



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para
la obtención del título de:
Magister en Innovación en Educación

**Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de
aprendizaje para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal.**

AUTOR:

GRACE CRISTINA ALBUJADÁVILA

DIRECTOR

DR. PABLO DEL VAL MARTÍN

Quito, febrero 2021

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Yo, GRACE CRISTINA ALBUJA DÁVILA, C.I. 1710780741 autor(a) del trabajo de graduación intitulado: **"Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal."**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** 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 de autor.

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

Quito, 24 febrero de 2021



Grace Cristina Albuja Dávila
C.I. 1710780741

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director - Tutor del Trabajo de Posgrado Titulado “*Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal.*”, presentado por la maestrante GRACE CRISTINA ALBUJA DÁVILA, titular de la Cédula de Identidad N° 1710780741, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos 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 24 días del mes de febrero de 2021.

Pablo del Val Martín

PhD(c)PABLO DEL VAL MARTÍN

C.I. 1756442131

pdelvalmartin@gmail.com

+ 34 657 37 48 02

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis documental de Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: “4% de este documento se compone de texto más o menos similar al contenido de 29 fuente(s) considerada(s) como la(s) más pertinente(s)”.

ANÁLISIS DE SIMILITUD

21/1/2021

Turnitin

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 21-ene.-2021 11:02 -05

Identificador: 1491501146

Número de palabras: 18814

Entregado: 1

TESIS CRISTINA ALBUJA 2 Por Cristina Albuja

Índice de similitud	Similitud según fuente
4%	Internet Sources: 4%
	Publicaciones: 1%
	Trabajos del estudiante: 1%

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Grace Cristina Albuja Dávila, titular de la Cédula de Identidad No. 1710780741. Declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la Facultad de Ciencias de la Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales.

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

En la ciudad de Quito, a los 24 días del mes de febrero de 2021



GRACE CRISTINA ALBUJA DÁVILA.

CI: 1710780741

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
1.1. TEMA – TÍTULO.....	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	5
1.3.1. Objetivo General	5
1.3.2. Objetivos Específicos.....	5
1.4. JUSTIFICACIÓN	5
2. MARCO TEÓRICO:	7
2.1. ANTECEDENTES	7
2.2. GAMIFICACIÓN	9
2.2.1. ¿Qué es el juego?	9
2.2.2. Origen histórico de la gamificación	11
2.2.3. Fundamentos teóricos de la gamificación	15
.....	17
2.3. Tipos de gamificación	17
2.3.1. Categorías o tipos de Gamificación	17
2.3.2. Algunas claves para gamificar	18
2.4. Gamificación (aplicaciones)	20
2.5. Gamificación “social” (técnicas)	21
2.6. Aplicando gamificación en la escuela.....	21
2.7. INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL	24
2.7.1. Las inteligencias múltiples.....	24
2.7.2. La inteligencia kinestésica corporal	29
Bases de la investigación de la inteligencia kinestésica corporal	31
2.8. Actividades de la gamificación que se pueden aplicar en la inteligencia Kinestésica corporal	34
3. MARCO METODOLÓGICO.....	38
3.1. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	38
3.1.1. Investigación de campo.....	38
3.1.2. Investigación descriptiva.....	38
3.2. MÉTODO.....	39
3.2.1. Método analítico	39
3.2.2. Método interpretativo.....	39

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	40
3.3.1. Encuesta	40
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	40
3.4.1. Población.....	40
3.4.2. Muestra.....	40
4. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	41
4.1. PRESENTACIÓN.....	41
4.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS	42
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
5.1. CONCLUSIONES	61
5.2. RECOMENDACIONES.....	62
6. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	64
6.1. FUNDAMENTACIÓN.....	64
6.2. DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	64
6.3. JUSTIFICACIÓN	64
6.4. OBJETIVOS	65
6.4.1. Objetivo general	65
6.4.2. Objetivos específicos.....	65
6.5. TEMPORIZACIÓN DE LA PROPUESTA	66
6.6. ACTIVIDADES.....	68
7. BIBLIOGRAFÍA:	74
8. ANEXOS:.....	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pirámide de Elementos de Gamificación	21
Figura 2 Clasificar sistemas gamificados	23
Figura 3 Inteligencias Múltiples	26
Figura 4 Juegos y habilidades operatorias	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Representación gráfica de la edad de la población encuestada.	42
Gráfico 2. C. Representación gráfica del nivel de educación de la población encuestada.	43
Gráfico 3. Representación gráfica de la importancia del juego en el aprendizaje.	44
Gráfico 4. Representación gráfica de la importancia de las dinámicas de juego.	45
Gráfico 5. Representación gráfica de lo que conocen de la gamificación.	46
Gráfico 6. Ejemplos de experiencias con gamificación.	47
Gráfico 7. Representación gráfica de lo que saben de la inteligencia kinestésica.	51
Gráfico 8. Representación gráfica del juego como una técnica de aprendizaje lúdico en el aula.	54
Gráfico 9. Representación gráfica de la cuántos decentes encuestados les interesa saber sobre la técnica de gamificación para trabajar en el aula	56
Gráfico 10. Beneficios de una guía metodológica en la labor docente.	57

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1. Distribución de estrategias por Parcial.	67
--	----

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO
HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL.**

Autor:

GRACE CRISTINA ALBUJA DÁVILA

Director -Tutor:

PhD(c)PABLO DEL VAL MARTÍN

Fecha:

Diciembre, 2020

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo poner en conocimiento de los docentes una guía metodológica basada en la gamificación como herramienta de desarrollo de la actividad física para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal, en los estudiantes de varios niveles de educación. El estudio incluye a varios maestros de la ciudad de Quito de diversas instituciones educativas, y es principalmente aplicado en la U. E. FF. AA. Colegio Militar “Eloy Alfaro”. El trabajo está basado en los estudios de varios autores que han trabajado con el uso de gamificación dentro y fuera del aula. Incluye entre otros, el estudio realizado por Howard Gardner sobre las inteligencias múltiples para maestros y maestras de nivel Inicial y Preparatorio. La investigación fue realizada con base proyectiva, plasmando el objetivo general de desarrollo de una propuesta metodológica. Se aplicó una encuesta a 50 docentes, identificando fortalezas y debilidades en la aplicación y conocimiento de la gamificación. Como conclusión, se recomienda el uso de esta guía metodológica y su aplicación para el fortalecimiento de la Inteligencia Kinestésica para estudiantes de todo nivel.

Es importante considerar que, aprender jugando es una forma motivadora de enseñanza, ya que el juego acompaña los aprendizajes de las personas de forma consciente e inconsciente desde la primera infancia, como un método de experimentación y descubrimiento.

Palabras clave: Gamificación, Inteligencia kinestésica, Guía metodológica.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**“METHODOLOGICAL GUIDE FOR THE USE OF GAMIFICATION AS
A LEARNING TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF BODY
KINESTHETIC INTELLIGENCE.”**

Author:

GRACE CRISTINA ALBUJA DÁVILA

Director - Counselor:

PhD(c) PABLO DEL VAL MARTÍN

Date:

Diciembre, 2020

ABSTRACT

This research aims to share with the teachers a methodologic guide based on gamification as a tool to develop physical activities to improve kinesthetics-physical intelligence in students from different education levels. This study includes teachers from different schools and high-schools in Quito, specifically in the “Eloy Alfaro” Military High-School. This document is based in studies from several authors, who have worked with gamification inside and outside the classroom. This includes, among others, the study made by Howard Gardner about multiple intelligences for teachers in initial and preparatory levels. This research was completed with a projective base, as key to present the general objective: developing a methodologic proposal. A survey was applied to fifty teachers, in order to identify their strengths and weaknesses in the knowledge and application of gamification. As a conclusion, the use of this guide is recommended in order to strengthen the kinesthetics intelligence of students in all levels. It is important to consider that learning while playing in a motivating way of teaching, as the game comes along the learning process of every person, consciously or unconsciously, from the early childhood, as a method of experimentation and discovery.

Key words: Gamification, kinesthetics intelligence, methodologic guide.

INTRODUCCIÓN

La educación es muy importante para la formación del futuro por esto es necesario que los profesores cuenten con instrumentos de apoyo para el manejo apropiado del grupo motivándolos a aprehender. Con auténtica y consciente responsabilidad que implica la noble tarea de educar surge la necesidad de utilizar técnicas metodológicas que permitan una mayor comunicación entre el alumno y el maestro facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Educar no es simplemente transmitir conocimientos, debemos fortalecer la inteligencia emocional del educando procurando su adaptación emocional para superar limitaciones y afirmar su autoestima, si el caso lo requiere. Los niños deber ser capaces de exponer sus dudas y miedos. El uso de la gamificación ha estado presente en el trabajo diario del maestro, ha estado vigente por varios años sin darse a conocer este nombre que proviene de la palabra GAME en inglés que significa JUEGO del cual nace todo lo concerniente a trabajar empleando el juego en el aprendizaje, se lo acepto y comprendió luego de conocer los beneficios de su uso gracias al estudio de varios investigadores.

La gamificación y el juego en sí es investigado por varios educadores dándonos a conocer varios conceptos como “la gamificación como estrategia didáctica, integra aspectos de la dinámica del juego en contextos no lúdicos que ayuden a potenciar la motivación de los estudiantes, así como otros valores positivos que son usuales en la mayoría de los juegos que se utilizan actualmente para el aprendizaje.” (Ortiz-Colón, 2018)

El trabajo abarca aspectos fundamentales de la comunicación e interacción de profesor – alumno tomando en cuenta la interrelación educativa, este trabajo desea ser un instrumento para el maestro su utilización y enriquecimiento en el proceso de la comunicación ayudando al alumno a que participe en un desarrollo armonioso, integral para que llegue a ser una persona verdadera e integra.

Considerando a la educación la forma más divertida en que las personas podemos aprender podemos recordad lo que nos dice (Castillo, 2014): “el estudio del juego y sus implicaciones culturales y sociales fue uno de los principales temas tratados por Huizinga (1949), quien nos presenta el concepto de Homo ludens (el hombre que juega) como una dimensión adicional al ser humano”. (p. 127)

La teoría de las Inteligencias Múltiples de Garner sobre el desarrollo cognitivo y la cognición, considera que los agentes epistémicos no pueden conocer sino sólo aquello que sus estructuras cognitivas les permiten conocer sino aquello que sus estructuras les permiten

construir. “Para Campbell et al. (2000), la inteligencia kinestésica, “le permite al individuo manipular los objetos y perfeccionar las habilidades físicas” (p. 12). Tiene que ver con la habilidad para utilizar el cuerpo como forma de expresión y comunicación.”

El conocimiento de esta Inteligencia es muy importante en el trabajo docente puesto que, los estudiantes necesitan realizar actividades en las que se debe involucrar al estudiante con las actividades físicas con las cuales se aprende de mejor manera.

Estrategias para estimular la inteligencia físico-cinestésica Walkman propone actividades que impliquen movimientos físicos, como: dramatizaciones, mímica, charadas, bailes y deportes. Asimismo, deben brindarse oportunidades para que los estudiantes manipulen y toquen objetos. Para ellos, el trabajo con la pintura, la arcilla y la construcción, es de vital importancia. El o la docente ha de planear excursiones a parques, museos de arte, al ballet y visitar exposiciones de artesanías. (Paniagua, K. L., & Vega, M. U. 2008.p. 140)

El trabajo de investigación se encuentra organizado con los temas antes mencionados y su aplicación en la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar “Eloy Alfaro de la ciudad de Quito.

En el primer capítulo se realiza el planteamiento del problema donde se da a conocer la problemática que se presenta en el trabajo que realiza el maestro dentro de las instituciones educativas y donde se aplicará el objeto de estudio. También se plantean las interrogantes fundamentales de la investigación, así como el objetivo general, los objetivos específicos y la justificación.

En el segundo capítulo se realiza la formulación teórica constituida por los antecedentes de la investigación, en el que se incluyen estudios previos que ofrecieron una visión más amplia sobre el tema de estudio. De igual forma se realizó una revisión detallada y sistemática de las teorías planteadas por autores especializados en el tema.

En el tercer capítulo se explica sobre el Marco Metodológico conformado por el diseño y tipo de investigación, la temporalidad, amplitud de foco, población, técnicas e instrumentos de recolección de información y cuadro de operacionalización de variables.

El capítulo cuatro correspondiente a la Presentación y Análisis de los resultados en función de la aplicación del cuestionario el mismo que fue elaborado en base a los indicadores del cuadro de variables y su posterior análisis estadístico.

En el capítulo cinco se presenta la propuesta didáctica, conclusiones y recomendaciones finales.

Para finalizar, se colocan las referencias bibliográficas que sustentan el estudio y los anexos.

CAPÍTULO I

1.1. TEMA – TÍTULO

Guía metodológica para el uso de la gamificación como herramienta para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente trabajo de investigación indagará sobre la gamificación como una forma de desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal en virtud de que “gamificar es una actividad que no solo significa jugar. Puede que en muchos casos no represente ni tan siquiera diversión. La actividad gamificada continúa siendo una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas particularidades de diseño de acuerdo con pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar” (Foncubierta & Rodríguez, 2014, p. 1).

De acuerdo a mi labor docente y la experiencia obtenida podemos decir de forma empírica que los niños tienen dificultades para desarrollar la destreza motora que está asociada a la inteligencia kinestésica corporal, esto se evidencia en las actividades físicas diarias que realizan en los periodos fuera del aula por diferentes razones, los docentes no buscan mecanismos de interés para ayudar al desarrollo de la misma, los padres de familia en casa en ocasiones no ayudan a sus hijos en trabajos o ejercicios físicos sino que los niños se mantienen sedentarios, los estudiantes pueden desarrollar habilidades que por la situación en la que se vive en las familias con los padres trabajando todo el tiempo los estudiantes no pueden realizar dichas actividades de manera favorable.

En este sentido, se abordará la relación que podría haber entre esta metodología de aprendizaje y la inteligencia kinestésica corporal en los estudiantes de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar “Eloy Alfaro, que posee estudiantes desde edad temprana, y, desde esta relación se intentará identificar el juego como una forma de aprender mediante el análisis de su importancia en el desarrollo de la inteligencia kinestésica. El principal problema de la educación radica en que seguimos manteniendo una política educativa basada en la forma de enseñar más que en el qué enseñar, es decir, el problema no es de forma, es de fondo. Al estudiante hay que dotarle de herramientas para que acceda a cualquier tipo de información, y pueda transformarla en conocimiento. Entonces, la gamificación puede ser vista como un medio para motivarlos a obtener aprendizajes significativos.

La experiencia de gamificación ExpandEF (Educación Física Expandida), que aquí se expone, se desarrolló con la intención de cumplir una doble función: por un lado, alcanzar los objetivos de la materia y competencias claves en Educación Física; y, por otro, potenciar el desarrollo de la competencia digital de manera específica, mediante el desarrollo de las áreas de seguridad, búsqueda de información, comunicación, sociabilización, resolución de problemas, creación y difusión de contenidos digitales, entre otros, para propiciar la transferencia hacia una vida activa y saludable. (González et al., 2018, p. 344) (González et al., 2018, p. 344)

Por lo antes expuesto en mi investigación resolveré las siguientes interrogantes:

¿Cuál es la situación actual referida a los procesos de enseñanza a través del uso de la gamificación en la inteligencia kinestésica motora en niños de básica media de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar Eloy Alfaro durante el año lectivo 2019 – 2020?

¿Cuáles son las características de las estrategias lúdicas que utilizan los docentes en el desarrollo de la inteligencia kinestésica motora en niños de básica media de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar Eloy Alfaro durante el año lectivo 2019 – 2020?

¿Cómo estaría configurada una guía metodológica dirigida a docentes para desarrollar la inteligencia kinestésica motora con el empleo de gamificación en niños básica media de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar Eloy Alfaro durante el año lectivo 2019 – 2020?

1.3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo General

Diseñar una guía metodológica basada en la gamificación para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal.

1.3.2. Objetivos Específicos

- a) Identificar la situación actual referida a los procesos de enseñanza a través del uso de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal.
- b) Describir las características de las estrategias lúdicas que utilizan los docentes en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal.
- c) Configurar una guía didáctica para trabajar el área de Cultura Física con el empleo de gamificación.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Las exigencias del mundo actual obligan a mejorar la educación haciendo del individuo el principal sujeto de la misma, lamentablemente muchos maestros se han quedado rezagados en el paradigma conductista que hace al alumno simplemente un receptor de conocimientos. (Sarmiento Santana et al., 2007, p. 89)(Sarmiento Santana et al., 2007, p. 89) Por tal razón se propone una guía metodológica considerando que:

“la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado” (Llorens-Largo et al., 2016, p. 25).

Esta teoría va de la mano con las diversas inteligencias planteadas por Howard Gardner en su estudio de las inteligencias múltiples, donde indica que “la inteligencia trata más bien de la capacidad de: 1) resolver problemas y 2) crear productos en un entorno rico en contextos y naturalista” (Armstrong, 2017, p.18), es decir, enfocan la atención de la educación en el desarrollo del estudiante y sus capacidades en el trabajo de aula y fuera de ella partiendo del juego, una actividad por naturaleza innata en el ser humano .

En la actualidad la educación está enmarcada en un proceso de transición del modelo tradicional, basado en la memoria mecánica, hacia un modelo innovador que integre la formación del alumno en los aspectos: académico, de destrezas, afectivo y que incida en el desarrollo potencial de sus capacidades de abstracción.

Hay varios elementos claves de los juegos que se aplican bajo la lógica de la gamificación:

- El jugador es voluntario: alguien obligado a jugar no juega
- El jugador pretende aprender o resolver un problema
- El jugador se mueve en un balance entre estructura y libertad (explorar). (Gené, 2015, p. 5)

La educación es clave para la formación y el futuro de los niños/as, por esto es necesario que los profesores cuenten con un instrumento de apoyo para el manejo apropiado del grupo por lo cual la elaboración de esta guía metodológica ayudará al docente a trabajar con los estudiantes motivándolos a aprender. Con la auténtica y consciente responsabilidad que implica la noble tarea de educar surge la necesidad de utilizar técnicas metodológicas como la gamificación, en la cual se basa esta investigación para fortalecer en especial la inteligencia kinestésica corporal que es “la inteligencia que incluye habilidades físicas específicas, como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas, táctiles y apticas” (Armstrong, 2017, p. 19).

