprendizaje. De esta manera, se fortalecerá la comprensión de los estudiantes sobre cómo la gamificación puede integrarse como una metodología de aprendizaje innovadora y efectiva en Educación Física.
- Se aconseja a los docentes seleccionar cuidadosamente los elementos del juego que mejor se adapten al contexto y edad de los estudiantes, garantizando un equilibrio entre el componente lúdico y los objetivos de aprendizaje. Además, es importante realizar evaluaciones continuas para identificar qué dinámicas generan mayor compromiso y cuáles deben mejorarse o sustituirse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, C. (2023). ¿Qué es el aprendizaje colaborativo? Beneficios y ejemplos. *Ispring*.
- Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M. C., & Casiano Yanicelli, C. (2017). El modelo Flipped Classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 4(1), 261-266. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v4.1055>
- Alcalá, D. H., Pérez Pueyo, Á., & Fernández Río, J. (2016). Entender y enseñar la Educación Física en la formación inicial del profesorado: Estudio de caso en España y Costa Rica. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, 22(4), 1049. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.59897>
- Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Altez Ortiz, E., Mamani Quispe, G. D., Montenegro Chino, R., Delzo Calderón, I. A., Trujillo Bravo, N., & Gonzales De Del Castillo, M. D. Á. (2021). El cognitivismo: Perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en comunidades hispanohablantes. *Paidagogo*, 3(1), 89-102. <https://doi.org/10.52936/p.v3i1.48>
- Alvarez, D. A. (2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), 225-246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>
- Anguita, J. C., & Labrador, J. R. R. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos.*

- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Navales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Asamblea Nacional. (2010). *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación*.
- Ausubel. (1983). *Aprendizaje significativo*.
https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf
- Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. Grune & Stratton.
https://books.google.com.ec/books/about/The_Psychology_of_Meaningful_Verbal_Lear.html?hl=es&id=ydzRAAAAMAAJ&redir_esc=y
- Basto Contreras, D. Y., Isidro Delgado, M. A., Estevez Carvajal, Y. S., Alvarado Miranda, L. A., Galvis Diaz, P. A., & Alvarado Miranda, J. M. (2025). La gamificación en la educación física: Una estrategia pedagógica para la motivación y la innovación educativa. *GADE: Revista Científica*, 5(3), 410-422.
<https://doi.org/10.63549/rg.v5i3.720>
- Bennasar, M. (2020). La innovación educativa en educación física, una posibilidad pedagógica trascendente en el ámbito universitario. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 265-289.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1387>
- Bennasar, M., Romero, O., & Durán, Á. (2023). Importancia de la coordinación motriz para el desarrollo de capacidades físicas en estudiantes de primaria. *Revista Multi-Ensayos*, 10(19), 64-76. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v10i19.17562>
- Bernal De Rojas, A. E. (2004). Educación, pedagogía y modelos pedagógicos. *Paideia Surcolombiana*, 11, 42-49. <https://doi.org/10.25054/01240307.1043>
- Borrás, O. (2015). *Universidad Politécnica de Madrid*.

- Buckley, P., & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 1162-1175.
- Büthe, T. (2002). Taking Temporality Seriously: Modeling History and the Use of Narratives as Evidence. *American Political Science Review*, 96(3), 481-493. <https://doi.org/10.1017/S0003055402000278>
- Cabrera, R. (2023). Educación humanista como mejora de nuestra sociedad. *Red Educa*.
- Carbonell Ventura, T., Antoñanzas, J. L., & Lope, Á. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 2(1), 270. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v2.1225>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*.
- Casco, D. (2022). *El modelo pedagógico conductista empleado por docentes para el proceso enseñanzaaprendizaje de las destrezas del área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de Bachillerato en la Institución Educativa Municipal “Rafael Alvarado” en el periodo académico 2021-2022*. Universidad Central del Ecuador.
- Chancusig, L. H. (2023). La Motivación como Beneficio en las Clases de Educación Física: Una Revisión Sistemática. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 2(5), 265-280. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5956>
- Chaverra Fernández, B., Moreno Pérez, S., & López López, D. A. (2021). La educación física desde la perspectiva de los estudiantes. Un estudio de caso. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 22(2), 1-12. <https://doi.org/10.29035/rcaf.22.2.7>
- Colman, H. (2024). Aula invertida: Conoce sus características y cómo se aplica. *Ispring*.
- Communication. (2024). ¿Conoce los beneficios de la gamificación en el aprendizaje? *Cae*. <https://www.cae.net/es/beneficios-gamificacion-aprendizaje/>

- Constitución del Ecuador. (2012). *Elementos Constitutivos del Estado*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Creswell, J. W. (2013). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (Fourth Indian edition). PHI Learning Private Limited.
- Del Carmen, M. (2011). *Teoría y Práctica. El caso de la Licenciatura en Educación Física y Ciencias del Deporte de la Universidad Autónoma de Querétaro* [Universidad Autónoma de Querétaro]. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ri-ng.uaq.mx/bitstream/123456789/6813/1/RI000079.PDF?utm_source=
- Delgado Noguera, M. A. (2015). Los estilos de enseñanza de la Educación Física y el Deporte a través de 40 años de vida profesional. *Retos*, 28, 240-247.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.35532>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9.
<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Educatics. (2025). Los Métodos de Enseñanza Tradicional: Una Mirada Profunda a la Pedagogía Clásica. *Educatics*. https://educatics.ar/metodos-de-ensenanza-tradicional/?utm_source=
- Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A., & Trujillo, I. (2010). *Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología*. 34, 271-290.
- Equipo Editorial eLearning. (2022). *Aprendizaje experiencial: Qué es, características, beneficios y modelo de Kolb*.

- Equipo Editorial eLearning. (2025). *Aprendizaje experiencial: Qué es, fases y ejemplos*. Smowl tech.
- Erreyes, J., Becerra, J., & Salazar, K. (2024). El estilo docente y su influencia en la importancia hacia la Educación Física, necesidades psicológicas básicas y la intención de ser físicamente activo. *Polo del Conocimiento*, 1866-1880. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i2.6619>
- Escaravajal, J., & Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 97. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Eserp. (2021). *Qué es el aprendizaje cooperativo*. Digital Business & Law School.
- Falleti, T. G. (2016). Process tracing of extensive and intensive processes. *New Political Economy*, 21(5), 455-462. <https://doi.org/10.1080/13563467.2015.1135550>
- Fernandez-Río, J., Hortigüela, D., & Calderón, A. (2016). *Modelos pedagógicos en Educación Física: Consideraciones Teórico—Prácticas para docentes*.
- Ferriz-Valero, A., Agulló-Pomares, G., & Tortosa-Martínez, J. (2023). Efectos beneficiosos del aprendizaje gamificado en estudiantes de Educación Física: Revisión sistemática. *Apunts Educación Física y Deportes*, 153, 39-51. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/3\).153.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/3).153.04)
- Franco, E., Coterón, J., & Gómez, aleria. (2017). Promoción de la actividad física en adolescentes: Rol de la motivación y autoestima. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*.
- Gaibor, J. (2023). *LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: REVISIÓN SISTEMÁTICA*. 3(2).