Debido a la falta de aplicación de estrategias motivadoras y participativas, en el proceso de enseñanza – aprendizaje los alumnos muestran desinterés, por aprender. No basta con saber lo que se quiere enseñar; también es imprescindible tomar en cuenta lo que el estudiante siente necesario aprender y cómo se desarrolla humanamente en el acto creador del aprendizaje. Los conocimientos que se ofrecen en la escuela resultan anémicamente abstractos frente al hambre realista de sus destinatarios. Y por ello se fracasa menos al aprender en la vida que en la escuela.

Debemos buscar técnicas que desarrollen sus habilidades, destrezas y la inclinación hacia la investigación para que elaboren su propio conocimiento la gamificación nos permite el desarrollo de su aprendizaje, ya que se proporciona al estudiante un aprendizaje significativo, a través del entrenamiento de su inteligencia kinestésica corporal que fortalece, a su vez su desenvolvimiento en su entorno social y familiar.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO:

2.1. ANTECEDENTES

En el repositorio digital de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), y posteriormente en varios libros, artículos, currículo educativo y ley de educación, que se puede encontrar en las diferentes páginas digitales se encontraron varios trabajos de investigación que tienen cierta relación con el tema que se ha propuesto.

En la primera disertación se habla sobre artículos de la Ley Orgánica de Educación de los cuales podemos destacar el Artículo 347 de la Constitución de la República, que establece “que será responsabilidad del Estado: en el numeral 5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo”. (*Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf*, s. f., p. 6) También dentro de la ley podemos referirnos al Capítulo que habla sobre los ámbitos, principios y fines de la educación el cual nos indica en el Art. 2 Principios – literal q: “Motivación.- Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación” (*Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf*, s. f., p. 13) del cual se desprende el querer mejorar la educación apoyando al docente en su trabajo diario con una técnica innovadora como lo es la gamificación y el desarrollo de todas las capacidades de los estudiantes en este caso basado en la Inteligencia Kinestésica Corporal.

Considerando la importancia que tiene la educación en todos los estamentos básicos del aprendizaje consideramos la motivación como uno de los principales aspectos para lo cual se puede tomar dentro de la Ley de Educación el Capítulo Único sobre los Principios y Fines en el Art. 2 literal “q” habla de la “Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación”. (*Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf*, s. f., p. 13)

Se debe considerar también dentro del Currículo que se realizó la Actualización y fortalecimiento en el año 2016 en el cual se consideró a la Cultura Física dentro dichas actualizaciones indicando que, “por este motivo, se abordó un proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, que dio lugar a la nueva propuesta que entraría en vigor en 2009 mediante acuerdo Ministerial Nro. 0611-09 —en el caso del área de Educación Física, la nueva propuesta entraría en vigor en 2012.” (*EGB-Elemental.pdf*, s. f., p. 7)

En la segunda disertación se habla de Gamificación basados en varios autores de los cuales podemos rescatar el concepto del análisis que se da sobre:

Se puede considerar el trabajo realizado por (Contreras et al., 2017) quien indica que “todo docente debe tener en cuenta esta valoración para que tome relevancia en el proceso de desarrollo de las asignaturas gamificadas, ya que la limitación más importante en el proceso de gamificación educativo es sostener en el tiempo el grado de motivación”. (p. 31)

“Cabe señalar que Werbach y Hunter (2012) sostienen que no existe un solo tipo de gamificación, ellos hacen una clasificación basada en dos tipologías:

- (a) Interna: basada en la motivación intragrupo.
- (b) Externa: basada en las relaciones de implicación cliente-empresa.”(Contreras et al., 2017, p. 27)

Se disertará sobre la Inteligencia Kinestésica Corporal investigadas por Garner en la cual dice:

El modelo de Inteligencias Múltiples (IM) descrito por Howard Gardner (1983, 1995) ha constituido una propuesta innovadora, arriesgada y provocativa de la concepción de la inteligencia. Más allá de considerar la inteligencia como un elemento fijo e inmodificable, indisoluble de aptitudes lingüísticas, matemáticas y espaciales, Gardner apuesta por un modelo cognitivo donde participan inteligencias como la musical, la naturalista y la corporal, además de elementos vinculados con el desarrollo emocional, tales como la inteligencia intra e interpersonal. (Molina et al., 2009, p. 5)

2.2. GAMIFICACIÓN

2.2.1. ¿Qué es el juego?

Los juegos han constituido una forma de actividad inherente al ser humano. Antiguamente caracterizaban la cultura propia, que era la educación y la educación representaba la supervivencia. Platón afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados en común por ambos sexos, bajo vigilancia y en jardines infantiles. (Nunes, 2002, p. 13)

Hay varios autores que han respaldado desde sus experiencias esta afirmación, entre ellos se encuentran:

Jean- Jaques Rousseau (1712 - 1778) demostró que el niño tiene varios modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa, es decir, de una experiencia y no de una lección verbal. Igualmente advirtió que sólo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos, instrumentos de la inteligencia y que para poder sacar provecho es necesario que todo el cuerpo que los sustenta sea robusto y sano. Puso igualmente de relieve el interés que siente el niño cuando participa de un proceso que corresponde a su alegría natural.

Pestalozzi (1746 – 1827) por su parte abrió un nuevo rumbo a la educación, pues según él la escuela es una verdadera sociedad, en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

Froebel (1782 –1852). – Quien consideraba que la educación es aquella que proporciona a los niños actividades, auto - expresión y participación social, herramientas que se potencian mediante los juegos.

Dewey (1859 -1952) en cambio considera que la verdadera educación es aquella que provoca en el niño el mejor comportamiento para poder satisfacer sus múltiples necesidades orgánicas e intelectuales – necesidades de saber, de explorar, de observar, de trabajar, de jugar, en suma de vivir - la educación no tiene otro camino que ordenar sus conocimientos partiendo de las necesidades e intereses del niño.

Para otros autores como Claparede y Piaget está bastante claro que la actividad lúdica es la cuna de las actividades intelectuales y sociales superiores, y por ello mismo, es indispensable en la práctica educativa. Cada día que pasa la educación lúdica va ganando nuevas connotaciones y a poco andar, seguirá evolucionando en el sentido del desarrollo y la

estimulación técnica, hacia un sentido más político, transformador y liberador. Por otra parte, Freinet valoriza el juego como una actividad educativa, al definir su práctica relativa al trabajo juego. El niño debe consagrarse con tanto interés y afición como si se tratara de un juego. En tanto que, Paulo Freire afirma que estudiar es un trabajo difícil que exige disciplina intelectual que se logra a través de la práctica, da al trabajo la significación lúdica puesto que nadie se dedicaría a una actividad eminentemente seria, penosa si no tuviera el mínimo de gusto, satisfacción y predisposición para ello.

Si la concepción de educar es el proceso por el cual se comunican las ideas, habilidades y destrezas, hecho que no ocurre a través de los genes, entonces se admite que las personas aprenden en contacto con otras personas, dentro de su entorno ecológico. De ahí que sea posible considerar la continuidad entre lo genético, lo psíquico, lo fisiológico y lo social para conceptualizar la conducta humana, pues se entiende al hombre como un ser bio-psico-social.

El siglo XXI marca el inicio de una nueva era en todos los aspectos sociales de la humanidad, se ha convertido en el siglo del conocimiento, por tanto, ya no se trata de enseñar y evaluar en función de un producto final, sino de formar los hombres y mujeres del nuevo milenio, creadores, críticos y afectivos que se desenvuelvan en un modelo pedagógico humanista y holístico.

“Por medio del juego, el niño explora manifestando sus posibilidades sensomotoras y es desde los inicios de la vida que el niño produce movimientos que generan sensaciones permitiendo que conozca su cuerpo” (Bottini & Agnese, 2000, p.6) para generar procesos de integración psicosomática, de conocimiento y exploración de objetos, lo que propicia la comprensión de las relaciones con el medio ambiente; un adecuado cuidado y atención del adulto es la condición para que dichos Lúdicamente, aquella a la cual los alumnos acuden de manera voluntaria para pasar su tiempo libre y ayudarse mutuamente (Abreu, L; Paolicchi, G; Bosoer E; Martínez Vivot, M. 2015, p. 6)

A partir de esto, se determina que el efecto de la metodología no radica en formalidad, sino en el impacto emocional y social que produce. Por ejemplo, si se lee un libro sobre un tema determinado el “jugador” (estudiante) recibe puntos de lectura, si hace las mejores preguntas de ciencia es asignado como el detective principal. Así, los estudiantes se involucran más en sus responsabilidades dentro de la clase y cambian su posición frente al hecho de alcanzar un mayor nivel de conocimiento (Leblanc en Lee y Hammer, 2011, p.2).

Otra de las investigaciones sobre el juego y su importancia es la que considera al juego como actividad primordial en la constitución subjetiva. Se la considera una actividad libre y creativa que le provee al niño los elementos para ir construyendo su entorno, le permite

expresar fantasías, asimilar la realidad al yo, relacionarse con otros; todo esto permitirá que surjan los procesos de desarrollo del psiquismo. Cuando el niño juega despliega una actividad creadora, que contempla un continuo espacial y temporal, que fundamentalmente no debe implicar sometimiento, obediencia, porque de esta forma carecería de los componentes de espontaneidad y carácter elaborativo. En cada escena lúdica que el niño crea se produce un hallazgo, producto de su gestualidad que en cada ocasión se renueva. El juego es intuitivo y que su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta. (Garvey, 1985, p. 12).

2.2.2. Origen histórico de la gamificación

Con la aparición de varios métodos de aprendizaje se da a conocer la ludificación en relación al juego y a las experiencias que las personas tenemos con respecto a lo lúdico, por esta razón al realizar esta investigación se puede identificar que hay muchas acepciones e información sobre el origen de la gamificación de las cuales se puede rescatar las siguientes:

El término gamificación surge, pues, en un ámbito exógeno o ajeno al educativo. “Aunque el origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, su evolución se desvió hacia otros ámbitos. Concretamente el salto al mundo de la educación parece deberse al profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje”. (Malvido, 2019, p. 1) En nuestros dominios es un concepto cuya naturaleza ya existía, no es algo nuevo ni mágico ni misterioso. Los elementos del juego, y el juego en sí, han estado presentes desde la fundación de la escuela, es decir, desde que el mundo era analógico y en clase había tiza, papel, pegamento y tijeras, si nos remontamos hasta la época medieval se puede decir que los retos en las Juntas medievales los caballeros cabalgaban con sus lanzas combatiendo, para luego ganar reconocimiento, cargos importantes o incluso a la princesa en disputa, además de que el objetivo en este aprendizaje de pelear ayudaba a los caballeros a adquirir habilidades para la guerra.

Por ello, para entender la gamificación conviene rescatar un contenido semántico refugiado en el sustantivo **game** (anglicismo para juego). Hablar de gamificación significa hablar nuevamente del juego y de su naturaleza, pero desde la óptica de un mundo renovado digitalmente, de ahí que cobra especial importancia entender su origen. (Foncubierta & Rodríguez, 2014, p. 1)

La gamificación en este caso, surge, como indica Roberth Staycy Linker Phells de Harvard Graduate School of Education, como el “recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual se aplican técnicas de juegos en contextos educativos, sigo creyendo fielmente que gamificar es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos” (Oliva, 2017, p. 31)

Los actuales modelos de enseñanza y aprendizaje están participando de un proceso de innovación pues educar ha dejado de ser la simple transmisión de contenidos curriculares de cada país para convertirse en una capacitación del alumnado en conocimientos y competencias clave. En este sentido, el profesorado debe estar atento a los nuevos recursos digitales surgidos en los últimos años, así como a su correcta inclusión en las aulas.

Entender la diferencia entre juego y jugar es indispensable, pues el primero implica un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia metas discretas y resultados, es por lo tanto algo cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo, involucrándole. Por otro lado, jugar es libertad, pero dentro unos límites (círculo), que busca en si misma el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse. (Gené, 2015, p. 4)

Esta investigación se enfoca en la metodología de gamificación que actualmente se aplica dentro de ciertas empresas e instituciones educativas. Para ello es importante entender qué implica un proceso gamificado. La Gamificación puede ser resumida como “el uso de mecánicas y dinámicas de juego con el fin de conseguir un comportamiento determinado”. (MacMillan en Lee y Hammer, 2011, p.1). Es decir, aplicar las reglas de un juego ya sea dentro de un aula de clase para el aprendizaje, así como para motivar a los estudiantes de una institución en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Para lograr el mejor desarrollo de las inteligencias del estudiante vamos a centrarnos en la inteligencia kinestésica corporal que va de la mano primordial pero no exclusivamente, con las clases de Educación Física, el objetivo de ejercitar las diversas inteligencias es el desarrollo integral de las personas, esto incluyen, entre otros, factores básicos como son:

Cognitivo: Hombres y mujeres deben producir, distribuir y consumir conocimientos.

Afectivo: Formar a los estudiantes como seres amorosos y talentosos.

Expresivo: Todo ser humano demuestra su humanismo en la capacidad que tiene para interactuar saludablemente con los demás. (Garvey, 1985, p. 24)

Tomando en cuenta que la gamificación es una de las actividades que pueden ayudar en el desarrollo de los aprendizajes de las personas, “los padres necesitan saber la importancia del juego para el niño, en los distintos momentos de su desarrollo vital. A través de las observaciones de sus juegos registran sus variaciones, a medida que se complejiza la vida infantil, por su inserción en nuevos espacios sociales además de la familia, como en los jardines de infantes, escuelas, clubes, etc. (Paolicchi, G., González, J., Gechuvind, H., Maffezzoli, M., Botana, H., Colombres, R., ... & Olleta, M. V. 2006, p. 179), el juego debe ser considerado de importancia desde que el bebé nace y los padres deben ser conscientes de esto, pues ellos son su primer contactos con la sociedad y con el entorno, los juegos de la infancia desarrollan en la persona sus inclinaciones hacia una u otra actividad futura, el juego en la primera infancia es un modo intenso de experimentación, que permite a los niños y niñas entender el mundo, y definir su rol en él.

A partir de la motivación que ejercen los juegos en quienes los practican, con el fin de captar la atención y promover el disfrute del mismo, nace la “ludificación”, la cual Simko refiere a “los elementos, mecanismos y principios inherentes a los juegos” que permiten atraer al individuo y, por consiguiente, que éste los use en distintos ámbitos fuera de los juegos. El aprendizaje se torna entonces en uno de los principales motivos para aplicar esta técnica, siendo esta la razón de que en los últimos años haya existido un aumento constante de componentes lúdicos en el mismo. Existen actualmente algunos proyectos implementados que han tenido éxito, tales como Quest to Learn, Khan Academy o Classcraft, a través de los cuales se ha fomentado la motivación y el compromiso al momento de realizar tareas cotidianas (Simko, 2014). En Ecuador, se ha desarrollado una interesante metodología basada en el juego como herramienta para la educación para la paz. Conocida como “El Tesoro de Pazita” esta metodología está concentrada en la formación docente a nivel nacional, con especial foco en la provincia de Esmeraldas.

Para el desarrollo de un ambiente lúdico es necesario empezar por las comunidades de aprendizaje. Simko define una comunidad ideal como “aquella a la cual los alumnos acuden de manera voluntaria para pasar su tiempo libre y ayudarse mutuamente”. (*Ludificación*, s. f., p. 2). En el caso de esta investigación, se aplicará esta investigación en el nivel de básica elemental en niños de Inicial 2 y Preparatoria a quienes va dirigido para el desarrollo de las inteligencias múltiples de acuerdo al uso de la Gamificación como técnica fundamental en este trabajo.

Para entender el aprendizaje, los filósofos trataron de conceptualizar el conocimiento, visto éste como problema central, admitiendo que es la relación entre el sujeto y el objeto,

mediante un contacto mutuo. En la descripción del proceso de conocimiento, aparece la fenomenología del mismo, donde para ella el acto de conocer es aquel donde un sujeto aprehende un objeto; es decir, lo representa en su estructura cognoscitiva. Si lo hace tal como es, el conocimiento es verdadero.

En relación a lo expuesto se desprende que el juego y la gamificación en el área física de los estudiantes es fundamental, desarrollan un sin fin de capacidades inherentes en el niño, como se había indicado anteriormente la actividad física se vinculada al juego, por lo cual es fundamental para uno de los aprendizajes significativos basados en la experiencia y en la actividad que implica nos brinda la gamificación y en base a esto se trata de crear esta relación activa entre la gamificación y la educación física en los estudiantes de niveles iniciales ya que ahí es donde el estudiante aprende y crea sus aprendizajes y es mucho mejor cuando está motivado por el juego y la recompensa que este le da.

La revisión realizada no deja lugar a dudas sobre el papel protagonista que deben tener la actividad física y el juego en la educación infantil. Sin embargo, encontramos diversos términos como actividad física, educación física, motricidad y psicomotricidad. Por coherencia con el resto de niveles del sistema educativo consideramos conveniente que se asuma el término de «Educación Física», ya que «el movimiento no solo implica acciones motrices, sino cognitivas y afectivas» (Gil-Espinosa et al., 2018, p. 254)

Hoy es menester fundamentarse en pedagogías, técnicas, estrategias del conocimiento que tengan asidero en la filosofía, en la sociología y en la psicología para lograr entender al ser humano como tal, en este sentido, la educación y sus herramientas deben considerar en igual medida a estudiantes y profesores.

La motivación de los estudiantes radica en ampliar su conocimiento y desarrollar habilidades al interactuar con otras personas. Es decir, su actitud positiva se genera según cuan satisfechos se sientan por pertenecer a un grupo en específico. Para cumplir con este objetivo se emplea lo que se conoce como “Ludificación”.

En lo que respecta a la gamificación del aprendizaje, para Lee y Hammer (2011) las escuelas tienen en sí mismas elementos pertenecientes a un juego. Por ejemplo, los puntos que reciben los estudiantes por realizar bien un trabajo que, luego, completan una nota que requieren para aprobar el curso. Dentro de los reglamentos, los estudiantes son igualmente premiados o castigados según su conducta. Así, al final del año “suben de nivel” al curso respectivo. Sin embargo, existe un factor que falla al momento de transformar este aprendizaje en algo llamativo para quienes participan de él a diferencia de los videojuegos y la realidad virtual (McGonigal en Lee y Hammer, 2011, p.2)

La idea de aplicar conceptos y dinámicas de juego al aprendizaje es muy antigua. Los utilizamos para motivar el comportamiento desde la primera infancia, cuando los padres juegan al avioncito para que sus hijos coman o al jugar a las escondidas, la resbaladera. Ahí están como ejemplo los juegos educativos y el amplio uso de los juegos en la formación de habilidades y en coaching de equipo, con el fin de procurar al grupo experiencias significativas y divertidas para un verdadero aprendizaje emocional que les inspire y motive para el cambio. De hecho, los juegos permiten crear situaciones de aprendizaje y experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social, construir la confianza en los demás y en la propia capacidad del equipo. (Valderrama, 2015, p. 74)

Cuando la gamificación se pone en práctica, el mantenimiento y el seguimiento del sistema son elementos básicos. Así, un sistema gamificado debe dar información a sus promotores sobre los retos más activos, los principales usuarios, las acciones más populares que se han llevado a cabo, etc. Solamente a partir de esta monitorización se puede detectar fallos y puntos de mejora y optimización. Entre estas últimas, son frecuentes los cambios en la valoración de los puntos, los niveles de los hitos basados en cómo los usuarios los van consiguiendo hitos, etc. (Teixes, 2015, p. 49)

2.2.3. Fundamentos teóricos de la gamificación

Considerando toda la evolución de los juegos podemos decir que la educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica profunda y una concepción práctica actuante y concreta. Sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la mediación socializadora del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica, creativa de los alumnos. Estos convierten el acto del juego educativo en un compromiso consciente, intencional y transformador de la sociedad.

Se ha demostrado que el juego, no es inútil, sino que constituye el más vigoroso de los medios de que puede disponer la educación. Todas las actividades que disponen de mecanismos apropiados, transmitidos por la herencia, pueden ejercitarse en forma de juego. Lo mismo puede decirse de las actividades adquiridas que solo necesitan cierto grado de perfeccionamiento.

El ejercicio en forma de juego permite a los estudiantes desarrollar capacidades de autorreflexión y autorregulación, permitiendo mejorar el comportamiento general del grupo, mucho mejor que el trabajo monótono y cansado.

Cuando el niño juega, permanece activo. Todo el tiempo hace nuevas observaciones, pregunta y responde, hace elecciones y amplía su imaginación y su creatividad. El juego proporciona al pequeño la estimulación y la actividad física que su cerebro necesita para desarrollarse y poder aprender en el futuro. El juego es una herramienta de experimentación del mundo, por lo tanto, fomenta el aprendizaje, y se constituye como una actividad irremplazable para desarrollar las capacidades y habilidades de los niños y niñas, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Desde la perspectiva educativa, y de acuerdo a la investigación realizada se puede indicar que la gamificación es:

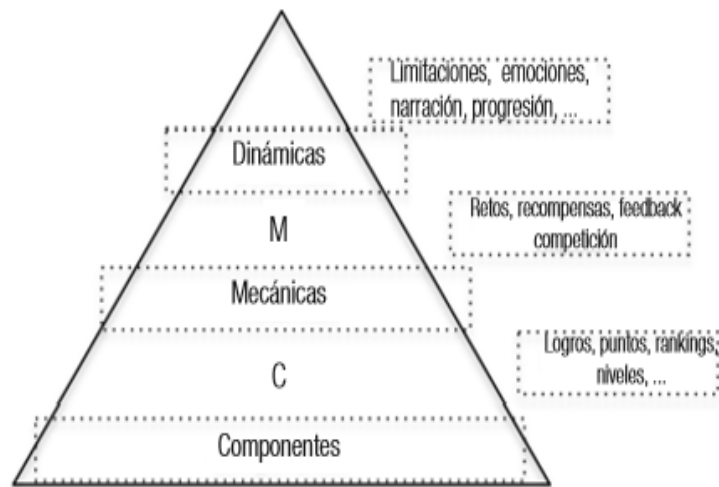
La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, colaboración y cooperación, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, ir y/o mediar el comportamiento de los alumnos en el aula. (Padrón, 2018, p. 154)

Por su parte Zichermann (2012), añade que, mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios.

Con el fin de motivar a los estudiantes del nivel básico elemental con la mecánica del juego o con actividades que no son del juego, se plantea realizar esta guía metodológica para trabajar en todo cuanto tenga que ver con la cultura física.

En este contexto, nuestro planteamiento de gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son tradicionalmente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores.

En este contexto, los fundamentos de la gamificación según Werbach (2012), son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en la figura 1.

Figura 1- Pirámide de los Elementos de gamificación

Fuente: Adaptado de Werbach (2012).

Figura 1 Pirámide de Elementos de Gamificación
Adaptado de Werbach (2012).

Para entender mejor el uso de la gamificación como parte de esta investigación, podemos hablar en primer lugar sobre la motivación humana como estrategia de apoyo que se caracteriza por mejorar las condiciones materiales y psicológicas en que se produce en el aprendizaje, disponiendo condiciones ambientales más favorables, apoyando la atención y la concentración, estimulando la autoestima, etc. El estudio de la motivación es esencial para el maestro. Sin conocer los medios y modos de alentar el aprendizaje de los niños, de conocer sus “apetitos” en el sentido más amplio de la palabra, de ser sensible a sus intereses, la tarea del maestro sería imposible.

2.3. Tipos de gamificación

2.3.1. Categorías o tipos de Gamificación

Werbach & Hunter (2012) proponen tres tipos de gamificación:

- Interna: Para mejorar la motivación dentro de una organización.
- Externa: Cuando se busca involucrar a los clientes mejorando las relaciones entre éstos y la empresa.

- Cambio de comportamiento: Busca generar nuevos hábitos en la población, desde conseguir que escojan opciones más sanas a rediseñar la clase y conseguir que se aprenda más mientras se disfruta. (Gené, 2015, p. 16)

La gamificación dentro de las técnicas que se han investigado para motivar, involucrar y generar nuevos hábitos da a conocer más información sobre lo que ayudaría a los niños en su desarrollo de habilidades basado en los tipos de gamificación que podemos desarrollar en varias áreas y campos de las actividades diarias.

2.3.2. Algunas claves para gamificar

Según nos da a conocer (Gené, 2015, p. 16) en la investigación realizada sobre los fundamentos de la gamificación da las siguientes claves que serán una guía en la realización de los métodos que pondremos en conocimiento para un mejor manejo de la gamificación en el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal o en las áreas de Cultura Física que serán la base de esta investigación.

- Poder escoger
- Exista una progresión
- Sea social: competir, colaborar, compartir, ver
- Crear hábito
- Crear una lealtad “Loyalty”.
- Crear expectación.
- Tocar puede ser divertido (Friction can be fun)
- Lo importante es que haya una PROGRESIÓN hacia un dominio de la materia o maestría, mediante pequeños logros.
- Lo que motiva: o Maestría o Auto descubrimiento (Gené, 2015, p. 16)

Diversión:

La gamificación interviene en las actividades lúdicas con uno de los aspectos más importantes dentro del juego que es llegar a que el estudiante, niño o niña se divierta de manera motivadora para poder lograr el aprendizaje necesario y lograr que cumpla con el fin de la gamificación y para esto tenemos:

- Pensar como un diseñador de juegos
- Pensar en nuestros participantes como en jugadores

- Mantener a nuestros jugadores en el juego, jugando
- Que sea divertido, los juegos funcionan porque son divertidos, por lo tanto, hay que conseguir que la actividad a gamificar también lo sea. (Gené, 2015, p. 22)

Cosas divertidas:

- Ganar
- Resolver problemas
- Explorar
- Trabajar en equipo
- Reconocimiento
- Triunfar... Ganar perdiendo otros
- Recolectar “cosas”
- Sorpresas o Imaginación
- Compartir
- Juego de roles
- Personalización

Perder el tiempo (Gené, 2015, p. 22)

Siempre el estudiante tendrá la facilidad para jugar y por ende esta actividad hará que se divierta y por ende ella lo motivará a continuar y a aprender, considerando que dentro de la gamificación y por ende del juego la diversión es algo fundamental pues le jugador si no tiene incentivo al ganar, al tener un desafío no le va a interesar continuar con el juego elegido.

Tipos de diversión (Lazzaro, 2009):

- Diversión fácil
- Diversión difícil: resolver problemas, maestría, superar obstáculos
- Diversión con personas: equipo, colaboración.
- Diversión seria: objetivos serios.

Diseñar para la felicidad

- Emociones positivas
- Compromiso
- Relaciones
- Significado
- Alcance (Gené, 2015, p. 23)

No cabe duda que lo importante para el estudiante es ser feliz al encontrar la diversión en lo que realiza, actualmente se indica a los docentes que los estudiantes deben adquirir en las instituciones educativas no solo conocimientos sino también un bienestar en el momento del aprendizaje de modo que esta actividad garantiza el interés de los alumnos por asistir a trabajar muy motivado a su institución.

Diseñando reglas

Hay que conseguir que exista una progresión, crear un camino en el juego mediante una serie de fases, se debe mantener reglas del juego y el jugador debe considerar que no pasa nada si falla ya que de ahí adquiere la pericia para mejorar su participación, la gamificación utiliza dinámicas y herramientas mecánicas.

Tiene que haber un balance ni muy fácil ni muy difícil, dificultad progresiva.

Estrategias para promover la autodeterminación

Cuidado con que las recompensas no sean cada poco tiempo.

- Promover feedback positivo
- Promover metas orientadas al proceso
- Establecer objetivos de dificultad moderada
- Dar posibilidades de elección
- Explicar el propósito de la actividad
- Fomentar la relación social
- Utilizar las recompensas con cuidado, que no sean cada poco tiempo
- Desarrollar el estado de flujo
- Concienciar de la necesidad de aprendizaje (Gené, 2015, p. 23)

Toda actividad en la que se practique la gamificación debe tener sus reglas y sus parámetros bien establecidos por ende en esta fundamentación se da a conocer estos aspectos importantes para el desarrollo de esta actividad de manera positiva y provechosa para el maestro, el alumno tiene la posibilidad de elegir el propósito de su juego y su participación en la actividad lúdica.

2.4. Gamificación (aplicaciones)

¿Es buena la gamificación para mí? Habrá que responder a cuatro preguntas:

- Motivación: situaciones que suponen creatividad, destrezas o trabajo en equipo.

Convertir tareas/acciones aburridas en interesantes.

- Principales elecciones: hacer sentir a la persona que sus decisiones son importantes para la comunidad.
- Estructura: traducir en reglas o algoritmos hacia gamificación.
- Conflictos potenciales: algo que no sea divertido si no que pase a ser tenso. Ej: un ranking de sueldos. Ej contra las notas típicas de A+, A, B, C, D se plantean niveles de 1 a 6 donde tu empiezas en 1 y vas subiendo.

2.5. Gamificación “social” (técnicas)

Enfocada a cambiar el comportamiento de los individuos y adquirir hábitos saludables

- Feedback y recompensas
- Monitorización
- Presión social
- Competición (“leaderboard”). Si la competición se basa en algo comercial, puede ser negativa por que acaban haciendo trampas.
- Impacto
- Oportunidad (Gené, 2015, p. 25)

2.6. Aplicando gamificación en la escuela

Pasos

- 1) Identificar motivo propósito (cambio de comportamiento, mejorar eficiencia, ...)
- Averiguar qué les gusta y como pasan su tiempo libre (encuestas)
- Aspectos o motivaciones que quieres y que motivación desearías trabajar (extrínseca o intrínseca/game thinking)
- Estudio previo y empezar con un grupo reducido de estudiantes
- 2) Definir objetivos (pedagógicos) concretos
 - a) Definir grupo de usuarios (clasificación basada en la habilidad):
 - Describir a los tipos de jugadores
 - Delimitar o trazar los comportamientos de los jugadores
- 3) Identificar elementos del juego (momento, viralidad, diversión)
- 4) Identificar mecánicas del juego (recompensas, retos, niveles, ...)

- Diseñar ciclos de actividad para definir la progresión, los bucles de actividad se pueden desglosar en un micro nivel (Engagement loops) o macro nivel (Progression loops).
- 5) Establecer los puntos e insignias en donde se quieran lograr las competencias deseadas
- 6) Definir zona de flujo (filtrar mecánicas del juego en función de las habilidades del jugador)
- 7) Definir el pensamiento de juego y el guion o storytelling (construir escenarios).
- 8) Aplicarlo a un componente o unidad de un curso tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles.
- 9) No olvidar la diversión
- 10) Ponerlo en práctica en el aula y recordar que nada es perfecto y que habrá que ir mejorando curso a curso.

10 ideas para aplicar Gamificación en el aula

1. Convertir a los alumnos en codiseñadores
2. Permitir segundas oportunidades, y terceras...
3. Proveer de un feedback inmediato
4. Ver el progreso visible
5. Crear retos y búsquedas
6. Dar a los estudiantes voz y elección
7. Ofrecer retos y badges individuales
8. Sistema de diseño de logros
9. Implementar tecnología educativa
10. Aceptar el fracaso; enfatizar la práctica (Gené, 2015, p. 26,27)

Clasificación de sistemas gamificados

En la tabla 2 se resumen diferentes elementos de clasificación de un sistema gamificado para poder clasificarlos.

Tipo de industria	Mecánicas de juegos		Sistema de puntos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consumo ▪ Educación ▪ Empresa ▪ Gobierno ▪ Salud ▪ Bienes especiales ▪ Deportes ▪ Investigación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avatares ▪ Puntos ▪ Badges ▪ Tablones de clasificación ▪ Niveles / estatus ▪ Progreso ▪ Retos ▪ Competición ▪ Colaboración ▪ Narrativa ▪ Límite de tiempo ▪ Recompensas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Clases / especialización: ▪ progreso del usuario hacia áreas concretas de especialización ▪ Niveles de dificultad ▪ Luchas contra malos del final ▪ Suerte / oportunidades: elementos de oportunidad o aleatorios apart sistema 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sin puntos ▪ Puntos de experiencia ▪ Puntos reembolsables ▪ Puntos de habilidad ▪ Puntos de karma ▪ Puntos de reputación
Resultados deseados	Coste a los usuarios	Componentes gamificados	Objetivo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gamificación interna ▪ Gamif. Externa ▪ Cambio de comportamiento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gratuito ▪ Pago (una sola vez) ▪ Pago (basado en suscripción) ▪ Pago de la empresa ▪ Suscripciones Premium disponibles ▪ Microtransacciones disponibles, pagar por elementos concretos dentro del sistema. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sitio web ▪ Aplicación móvil ▪ Aplicación de escritorio ▪ Procesos: algunos tipos de procesos elementos de gamificación añadidos. ▪ Rutinas de usuario: una parte de gamificación asociada a una rutina concreta del usuario. ▪ Componentes hardware: necesarios alguna pieza concreta 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gamificación del empleado ▪ Gamificación del cliente ▪ Gamificación de la comunidad ▪ Gamificación personal
Componentes de hardware			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ No ▪ Opcional ▪ Requerido 			

Tabla 2. Clasificar sistemas gamificados.

Figura 2 Clasificar sistemas gamificados.

Premios y gamificación

- Concurso
- ¿Divertido? Recompensas extrínsecas
- Cumplen con los 3 factores de la autodeterminación: competencia, autonomía y relación.

Atributos

- Individual/ equipos que compitan
- Precio bajo
- Balance entre los incentivos y la posibilidad de alcanzarlos
- Oportunidad de apalancar resultados

Economías virtuales

- a) Recompensas virtuales persistentes -> Bienes virtuales. Ej: objetos virtuales (Farmville)
- b) Puntos canjeables o comerciables -> Moneda virtual, que se puede cambiar por algo real. Ej.: Nescafé web da puntos por entrar en su web y con esos puntos se obtienen cupones descuento. (Motivación extrínseca).
- c) c) Transacciones dentro del juego / Mercados -> Economía virtual.

Es importante buscar un equilibrio entre conseguir el dinero virtual rápidamente o que sea muy difícil de obtener.

Podemos conseguir que la gente pierda las ganas de hacer algo por la actividad en si y lo haga por la recompensa. (Gené, 2015, p. 28)

2.7. INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL

2.7.1. Las inteligencias múltiples

La inteligencia, qué es la inteligencia, desde mucho tiempo atrás se ha hablado de las personas inteligentes o personas con poca inteligencia dando a conocer un estereotipo para cada una de ellas la que saldrá adelante en la vida por ser inteligente o la que no llegará a ningún lado por carecer de ella, en los estudios realizados sobre este tema se puede decir que la inteligencia “es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valorados en uno o varios ambientes o comunitarios o incluso como la facultad de conocer, comprender, discernir y adaptarse” (Antunes, 2004, p. 11)

Se ha realizado varias investigaciones sobre el tema de la inteligencia desde las épocas de piedra se ha estudiado al ser humano y su desarrollo cerebral relacionando la inteligencia con se ha elaborado instrumento de medición para descifrar la inteligencia de cada persona, pero después de varios estudios, fue Howard Gardner quien investiga y elabora una teoría que causo mucho revuelo dentro del sistema educativo, basado en el desarrollo intelectual de las personas y especialmente en su aprendizaje de acuerdo a la forma en que percibe cada situación esta investigación nos da a conocer todo sobre las inteligencias múltiples dándole ese nombre por el desenvolvimiento de las personas en ciertas áreas donde su aprendizaje era más fructífero o podían aprender de una manera más rápida cualquier tema o mejoraban su interacción con las demás persona, Garner en uno de sus estudios dice que el individuo:

primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolvemos en esta vida no basta con tener un gran expediente académico. Hay gente de gran capacidad intelectual pero incapaz de, por ejemplo, elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. (Gardner, 1987, p. 2)

Para comprender mejor sobre la inteligencia podemos remontarnos al significado que tiene “en el sentido etimológico de la palabra se dice que “la palabra inteligencia tiene su origen en la unión de dos vocablos latinos: inter = entre, y *eliger* = escoger. En el sentido más amplio, significa la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas eligiendo el mejor camino.” (Antunes, 2002, p. 9). Por eso se podría comprender que la inteligencia que tiene el ser humano es la que da la elección a la persona, a decidir lo bueno o lo malo a pensar que puedo hacer y que no, comprender y escoger lo mejor para nuestra vida.