- Gaitán, V. (2013). Gamificación: El aprendizaje divertido. *educativa*.
https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/?utm_source=
- Gallego, F., Molina, R., & Faraón, L. (2014). *Gamificar una propuesta docente*.
- Galván, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, 7(12), 962-975.
<https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- García, S. (2021). ¿Qué es el aprendizaje activo? *Instituto para el futuro de la Educación*.
<https://observatorio.tec.mx/aprendizaje-activo/>
- Gerring, J. (2012). Mere Description. *British Journal of Political Science*, 42(4), 721-746. <https://doi.org/10.1017/S0007123412000130>
- Giakoni Ramírez, F., Duclos Bastías, D., & Parra Camacho, D. (2021). Influencia del docente y la docente, la metodología y el contenido de las clases de educación física en la percepción de estudiantado chileno. *Revista Electrónica Educare*, 25(2), 1-17. <https://doi.org/10.15359/ree.25-2.10>
- González, A. (2025). ¿Juego o herramienta? El potencial y los riesgos de la gamificación. *El País*.
- González-Díez, L., Labarga Adán, I., & Pérez Cuadrado, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: El caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación*, 18(1), 52-72. <https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>
- Hernández Sampieri, R., & Fernández-Collado, C. F. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.; Sexta edición). McGraw-Hill Education.

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (First edition). McGraw-Hill Education.
- Hernández, V., Gámez, L., Amaya, C., González-Coto, V. A., & Gamonales, J. M. (2023). Análisis del uso de la gamificación en educación física para la obtención de aprendizaje significativo. *M. C.*, 42(1).
- Hurtado, M. (2016). Modelos pedagógicos y reflexiones para las pedagogías del sur. *Boletín Redipe*.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en marcha*, 18.
- Levi, M. (2006). *MODELIZACIÓN DE PROCESOS HISTÓRICOS COMPLEJOS A TRAVÉS DE LA NARRATIVA ANALÍTICA* * *.
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Punto Cero*.
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: Una experiencia de innovación docente. *Universidad EAFIT*, 46(158), 11-21.
- Martínez, I. (2025). Impacto de la Educación Física en la Salud Emocional. *Oller2colegio*. https://oller2colegio.es/beneficios-de-la-educacion-fisica-en-la-salud-emocional/?utm_source
- Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. Universitat Oberta de Catalunya.

- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Educación Física*.
- Montes Mata, K. J., Aguirre Chávez, J. F., Robles Hernández, G. S. I., & Franco Gallegos, L. I. (2025). Educación física y desarrollo integral: Un análisis sistematizado de evidencias educativas. *Ciencia y Reflexión*, 4(1), 51-74.
<https://doi.org/10.70747/cr.v4i1.83>
- Morales, P., & Landa, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. Problem—Based Learning. *Theoria*, 13, 145-157.
- Moreno, I. (2017). DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA. *Gaceta Académica de la Licenciatura de Educación Básica*.
- Moreno, J., Llamas, L., & Ruíz, M. (2007). Motivación e importancia de la Educación Física. *Consejo General de la Psicología de España*.
https://www.infocop.es/motivacion-e-importancia-de-la-educacion-fisica/?utm_source
- Murillo, L., López, J., Godoy, A., & Bueno, C. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>
- Neill, D., Quezada, C., & Arce, J. (2018). *Procesos y fundamentos de la Investigación Científica*. UTMACH.
- Pérez, L., Farfán, J., Delgado, R., & Baylon, R. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: Una revisión teórica. *Revista metropolitana de ciencias aplicadas*, 5(1), 6-11.

- Pérez Pinzón, L. (2022). Tecnología Educativa en América Latina. Revisión de definiciones y artefactos. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 81, 122-136. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539>
- Prado, J., & Albarrán, L. (2023). LA Educación Física en la sociedad contemporánea. *Emasf*, 81.
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Promethean. (2024). 7 aplicaciones educativas para el aula. *Promethean*. https://www.prometheanworld.com/es/recursos/blogs/7-aplicaciones-educativas-para-el-aula/?utm_source
- Puenayan Piñan, M. R., Estupiñan Suárez, M. G., Vásquez Sampedro, N. M., Almeida Almachi, L. P., & Abad Jiménez, N. I. (2024). El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como Estrategia Didáctica para Mejorar el Rendimiento Académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10447-10459. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13186
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Reyes, S. (2022). *El modelo pedagógico constructivista: Teorías y práctica para la Educación Básica*. Universidad de Cuenca.
- Rodríguez, A. C., Valenzuela, A. V., & Martínez, B. J. S.-A. (2016). *La importancia de la Educación Física en el sistema educativo*. 43.
- Rodríguez Fernández, J. E., Mato Cadórniga, J. Á., & Pereira Mariño, M. C. (2016). Análisis de los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje de los deportes colectivos en Educación Primaria y propuestas didácticas innovadoras. *Sportis*.

- Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 2(2), 303-323. <https://doi.org/10.17979/sportis.2016.2.2.1426>
- Rojas, C. (2019). *Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la unidad educativa atahualpa*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Ronquillo Murrieta, G. V., De Mora Litardo, E., Bohórquez Morante, A. M., & José Luis, P. P. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10420471>
- Rosales, F., Cevallos, C., & Nieto, C. (2015). La calidad de las clases de Educación Física desde el componente motivacional. *Ef Deportes*. <https://www.efdeportes.com/efd207/la-calidad-de-las-clases-de-educacion-fisica.htm?utm>
- Rovira, I. (2018). Modelo pedagógico tradicional: Historia y bases teórico-prácticas. *Psicología y Mente*.
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Docentes 2.0 Tecnología Educativa*.
- Sari, S. (2025). Modelo pedagogico humanista. *Slideshare*.
- Seawright, J. (2016). *Multi-method social science: Combining qualitative and quantitative tools*. Cambridge University press.
- Sevilla-Sanchez, M., Dopico Calvo, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2022). La gamificación en educación física: Efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, 47, 87-95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>

- Shuash, R. A., Said, S. B., Umarlebbe, J. H., Ali, A.-F. R., & Alasbali, A. A. (2020). *Gamification and Education: An Overview*. 9128.
- Stover, J., Bruno, F., & Uriel, F. (2017). Teoría de la Autodeterminación: Una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 14(2).
- Strauss, A. L., Corbin, J., & Zimmerman, E. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquía.
- Tenelema, E., & Loaiza, L. (2023). La gamificación dentro de las clases de educación física en la motivación escolar. *Polo del Conocimiento*, 8(11), 541-573.
- Tenesaca Orellana, E., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. Universidad Nacional de Educación.
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*.
- Universidad Internacional de la Rioja. (2020). *El aprendizaje por descubrimiento: Qué es y cómo aplicarlo en clase*. La Universidad en Internet.
- Universidad Internacional de la Rioja. (2022). *¿Qué es un modelo educativo y qué tipos existen?* <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/modelo-educativo/>
- Universidad Politécnica de Valencia. (2020). *APS - Aprendizaje Servicio*.
- Uruñuela, P. (2011). Aprendizaje—Servicio, Una metodología para el desarrollo de la convivencia. *Amazónica*, 6(1), 35-61.

- Vega, F., & Mendoza, K. (2023). Motivación para resignificar la importancia del rol de las clases teóricas de Educación Física. *Polo del Conocimiento*, 1538-1559. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i2.5259>
- Vera, R., Maldonado, K., Castro, C., & Batista, Y. (2021). Metodología del aprendizaje basado en problemas como una herramienta para el logro del proceso de enseñanza- aprendizaje. *Sinapsis*, 2.
- Villón, A. (2018). Un acercamiento al modelo de diseño curricular socio-crítico. *REvista Illan*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business* (Wharton Digital Press).
- Zaidín, J. (2024). Aprendizaje activo en el aula: Definición, Características y Ejemplos. *Juan XIII Zaidín*. <https://juanxxiiiizaidin.com/blog/guias/aprendizaje-activo>
- Zambrano, A. P., & Luque, K. (2020). *La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado*. 6, 350.

ANEXOS

Semana 1 – Kahoot

https://kahoot.it/challenge/0918032?challenge-id=91303d7d-4496-4755-a47c-c35397dea082_1756234244296

The screenshot displays the Kahoot! web interface for a quiz titled "Concepto de juegos". The browser address bar shows the URL: https://kahoot.it/challenge/0918032?challenge-id=91303d7d-4496-4755-a47c-c35397dea082_1756234244296. The page header includes the Kahoot! logo, a search bar for public content, and buttons for "Súper Kahootopia!", "Actualizar", and "Crear". The user profile "pablo199641" is visible with options to "Editar", "Favorito", and "Opciones".

The main content area shows the quiz title "Concepto de juegos" with 13 questions and 10 participants. Below this, there are sections for "Kahoots asignados" (two completed quizzes) and "Preguntas (10)". The first question is "¿Qué es un juego popular?" with an illustration of two children playing. The second question is "¿Cuál de estos es un juego de relevos?". The third question is "Los juegos tradicionales se caracterizan por...". The fourth question is "¿Cuál de estos juegos es cooperativo?".

On the right side, there is a "Sesión de kahoot" section with buttons for "Presentar en vivo", "Clases", and "Asignar". Below that is a "Kahoot de autoestudio" section with buttons for "Aprende", "Tarjetas", and "Jugar en solitario". At the bottom right, it states "Máx. 40 participantes. Mejora de plan para obtener más. Actualizado hace 1 minuto · Visibilidad: Público".

Anexo 1 Vista del docente

Fuente: Kahoot

Autor: Pablo Hernández

Kahoot! Informe


Concepto de juegos

Resumen | Participantes (0) | Preguntas (10)

¡Invita a más participantes!
 Invita compartiendo la URL o el PIN. Los participantes podrán unirse a este kahoot hasta la fecha límite. (Máx. 40 participantes)


0 participantes

Invitar

Código QR:  Descargar

PIN de juego: **0918032** Copiar

URL: <https://kahoot.it/challenge...> Copiar

Tarea  Termina dentro de 3 días

Fecha de inicio: 26 ago 2025, 13:50

Fecha de finalización: 29 ago 2025, 14:00

Presentado por pablo199641

Cambiar fecha límite | Finalizar ahora

Juega este kahoot solo

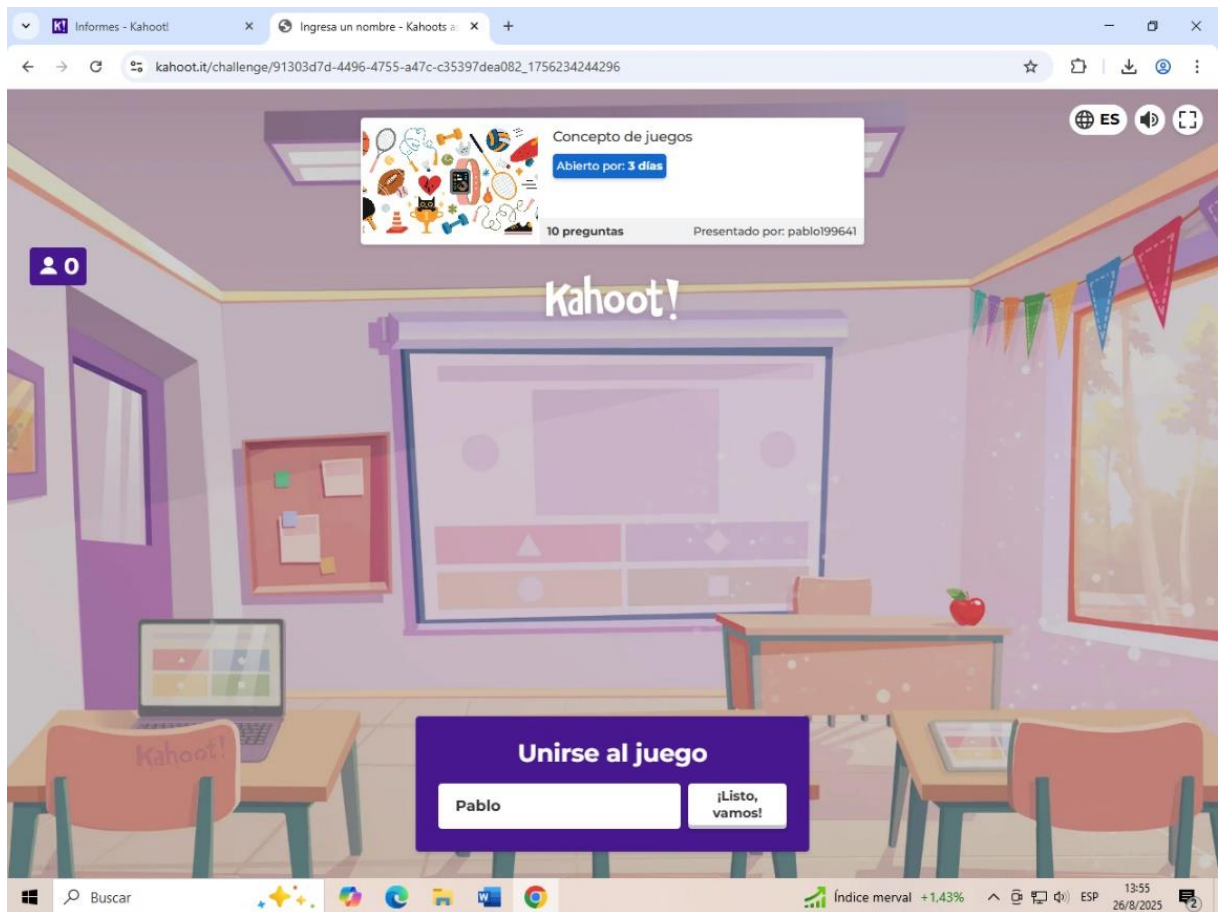
Informes avanzados

Preguntas difíciles (0) ? Necesito ayuda (0) ? Sin terminar (0) ?

Anexo 2 Compartir enlace a los estudiantes

Fuente: Kahoot

Autor: Pablo Hernández



Anexo 3 Vista del estudiante

Fuente: Kahoot

Autor: Pablo Hernández

¿Qué es un juego popular?



28



▲ Un juego inventado en la escuela

◆ Un juego creado por un profesor

● Un juego que se juega solo en línea

■ Un juego practicado en la comunidad y transmitido por tradición

Anexo 4 Vista del estudiante

Fuente: Kahoot

Autor: Pablo Hernández

Semana 2 – Wordwall

<https://wordwall.net/es/resource/96448462>



Anexo 5 Ruleta de preguntas de juegos tradicionales

Fuente: wordwall

Autor: Pablo Hernández

Semana 3 – Wordwall

<https://wayground.com/join?gc=033285>

The screenshot shows a web browser window displaying a quiz on Wayground. The browser address bar shows the URL: `wayground.com/admin/quiz/68ae15131d7619d6add5867`. The page title is "Cooperación en Juegos". The quiz is categorized as "Evaluación" by "Pablo Hernández" for "Physical Ed" in "Séptimo grado" with "1 jugadas" and a difficulty level of "Fácil".

On the left, there is a sidebar with navigation icons and a "Mejora tu actividad" (Improve your activity) section. This section includes options like "Acciones de IA" (AI Actions) with sub-options: "Añadir preguntas similares" (Add similar questions), "Traducir cuestionario" (Translate questionnaire), "Generar flashcards" (Generate flashcards), and "Mas opciones" (More options). A note indicates "Al limit 0/10 per month" (Limit 0/10 per month).

The main content area displays "10 preguntas" (10 questions) and a "Mostrar respuestas" (Show answers) toggle. The first question is a multiple-choice question: "¿Qué significa cooperar en un juego?" (What does cooperating in a game mean?). The options are: "Hacer trampa" (Cheating), "Trabajar juntos para lograr un objetivo común" (Working together to achieve a common goal), "Jugar solo" (Playing alone), and "Ganar a toda costa" (Winning at all costs). The second option is selected.