El hombre por excelencia ha sido favorecido, con su creatividad para realizar los descubrimientos que ha hecho durante la historia del mundo, pero no todos los personajes que han aportado al mundo con sus inventos han sido “inteligentes” en la extensión de la palabra, por ejemplo, el profesor de Albert Einstein escribió: “Este chico no llegará nunca a ningún sitio”, tenemos otro físico de renombre, el estudioso de los agujeros negros Stephen Hawking, recuerda sus años de la universidad como un periodo de “aburrimento y con la sensación de que no mereciera la pena esforzarse”, así es el caso de algunos padres de estos famosos: tener un hijo con grandes capacidades, pero poco apto para las aulas puede llegar a convertirse en una pesadilla para los padres. Charles Darwin era, según sus maestros, “un chico que se encuentra por debajo de los estándares comunes de la inteligencia, otro padre con quebraderos de cabeza fue el de Winston Churchill. Tuvo que admitir: “El trabajo escolar de mi hijo es un insulto a la inteligencia” (Piergiorgio, 2015)

Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20130208/54366495051/malos-estudiantes-grandes-genios.html> el 12 de junio 2020)

En virtud de que, la inteligencia ha sido entendida tradicionalmente como un elemento contenido en nuestra cabeza, que podía ser medida por sí sola, sin tener en cuenta, por ejemplo, las manos, el autocontrol, la forma de votar una pelota de baloncesto, el ritmo seguido en una melodía... y todo aquello que se encontrara fuera del cráneo no era digno de llamarse inteligencia.” (Riol Fernández, 2017, p. 11) Entonces de aquí se desprende que cada persona tiene diferente forma de comprender y de aprender lo que el mundo le brinda como aprendizaje, cada individuo aprende de diferente manera y eso es lo que nos indica en sus investigaciones, “el modelo de Inteligencias Múltiples (IM) descrito por Howard Gardner (1983, 1995) ha constituido una propuesta innovadora, arriesgada y provocativa de la concepción de la inteligencia.” De ninguna manera podríamos decir que esta investigación tiene su absoluta veracidad, sin embargo, el estudio realizado sí nos abre la posibilidad para entender que las personas aprenden de diferente manera por esta razón Gardner “apuesta por un modelo cognitivo donde participan inteligencias como la musical, la naturalista y la

corporal, además de elementos vinculados con el desarrollo emocional, tales como la inteligencia intra e interpersonal. (Molina et al., 2009, p. 5)

Para concretar nuestro conocimiento de la IM se ha anexado la gráfica que identifica a cada una de las IM que “propone Gardner y que todos los seres humanos poseemos las ocho inteligencias”. Lo interesante es que, a pesar de eso, no todos las hemos desarrollado de igual manera. Así como lucimos diferentes unos de otros y tenemos diferentes personalidades, también nos diferenciamos en cómo funcionan nuestras mentes. En la figura 3: Las inteligencias múltiples, se representan las ocho inteligencias con sus respectivas definiciones.” (Diaz, 2006, p. 25)



Figura 3 Inteligencias Múltiples. Aula planeta

Consecuentemente los maestros debemos identificar de cierta manera las capacidades e inteligencias que podemos desarrollar en los estudiantes, no se puede decir que un estudiante no aprende, que tiene poco interés en la materia es posible que este estudiante este aprendiendo de otra manera desarrollando su aprendizaje motriz, musical, visual, matemático, lingüístico, intra e interpersonal o el modo naturalista, pues “valorar las inteligencias de los alumnos es lo necesario para conocer las inteligencias que predominan en cada uno de los ellos, cuáles trabajan habitualmente y cuáles tienen menos activas para poder mejorar en las

13 inteligencias que ya tienen desarrolladas y para intentar fomentar las que no; por ello, es importante llevar una observación en el aula.” (Viña & Rabionet, 2018, p. 12)

Así pues, el modelo de Inteligencias Múltiples de Gardner puede configurarse como una efectiva propuesta a valorar para el enriquecimiento de alumnos con altas capacidades, pues ofrece la oportunidad de manifestar los talentos y permitir a los alumnos otras formas de procesamiento cognitivo igualmente válidas para su desarrollo. De esta forma, el reto del modelo es hacer igualmente accesible todos los contenidos curriculares en función de las inteligencias de los alumnos, favoreciendo así el transfer de conocimientos y de estrategias.
(Molina et al., 2009, p. 8)

Por las razones indicadas en esta investigación vamos a trabajar en base a esta teoría de las Inteligencias múltiples puesto que debemos, “innovar en las metodologías. Las nuevas metodologías son un instrumento productivo para trabajar las inteligencias múltiples de forma más completa y eficaz. El aprendizaje colaborativo, el trabajo por proyectos, la gamificación o la flipped classroom permiten desarrollar las inteligencias de forma integral.” (Viña & Rabionet, 2018, p. 13)

Identificamos entonces un modelo curricular construido en torno al concepto de multidimensionalidad de la inteligencia, considerando ésta como la capacidad para resolver problemas y crear productos valorados culturalmente (Gardner, 1983). Como consecuencia: “Esta multiplicidad no sólo se observa en las manifestaciones intelectuales sino también en el procesamiento cognitivo específico, de tal forma que en función del perfil de inteligencia presentado por cada alumno determinadas áreas curriculares serán más o menos sensibles.
(Molina et al., 2009, p. 5)

Una propuesta de enriquecimiento basada en el modelo de Howard Gardner sus implicaciones y consecuencias se encuentran en constante actualidad, pues las ventajas pedagógicas de la aplicación de un modelo de tales características están siendo todavía validadas. En los años siguientes a la investigación de Gardner se ha realizado el trabajo incansable por desarrollar y aplicar su teoría, dentro de algunas de las instituciones educativas se ha considerado el descubrimiento de la IM para trabajar con los estudiantes y mejorar y principalmente comprender porque no todos aprenden de la misma manera.

Así, existen diversos programas que se apoyan o utilizan el modelo de IM de Gardner para detectar alumnos con talento y altas capacidades y que han alcanzado notables éxitos (Key School en Indianápolis, Arts Propel en Pittsburg,

Proyecto Spectrum en Boston, Charlotte-Mecklenburg Schools en Carolina del Norte, el programa Discover desarrollado por Marker et al, 1994 y aplicado en Tucson; proyecto Start desarrollado por Callahan et al, 1995, entre otros).

(Molina et al., 2009, p. 7)

Consecuentemente podemos decir que las IM son una teoría bastante explicativa en cuanto a comprender el trabajo de los estudiantes se trata, pues ellos son los principales actores del aprendizaje y quienes debe ser beneficiados con su aprendizaje no dejar que el estudiante se desmotive, alejándose de las escuelas por no poder seguir el ritmo de aprendizaje de los compañeros. “Apostar por el aprendizaje activo y real. Algo que se ha podido comprobar mediante lo estudiado a través de la teoría de las IM es que resulta más eficaz y atractivo trabajar desde un punto de vista práctico, que implique al alumno en el aprendizaje mediante la elaboración de diferentes tareas. Los maestros deben ser capaces de comprender y entender que “La clave es, por tanto, aprender haciendo y creando más que leyendo y/o estudiando meramente de un libro.” No es tiempo de tratar de forzar los aprendizajes los estudiantes deben amar lo que aprenden ya la educación tradicionalista ha quedado atrás. “Para ello, es recomendable el diseño o búsqueda de actividades que trabajen todas las inteligencias y que estén adaptadas a situaciones y problemas reales, para que el trabajo de los alumnos sea realmente significativo.” (Viña & Rabionet, 2018, p. 13)

“Sin embargo, lo que sí parece demostrado es que la formación e información docente en el modelo de Gardner es imprescindible para el éxito de la experiencia, repercutiendo positivamente en la percepción de los maestros y en su sensibilidad hacia la detección de talentos menos tradicionales. (Molina et al., 2009, p. 8)

Considerando en conclusión el análisis de las inteligencias múltiples los maestros están encaminados a sacar el mayor provecho de esta investigación para conocer de mejor manera la forma de llevar a los estudiantes al éxito académico, deben conocer que este trabajo de enseñar es maravilloso y fructífero en lo que se respecta a los triunfos del alumno, “tanto en los aspectos teóricos del modelo como en las formas de sensibilización y aplicación. Asimismo, la flexibilidad del modelo permite su aplicación tanto a grupos amplios, favoreciendo la autonomía de los alumnos, como a situaciones de enseñanza individualizada y personalizada.” (Molina et al., 2009, p. 8)

2.7.2. La inteligencia kinestésica corporal

Después de conocer sobre la teoría de las Inteligencias Múltiples e identificar cada una de ellas se desprende que las IM son importantes para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes sin embargo este estudio va dirigido a una de las inteligencias de las que vamos a hablar principalmente y que es la base de la investigación, la Inteligencia corporal Kinestésica que está muy ligada al otro tema del que hemos tratado en este texto que es la Gamificación y su aplicación en las actividades que realiza el estudiante, lo que queremos justamente es relacionar la Inteligencia kinestésica con la Gamificación como una metodología en su aplicación, pero para llegar a este punto debemos conocer que es y que nos puede aportar a nuestro estudio la “Inteligencia Corporal-cinestésica: es la capacidad para usar el cuerpo para expresar, crear o transformar elementos. Es necesaria la coordinación, la destreza o el equilibrio, así como la velocidad y la percepción de medidas y volúmenes.” (Riol Fernández, 2017, p. 8)

Comprendemos entonces que la Inteligencia Corporal- cinestésica; es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos.

Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros. Se la aprecia en los alumnos que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y / o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos. (Viña & Rabionet, 2018, p. 9)

Lo más importante de esta inteligencia es que se relaciona con la actividad física de los individuos tanto en el movimiento del todo el cuerpo como solo de ciertas partes, pero en consecuencia se puede aplicar mucho más la gamificación en ella, las actividades físicas de los individuos es otro punto que ha sido considerado muchas veces incluso para mantener la salud, desarrollar sus capacidades deportivas como ya se ha mencionado, lo importante para los estudiantes es saber que esta inteligencia puede servir mucho en su desarrollo sabiendo desarrollarla positivamente y a eso está dirigida esta investigación para que los maestros tengan estrategias y una metodología adecuada para sus estudiantes el momento de trabajar la Cultura Física que va ligada a esta inteligencia.

También se debe considerar varias actividades que están en relación con “esta inteligencia que puede ser estimulada a través de actividades que involucren movimientos físicos, tales como juegos de actuación, pantomima, baile, deportes y ejercicio. Se debe ofrecer actividades en las que los estudiantes manipulen y toquen objetos, como, por ejemplo, pintar, modelar o construir.” (Diaz, 2006, pp. 21-22)

“Para Howard Gardner, la inteligencia cinética-corporal parte de la utilización del cuerpo para expresar sentimientos e ideas, resolver problemas, realizar actividades o construir productos. Su manejo está condicionado por una serie de cualidades: rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio. Por tanto, las personas que realizan ejercicio físico constituyen un perfil propenso a dominar conjuntamente el funcionamiento del cuerpo y la mente.” (Viña & Rabionet, 2018, p. 9)

Por las razones señaladas en este texto se trabajará basados en la gamificación como un método de descubrir la utilidad de la misma en el trabajo diario del docente ya que, en muchas ocasiones se hace difícil comprender el actuar y conocer de los estudiantes lo más fácil para el docente es planificar actividades sin motivación, sin diversión que es lo que el estudiante actual necesita algo que le inspire para continuar con su aprendizaje, cuando él ha logrado identificar y desarrollar la actividad propuesta perderá el interés y por ende la motivación, debemos darnos cuenta que en la actualidad los chicos aprenden más rápido lo que les interesa en este sentido los maestros debemos tratar de estar un paso delante de las necesidades de los estudiantes, conocer lo nuevo y lo que les llama la atención, lo que les mantiene inmersos en una actividad siempre será algo de lo que el maestro debe aprovechar para brindar más conocimiento, mientras el estudiante se mantenga motivado el este aprenderá de mejor manera.

“La inteligencia kinestésica consta de la habilidad de utilizar el cuerpo para expresar emociones (como en el baile y la expresión corporal), para realizar juegos (como los deportes) o para idear nuevos inventos. Los actores, bailarines, payasos y mimos utilizan su cuerpo para conocer, entender y comunicar, a menudo en formas que tocan profundamente al espíritu humano. Esta inteligencia comprende habilidades físicas específicas con la coordinación motora, el equilibrio, la destreza para usar el cuerpo, la fuerza, la flexibilidad, la velocidad, entre otras.

Una manera de expresar esta inteligencia es a través de la danza. Ésta es una forma de arte que se caracteriza por el uso del cuerpo humano como un vehículo de expresión. La danza es un arte excitante y vibrante, el cual se puede utilizar en ambientes educativos para apoyar el crecimiento saludable de los estudiantes y unificar sus aspectos físicos, mentales y

emocionales. Los programas de baile incluyen oportunidades para el desarrollo de destrezas de pensamiento crítico y analítico, cooperación y trabajo en equipo, expresión propia, organización y solución de problemas, conocimiento sobre la cultura y la comunicación de emociones a través del movimiento. Usualmente, el baile se enseña como parte del currículo de Educación Física.

También podemos usar nuestro cuerpo para elaborar movimientos motores fino; el pianista, por ejemplo, tiene la habilidad para utilizar las manos y los dedos para realizar movimientos delicados, precisos y controlados. (Díaz, 2006, pp. 21-22)

Bases de la investigación de la inteligencia kinestésica corporal

El término gamificación contempla la aplicación de dinámicas propias de cualquier juego en entornos no lúdicos, planteando como objetivo conseguir aumentar la motivación, el esfuerzo o la concentración de los participantes. (Parra & Lázaro, 2019, p. 3)

La inteligencia corporal-cinética consiste en la habilidad para usar los movimientos del cuerpo como medio de autoexpresión. Esto envuelve un gran sentido de coordinación y tiempo. Incluye el uso de las manos para crear y manipular objetos físicos. habilidad para controlar los movimientos del todo el cuerpo para la ejecución de actividades físicas, uso del cuerpo para actividades como balance, coordinación y deportes, destreza manual y habilidades manuales para actividades detalladas y trabajo minúsculo, uso expresivo del cuerpo en forma rítmica e imitativa Este tipo de inteligencia se relaciona con la posibilidad que tiene el individuo para controlar sus movimientos y manejar objetos.

- Controlar los movimientos del cuerpo, tanto de los segmentos gruesos (tronco, cabeza, brazos y piernas) como de los segmentos finos (dedos y partes de la cara).

- Coordinar movimientos del cuerpo, formando secuencias (carrera, salto, danza, etc.) Transmitir, a través de sus movimientos, ideas, sentimientos, emociones, etc.

- Manejar objetos; facilidad para utilizar las manos en la producción o transformación de los mismos. Manejar instrumentos de trabajo (pincel, bisturi, reglas y computadoras).