The second question is also a multiple-choice question: "¿Cuál de estos es un ejemplo de cooperación en un juego?" (Which of these is an example of cooperation in a game?). The options are: "Pasarse la pelota a un compañero" (Passing the ball to a teammate), "Guardarse la pelota para uno mismo" (Keeping the ball for oneself), "No seguir las reglas" (Not following the rules), and "Jugar en silencio" (Playing in silence). The first option is selected.

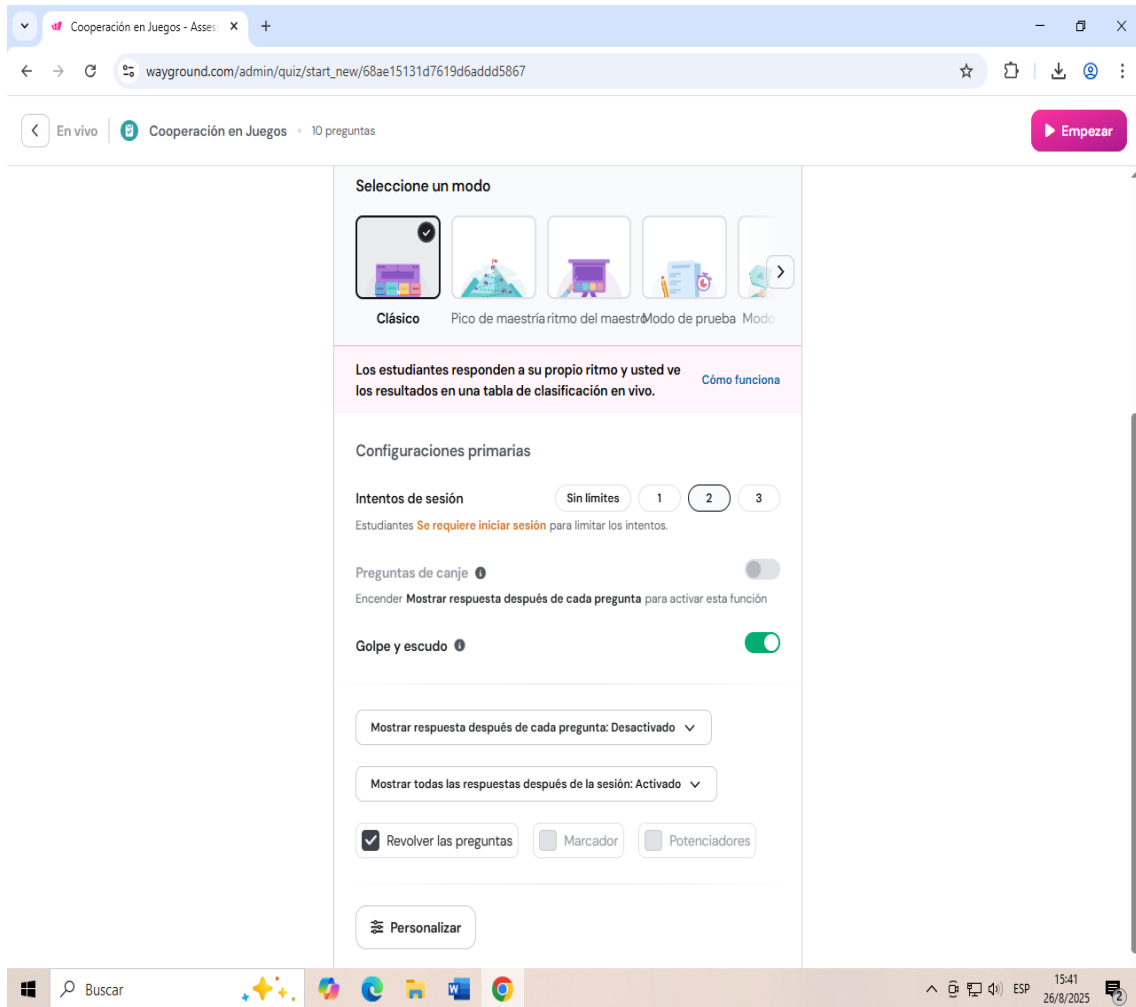
The third question is partially visible at the bottom of the screen.

The Windows taskbar at the bottom shows the system tray with the date "26/8/2025" and time "15:39".

Anexo 6: Selección de preguntas

Fuente: wordwall

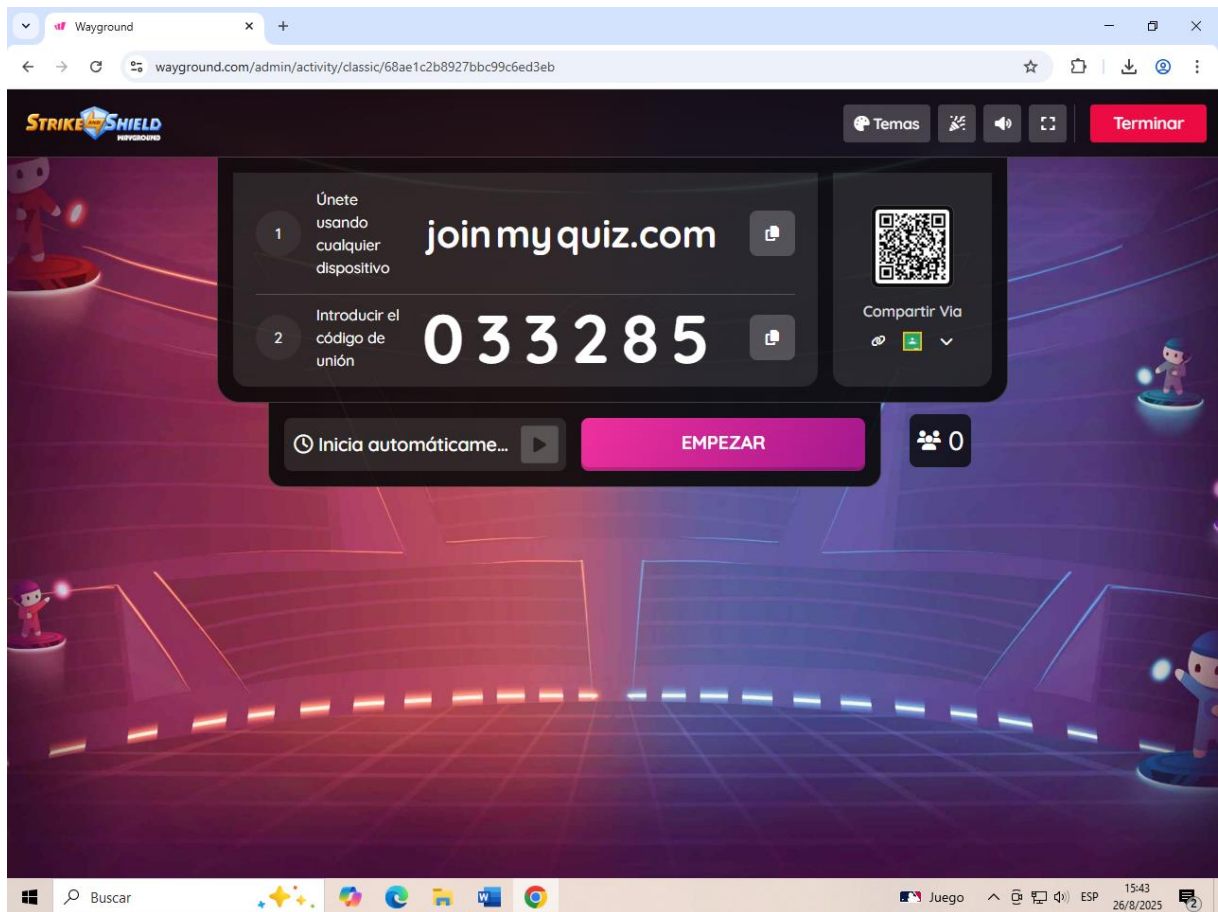
Autor: Pablo Hernández



Anexo 7: Selección de reglas y modalidad de juego

Fuente: wordwall

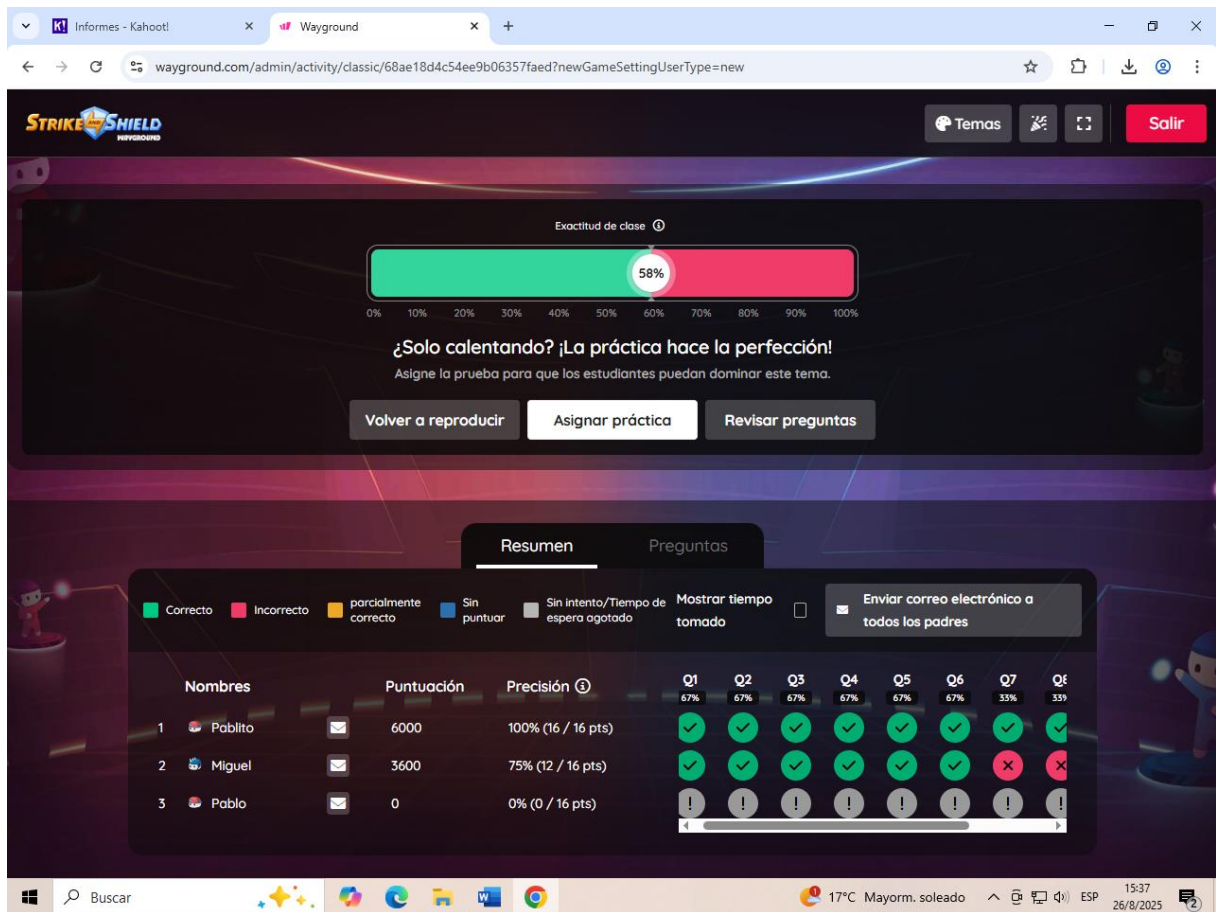
Autor: Pablo Hernández



Anexo 8: Envío de link de evaluación a los estudiantes

Fuente: wordwall

Autor: Pablo Hernández



Anexo 9: Resultados de competencia de conocimientos

Fuente: wordwall

Autor: Pablo Hernández

Semana 4 – Genially

<https://view.genially.com/68ae1ecc16483e109bf80633/interactive-content-reglas-basicas-y-seguridad-en-juegos>

Panel - Genially

Editor | Reglas básicas y seguridad

app.genially.com/teams/68ae1d1690feeff62e8b8e19/spaces/68ae1d1690feeff62e8b8e47/dashboard?from=editor_logo

genially Education

Buscar entre tus creaciones

Invitar al equipo

-50% Genius

Pablo Hernández

Crear genially

Plantillas

Comunidad new

Actividad

Kit de marca

Configuración

Mi espacio

Compartido conmi...

+ CREAR ESPACIO

Papelera

Mi espacio

Pablo Hernández, este es tu espacio individual

-50% en plan Genius ¡Desbloquea funciones!

Conseguir -50%

Carpetas

Crear carpeta

Creaciones

Crear genially

Reglas básicas de los juegos

Compromiso del grupo

Reglas básicas de los juegos

Pautas de seguridad

Rol del docente en el juego

Valores al jugar

Opciones

Reglas básicas y seguridad en juegos.

Infografía vertical - 26/8/2025

Genially sin título

Personalizado - 26/8/2025

BORRADOR

Anexo 10: Creación de infografía interactiva

Fuente: Genially

Autor: Pablo Hernández

Panel - Genially x Editor | Reglas básicas y seguridad x Reglas básicas y seguridad en j x +

https://view.genially.com/68ae1ecc16483e109bf80633/interactive-content-reglas-basicas-y-seguridad-en-juegos

La infografía, titulada "Jugar con seguridad es jugar mejor", está diseñada sobre un fondo que imita la textura de un campo de fútbol. El título principal está en la parte superior. El contenido se organiza en un círculo central rodeado por diez temas, cada uno con un icono representativo: "Reglas básicas de los juegos" (icono de un dado), "Pautas de seguridad" (icono de un escudo), "Valores al jugar" (icono de manos estrechadas), "Tipos de juegos" (icono de un jugador corriendo), "Beneficios de jugar con seguridad" (icono de una estrella), "Acciones que NO se deben hacer" (icono de una prohibición), "Rol del docente en el juego" (icono de un profesor), "Compromiso del grupo" (icono de un grupo de personas), "Reglas básicas de los juegos" (icono de un dado) y "Pautas de seguridad" (icono de un escudo). En la parte inferior de la infografía, se encuentra el logo de Genially y un botón que dice "Empieza gratis".

¿Quieres crear contenidos interactivos? ¡Es fácil con Genially! [Empieza gratis](#)

Buscar Juego 16:52 26/8/2025

Anexo 11: Presentación de infografía interactiva

Fuente: Genially

Autor: Pablo Hernández

Panel - Genially

Editor | Reglas básicas y seguridad en juegos

Reglas básicas y seguridad en juegos

view.genially.com/68ae1ecc16483e109bf80633/interactive-content-reglas-basicas-y-seguridad-en-juegos

JUGAR CON SEGURIDAD
ES JUGAR MEJOR

- Revisar el espacio de juego.
- Usar ropa y calzado adecuados.
- Detener el juego si alguien se lastima.