Es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros. Se la aprecia en los niños que se destacan en

actividades deportivas, danza, expresión corporal y / o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.” (Gardner, 1987, p. 6) “Inteligencia corporal-cinestésica Al igual que la inteligencia musical, fue propuesta por Howard Gardner junto a las demás en el año 1983 y es quizás la más polémica y difícil de evaluar de todas, hay autores que opinan que debería estar fuera de la teoría de Gardner y otros que la apoyan como una más. “elegir bien a sus amigos y, por el contrario, hay gente menos brillante en el colegio que triunfa en el mundo de los negocios o en su vida personal. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto. No mejor ni peor, pero si distinto.” (Gardner p.1 Teoría mente) Está íntimamente ligada al movimiento, al movimiento consciente y ordenado dentro de un contexto que le dé sentido y pasa lo mismo con el resto de inteligencias, es valorada de forma diferente según la sociedad o cultura en la que esté inmersa. Se trata de una habilidad o capacidad para percibir y reproducir el **movimiento**, así como crear productos valiosos para el entorno cultural. Entre las habilidades nos encontramos el baile, íntimamente ligado a su vez con la inteligencia musical, deportes de equipo o **individuales**, pero también se relaciona con la resolución de problemas mediante el propio cuerpo como por ejemplo una operación quirúrgica o la creación de un utensilio que pueda resultar práctico en la sociedad, como por ejemplo trabajos artesanales. Se requiere destreza, coordinación, flexibilidad, fuerza, velocidad, precisión, percepción de volúmenes y medidas, equilibrio, pulso... entre otras. Esta inteligencia fue incluida dentro del resto de las IIMM debido a que se vieron personas que no mostraban buenas competencias lingüísticas, pero sobresalían en la ejecución de órdenes para realizar acciones motoras y estudios apuntan a que la dificultad para entender símbolos no está relacionada con la actividad para la consecución de dichas acciones y en sentido contrario existen personas que siendo normales en el resto de áreas no pueden completar movimientos voluntarios. (Gardner, 1994, p. 19) Los bebés, inician el desarrollo de esta IM a temprana edad (coordinación ojo-mano) y durante los dos primeros años de vida de una persona el desarrollo es constante y esto continua en mayor o menor grado durante la etapa de la niñez y la adolescencia, donde se desarrollan actividades específicas como la flexibilidad y la coordinación. Ya en la edad adulta vemos que se desarrollan destrezas manipulativas que tiene que ver más con la motricidad fina. La inteligencia corporal-cinestésica se encuentra en el hemisferio izquierdo del cerebro y parece ser que no está muy relacionada con la genética según Gardner. (Gardner, 1994). Para desarrollar habilidades psicomotrices, según Armstrong habría que realizar las mismas actividades prácticamente que para desarrollar la anterior IM, la

inteligencia musical, por lo que sería bueno trabajar mediante teatro en clase, representar obras, improvisaciones, intentar transmitir ideas a través de gestos y movimientos. (Armstrong 2006, p.110) Son múltiples las teorías que han ido surgiendo en referencia a la inteligencia a lo largo de la historia, algunas desechadas, otras válidas y complementarias entre sí. Desde la teoría unitaria de la inteligencia relacionada a factores de desarrollo orgánico, desarrollo del sistema nervioso y del cerebro, (Campos, 2004, p 104) pasando por la teoría factorial de la inteligencia que a su vez desemboca en teorías bi y multifactoriales hasta diversas teorías que han ido surgiendo a lo largo del paso de los siglos. Gardner no es el primero que propone la existencia de más de un tipo de inteligencia, Castell propuso dos tipos (fluida y cristalizada) y Thurstone habla de diferentes habilidades intelectuales en las cuales se apoyó Gardner para desarrollar su teoría, estas capacidades eran siete: fluidez verbal, comprensión verbal, aptitud espacial, rapidez perceptiva, razonamiento inductivo, aptitud numérica y memoria. El cambio más significativo que introdujo Gardner fue el de llamar a las mismas inteligencias y no capacidades o habilidades como la misma cita en muchas de sus entrevistas. Es por esto que mediante este trabajo de fin de grado pretendemos crear un instrumento estandarizado que nos permita evaluar cada una de las inteligencias múltiples ya que Howard Gardner expuso la teoría sin facilitar una herramienta que mostrara su teoría.” (Gardner, 1987, p. 12)

El instrumento, el cual se ha elaborado, es una herramienta de evaluación estandarizada que consta de un documento Word en el cual se disponen una serie de ítems para cada inteligencia, kinestésica corporal en nuestro caso, para cada línea de ítem se han creado cuatro espacios para su evaluación en los cuales evaluaremos la relevancia, la importancia, la observabilidad y la sensibilidad de lo propuesto.” (Riol Fernández, 2017, p. 21)

Educación infantil	Enseñanza básica	Enseñanza media	Enseñanza superior
Observar	Enumerar	Reflexionar	Reflexionar
Conocer	Transferir	Crear	Adaptar
Comparar	Demostrar	Conceptuar	Decidir
Localizar en el tiempo	Debatir	Interactuar	Seleccionar
Separar / Reunir	Deducir	Especificar	Planear
Medir	Analizar	Juzgar-Enjuiciar	Negociar
Relatar	Juzgar / Evaluar	Discriminar	Persuadir
Combinar	Interpretar	Revisar	Liderar
Conferir	Probar	Descubrir	Edificar
Localizar en el espacio	Concluir	Plantear hipótesis	-
Clasificar	Seriar	-	-
Criticar	Sintetizar	-	-

Figura 4 Juegos y habilidades operatorias (Antunes, 2004, p. 33)

2.8. Actividades de la gamificación que se pueden aplicar en la inteligencia

Kinestésica corporal

Consecuentemente después de haber analizado estos dos aspectos se identificará cuáles son las actividades de la gamificación que se podrían aplicar en la Inteligencia kinestésica corporal considerando que la gamificación es una técnica divertida que apoyará el desarrollo de la inteligencia para que los estudiantes trabajen con mayor entusiasmo y se diviertan aprendiendo ya que mantenerse motivado hace que cualquier actividad que se realice resulte muy aprovechada para aprender y mucho más en los estudiantes que son con quienes el maestro tiene contacto cercano y diario, tomando esto para iniciar este punto de la investigación vamos a poner como ejemplo algunas actividades que proponen varios autores como por ejemplo Antunes (2004) nos da a conocer en su libro de Jugar para estimular las Inteligencias múltiples actividades como por ejemplo:

159 TEXTURAS

Habilidad: Coordinación visual-motora y táctil

Otras estimulaciones: Motricidad y atención

Preparación: Preparar diez carteles, divididos por la mitad, cada uno con una textura distinta. Algunos se pueden forrar de lana, otros de seda, y otros de fieltro, lija u otro material.

Desarrollo: Los alumnos, con los ojos vendado, deben buscar los carteles iguales. Vence el equipo cuyos miembros logren un mayor número de puntos.

162 LA MADRIGUERA DEL RATÓN

Habilidad: Coordinación visual-motora y táctil

Otras estimulaciones: Puntería – atención

Preparación: El profesor debe seleccionar la tapa de una caja grande (más o menos, de 60 x 60 cm); seis envases, de yogur, pintados tres de un color y tres de otro. Hacer un corte en los envases, simulando la entrada de una madriguera. Colocar en cada uno, en la parte de arriba del tejado, un número del uno al seis. Preparar bolitas con papel de aluminio o con fieltro. Marcar entre las madrigueras el “centro del campo”, asignado un punto donde debe colocarse la bolita antes de cada jugada.

Desarrollo: La actividad se puede desarrollar en equipos y consiste en el intento de dos alumnos, con un solo toque, de meter la bolita en a la madriguera. Al lograrlo, el alumno marca puntos y pasa la vez al colega.

194 ACERTANDO EN LOS BLANCOS

Habilidad: Coordinación visual-motora

Otras estimulaciones: Orientación espacial y lateralidad

Preparación: No es difícil improvisar blancos de distintos tamaños y bolas o canicas, para construir juegos. Una lámina de plástico perforado o incluso de cartón, colocada al final de un terreno en ligero descenso, puede hacer progresar la capacidad del alumno para acertar blancos.

Desarrollo: Los alumnos deben intentar alcanzar los blancos con las bolas. El profesor debe acompañar el progreso en es habilidad. Puede crear múltiples variaciones, como aumentar la distancia, alternar el uso de las dos manos e incluso lanzar con los ojos vendados.

Se puede conocer más sobre las actividades que propone Celso Antunes en su libro “Juegos para estimular las Inteligencias Múltiples” (Antunes, 2004, pp. 112-113-124)

“Ya hace muchos años, la Educación Física comprendió la relación entre juego y aprendizaje. Sin embargo, parece que el término gamificación (Reig y Vélchez, 2013) ha calado más profundamente que su correspondiente español "ludificación". (González, s. f., p. 1)

“Esta propuesta educativa se elaboró a partir de una aventura motriz ambientada en un personaje que simboliza el sedentarismo, “El malvado Sedentaris”. El alumnado debía derrotarle superando misiones en las que encontraban retos, desafíos y eventos especiales. A medida que iban superándolos, se hacían más fuertes y sanos, subían de experiencia y

conseguían los poderes saludables necesarios para derrotar a “Sedentaris”. (Salamanca et al., 2020, p. 32)

“Como bien dice García (2015, p. 18), “la gamificación es una manera de centrar el protagonismo de la educación en los alumnos; sin embargo, requiere de gran trabajo y preparación, por lo que resulta especial tener ánimo innovador, cierto nivel de creatividad y estar comprometido con el esfuerzo que requiere esta tarea”. Para ello, se deben de tener en cuenta los siguientes aspectos:

a) El protagonista, corresponde al discente, quien debe trabajar para superar los retos y haciéndolo en equipo,

b) El profesor, quien crea el escenario al proponer los retos a superar mientras apoya y guía a sus estudiantes;

c) La narrativa, que se refiere a la construcción de una historia que motive y fomente el interés, como en este caso el malvado “Sedentaris”

d) El juego, donde encontramos las dinámicas y mecánicas que movilizan al alumnado.” (Salamanca et al., 2020, p. 32)

“Como es sabido, la gamificación es una forma de ludificación del aprendizaje, de hacer del juego el centro del aprendizaje. Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011) la definen como el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos.” (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019, p. 98)

“Dentro de la educación el uso de la gamificación se ha extendido a todas las áreas y niveles. Actualmente es posible ver su aplicación en una gran variedad de contenidos en Educación Primaria como Matemáticas (Ortegón, 2016), Ciencias Sociales (Guevara, 2015), y Lengua y Literatura (Marí, 2015); en Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.) (Quintanal, 2016) y en el ámbito universitario (González y Mora, 2015; Pérez-López, Rivera y Trigueros, 2017). Además, existen diversas revisiones de la bibliografía sobre la gamificación en el espacio educativo (Johnson et al., 2016; Kasurinen y Knutas, 2016; Lozada-Ávila y Betancur, 2016; Sardi, Idri y Fernández-Alemán, 2017), pero ninguna que recoja trabajos existentes que traten de forma específica la gamificación en Educación Física (EF). Centrándonos en el área de la EF, Fernández-Río, Calderón, Hortigüela, Pérez-Pueyo y Aznar (2016) presentan los modelos pedagógicos más utilizados, significativos y emergentes en esta área, y entre los cuales no se encuentra la gamificación. Sin embargo, otros autores la consideran a la misma vez una técnica, un método y una estrategia (Marín e Hierro, 2013). Encontrándose la gamificación en estado de consolidación como una estrategia de aprendizaje emergente para la educación actual por llevar implícita características positivas

como favorecer la motivación e interés del alumnado por aprender, la mejora del rendimiento y un aumento del compromiso por la práctica de actividad física (Monguillot et al., 2015; Ordiz, 2017), tan reconocidas son sus posibilidades y beneficios educativos entre la comunidad de docentes de EF que, aunque son escasas, ya se pueden observar propuestas y experiencias en este ámbito (Mora-González y Martínez-Téllez, 2015; Navarro, Martínez y Pérez; 2017).” (Escaravajal Rodríguez & Martín-Acosta, 2019, p. 99)

“La gamificación se ha aplicado en varios dominios, incluidos los dominios de educación, negocios, aptitud física y salud, pero el campo de investigación de la gamificación en la educación todavía está en su fase emergente. A pesar de la temprana defensa de los juegos por parte de Piaget como una forma de que los niños interactúen de manera significativa y aprendan de sus entornos, no fue hasta hace poco que la investigación sobre juegos en la educación cobró impulso. En efecto, a partir de 2013, solo el 26% publicaciones científicas en gamificación trataron sobre su aplicación práctica en educación.” (Luis, 2019, p. 2)

“Antes de diseñar cualquier actividad basada con gamificación, es necesario tener en cuenta que existen diversidad y heterogeneidad en el alumnado (Bartle, 1996). Debido a que una persona puede presentar distintos comportamientos en el mismo juego, actuando diferente en una misma situación dependiendo del momento en el que esta se produzca, en esta experiencia no se clasifican a los alumnos por tipo de jugador, sino que se han tenido en cuenta las posibles diferencias técnicas y físicas de cada uno de los alumnos en las pruebas, fomentando el trabajo en equipo, colaborativo y cooperativo.” (Parra & Lázaro, 2019, pp. 47-53)

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación se elaborará en un grupo de cincuenta maestros de la U.E.F.F.AA Colegio Militar Eloy Alfaro de la ciudad de Quito, se trabajará con dicha población ya que, es la institución donde se aplicará esta guía metodológica para un mejor trabajo en el área de Cultura Física en las secciones básica elemental, media y superior en base a dos planteamientos la investigación de campo y la investigación descriptiva en las que se fundamenta esta investigación

3.1.1. Investigación de campo

Arias 2012 indica en cuanto al diseño, al no ser experimental, se aplicará “una investigación de campo que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes” (Arias, 2012, p. 31).

Además, es importante establecer que en este tipo de investigación se emplean datos secundarios, sobre todo los provenientes de fuentes bibliográficas, a partir de los cuales se elabora el marco teórico.

“El diseño de campo es aquel en el cual el investigador obtiene sus datos de fuentes directas en su contexto natural. Los diseños de campo son muy utilizados en educación, para precisar problemas educativos en escuelas e instituciones; también se utilizan en sociología, en psicología, y en general en cualquier área del conocimiento en la que el investigador requiera información de fuentes directas en su contexto.” (Hurtado, 2012, p.702)

3.1.2. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación propone soluciones a una situación determinada a partir de un proceso de indagación que implica explorar, descubrir, explicar y

proponer alternativas de cambio, mas no necesariamente ejecutar la propuesta.

Son todas las caracterizaciones de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad.

(Arias, 2012, p. 24)

3.2. MÉTODO

De conformidad a la investigación realizada en los planteles educativos de la ciudad de Quito, tomado en cuenta para el efecto del presente trabajo, debemos indicar que: Entre los principales métodos y técnicas de investigación se toma en cuenta con los siguientes:

3.2.1. Método analítico

Definimos el método analítico como el modo ordenado de proceder para llegar a un fin determinado: la verdad, el poder, la persuasión, el cuidado de sí, el nirvana, la alegría, la certeza, el placer, la validez, la salvación, la conciliación, el amor. El método es entonces un camino, una manera de proceder, que puede constituirse en un modo de ser al incorporarse como un estilo de vida, lo que expresa su dimensión ética. Ahora bien, el método analítico es un camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos. (Echavarría et al., s. f., p. 18)

Por cuanto se realiza un análisis de la información que se ha realizado sobre el estudio de la aplicación de la gamificación en el trabajo con la inteligencia kinestésica corporal y para poder comprender cómo se puede trabajar en base a la metodología didáctica de gamificación.

3.2.2. Método interpretativo

El método que se utilizará en esta investigación es el interpretativo o hermenéutico porque busca “objetivar la realidad mediante la reflexión, aclarar las condiciones y la intersubjetividad. El interés son las partes discursivas, que se desarrollan en el marco de situaciones particulares,

la investigación debe ofrecer una metodología que “describa” esa realidad”. (Porta & silva, 2003, p. 8)

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.3.1. Encuesta

En el enfoque cuantitativo se utilizará la técnica de encuesta, para medir el conocimiento de una determinada población sobre la gamificación y su aplicación en la inteligencia kinestésica; para correlacionar y analizar cuál es el conocimiento que se tiene sobre el tema. El medio para la elaboración fue mediante Microsof Form, donde se aplicará el cuestionario de 10 preguntas, en un contexto general sobre lo relevante de la gamificación y su aplicación en la inteligencia kinestésica, y se pueda medir los resultados con la tabulación de datos.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

Se tomará como población cincuenta docentes de diferentes instituciones educativas especialmente maestros de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar “Eloy Alfaro”. Este grupo de docentes está conformado por mujeres y hombres, los cuales van a ser nuestro objeto de estudio, se realizará de esta manera ya que la situación en la que nos encontramos solo permite realizar las encuestas por medio de redes sociales, los maestros encuestados deben responder dentro de un límite de tiempo. Los docentes trabajan durante el año escolar 2020 – 2021 en educación dando prioridad al uso de gamificación como una de las técnicas importantes para la motivación con los estudiantes.

3.4.2. Muestra

La muestra serán cincuenta docentes de diferentes niveles de educación que trabajan en varias instituciones educativa del país, a quienes se les aplicará la encuesta por medio de redes sociales y medios digitales por la situación del país la muestra será seleccionada sin identificar género ya que se compartirá la encuesta con colaboración de los profesores a quienes llega la encuesta, considerando principalmente a los maestros y maestras de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar “Eloy Alfaro”.

CAPÍTULO IV

4. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN

La presentación de los resultados se realizará una vez obtenida la información por medio de la aplicación de las encuestas a los docentes de las diferentes Unidades Educativas, se elaborará el análisis de cada pregunta utilizando el programa de Excel para formular cuadros de datos y gráficos correspondientes a cada una, también cabe mencionar que para el proceso estadístico se han utilizado las fórmulas de porcentaje de este programa que nos ha permitido obtener los resultados tabulados. Los gráficos serán presentados en forma de pasteles de todas las preguntas. En los cuadros y gráficos se podrán encontrar las opciones consideradas como resultados o alternativas, la frecuencia absoluta y el porcentaje que corresponde a cada una según la población de muestra seleccionada para la aplicación de la encuesta. El análisis e interpretación de los datos nos permitirán tener un enfoque estadístico sobre:

Un diagnóstico previo en cuanto al conocimiento sobre gamificación para el trabajo de los estudiantes.

Describir las estrategias didácticas que han sido empleadas por los docentes para la aplicación de gamificación.

Conocer algunos factores que posibilitan o limitan el desarrollo del aprendizaje de gamificación en la inteligencia kinestésica corporal.

Generar una propuesta de guía metodológica basadas a la aplicación de gamificación en la inteligencia kinestésica corporal.

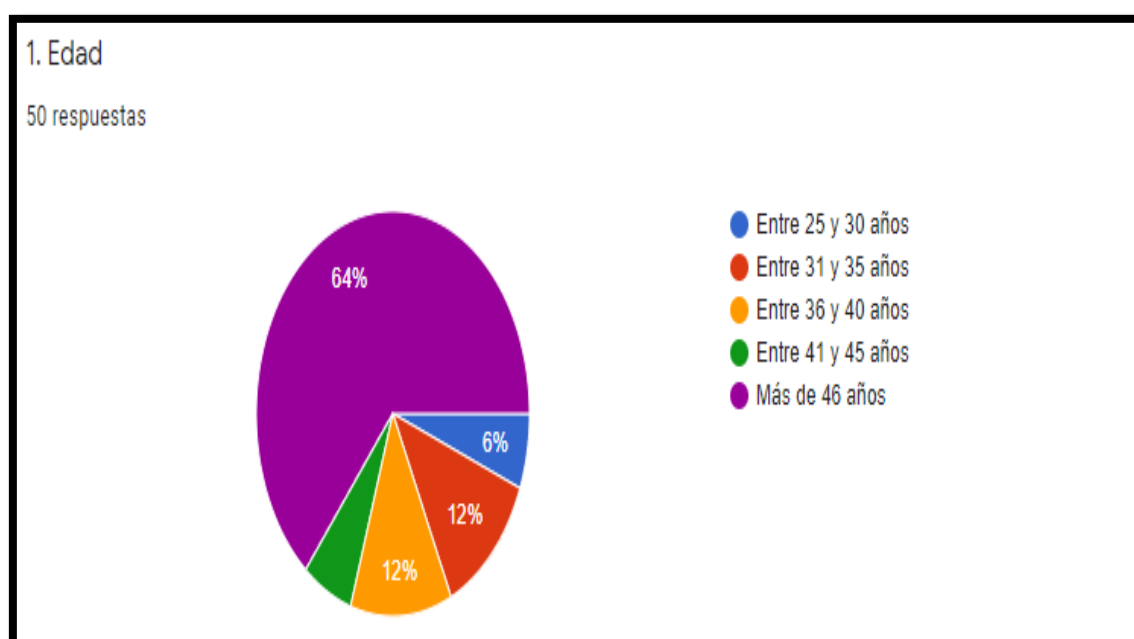
Conocer la importancia de tener una guía para su aplicación en el trabajo docente.

4.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Encuesta dirigida a docentes.

Pregunta 1	25 a 30 años	31 a 35 años	36 a 40 años	41 a 45 años	Más de 45 años
Edad	6%	12%	12%	6%	64%

Gráfico 1. Representación gráfica de la edad de la población encuestada.



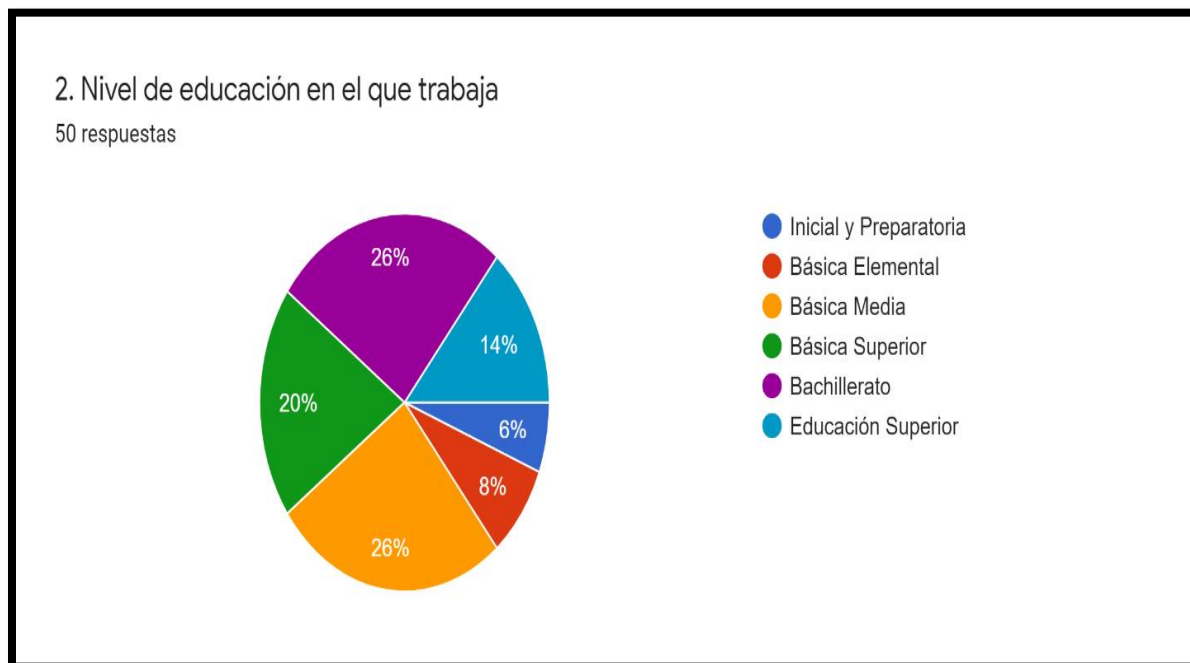
Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

La mayoría de la población encuestada está en un rango de edad de 45 años con un porcentaje del 64%, lo que da a entender que los maestros a quienes llegó la encuesta por medio de redes sociales están consideradas maestros y maestras con experiencias en trabajo docente.

Pregunta 2	Inicial Preparatoria	Básica Elemental	Básica Media	Básica Superior	BGU	Educación Superior
Nivel de educación en el que trabaja	6%	8%	26%	20%	26%	14%

Gráfico 2. Representación gráfica del nivel de educación de la población encuestada.



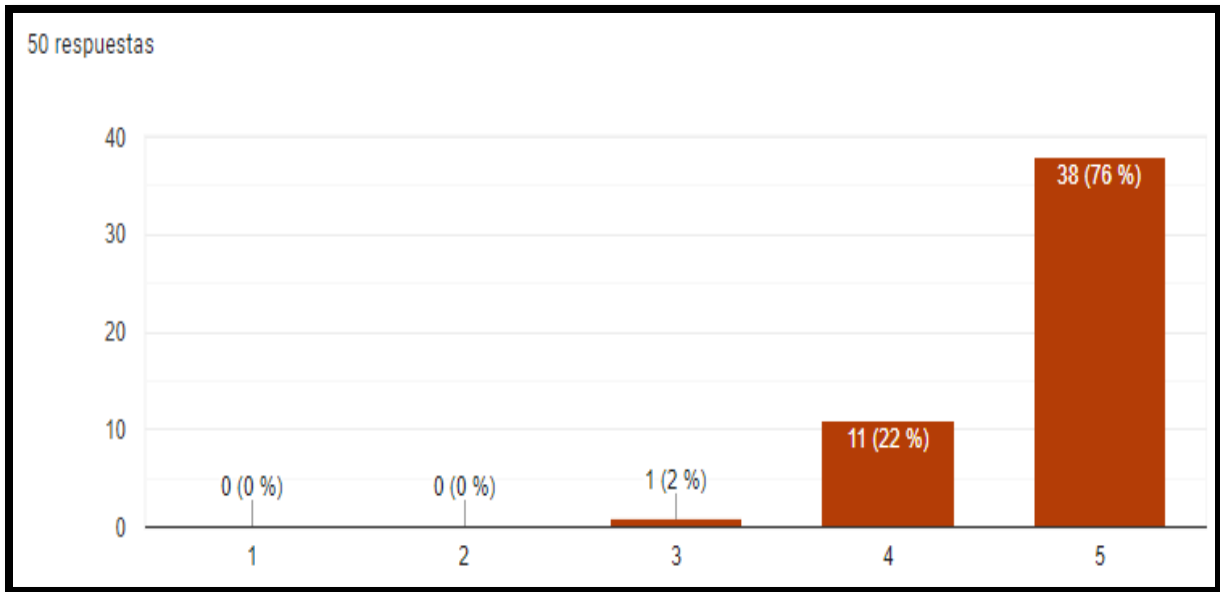
Elaborado por: C. Albuja (2021)

Análisis e interpretación

El nivel de educación en el que trabaja la población encuestada está en mayor cantidad en Básica Media con un 26% de maestros de este nivel y Bachillerato con un 26%, por la entrega de las encuestas de manera digital los resultados serán variados dentro de lo que es el contexto del aprendizaje con el empleo de gamificación y su aplicación en su trabajo diario.

Pregunta 3	1	2	3	4	5
Califique de 1 a 5 la importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes siendo 1 de menor importancia y 5 de mayor importancia	0 0%	0 0%	1 2%	11 22%	38 76%

Gráfico 3. Representación gráfica de la importancia del juego en el aprendizaje.



Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

Los maestros encuestados consideran al juego como una técnica importante para su trabajo docente con un porcentaje del 76% afirman de esta manera, que el juego tiene mayor importancia en el aprendizaje como un apoyo para el trabajo, a comparación de un 22% que identifica que el juego no tiene la importancia necesaria en el aprendizaje y solo el 2% le da menor importancia al juego en la enseñanza.

Igualmente, esto es muy necesario ya que las nuevas generaciones exigen nuevas metodologías para ser mucho más activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (*REVISIÓN LITERARIA CIENTÍFICA Y PROPUESTA DE ESCAPE ROOM EN EL AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA*, 2018, p. 12)

Pregunta 4	SI	NO
¿Le parece importante aplicar dinámicas de juego en el aprendizaje de los estudiantes?	98%	2%

Gráfico 4. Representación gráfica de la importancia de las dinámicas de juego.



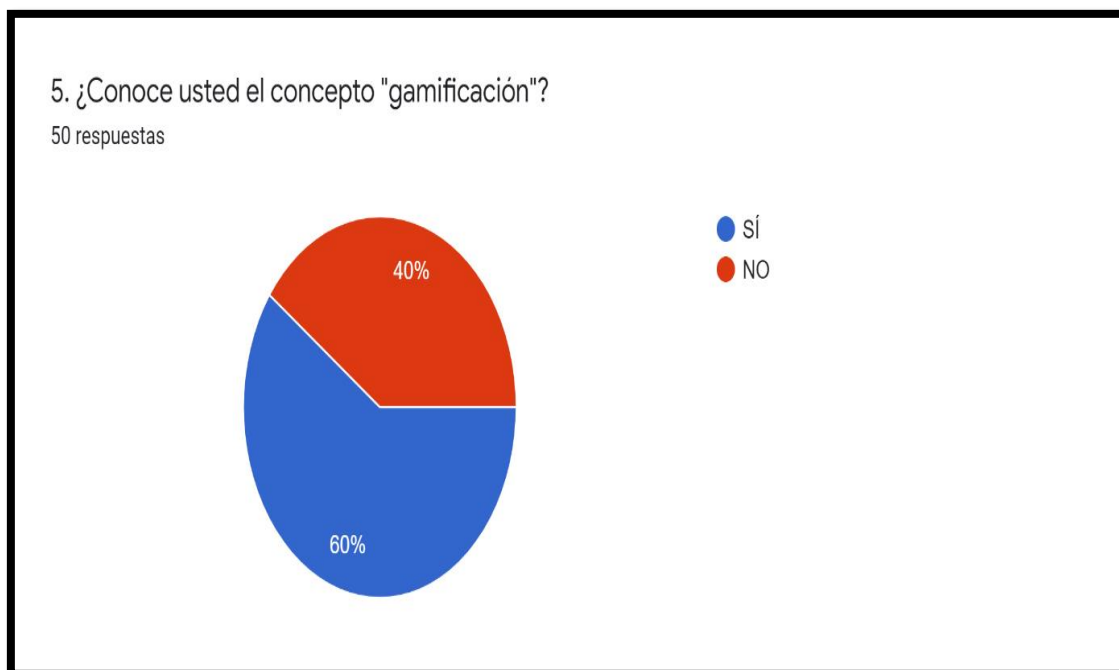
Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

En relación con la importancia de aplicar dinámicas de juego en el aprendizaje un 98% de docentes encuestados indican que los juegos son importantes en el desarrollo integral de los estudiantes ya que actualmente la pedagogía moderna recurre a esta actividad como un elemento motivador, como indica González (2014) “crear una plataforma abierta altamente configurable que permita la creación, personalización y adaptación de ejercicios y actividades de acuerdo con las características particulares de cada usuario y grupo de usuarios (p.14), el 2% de docentes indican que no es importante el juego en su trabajo.

Pregunta 5	SI	NO
¿Conoce usted el concepto “gamificación”?	60%	40%

Gráfico 5. Representación gráfica de lo que conocen de la gamificación.



Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

El 60% de docentes indican que conocen de gamificación y en algunos casos la han aplicado en su trabajo docente lo que podría determinar que no hay una capacitación o actualización de técnicas nuevas e innovadoras y el uso conveniente de la tecnología también puede ser un factor para que los docentes no usen o no conozcan de la gamificación siendo una técnica que ya se usa desde el 1900 de manera empresarial y educativa desde el 2003 no la identifican como tal, con lo cual se podría interpretar que los maestros en el 40% de encuestados posiblemente han utilizado la gamificación, pero en muchos casos no la han identificado como tal y posiblemente no la hayan usado.

Se necesitaría que las instituciones y en especial la institución hacia la que va dirigida está guía actualice tanto el aprendizaje de nuevas técnicas como lo tecnológico al personal con el que trabaja, estamos inmersos los maestros ya que las nuevas generaciones lo requieren.

Pregunta 6	SI	NO
En caso de que su respuesta a la pregunta 5 sea afirmativa, explique brevemente un ejemplo.	39	11

Gráfico 6. Ejemplos de experiencias con gamificación.

6. En caso de que su respuesta a la pregunta 5 sea afirmativa, explique brevemente un ejemplo
50 respuestas

La utilización de Clasdoajo
Uso de actividades lúdicas
No se
Participación por medio de la ruleta y relacionar palabras clave en base a una clase anterior.
Técnica de aprendizaje para fortalecer habilidades de forma lúdica
Realizar un cuento sobre suma y resta de números naturales antes de empezar con las clases de afición y sustracción de números naturales donde todos los niños se diviertan
Uso de actividades lúdicas para reforzar y motivar el aprendizaje.
Desconozco
No
Estudiar operaciones con intervalos usando Geogebra
Utilizar una actividad lúdica para aprender con el propósito de dar al estudiante reglas para el mejoramiento de su aprendizaje.
Trabajar con juegos material ludico
Aprendizaje por medio del juego para lo cual existen plataformas como educaplay mobbyt
aprender las matemáticas a través de actividades lúdicas por ejemplo las tablas de multiplicar que suelen ser aburridas para los estudiantes
Aprender diferentes temáticas en base a juegos estos pueden ser virtuales ejm kahoot o los juegos básicos lúdicos
Un día de compras en el supermercado. Donde se realizarían operaciones matemáticas, experiencia al hablar en público, organización, etc.

Seria bueno recibir este tipo de cursos que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

El juego

Realizar las actividades de manera significativa

No tengo conocimiento sobre ese tema

Acumular puntos por trabajos realizados para ganar puntos para una medalla

Variedad de actividades con juegos

Es el uso de dinámicas, mecánicas de juego que podemos realizar para un mejor aprendizaje.

Rompecabezas

Creo que gamificación se refiere a gama este caso varias técnicas lúdicas y/o juegos...

Es una técnica en la que se utiliza el juego como medio de aprendizaje para conseguir mejores resultados

no

Utilizar el juego para el aprendizaje, tomando en cuenta que esta técnica busca la recompensa y la asignación y acumulación de puntos.

Videos interactivos

Muchas o varias opciones lúdicas.

ES lograr captar la atención en los estudiantes mediante el juego

Con el juego de la ruleta puedo hacer más fácil el aprendizaje de números

Dije que era negativa

No tengo ningún ejemplo

La respuesta fue negativa.

Aprendizaje a través del juego

Armar rompecabezas de un cuento.

Kahoot

Ninguna
kahoot
En el uso de algunas plataformas como kahoot o quizziz
edmodo
Técnicas de aprendizaje
En el uso de varias aplicaciones para trabajar interactivamente
Es. No
Dije que no
El juego de la Rayuela para conocer series numéricas
La utilización de herramientas tecnológicas como kahoot, formularios se google en el área de Lengua y literatura hace divertido el proceso de enseñanza y aprendizaje
Me parece haber utilizado esta técnica, sin embargo no la he conocido como tal

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

Las respuestas son variadas de los 39 docentes que indican que sí conocen la técnica algunos ya la han empleado, de acuerdo con las respuestas se indica que han empleado la gamificación en actividades lúdicas considerando a la gamificación solo como un juego o relacionando los dos conceptos en actividades como ruletas, rompecabezas, juegos para acumular puntos, dinámicas de aprendizaje.

Otro grupo de maestros conocen de gamificación, pero por medio de varias aplicaciones y páginas de juegos para actividades interactivas como Kahoot, Classdoojo, Geogebra, Educaplay Mobbyt, Quizziz entre otros, que son aplicativos que están relacionados con la tecnología y relacionan el uso del juego con el quehacer educativo y por ende con el uso de la tecnología y este tipo de instrumentos,

Los maestros consideran que esta técnica los ha ayudado a fortalecer las habilidades de aprendizaje, motivar, reforzar, mejorar los resultados que se obtiene en clases, también

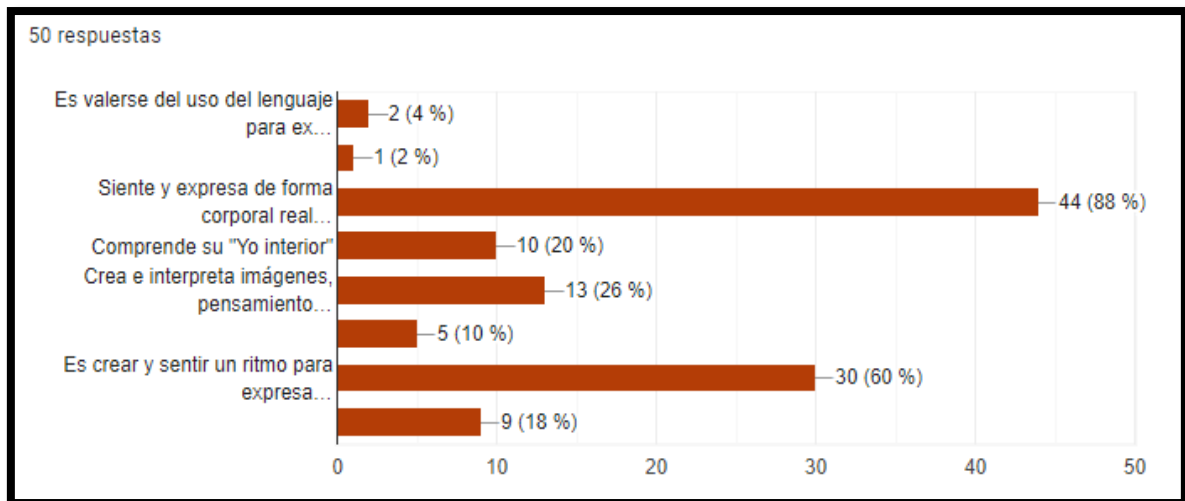
identifican que por medio de la gamificación se puede trabajar en diferentes áreas como una técnica dinámica y motivadora por medio de un trabajo interactivo.