Powered by genially EDUCATION

¿Quieres crear contenidos interactivos? ¡Es fácil con Genially! [Empieza gratis](#)

Buscar

Juego

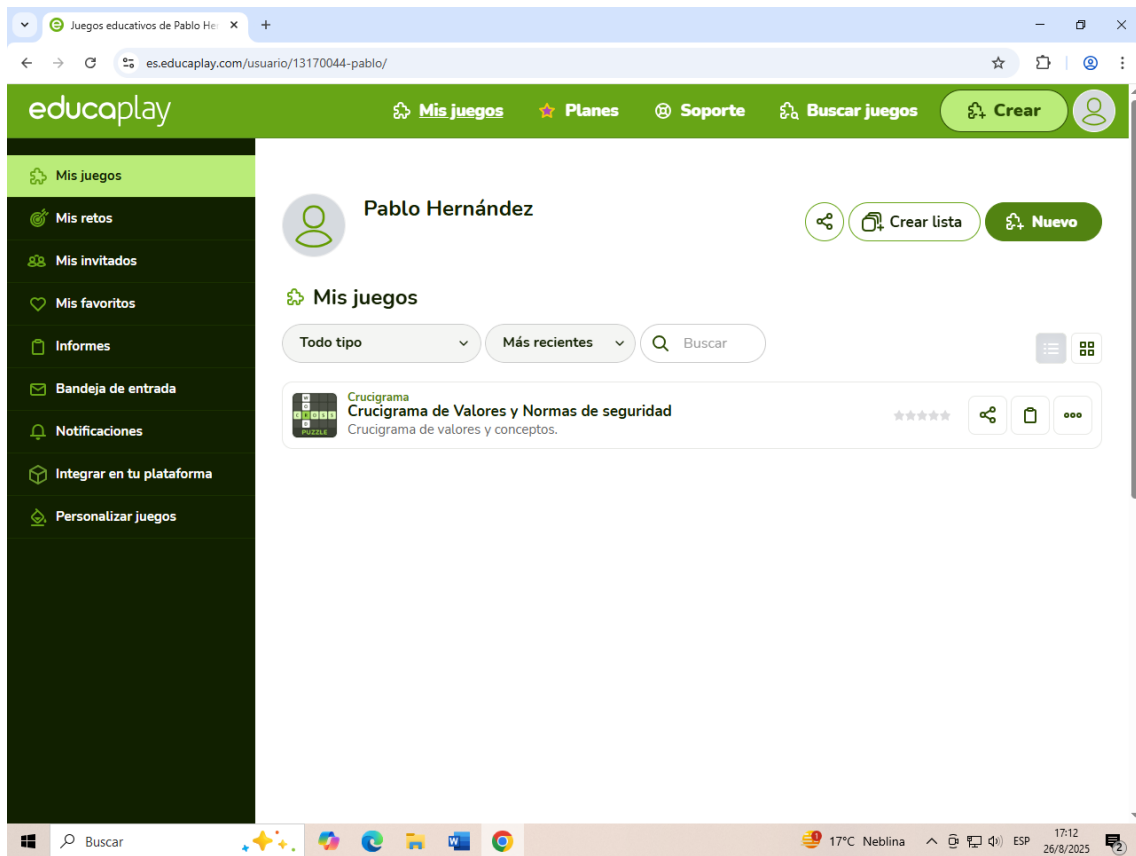
16:53
26/8/2025

Anexo 12: Presentación de cada bloque de la infografía interactiva

Fuente: Genially
Autor: Pablo Hernández

Semana 5 – Educaplay

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25073661-crucigrama_de_valores.html



Anexo 13: Creación de crucigrama interactivo

Fuente: Educaplay

Autor: Pablo Hernández

Editor de recursos educativos: C x +

es.educaplay.com/editor-de-recursos/25073661/

educaplay

Mis juegos Planes Soporte Buscar juegos Crear

Generar

1 Crucigrama

Índice de calidad
Tu actividad está publicada y aparece en el buscador

95%

Palabras

1- RESPETO

Definición

Consideración y valoración hacia personas o normas.