Un grupo de docentes no expresan un ejemplo específico a la pregunta ya que, se orientan a dar una opinión de lo positivo que sería utilizar estas técnicas pues tienen una confusión con lo que es el juego y los aplicativos en los que podemos encontrarlos.

Se puede determinar en esta pregunta que 11 maestros indican que no conocen sobre esta técnica indican que les gustaría conocer sobre la gamificación para trabajar de mejor manera con los estudiantes.

Pregunta 7	1	2	3	4	5	6	7	8
La inteligencia kinestésica se refiere a: (De las siguientes afirmaciones elija tres opciones que sean referencia al concepto.)	1	0	11	0	0	1	1	1

Gráfico 7. Representación gráfica de lo que saben de la inteligencia kinestésica.



Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

En la opción 1 que tiene relación “Es valerse del uso del lenguaje para expresarse” solo dos docentes, es decir el 4% indican que tiene que ver con inteligencia kinestésica pocos docentes identifican como una de las características lo cual no es correcto lo que evidencia que no es correcta ya que esta característica pertenece a la inteligencia verbal lingüística “esta inteligencia remite a la capacidad de emplear palabras eficazmente, bien sea en forma oral o escrita”, (Díaz, 2006, p. 19) son pocos maestros los que eligen esta opción.

En la opción 2 que pregunta sobre el “Razonamiento, pensamiento lógico”, una persona la ha seleccionado es decir el 2% de docentes lo seleccionaron siendo incorrecta la selección ya que esta característica es sobre la inteligencia lógico matemática “que determina la capacidad para comprender relaciones y patrones lógicos, enunciados y propuestas, funciones y otras abstracciones afines” (Díaz, 2006, p. 20).

En la opción 3 que dice “Siente y expresar de forma corporal realizando los trabajos manualmente” cuarenta y cuatro es decir el 88% lo identifican como característica de la inteligencia kinestésica, por lo cual podemos decir que un alto porcentaje si conoce sobre esta inteligencia como “la inteligencia física/kinestésica consta de la habilidad de utilizar el cuerpo para expresar emociones (como el baile y la expresión corporal) para realizar juegos (como los deportes) o para idear nuevos inventos. (Díaz, 2006, p. 21)

En la opción 4 que pregunta comprende su "Yo interior", diez maestros es decir el 20% indican que esta sería una característica de la inteligencia siendo incorrecto, ya que esta definición pertenece a la inteligencia intrapersonal que dice “conlleva a tener una imagen acertada de sí mismo, la aptitud para reconocer nuestros estados de ánimo, motivaciones, temperamentos y deseos, así como la capacidad de tener autodisciplina”. (Díaz, 2006, p. 23)

En la opción 5 que dice “crea e interpreta imágenes, pensamientos en tres dimensiones”; trece maestros es decir el 26% la identifican como una característica, pero con cierta duda de equivocaciones, considerando que “se debe ofrecer actividades en las que los estudiantes manipulen y toquen objetos como, pintar, modelar y construir”. (Díaz, 2006, p. 22)

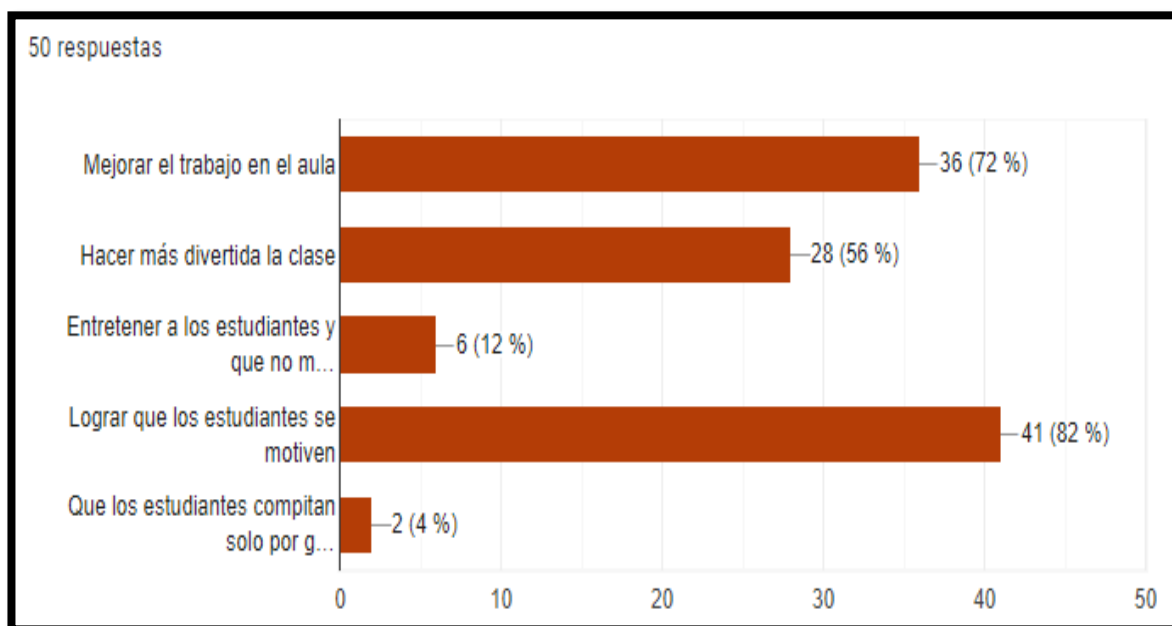
En la opción 6 se indica la característica “comprende los patrones, la clasificación y el comportamiento de la naturaleza” cinco docentes es decir el 10% han elegido esta característica siendo incorrecta, ya que este concepto pertenece a la inteligencia naturalista que nos dice “que esta inteligencia nos permite observar, entender y organizar patrones en el mundo natural, distinguir entre entes orgánicos e inorgánicos, así como clasificar todo tipo de plantas, animales y minerales”. (Díaz, 2006, p. 24)

En la opción 7 donde la alternativa es “crear y sentir un ritmo para expresar un estado emocional” treinta maestros lo eligieron es decir el 60% siendo esta una característica correcta pues tiene relación con la actividad y movimiento de los estudiantes para mejorar su estado emocional pues “los actores, bailarines, payasos y mimos utilizan su cuerpo para conocer entender y comunicar, a menudo a menudo en formas que tocan profundamente el espíritu humano”. (Díaz, 2006, p. 21)

En la opción 8 que indica si “comprende sentimiento, necesidades y propósitos de los demás” nueve docentes es decir el 18% lo eligieron como una característica, pero la opción seleccionada por estos maestros es incorrecta ya que esta característica pertenece a la inteligencia interpersonal que indica “es la facultad de percibir y distinguir los estados de ánimo, intenciones, motivos, deseos y sentimientos de otras personas a través de sus expresiones faciales, su voz y gestos y así responder de manera eficaz”. (Díaz, 2006, p. 23)

Pregunta 8	1	2	3	4	5
El juego es una técnica de aprendizaje lúdico en el aula, según su experiencia que aspectos cree que mejorarían en su proceso de enseñanza con los estudiantes:	36	28	6	41	2

Gráfico 8. Representación gráfica del juego como una técnica de aprendizaje lúdico en el aula.



Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

En la opción 1 que tiene que ver con “mejorar el trabajo en el aula”, 36 docentes, es decir el 72% indican que la aplicación de esta técnica sí ayudaría a mejorar su desempeño con los estudiantes en el aula, “el principal objetivo de la educación es crear una ciudadanía que sea capaz de realizar cosas nuevas, que sea creativa e innovadora, y no meramente repetidora, de generación en generación, lo que otras personas pasadas han logrado, sino ser capaces también de aportar.” (Gil Quintana & Prieto Jurado, 2019, p. 104)

En la opción 2 que pregunta sobre si la gamificación “haría su clase más divertida” 28 docentes es decir el 56% lo seleccionaron como una ayuda en la motivación y hacer sus clases más divertidas y motivadoras, Por otro lado, se busca trabajar en favor de los estudiantes y su capacidad de desarrollo con la ayuda de la gamificación con el objetivo de

motivar a los estudiantes a participar activamente en clase para dinamizar el desarrollo de los contenidos temáticos y mejorar algunas conductas negativas recurrentes en el aula, (Rodríguez, 2018, p. 29) logrando estimular y motivar su intelecto en favor de su aprendizaje.

En la opción 3 que tiene que ver con “entretener a los estudiantes para que no molesten al maestro y a los compañeros” 6 docentes, es decir, el 12% lo identifican como una opción que no ayudaría en su desempeño en el aula considerando que el trabajo del maestro es guiar a los estudiantes en el desarrollo de sus capacidades y aprendizaje.

En la opción 4 que pregunta si con el juego se motivaría a los estudiantes, cuarenta y un maestros es decir el 82% indican que esta sí lo utilizarían para motivar a sus estudiantes y así mejorar la calidad del aprendizaje en el aula.

“La motivación es una fuerza que produce un concepto significativo para aquellas personas que se encargan de movilizar e influenciar a otras para actuar (familias, profesorado, coaches, líderes, influencers, youtubers o dirigentes)”. (Gil Quintana & Prieto Jurado, 2019, p. 99)

En la opción 5 que dice que los estudiantes compitan solo para ganar, dos maestros es decir el 4% la identifican como una opción que podría ayudar en el aula lo que los maestros deseamos del aprendizaje de los estudiantes ayude a “desarrollar una mente crítica que verifique y no acepte lo que se le ofrece, demanda participación y actividad de un alumnado creador y creativo.” (Gil Quintana & Prieto Jurado, 2019, p. 104)

Pregunta 9	SI	NO
¿Le interesaría conocer más sobre la técnica de gamificación para trabajar en el aula?	50	0

Gráfico 9. Representación gráfica de la cuántos docentes encuestados les interesa saber sobre la técnica de gamificación para trabajar en el aula



Elaborado por: C. Albuja (2021)

Análisis e interpretación

Después de realizar la encuesta podemos obtener el resultado favorable para desarrollar la guía metodológica puesto que, todos los docentes indican que sí les gustaría conocer sobre la técnica de gamificación para mejorar el trabajo dentro del aula y capacitarse aprendiendo sobre esta técnica y otras de las cuales ya van aprendiendo.

De acuerdo con las exigencias sociales actuales, se presentan una serie de retos de la educación, enfocados desde aspectos como la apertura sistemática de las escuelas a nuevas fuentes del saber, sin estrategias de censura; se apuesta por un pensamiento crítico, donde las escuelas se convierten en espacios de exploración, de descubrimiento y de invención, esto es, productoras activas de conocimiento.

(Gil Quintana & Prieto Jurado, 2019, p. 105)

Pregunta 10	SI	NO
¿Qué beneficios cree que obtendría de una guía metodológica para la aplicación de esta técnica en su labor docente?	50	0

Gráfico 10. Beneficios de una guía metodológica en la labor docente.

50 respuestas



Si partimos del hecho que siempre aprendemos algo ...tener una guía metodológica nos permitiría innovarnos, actualizarnos y utilizar diversos juegos para el inter-aprendizaje asertivo

tener un mejor desempeño con los estudiantes

mejorar procesos de enseñanza aprendizaje

Es de mucho valor porque aprendería técnicas innovadoras, el aprendizaje sería mucho más activo y significativo.

Mejorar las estrategias de gamificación en el aula

Muchos, ya tendría la oportunidad de mejorar técnicas de enseñanza basada en lo lúdico.

Lograr un mejor entendimiento de la materia al estar los estudiantes motivados

Sería una guía idónea para aplicar esta técnica

Ayuda a los docentes y mejora el aprendizaje de los alumnos

Mejoraría el rendimiento de los alumnos

Mas que la guía necesitaría conocer los fundamentos epistemológicos y pedagógicos de la gamificación porque creo que es más que aplicar juegos durante la sesión de clases.

Aprendizajes significativos

Mejorar el proceso de enseñanza y el aprendizaje.

Conocer juegos educativos para aplicar en las clases

Se dispondría de un documento que oriente metódicamente la aplicación en el aula.

Primero que los estudiantes estarían motivados al recibir la clase y les ayudarían a poner mas atención mejorando así su aprendizaje.

Una clase más divertida

Mejorar el rendimiento académico y por ende la comprensión de más asignaturas

los beneficios serían para mejorar la labor docente y consecuentemente el aprendizaje sea significativo en los estudiantes.

Mejorar las estrategias pedagógicas con las q ya se imparten las clases

Más opciones en la forma de enseñar, siendo divertidas y eficaces.

Mejorar la práctica docente diaria
Ampliar las estrategias lúdicas dentro de la clase.
Sería muy beneficioso en la motivación para su aprendizaje ya que en épocas actuales se debe dar opciones de aprender jugando
Tener mayores posibilidades en el desarrollo de destrezas y habilidades.
Que los estudiantes mantengan mayor interés a la hora de clases
Mejor aprendizaje y mayor rendimiento del estudiante
Mejoría mi desempeño en el aula
Lograr un aprendizaje más interno en cada estudiante
Ayudaría a los docentes a implementar más técnicas de juego -trabajo y lograr un aprendizaje más dinámico y motivador para los niños.
Mucho, porque se utilizaría las metodologías activas
Me parece que sería un cambio de paradigma especialmente en esta época actual donde el mundo ha cambiado la educación completamente

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

Análisis e interpretación

En esta última pregunta todos los docentes consideran que la gamificación sería una técnica favorable en su trabajo diario en el aula y con los estudiantes.

El trabajo de los maestros mejoraría ya que esta técnica sería un apoyo aplicando la gamificación con sus estudiantes, ayudaría a innovar sus conocimientos de herramientas y estrategias formándose como docentes activos en la enseñanza.

Consideran también que la tecnología ayuda a que conozcan material, plataformas, juegos y actividades lúdicas que desarrollaran en los estudiantes un aprendizaje memorable, serían estudiante activos, receptivos, dinámicos, motivados para que los maestros en la búsqueda de un mejor aprendizaje tengan estudiantes con un mejor desempeño y que sea eficaz para ellos.

Quieren saber más sobre gamificación y una guía metodológica los ayudaría en el trabajo con los estudiantes desarrollando aprendizajes significativos, mejoraría el rendimiento de los

estudiantes, obtener una clase más dinámica, conocer más juegos y la forma de emplearlos con los niños y niñas, cambiaría los paradigmas de algunos maestros en el trabajo que desarrollan con sus alumnos, y los ayudaría a mejorar su desempeño en el aula.

En consecuencia, se muy beneficioso para el maestro en su trabajo diario y para los estudiantes en su aprendizaje memorable.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- ✓ Con relación al primer objetivo planteado que fue identificar la situación actual en la enseñanza para estudiantes de básica media, el proceso investigativo se ha analizado en profundidad permitiendo evidenciar que los docentes de la Unidad Educativa de Fuerzas Armadas Colegio Militar “Eloy Alfaro” consideran que el juego relacionada con la gamificación tiene muchas bondades para lo cual orientadas a la educación en innovación para los docentes, todo esto refleja que se necesita implementar acciones innovadoras puesto que ellos conocen conceptualmente qué es la gamificación, cómo la podemos emplear en el trabajo con los estudiantes. Se identifica que los docentes en algunos casos han empleado gamificación, pero no lo conocían como una técnica y no identifican sus bondades tienen claros los objetivos que se persiguen con la enseñanza de la gamificación, pese a que los temas tratados no siempre han sido ni interesantes ni actuales.

- ✓ En el segundo objetivo planteado hacia la práctica de la gamificación, la mayoría de los docentes señalan que para aplicar esta técnica en la inteligencia kinestésica es necesario conocer de qué se trata y cuáles son las destrezas que se pueden desarrollar para mejorar su trabajo con los estudiantes, tomando como sus características la motivación, el dinamismo y cómo emplearlas en la labor diaria. Se considera que los docentes deben capacitarse y adquirir técnicas innovadoras para su trabajo y la propuesta que se presenta puede ser una forma de lograr que los docentes conozcan de este tema.

- ✓ Como último objetivo, la guía de estrategias metodológicas de la aplicación de gamificación en la inteligencia kinestésica corporal para estudiantes de básica media está diseñada para que los maestros la apliquen y los maestros mejoren su labor con el uso de las guías metodológicas, la gamificación puede ser un aliado para el maestro como una herramienta didáctica para desarrollar la actividad física en su trabajo diario tanto maestros de Cultura Física como maestros de aula y en

especial a las maestras de inicial y preparatoria las cuales pueden trabajar en muchos aspectos la gamificación en el aula.

5.2. RECOMENDACIONES

- ✓ Es necesario implantar programas de capacitación continua para el personal docente encaminadas a la ejecución de métodos que contribuyan al desarrollo integral de los niños de una manera motivadora.
- ✓ Por la forma de trabajar en la actualidad es necesario considerar la actualización de los procesos de enseñanza aprendizaje, por cuanto la tecnología es una herramienta necesaria porque van a la par con las nuevas técnicas de trabajo.
- ✓ Es importante que los maestros se actualicen aprendiendo sobre la gamificación ya que es una de las técnicas que ayuda al docente para una mejor labor.

PROPUESTA DIDÁCTICA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

**TESIS DE GRADO PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE LA GAMIFICACIÓN
COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO
DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL.**

AUTOR:

AUTOR: ALBUJA DÁVILA GRACE CRISTINA

CAPÍTULO VI

6. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

6.1. FUNDAMENTACIÓN

- El aprendizaje se logra a través de la construcción del conocimiento.
- Existen estructuras mentales básicas para todos los seres humanos en las que descansa el conocimiento en su totalidad.
- El tipo de aprendizaje que se adquiere depende del desarrollo biológico del individuo y descansa en la psicología evolutiva; el tipo de operación mental que se pueda ejecutar depende de la edad y por consecuencia, el tipo de conocimiento que se pueda adquirir.
- El aprendizaje resulta del proceso de equilibrio, es decir, a partir de que se produzca un “conflicto”.