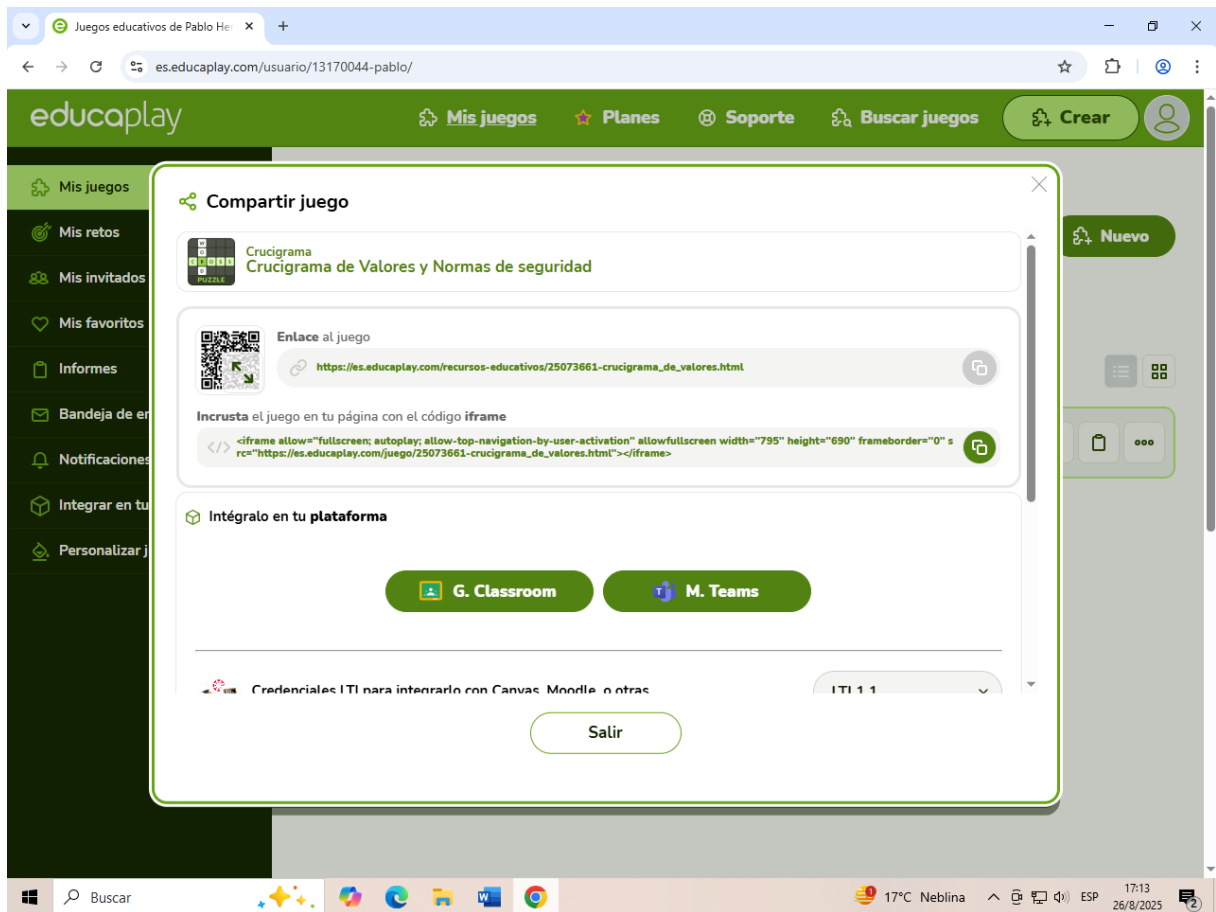
199

17°C Neblina 17:11 26/8/2025

Anexo 14: Selección de palabras y definiciones

Fuente: Educaplay

Autor: Pablo Hernández

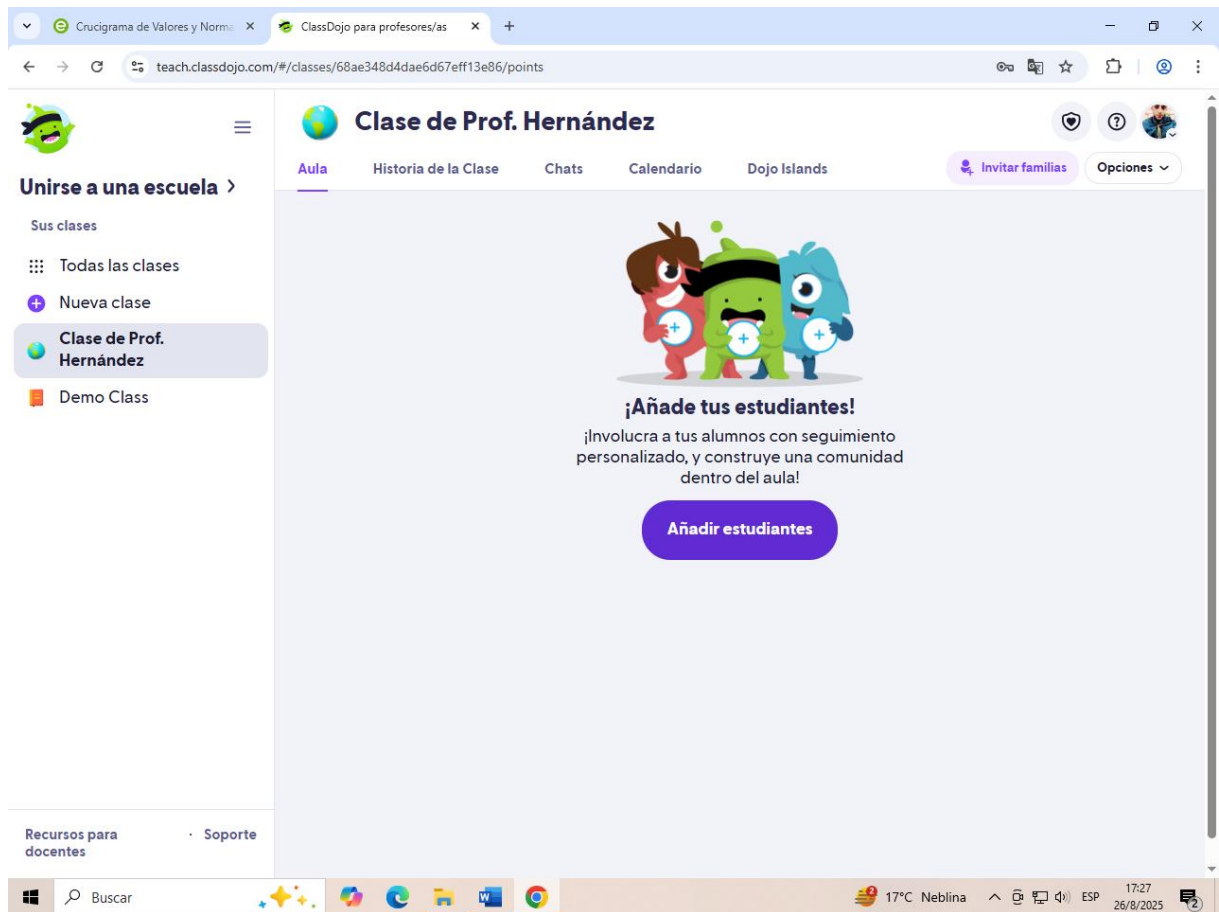


Anexo 15: Envío de actividad hacia los estudiantes

Fuente: Educaplay

Autor: Pablo Hernández

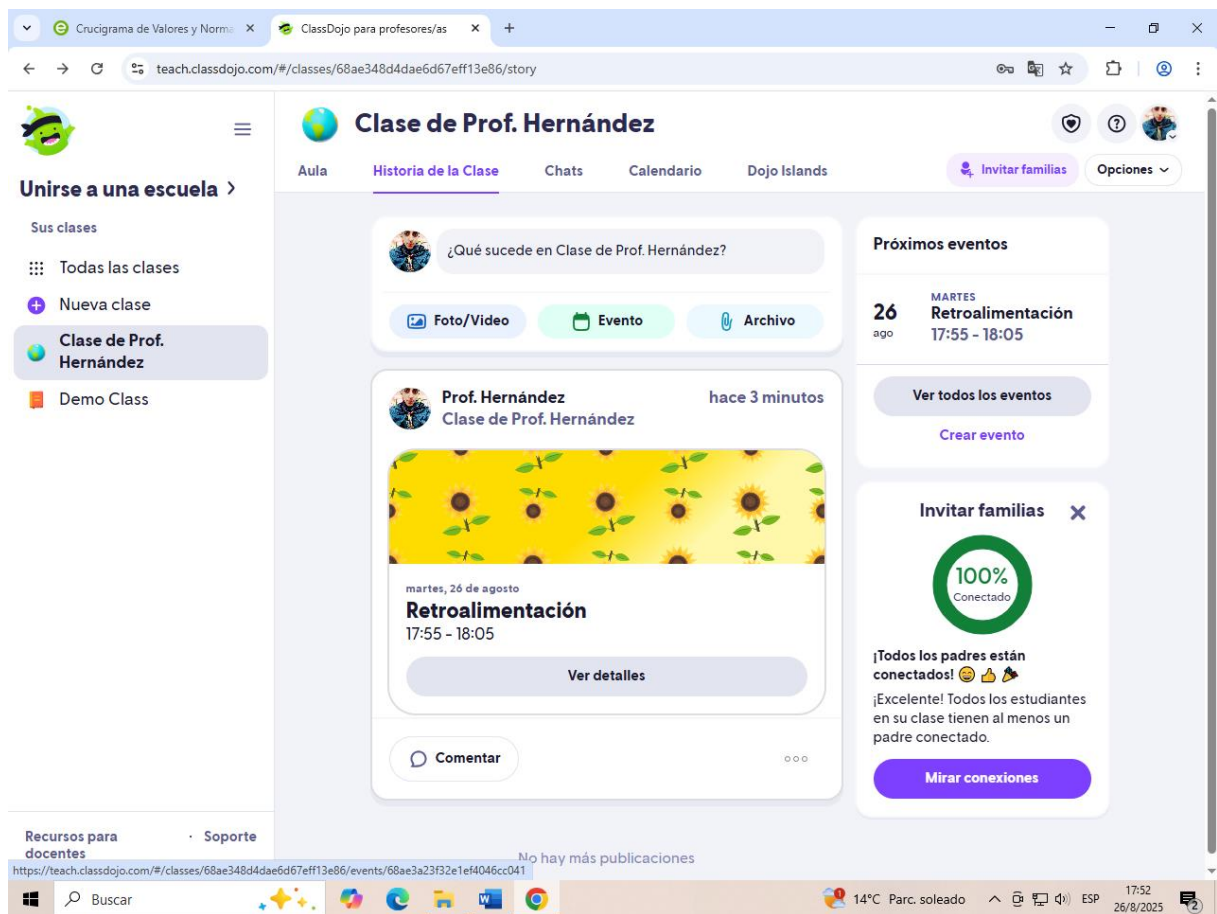
Semana 6 – Clasdojo



Anexo 16: Creación de aula

Fuente: Classdojo

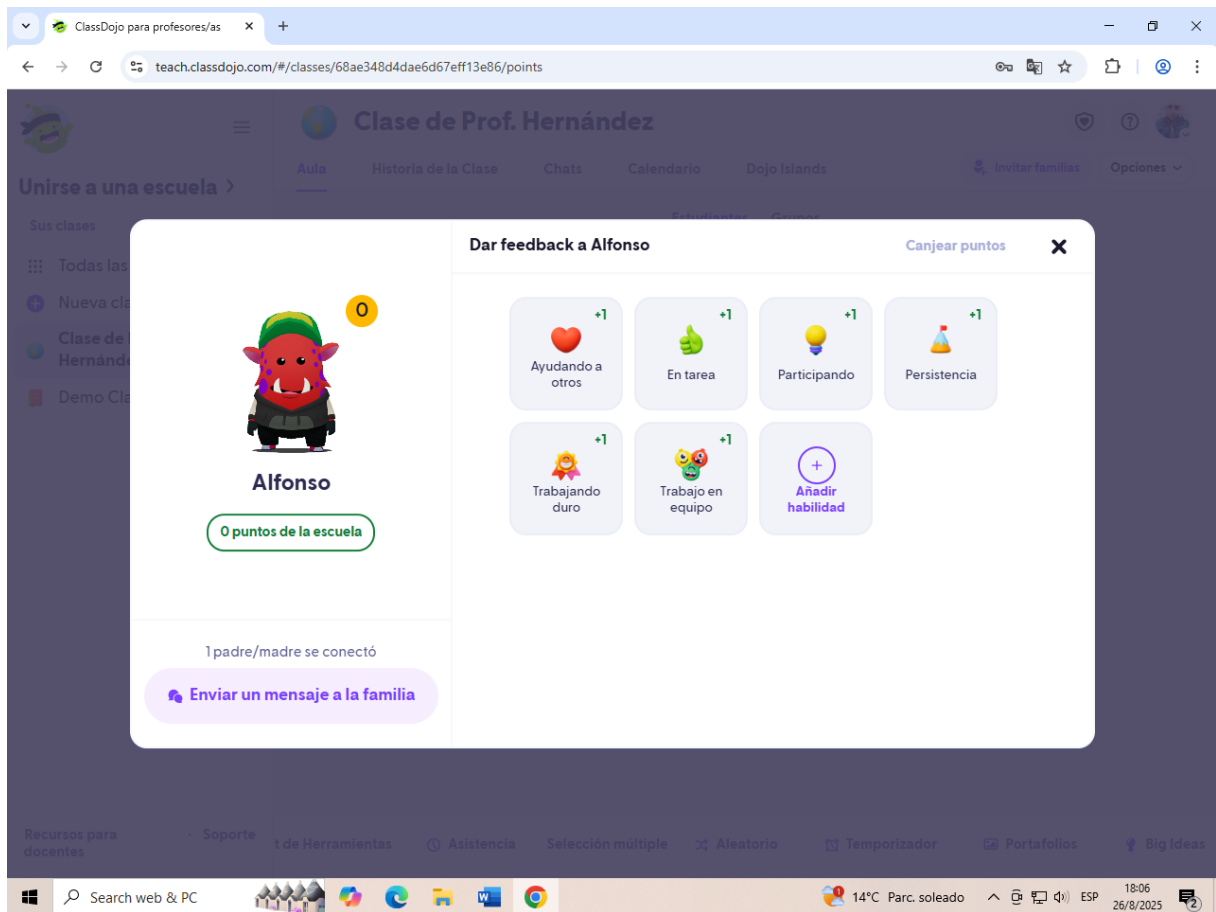
Autor: Pablo Hernández



Anexo 17: Envío de actividades a estudiantes

Fuente: Classdojo

Autor: Pablo Hernández



Anexo 18: Asignación de puntos y recompensas a los estudiantes

Fuente: Classdojo

Autor: Pablo Hernández

Anexo 19: Encuesta a docentes

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

OBJETIVO: Recabar información sobre la “Gamificación en el aprendizaje teórico de Educación Física en los estudiantes de 7°EGB de la Escuela de Educación Básica Roberto Cruz”.

INSTRUCCIONES: Estimado Sr. /Srta. Docente, solicito de la manera más comedida se digne contestar con la mayor sinceridad posible las siguientes preguntas formuladas, que serán tratadas con absoluta reserva, la veracidad de las mismas serán el éxito de la investigación. Cabe mencionar que la información solo se utilizará para fines académicos.

- Lea detenidamente cada pregunta.
- Seleccione la respuesta acorde a su criterio.

DATOS INFORMATIVOS

Edad Sexo: Masculino Femenino

Totalmente en desacuerdo	Desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

1. ENSEÑANZA TEÓRICA EN EDUCACIÓN FÍSICA

- 1.1 La enseñanza teórica en Educación Física es importante para la formación integral de los estudiantes.
- 1.2 En mis clases de Educación Física incluyo contenidos teóricos además de los prácticos.
- 1.3 Los estudiantes suelen mostrar poco interés en las clases teóricas.
- 1.4 Las clases teóricas de Educación Física deben ser más dinámicas y participativas.

1.5 La falta de recursos o metodologías limita el desarrollo de clases teóricas atractivas.

2. PERCEPCIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

2.1 Considero que la gamificación es una estrategia innovadora en el ámbito educativo.

2.2 La gamificación puede mejorar el aprendizaje teórico en Educación Física.

2.3 El uso de elementos lúdicos (puntos, retos, recompensas) motiva a los estudiantes.

2.4 Me gustaría implementar estrategias gamificadas en mis clases.

2.5 He utilizado alguna vez la gamificación para enseñar contenidos en Educación Física.

3. FORMACIÓN Y DISPOSICIÓN DOCENTE

3.1 Me siento preparado para aplicar estrategias de gamificación en el aula.

3.2 La formación docente debería incluir metodologías activas como la gamificación.

3.3 Considero necesario renovar las metodologías tradicionales que se usan en Educación Física.

“Gracias por su colaboración”

Anexo 20: Encuesta a estudiantes

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Aprendizaje, Lenguas y Comunicación

OBJETIVO: Recabar información sobre la “Gamificación en el aprendizaje teórico de Educación Física en los estudiantes de 7°EGB de la Escuela de Educación Básica Roberto Cruz”.

INSTRUCCIONES: Estimado Sr. /Srta. solicito de la manera más comedida se digno contestar con la mayor sinceridad posible las siguientes preguntas formuladas, que serán tratadas con absoluta reserva, la veracidad de las mismas serán el éxito de la investigación. Cabe mencionar que la información solo se utilizará para fines académicos.

- Lea detenidamente cada pregunta.
- Seleccione la respuesta acorde a su criterio.

DATOS INFORMATIVOS

Edad Sexo: Masculino Femenino

1. PARTICIPACIÓN EN CLASES TEÓRICAS

- 1.1 El docente de Educación Física imparte clases teóricas en el aula.
- 1.2 Participo cuando el profesor hace preguntas sobre temas teóricos.
- 1.3 Me gusta intervenir en clase cuando el tema es interesante.
- 1.4 Trabajo en grupo cuando el profesor lo solicita.
- 1.5 Me esfuerzo por completar las tareas teóricas de Educación Física.
- 1.6 Me distraigo con facilidad en las clases teóricas.

2. DESEMPEÑO Y APRENDIZAJE

- 2.1 Entiendo bien los temas teóricos que se explican en Educación Física.
- 2.2 Recuerdo los conceptos que hemos visto en clases teóricas.
- 2.3 Siento que las clases teóricas me ayudan a aprender cosas útiles sobre el cuerpo y la salud.
- 2.4 Me gustaría que las clases fueran más fáciles de entender.

3. APERTURA A LA GAMIFICACIÓN

- 3.1 Me gustaría que las clases incluyan juegos o competencias para aprender teoría.
- 3.2 Me interesa aprender mediante retos, trivias, puntos o recompensas.
- 3.3 Aprendería mejor si las clases teóricas fueran como un juego con niveles o misiones.

Gracias por su colaboración