6.2. DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Institución: U.E.FF.AA. Colegio Militar “Eloy Alfaro”

Ciudad: Quito

Provincia: Pichincha

Responsable de la propuesta: Cristina Albuja Dávila.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La utilización de metodologías basada en gamificación será de gran utilidad para la enseñanza de las inteligencias múltiples. Debido a que se propone actividades en las que el profesor logre captar la atención de sus estudiantes, creando así un ambiente de inclusión dentro y fuera del salón de clase. Es importante la implementación de esta técnica ya que mediante ella se podrá trabajar con estudiantes que no están motivados para trabajar en las instituciones educativas, con el fin de aportar nuevas estrategias para la implementación y utilización de herramientas capaces de desarrollar en los niños habilidades de comprensión y

socialización, además de crear un ambiente en el que puedan participar todos los miembros del aula. Así, se fortalece el compañerismo y la amistad en el aula.

Según las expectativas de la humanidad deberíamos asociar con niveles de equidad, de desarrollo social y de convivencia única; pero la implantación del modelo económico neoliberal y las estrategias de globalización han generado la peor crisis económica social para los países pobres y en contraste para los países desarrollados ha significado una época de bonanza. El vertiginoso desarrollo técnico, científico, industrial y tecnológico, ha generado procesos de aceleramiento en la acción educativa; en los países desarrollados, la educación tiene nuevos referentes, nuevos paradigmas, corrientes post modernistas y modelos educativos que apuntan asegurar un proceso educativo de calidad acorde a las exigencias de la sociedad moderna.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. Objetivo general

Diseñar una guía metodológica basada en la gamificación para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal.

6.4.2. Objetivos específicos

- Determinar actividades que puedan apoyar al docente en el trabajo con los estudiantes.
- Implementar una guía metodológica para el aprendizaje del uso de gamificación en el aula.
- Evaluar la efectividad del desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal mediante el uso de la técnica de gamificación.

6.5. TEMPORIZACIÓN DE LA PROPUESTA

La actividad se realizará en un tiempo establecido de una actividad sugerida por bloque educativo. De acuerdo al diseño establecido el trabajo tendrá un carácter contemporáneo transaccional, ya que, los datos se levantarán en la actualidad y servirán una sola y única vez. (Hurtado, J., 2010) “El "cuándo" del diseño, alude a la perspectiva temporal... si el propósito es obtener información de un evento actual, el diseño es contemporáneo.

Para la elaboración de la propuesta se toma en cuenta los seis parciales que corresponden a la planificación curricular en la cual se trabaja 6 semanas correspondientes a cada bloque de trabajo, los bloques 5 y 6 que se trabaja de manera transversal se los ha considerado dentro de la tabla presentada como opciones de transversalidad dentro de los primeros bloques curriculares de manera informativa.

Considerando que la guía metodológica que se propone en el presente trabajo se la realizará durante todo el año escolar y siguiendo los bloques anteriormente descritos, se propone que sea una base para trabajar de manera interdisciplinaria, en las cuales se necesite una actividad de juego, dependiendo de las semana se trabajará diferente tema en conjunto con otros docentes de las diferentes materias para hacer actividades que estén de acuerdo al currículo y desarrollar destrezas tanto en una materia como en otras considerando la necesidad de los maestro y los estudiantes.

Tabla 1. Distribución de estrategias por Parcial.

PARCIAL	UNIDAD CURRICULAR	BLOQUE	PROPUESTA ESTRATEGIA
PRIMERO	Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	Bloque curricular 1	“Encontrar la corona de oro”
	Prácticas gimnásticas	Bloque curricular 2	“Identificar formas”
	Prácticas corporales expresivo-comunicativas.	Bloque curricular 3	“Jugando al pasado”
SEGUNDO	Prácticas deportivas	Bloque curricular 4	“Gincana de la identidad”
	Construcción de la identidad corporal	Bloque curricular 5 (transversal)	“Cambiar identidad”
	Relaciones entre prácticas corporales y salud	Bloque curricular 6 (transversal)	“Representa la historia”

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

(EF-completo.pdf, s. f., pp. 114-119)

6.6. ACTIVIDADES

PRIMERA PROPUESTA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Encontrar la corona de oro”

CURSO/NIVEL: 5° de EGB

OBJETIVO: Superar las pruebas que nos pone el juego para orientarnos de forma cooperativa y participativa.

TÉCNICA: La propuesta pretende aunar diferentes planteamientos activos en la actividad física en medio natural que facilite el aprendizaje y la implicación dentro del mismo por parte de los participantes.

TIEMPO: 5 horas de 40 minutos

PROCESO:

1. Todos los integrantes del grupo deberán permanecer juntos de principio a fin.
2. Cada grupo dispondrá de un celular con conexión a internet.
3. Siguiendo las instrucciones del juego por internet se realizará cada actividad.
3. Solo se llegará al final del recorrido con una corona de cada parada del juego.
4. La hora límite serán 45 minutos más tarde del comienzo de la prueba para estar en el campo de juego.
5. El juego finalizará tras el duelo final para encontrar la corona.
6. El ganador se lleva la corona y el puntaje que corresponde a la corona de oro.



RECURSOS: Patio del colegio, coronas, paradas, actividades.

Técnica: Observación directa

Instrumento: Lista de control

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

SEGUNDA PROPUESTA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando al pasado”

CURSO/NIVEL: 5° de EGB

OBJETIVO: Compartir videos de juegos tradicionales de Ecuador que realizaban nuestros padres donde utilicen la fuerza, resistencia y velocidad para practicarlos en el aula entre todos los estudiantes.

TÉCNICA: Gamificación

TIEMPO: 5 horas de 40 minutos

PROCESO:

1. El maestro solicitará a los estudiantes conversar con sus padres sobre juegos que realizaban ellos cuando eran niños.
2. Los juegos tradicionales de Ecuador tienen que ser grabados en familia.
3. Se presentarán los videos a los compañeros.
4. Los estudiantes elegirán el que más les llame la atención.
5. Entre todos los estudiantes se jugará el juego elegido y el mejor juego gana una estrella por su presentación.



RECURSOS: Familia, juegos, videos, espacio de la institución.

Técnica: Observación directa

Instrumento: Escala de estimación

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

TERCERA PROPUESTA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Identificar formas”

CURSO/NIVEL: 5° de EGB

OBJETIVO: Identificar las figuras geométricas para realizar la actividad solicitada.

TÉCNICA: Gamificación

TIEMPO: 5 horas de 40 minutos

PROCESO:

1. Indicar a los estudiantes como se va a realizar la actividad.
2. Informar las reglas que se debe seguir para realizar el juego.
3. Trabajar con relación a la identificación de las figuras geométricas y la relación en la que se basa la actividad.
4. El docente ubicara las figuras geométricas y a los estudiantes en las posiciones correspondientes para iniciar.
5. Los alumnos deben correr en el espacio indicado buscando la figura geométrica que le corresponde y realizar la actividad que indica la figura.
6. El estudiante que realice la tarea primero gana los puntos asignados por el maestro.
7. Se realiza la actividad con todos los estudiantes de manera individual.
8. Gana el estudiante que realice las tareas dadas.



RECURSOS: Patio, figuras geométricas, actividades asignadas.

Técnica: Observación directa

Instrumento: Lista de control

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

CUARTA PROPUESTA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Cambiar identidad”

CURSO/NIVEL: 5° de EGB

OBJETIVO: Participar en el cambio de identidad para conocer de qué manera nos ven los demás.

TECNICA: Gamificación (Juego de roles)

TIEMPO: 5 horas de 40 minutos

PROCESO:

1. Dar las indicaciones y la selección de grupos para trabajar.
2. Escoger un tema que tenga conflicto y llame la atención del estudiante.
3. Presentar la situación o el conflicto del problema planteado, escena o personajes y la postura que tienen frente al problema el personaje a ser ejemplificado.
4. Indicar las características del personaje que se va a representar para asegurar la improvisación.
5. Elegir la tarjeta para saber el rol que debe representar el estudiante elegido.
6. Representar al personaje para que los compañeros lo identifiquen.
7. Gana el estudiante que adivine más personajes.



RECURSOS: Trajes, tarjetas.

Técnica: Observación directa

Instrumento: Lista de control

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

QUINTA PROPUESTA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Representa la historia”

CURSO/NIVEL: 5° de EGB

OBJETIVO: Identificar a los personajes y la historia representada.

TECNICA: Gamificación

TIEMPO: 5 horas de 40 minutos

PROCESO:

1. Explica la actividad que deben realizar los estudiantes.
2. Se observa varias escenas de una historia (cuento, leyenda, película, etc.), identificamos a cada uno de los personajes cada vez que sean mencionados.
3. Después de finalizar la historia, se hace un recuento de esta preguntando a los estudiantes a qué personaje corresponde cada una de las imágenes.
4. Los demás estudiantes estarán atentos a la descripción de sus compañeros para tratar de adivinar de qué historia se trata
5. Para culminar se organiza un foro para recabar las enseñanzas que dejó la historia en cada uno de los alumnos.
6. Gana el puntaje el grupo que realizo toda la actividad.



RECURSOS: Historias, videos, vestimenta, imágenes.

Técnica: Observación directa

Instrumento: Lista de control

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

SEXTA PROPUESTA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Gincana de la identidad”

CURSO/NIVEL: 5° de EGB

OBJETIVO: Interiorizar la importancia de tener una nacionalidad y ser orgullosos de nuestras raíces y nuestra cultura.

TÉCNICA: Gamificación. Se utiliza códigos QR para ubicar las ciudades.

TIEMPO: 5 horas de 40 minutos

PROCESO:

1. Escoger 5 estudiantes del curso.
2. Darles 15 minutos para que piensen en una ciudad o lugar del Ecuador que más les guste.
3. Elegir un juego, historia, baile tradicional de ese lugar del Ecuador.
3. Organizar actividades que debe cumplir los estudiantes cuando lleguen a esa ciudad.
4. Los estudiantes que realicen de manera rápida la actividad programada, deben registrar su paso por cada ciudad para ganar los puntos correspondientes.
5. Gana el puntaje el grupo que logro realizar todo el recorrido.



RECURSOS: Actividades, ciudades del Ecuador

Técnica: Observación directa

Instrumento: Escala de estimación

Elaborado por: C. Albuja, (2021)

7. BIBLIOGRAFÍA:

Antunes, C. 2002. Las inteligencias múltiples cómo estimularlas y desarrollarlas. Editorial Alfaomega.

Paolicchi, G., González, J., Gechuvind, H., Maffezzoli, M., Botana, H., Colombes, R., ... & Olleta, M. V. (2006). El juego facilitado: un dispositivo de intervención en la constitución subjetiva. *Anuario de investigaciones*, 13, 175-184.

Antunes, C. (2004). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Narcea Ediciones.

Contreras, R. S., Eguía, J. L., Universitat Autònoma de Barcelona, & Institut de la Comunicació. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*.

<https://ddd.uab.cat/pub/llobres/2018/188188/ebook15.pdf>

Díaz, S. S. (2006). *Inteligencias múltiples: Manual práctico para el nivel elemental*. La Editorial, UPR.

Echavarría, J. D. L., Gómez, C. A. R., Aristizábal, M. U. Z., & Vanegas, J. O. (s. f.). EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 28.

EF-completo.pdf. (s. f.). Recuperado 6 de febrero de 2021, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>

EGB-Eelemental.pdf. (s. f.). Recuperado 17 de enero de 2021, de

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>

Escaravajal Rodríguez, J. C., & Martín-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>

- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. 8.
- Gardner, H. (1987). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples*. 15.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Ediciones Morata.
- Gené, O. B. (2015). *Universidad Politécnica de Madrid*. 33.
- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 69.
<https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Gil-Espinosa, F. J., García, Á. R. R., & Rodríguez, A. N. (2018). *Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil Games and physical activity as indicators of quality in Early Childhood Education*. 6.
- González, L. E. Q. (s. f.). *La gamificación estática versus dinámica: Una experiencia de aula a través de una pedagogía lúdica*. *ExpandEF*. 4.
- González, L. E. Q., Jiménez, F. J., & Moreira, M. (2018). *Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física Beyond the textbook. Gamification through ITC as an innovative alternative in Physical Education*. 6.
- Hurtado, J. (2010). *Hurtado, Guia para la comprension holistica de la ciencia Unidad III.pdf*.
<http://dip.una.edu.ve/mpe/017metodologiaI/paginas/Hurtado,%20Guia%20para%20la%20comprension%20holistica%20de%20la%20ciencia%20Unidad%20III.pdf>
Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf. (s. f.). Recuperado 17 de enero de 2021, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>

Ludificación: Crear comunidades de aprendizaje atractivas. (s. f.). TEXT. Recuperado 31 de mayo de 2020, de <https://www.dvv-international.de/es/educacion-de-adultos-y-desarrollo/ediciones/ead-812014-comunidades/articulos/ludificacion-crear-comunidades-de-aprendizaje-atractivas/>

Luis, S. P. C. (2019). *Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? Gamification in education: Real benefits or educational entertainment?* 9.

Malvido, A. (2019, julio 30). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019.* www.cursosfemxa.es. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

Molina, E. C., Gómez, D. C., & Sánchez, L. P. (2009). *INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y ALTAS CAPACIDADES. UNA PROPUESTA DE ENRIQUECIMIENTO BASADA EN EL MODELO DE HOWARD GARDNER.* 10.

Padrón, I. M. H. (2018). *El Ministerio de Robin Hood: Una experiencia de gamificación.* 10.

Parra, J. T. R., & Lázaro, G. (2019). *Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física.* 7.

REVISIÓN LITERARIA CIENTÍFICA Y PROPUESTA DE ESCAPE ROOM EN EL AULA DE EDUCACIÓN FÍSICA. (2018). 28.

Riol Fernández, E. (2017). *La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, inteligencia musical e inteligencia corporal-cinestésica.*

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/26874>

Salamanca, E. M., Arribas, J. C. M., Lorenzo, V. M., Benito, M. Á. R., & García, J. F. (2020). *LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA MOTIVACIONAL PARA FOMENTAR UNA ACTIVIDAD FÍSICA SALUDABLE: EJEMPLIFICACIÓN DE UNA PROPUESTA EN EDUCACIÓN FÍSICA.* 64, 16.

- Sarmiento Santana, M., González Soto, Á. P., Universitat Rovira i Virgili, & Departament de Pedagogia. (2007). *La Enseñanza de las matemáticas y las NTIC una estrategia de formación permanente*. Universitat Rovira i Virgili. <http://www.tdx.cat/TDX-0806107-121312/>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones* (Vol. 12). Editorial UOC.
- Viña, A. B. G., & Rabionet, C. L. H. (2018). *LA VUELTA AL MUNDO EN 80 DÍAS*. 37.

8. ANEXOS:



ENCUESTA SOBRE GAMIFICACIÓN Y SU APLICACIÓN EN LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA CORPORAL

Esta encuesta está elaborada como parte del trabajo de titulación de Magister en Ciencias de la Educación y recopilar datos sobre la importancia de emplear el juego y el uso de la técnica de gamificación en la inteligencia kinestésica corporal .

OBJETIVO: Recabar información en base a la experiencia profesional de maestros en todos los niveles educativos con el empleo de la gamificación como técnica de aprendizaje y su aplicación en la inteligencia kinestésica corporal que servirá de orientación para realizar una propuesta pedagógica.

CONFIDENCIALIDAD: La información recabada se utilizará con fines educativos se reserva confidencialidad en sus respuestas.

*Obligatorio

1. Edad *

- Entre 25 y 30 años
- Entre 31 y 35 años
- Entre 36 y 40 años
- Entre 41 y 45 años
- Más de 46 años

2. Nivel de educación en el que trabaja *

- Inicial y Preparatoria
- Básica Elemental
- Básica Media
- Básica Superior
- Bachillerato
- Educación Superior

3. Califique de 1 a 5 la importancia del juego en el aprendizaje de los estudiantes siendo 1 de menor importancia y 5 de mayor importancia *

- 1 2 3 4 5
-

4. ¿Le parece importante aplicar dinámicas de juego en el aprendizaje de los estudiantes? *

- Sí
- NO

5. ¿Conoce usted el concepto "gamificación"? *

- Sí
- NO

6. En caso de que su respuesta a la pregunta 5 sea afirmativa, explique brevemente un ejemplo *

Tu respuesta _____

7. La inteligencia kinestésica se refiere a: (De las siguientes afirmaciones elija tres opciones que sean referencia al concepto.) *

- Es valerse del uso del lenguaje para expresar ideas.
- Razonamiento, pensamiento lógico.
- Siente y expresa de forma corporal realizando los trabajos manualmente.
- Comprende su "Yo interior"
- Crea e interpreta imágenes, pensamientos en tres dimensiones.
- Comprende los patrones, la clasificación y el comportamiento de la naturaleza.
- Es crear y sentir un ritmo para expresar un estado emocional.
- Comprende sentimiento, necesidades y propósitos de los demás.

8. El juego es una técnica de aprendizaje lúdico en el aula, según su experiencia que aspectos cree que mejorarían en su proceso de enseñanza con los estudiantes: *

- Mejorar el trabajo en el aula
- Hacer más divertida la clase
- Entretener a los estudiantes y que no molesten en clase
- Lograr que los estudiantes se motiven
- Que los estudiantes compitan solo por ganar

9. ¿Le interesaría conocer más sobre la técnica de gamificación para trabajar en el aula? *

- Sí
- NO

10. ¿Qué beneficios cree que obtendría de una guía metodológica para la aplicación de esta técnica en su labor docente? *

Tu respuesta

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios