



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**Facultad de Ciencias de la Educación**

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

**Título: LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LAS  
CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**Autor:** Edwin Gudiño Espinoza

**Director - Tutor:** Dr. Arian Ramón Aladro Gonzalvo

Quito, 04 diciembre, 2021

# PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Edwin Patricio Gudiño Espinoza, con C.I. 1720432010, autor del trabajo de graduación titulado **“La Gamificación como herramienta educativa en las clases de Educación Física”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN con Mención en Educación Física y Deporte en la Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad central del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESYT 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 del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, \_\_\_\_\_ 2021

Nombre: Edwin Patricio Gudiño Espinoza

C.I.: 1720432010

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*La Gamificación como herramienta educativa en las clases de Educación Física*”, presentado por el maestrante Edwin Patricio Gudiño Espinoza titular de la Cédula de Identidad N° 172043201-0, para optar al Grado de Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 04 del mes de diciembre de 2021.

Arian Ramón Aladro Gonzalvo

---

Nombre Director

C.I. 1755823034

Correo: araladro@puce.edu.ec

# telefónico: 0987196662

NOTA:

**Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado:    8   % índice de similitud con otras fuentes.**

# TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Visualizador de documentos

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 04-dic-2021 04:22 -05  
 Identificador: 1720325836  
 Número de palabras: 13694  
 Entregado: 1

PRIMER BORRADOR v3 Por Edwin Gudíño Espinoza

| Similitud según fuente   |     |
|--------------------------|-----|
| Índice de similitud      | 8%  |
| Internet Sources:        | 8%  |
| Publicaciones:           | 1%  |
| Trabajos del estudiante: | N/A |

[Incluir citas](#) [Incluir bibliografía](#) [excluyendo las coincidencias < 5 de las palabras](#) modo: [ver informe en vista quickview \(vista clásica\)](#) [Change mode](#) [Imprimir](#) [Actualizar](#) [Descargar](#)

|  |   |
|--|---|
| <1% match (Internet desde 02-jun.-2020)<br><a href="https://pt.scribd.com/document/537764647/uk">https://pt.scribd.com/document/537764647/uk</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 30-nov.-2020)<br><a href="https://pt.scribd.com/document/425127844/Jaime-Cabezas-Janeth-Ortega-Oscar-Razuri-Trabajo-de-Suficiencia-Profesional-Titulo-Profesional-2018-Convertido">https://pt.scribd.com/document/425127844/Jaime-Cabezas-Janeth-Ortega-Oscar-Razuri-Trabajo-de-Suficiencia-Profesional-Titulo-Profesional-2018-Convertido</a> | ▢ |
| <1% match (Internet desde 18-oct.-2020)<br><a href="https://pt.scribd.com/document/55434856/RO-S-20110401-Reglamento-General-a-la-Ley-del-Deporte-y-Reglamento-a-la-Ley-Servicio-Publico">https://pt.scribd.com/document/55434856/RO-S-20110401-Reglamento-General-a-la-Ley-del-Deporte-y-Reglamento-a-la-Ley-Servicio-Publico</a>                                       | ▢ |
| <1% match (Internet desde 04-dic.-2020)<br><a href="https://es.scribd.com/document/375877441/bioseguridad-en-quirofano">https://es.scribd.com/document/375877441/bioseguridad-en-quirofano</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 12-dic.-2020)<br><a href="https://es.scribd.com/document/486101233/tesis-para-imprimir-de-la-upel-final-de-empastar-cooia-doc">https://es.scribd.com/document/486101233/tesis-para-imprimir-de-la-upel-final-de-empastar-cooia-doc</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 19-dic.-2020)<br><a href="https://es.scribd.com/document/423905347/MASCOTAS-ESTUDIO-MDO-PARTE-BASE-docx">https://es.scribd.com/document/423905347/MASCOTAS-ESTUDIO-MDO-PARTE-BASE-docx</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 04-oct.-2003)<br><a href="http://www.puce.edu.ec">http://www.puce.edu.ec</a>   | ▢ |
| <1% match (publicaciones)<br>Carlos Victoria González. "Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física". <i>EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa</i> . 2020  | ▢ |
| <1% match (Internet desde 13-nov.-2020)<br><a href="https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/#comments">https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/#comments</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 07-ene.-2021)<br><a href="https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/">https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 13-ago.-2019)<br><a href="http://redined.mecd.gob.es">http://redined.mecd.gob.es</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 08-nov.-2021)<br><a "="" href="https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/195180/Chamseddine.pdf?seq=">https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/195180/Chamseddine.pdf?seq=</a>  | ▢ |
| <1% match (Internet desde 07-oct.-2021)<br><a href="http://dspace.esoach.edu.ec">http://dspace.esoach.edu.ec</a>   | ▢ |
| <1% match (Internet desde 01-sept.-2021)<br><a href="http://repositorio.utn.edu.ec">http://repositorio.utn.edu.ec</a>  | ▢ |
| <1% match ()<br>Pijuanpo, Mereta, Gladys, Marlene, Ujuango, Catucuago, Patricia. "Creación de una microempresa de confección y comercialización de chaquetas para damas en la comunidad cumbas conde - parroquia Quiroga - cantón Cotacachi - provincia de Imbabura", 2018   | ▢ |

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Edwin Patricio Gudiño Espinoza, titular de la Cédula de ciudadanía No. 1720432010, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Educación con Mención en Educación Física y Deporte 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 \_\_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ 2021.

**Firma:** \_\_\_\_\_

**Nombre:** Edwin Patricio Gudiño Espinoza

**C.I:** 1720432010

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios una vez más por ser mi roca y darme la fortaleza y sabiduría para seguir preparándome y cumplir uno de mis mayores sueños, teniendo en cuenta que este es un peldaño más camino a la meta.

Edwin Gudiño

## **DEDICATORIA**

Dedico este proyecto a Tyra Gudiño mi hija, quien ha sido mi mayor motivación para alcázar esta meta y a la vez demostrarle que no existe ningún sueño imposible de conseguir bajo la voluntad de Dios.

Edwin Gudiño

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

|  |             |
|--|-------------|
| <b>DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN .....</b>  | <b>ii</b>   |
| <b>APROBACIÓN DEL TUTOR.....</b>   | <b>iii</b>  |
| <b>TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE.....</b>               | <b>iv</b>   |
| <b>DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD .....</b>                     | <b>v</b>    |
| <b>AGRADECIMIENTOS.....</b>  | <b>vi</b>   |
| <b>DEDICATORIA.....</b>  | <b>vii</b>  |
| <b>ÍNDICE DE CONTENIDOS.....</b>   | <b>viii</b> |
| <b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>   | <b>xii</b>  |
| <b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>  | <b>xii</b>  |
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>  | <b>1</b>    |
| <b>CAPÍTULO I:.....</b>  | <b>3</b>    |
| 1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....   | 3           |
| 1.1 Objetivos.....   | 4           |
| 1.1.1 Objetivo general .....   | 4           |
| 1.1.2 Objetivos específicos .....  | 4           |
| <b>CAPÍTULO II .....</b>   | <b>5</b>    |
| 2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....   | 5           |
| 2.1 Antecedentes de la Investigación .....                                     | 5           |
| 2.2 Bases Teóricas .....   | 5           |
| 2.2.1 Características del Aprendizaje Basado en Juegos y la Gamificación ..... | 5           |
| 2.2.1 Aprendizaje Basado en Juegos .....                                       | 6           |
| 2.3 Gamificación .....   | 6           |
| 2.4 Estrategias de enseñanza de la Gamificación .....                          | 7           |

|         |                               |    |
|---------|-------------------------------|----|
| 2.5     | Dinámicas .....               | 7  |
| 2.6     | Estrategias de juego .....    | 7  |
| 2.7     | Didáctica del juego .....     | 8  |
| 2.7.1   | Motricidad .....              | 8  |
| 2.7.1.1 | Motricidad Fina .....         | 9  |
| 2.7.1.2 | Motricidad Gruesa .....       | 9  |
| 2.8     | Variable Dependiente .....    | 9  |
| 2.8.1   | Participación .....           | 9  |
| 2.8.2   | Juegos .....                  | 10 |
| 2.8.3   | Imaginación .....             | 10 |
| 2.8.4   | Creatividad.....              | 10 |
| 2.8.5   | Diversión .....               | 11 |
| 2.8.6   | Solución de problema .....    | 11 |
| 2.8.7   | Actividades físicas .....     | 11 |
| 2.8.8   | Actividades Deportivas.....   | 12 |
| 2.8.9   | Actividades Recreativas ..... | 12 |
| 2.8.10  | Actividades Cognitivas.....   | 13 |
| 2.8.11  | Expresión corporal.....       | 13 |
| 2.8.12  | Movimientos corporales .....  | 13 |
| 2.8.13  | Trabajo individual.....       | 14 |
| 2.8.14  | Trabajo en equipo .....       | 14 |
| 2.9     | Motivación.....               | 14 |
| 2.9.1   | Motivación intrínseca .....   | 15 |
| 2.9.2   | Superación personal.....      | 15 |
| 2.9.3   | Motivación extrínseca.....    | 15 |

|                          |   |           |
|--------------------------|---|-----------|
| 2.9.4                    | Recompensas .....                                   | 16        |
| 2.10                     | Bases Legales .....                                 | 16        |
| 2.10.1                   | Ley del deporte, educación física y recreación..... | 18        |
| <b>CAPÍTULO III.....</b> |   | <b>19</b> |
| 3                        | METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....               | 19        |
| 3.1                      | Tipo de Investigación .....                         | 19        |
| 3.2                      | Enfoque de la investigación.....                    | 19        |
| 3.2.1                    | Enfoque cuantitativo.....                           | 19        |
| 3.2.2                    | Enfoque cualitativo.....                            | 19        |
| 3.3                      | Diseño de la investigación.....                     | 20        |
| 3.4                      | Unidades de estudio de la investigación.....        | 20        |
| 3.5                      | Instrumentos .....                                  | 20        |
| 3.5.1                    | Análisis de Datos .....                             | 21        |
| 3.6                      | Matriz de operacionalización de variables .....     | 22        |
| 3.6.1                    | Operacionalización de Variables .....               | 22        |
| <b>CAPÍTULO IV .....</b> |   | <b>23</b> |
| 4                        | RESULTADOS .....                                    | 23        |
| 4.1                      | Datos generales descriptivos .....                  | 23        |
| 4.2                      | Análisis e interpretación del cuestionario.....     | 24        |
| <b>CAPÍTULO V.....</b>   |   | <b>28</b> |
| 5                        | PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....                   | 28        |
| 5.1                      | Denominación y definición de la propuesta .....     | 28        |
| 5.1.1                    | Descripción .....                                   | 28        |
| 5.1.2                    | Justificación .....                                 | 28        |
| 5.1.3                    | Líneas de acción y escenarios.....                  | 30        |

|       |   |           |
|-------|---|-----------|
| 5.2   | Objetivos.....                              | 31        |
| 5.2.1 | Objetivo General.....                       | 31        |
| 5.2.2 | Objetivos Específicos .....                 | 31        |
| 5.3   | Destinatarios y responsables.....           | 31        |
| 5.4   | Funcionamiento .....                        | 32        |
| 5.4.1 | Esquema de la guía (diagrama) .....         | 33        |
| 5.4.2 | Descripción de fases y etapas, .....        | 33        |
| 5.5   | Contenidos y actividades .....              | 34        |
| 5.6   | Factibilidad .....                          | 38        |
| 5.6.1 | Alcance geográfico y contextualización..... | 38        |
| 5.6.2 | Recursos y financiamiento.....              | 38        |
| 5.7   | Cronograma .....                            | 39        |
| 6     | <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b> | <b>40</b> |
| 6.1   | CONCLUSIONES.....                           | 40        |
| 6.2   | RECOMENDACIONES .....                       | 40        |
|       | <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>      | <b>41</b> |
|       | <b>ANEXOS.....</b>                          | <b>46</b> |

## ÍNDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables.....          | 22 |
| Tabla 2 Actividades de Gamificación en la Unidad Didáctica ..... | 35 |
| Tabla 3. Cronograma .....  | 39 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Género .....  | 23 |
| Figura 2. Edad.....   | 24 |
| Figura 3. Motivación.....   | 24 |
| Figura 4. Participación.....  | 25 |
| Figura 5. Adquisición de Aprendizajes.....  | 26 |
| Figura 6. Uso de la gamificación en clases de Educación Física.....               | 26 |
| Figura 7. Motivación y Participación estudiantil al emplear la gamificación ..... | 27 |
| Figura 8. Causa-efecto.....   | 32 |
| Figura 9. Esquema de la guía.....   | 33 |

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

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LAS  
CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**Autor:** Edwin Gudiño

**Director -Tutor:** Arian Aladro

**Fecha:** Noviembre, 2021

**RESUMEN**

La gamificación como herramienta educativa fomenta la adquisición de conocimientos a través del juego y el jugar, enlazando aprendizajes previos y nuevos en el ámbito educativo, de manera que, al emplear esta herramienta se podría desarrollar varias habilidades y/o destrezas poco empleadas en la formación tradicional. Los participantes en esta investigación fueron 78 estudiantes de los 8vos años del colegio ISM International Academy con edades comprendidas entre los 10 a 12 años. El presente trabajo fue de tipo proyectivo, con una primera fase diagnóstica donde se realizó una investigación no experimental de tipo descriptivo. Para el análisis de los datos obtenidos se empleó una encuesta a través de la herramienta de Google Form a una población de 78 estudiantes de los 8vos años. En base a los resultados alcanzados, podemos incitar la aplicación de gamificación durante el desarrollo de las clases de educación física, concluyendo en avances positivos para la construcción del conocimiento y la adquisición de nuevas destrezas, así mismo, mejorando la motivación y participación estudiantil. Finalmente, el desarrollo de la guía metodológica nos brinda distintas oportunidades al desafiar a los/as estudiantes en aprender a través de herramientas alternas a las habituales con la descripción de actividades a realizar, detallando el tiempo y los recursos que serán destinados a la construcción del conocimiento.

**Palabras clave:** Gamificación, enseñanza - aprendizaje, dinámicas lúdicas, motivación, participación estudiantil.

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

**GAMIFICATION AS AN EDUCATIONAL TOOL IN PHYSICAL  
EDUCATION CLASSES**

**Author:** Edwin Gudiño

**Director-Counselor:** Arian Aladro

**Date:** November, 2021

**ABSTRACT**

Gamification as an educational tool promotes knowledge acquisition through games, connecting previous and new learning experiences in the educational field, so that employing this tool it is feasible to develop abilities and skills that have been underestimated in traditional formation processes. The authors of this investigation were 78 students belonging to 8<sup>th</sup> year of ISM International Academy with ages ranging from 10 to 12. The current work had a projective insight, with an initial diagnosis stage where descriptive non-experimental research was carried out. In order to collect information, survey technique was used through Google Forms with a population of 78 students of 8<sup>th</sup> year. Based on the gathered results, it is possible to enhance the application of gamification in physical education classes, concluding with positive breakthrough in the knowledge building and acquisition of new skills, besides, improving motivation and students' participation. Finally, the development of a methodological guide provides us with different opportunities to challenge students to learn through tools considered alternate to the common ones with the description of activities to execute, detailing time and resources to be used in the knowledge building process.

**Keywords:** Gamification, teaching-learning, playful dynamics, motivation, students participation.

## INTRODUCCIÓN

Durante mucho tiempo la gamificación se ha encontrado inmersa en el área educativa, donde se ha consolidado, en base a la transformación tecnológica y formatos móviles (Vergara Rodríguez & Gómez Vallecillo, 2017).

De esta forma, una de las claves principales al aplicarla es que los/as alumnos/as tengan claras las dinámicas de juego que se desarrollaran, de modo que el/la estudiante está envuelto a jugar y seguir adelante en la construcción del conocimiento mientras realiza las actividades.

Por un lado, la tecnología y la educación física tienen una extensa similitud, por las actividades que se pueden desarrollar en conjunto, sus fundamentos y competencias que se pretende alcanzar; como el “uso de diversos dispositivos móviles por profesionales docentes como estudiantes y autoridades quienes utilizan cámaras digitales para grabar los ejercicios desarrollados en clases, su posterior revisión y aplicación en actividades futuras. La infinidad de dispositivos, software, Apps, entre otros son los que pueden evaluar la actividad física” (Sebastiani et al. 2019).

En otras palabras, cuán importante es incorporar la tecnología en los procesos de la enseñanza y el aprendizaje debido a los beneficios obtenidos, en la motivación estudiantil, en la eficiencia del diseño y/o implementación tecnológica dentro del proceso escolar.

Por otro lado, el objetivo principal de este trabajo es conocer los aportes de la gamificación dentro de la materia de Educación Física. Es decir, qué funciones tiene, de qué manera se la puede emplear y cuál es su finalidad. Por lo cual, examinaremos datos relativos a responder la pregunta principal y los objetivos del presente estudio.

Finalmente, el contenido principal de este trabajo es el uso de la gamificación como un recurso tecnológico, el cual fomente el interés de las clases en los/as estudiantes manteniendo claro el enfoque de cada clase que se basa en concientizar sobre la importancia de la práctica deportiva para la adquisición del conocimiento mejorando la participación estudiantil.

El presente Trabajo de Fin de Máster consta de dos partes, la primera es una investigación diagnóstica que se ha dividido en los siguientes apartados:

**Capítulo I:** Planteamiento del problema, se basa en evaluar la participación y motivación de los/as alumnos/as durante las clases de educación física.

**Capítulo II:** Marco Teórico, presenta los apartados, antecedentes del estudio, así como las bases legales y conceptuales.

**Capítulo III:** Metodología, especifica el procedimiento describiendo a los participantes e instrumentos tomados en cuenta en el desarrollo de la investigación, es decir, su estudio de campo, análisis de variables y recopilación de datos.

**Capítulo IV:** Resultados, expone los resultados de la investigación a través de gráficos y tablas didáctica, especificando la información y la interpretación del cuestionario aplicado.

**Capítulo V:** Propuesta, presenta la descripción del estudio, especificando la denominación, justificación, los objetivos e información de los destinatarios, exponiendo los contenidos curriculares, recursos materiales y desarrollo de las clases.

**Capítulo VI:** Conclusiones y recomendaciones, se redacta las conclusiones y recomendaciones de la presente investigación. Al final de trabajo se encuentran las referencias bibliográficas y anexos.

En la segunda parte de la investigación se describe la propuesta, la cual se centra en la presentación de una guía metodológica y educativa para mejorar el aprendizaje con dinámicas lúdicas, motivación y la participación educativa a través de la implementación de la herramienta de gamificación.

## **CAPÍTULO I:**

### **1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El actual proyecto tiene como objetivo elaborar una propuesta metodológica de gamificación para mejorar la motivación y la participación estudiantil durante las clases de educación física en estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy, incentivando a que ellos/as sean los/as artífices de las actividades a desarrollarse en cada práctica deportiva.

Los avances tecnológicos han creado la necesidad de un cambio inmediato en la forma de impartir las clases educación física, por lo cual, la gamificación es una herramienta que aumenta la confianza del estudiantado al desenvolverse por sí solo y describir sus sentimientos y conocimientos previos. De esta manera los autores (Palazon & Velasco, 2018), señalan: “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados”. Por consiguiente, a través de la práctica de varias actividades lúdicas tanto individuales como grupales el/la docente puede comprobar el nivel de participación y motivación del estudiante al ser evaluado.

Por otra parte, se analiza un inconveniente que presenta la institución educativa donde se realizó la presente investigación, el cual es ocasionado, por la alta demanda estudiantil en cada aula de clase. Lo que genera un conflicto en la práctica de actividades propuestas por el/la docente. Debido al corto tiempo con el que se cuenta para revisión de tareas de cada estudiante limita al docente en la explicación de los temas de clases. Sin embargo, con la aplicación de esta herramienta se pretende optimizar de mejor forma posible cada sesión educativa.

La gamificación y la participación estudiantil tienen una correlación, la cual ayuda a la adquisición de nuevos aprendizajes, de esta forma, cada clase debe ser correctamente planificada y así llegue a ser aún más significativa al momento de usar esta innovadora herramienta educativa en los/as estudiantes.

## **1.1 Objetivos**

### ***1.1.1 Objetivo general***

Desarrollar una estrategia de gamificación a través de la enseñanza virtual para mejorar la participación y motivación durante las clases de educación física en estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy 2020 - 2021.

### ***1.1.2 Objetivos específicos***

Caracterizar el perfil de los participantes del estudio de gamificación en las clases de educación física.

Evaluar la motivación y participación estudiantil antes de la aplicación de la gamificación en las clases de educación física.

Comparar los resultados de la motivación y la participación estudiantil después de aplicación de la gamificación en las clases de educación física.

Elaborar una propuesta metodológica de gamificación para mejorar la motivación y la participación estudiantil en las clases de educación física.

## CAPÍTULO II

### 2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1 Antecedentes de la Investigación

En base a estudios anteriormente realizados al citar a la gamificación, pensamos en el uso de destrezas lúdicas diseñadas para motivar la participación estudiantil en la construcción del conocimiento durante cada encuentro deportivo, predisponiéndolos de forma positiva a conseguir determinados logros. Por tal razón, es fundamental observar al juego como una oportunidad para crear actividades que aporten significativamente al desarrollo cognitivo. Dado que, el juego es una forma de aprendizaje que ha estado presente en la vida del ser humano desde su creación.

El juego está diseñado para desarrollar habilidades básicas como también para lograr la integración social. Jugar conlleva a buscar un significado a las cosas que tenemos en nuestro alrededor. Por otra parte, a través del juego podemos ser capaces de acoplarnos a diferentes entornos con el fin de ir desarrollando paulatinamente mejores capacidades; además, es importante relacionarse entre pares y descubrir nuevos aprendizajes de la mejor manera posible. De forma que, esto implique un impacto importante en la formación y en el día a día de nuestros estudiantes, tal particularidad, debe ser elemental dentro de nuestras clases y para ello es indispensable el uso de la gamificación buscando la motivación y el dinamismo de nuestros/as alumnos/as.

Según, Ryan y Deci (2000). “Señalan que las personas, en general, buscamos el reto, el desafío, el deseo de aprender..., y para ello tenemos que estar motivadas, esta motivación nos llevará al éxito o fracaso, pero de alguna manera habremos avanzado”. Por consecuencia desarrollaremos nuevas experiencias las cuales nos aportaran significativamente en las futuras actividades de aprendizajes.

#### 2.2 Bases Teóricas

##### *2.2.1 Características del Aprendizaje Basado en Juegos y la Gamificación*

Al realizar este trabajo fue necesario argumentar el problema de estudio. Además, se procedió a describir la diferencia entre la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, dado que en anteriores oportunidades se ha empleado estos criterios en una postura semejante, el juego se encuentra presente cada vez con más frecuencia en los procesos educativos, debido a la gran aceptación por parte de los/as estudiantes, quienes manifiestan

que pensar al juego solo como una dinámica para el tiempo de ocio es erróneo, lo cual va cambiando al momento que se comprueba su efectividad al usarla en actividades educativas y recreativas que contribuyen a mejorar sus habilidades motrices y capacidades de coordinación, motivo el cual tenemos la necesidad de diferenciar la importancia y las oportunidades que genera la gamificación a diferencia del aprendizaje basado en el juego.

Por otra parte, se describirá la información en relación a la matriz de operacionalización de las variables como; la variable dependiente, la variable independiente, las dimensiones e indicadores que son fundamentales en el presente estudio, esto nos permite aportar con nuevas ideas en la formación escolar y en la práctica deportiva de los/as estudiantes inclusive fuera de la institución educativa,

### ***2.2.1 Aprendizaje Basado en Juegos***

El aprendizaje basado en juegos se basa en la práctica de actividades como recursos de aprendizajes significativos, con el fin de crear nuevos hábitos saludables a través de actividades recreativas, las cuales se puede emplear en varias áreas dentro de la educación y a la vez crear proyectos que incentiven a los/as alumnos/as a disfrutar de diferentes juegos.

El Aprendizaje Basado en el Juego, se refiere “a aplicación de elementos de juegos y dinámicas en el contexto educativo, los cuales son adaptados a la materia de estudio, con el objetivo de generar contenido instruccional” (Campbell & Kuncel, 2002).

A través del aprendizaje basado en el juego, los/as alumnos/as tienden a desarrollar sus habilidades durante la practica de varias actividades didácticas en la obtención de nuevos conocimientos mientras se divierten.

## **2.3 Gamificación**

La gamificación permite la obtención de experiencias positivas en el estudiantado generando en ellos/as un sentimiento de control y autonomía, la cual cambia su conducta, mientras que el principal objetivo es la diversión que se obtiene en las actividades propuestas por el docente.

De esta forma, “la gamificación se aplica principalmente en la educación universitaria, no obstante, los casos en la educación primaria y secundaria son cada vez más frecuentes, generando así una repercusión positiva en el aprendizaje de nuevos conocimientos y en el fomento de la socialización” (Kopcha, Ding, Neumann, y Choi, 2016; Kim, Song Lockee y Burton, 2018).

A través del desarrollo de actividades lúdicas basadas en la gamificación podemos adquirir resultados diferentes en las prácticas deportivas y recreativas con nuestros/as estudiantes que sean de beneficio positivo en la participación estudiantil.

#### **2.4 Estrategias de enseñanza de la Gamificación**

Las estrategias de la gamificación permiten sustentar los aprendizajes que se pretende alcanzar al implementar esta herramienta digital mientras el/la docente imparte las clases de educación física de forma virtual, con el fin de que el estudiantado se involucre más en la construcción de su conocimiento.

“Para que la gamificación tenga éxito los juegos deben ser atractivos para despertar el interés del alumnado, ofrecer recompensas que permitan implicar al alumnado en el proceso y que sean suficientemente flexibles para utilizarse de forma individual y colectiva en el aula” (Melchor, 2012).

#### **2.5 Dinámicas**

Las dinámicas son estrategias metodológicas esenciales para que un docente las emplee dentro de sus clases, con el objetivo de motivar al estudiantado a participar constantemente en las actividades. Además, una excelente dinámica genera confianza, fortalece emociones y también eleva la autoestima en el estudiantado.

Por otra parte, “las dinámicas contienen por sí solas todas las posibilidades de transición entre la imaginación creadora y el hacer constructivo, estableciendo la continuidad en el niño entre el juego y el trabajo” (Piaget, 1986).

El objetivo principal de las dinámicas es potenciar las condiciones físicas básicas de los/as estudiantes desarrollando determinadas habilidades deportivas esenciales en la educación formal.

#### **2.6 Estrategias de juego**

Realizar una correcta estrategia de juego da paso a la creatividad, al igual que pensar en los movimientos más adecuados a emplear tomando en cuenta las condiciones del juego en el cual se participa e interés por aprender y compartir mientras se cumple con las reglas y se trabaja en equipo.

A través de las estrategias de juego se debe lograr obtener competencias inherentes a cada etapa durante el desarrollo cognitivo de las actividades propuestas y luego con las

habilidades del docente trabajarlas con los niveles de dificultad que cada grupo tiene realizando ajustes correspondientes para lograr alcanzar los objetivos planteados.

De acuerdo con Carpena, Cataldi y Muñiz (2012) “la gamificación consiste en introducir estrategias y dinámicas propias de los videojuegos en contextos ajenos o no lúdicos a fin de modificar conductas, comportamientos y habilidades de las personas”.

De esta forma, el estudiantado se incentiva a la práctica de actividades lúdicas de gamificación mientras disfruta de las clases de educación física con sus pares.

## **2.7 Didáctica del juego**

La didáctica del juego proporciona satisfacción debido a que permite el disfrute y gozo de las actividades deportivas y recreativas de los/as estudiantes. Además, es un desafío el cual mejora la motivación estudiantil al poner a prueba los conocimientos y la creatividad en cada clase.

Garaigordobil, M. (1995). Dice que, “se ha puesto en manifiesto que los niños interactuando cooperativamente, mantienen comunicaciones más eficaces, verbalizan más ideas, aceptan más las ideas de los otros, mostrando mayor coordinación, esfuerzo y productividad cuando realizan una tarea”.

La adquisición de nuevos conocimientos es primordial en la didáctica del juego, por el sin número de ventajas que se obtiene al aplicarla de forma adecuada.

### **2.7.1 Motricidad**

La motricidad está inmersa en la educación estudiantil, dado su importancia es fundamental poder desarrollarla en edades tempranas con el fin de estimular las capacidades sensoriales de los/as niños y niñas, al mismo tiempo ellos/as tengan una aproximación importante en la práctica de actividades físicas y deportivas.

Rigal R. (2006) señala que “uno de los principios de la sesión de motricidad es aprovechar la motivación que proporciona la práctica de actividades motrices para que todos los niños y niñas participen, y presentar las actividades de manera motivadora”.

Los/as alumnos/as van adquiriendo habilidades motrices a medida de la practica e interacción en las actividades motoras planteadas por el personal docente.

### **2.7.1.1 Motricidad Fina**

Se describe a los movimientos corporales necesarios en cada actividad de forma simultánea con los sentidos como el tacto, la vista, oído en actividades como, por ejemplo: (pintar, dibujar, escribir, cortar, etc.).

“Implica movimientos precisos que son necesarios en actividades que emplean de manera simultánea los sentidos como el tacto, la vista, oído en actividades como; recoger, golpear, rascar, cortar, lanzar, tirar, empujar, entre otras, Además, las manos llegan a ser un dispositivo fundamental en el desarrollo psicológico del niño”. Da Fonseca, V. (1998).

Al permitir su desarrollo los niños/as son capaces de realizar diferentes actividades por si solos como lanzar y atrapar diferentes objetos alternando peso y tamaño.

### **2.7.1.2 Motricidad Gruesa**

La motricidad gruesa fomenta el desarrollo de habilidades en los/as niños/as las cuales va obteniendo progresivamente a través del movimiento corporal e imitación de varios animales y cosas con diferentes partes del cuerpo.

Según Moran, A. (2017) “la motricidad se complementa con elementos materiales del aula para enseñar y señala que las anécdotas son una opción motriz en el aprendizaje”.

De esta forma, la gamificación pretende fomentar el desarrollo de las capacidades motrices a través de las actividades planteadas y dirigidas para los participantes del presente estudio.

## **2.8 Variable Dependiente**

### **2.8.1 Participación**

La participación escolar espera que los/as alumnos/as logren fomentar la responsabilidad ciudadana, mediante una relación continua en los procesos académicos y formación estudiantil (Martínez, Silva, Morandé, & Canales, 2010; Perliger, Canetti-Nisim, & Pedahzur, 2006; Rodríguez Rodríguez, 2008; Schulz & Fraillon, 2012).

Además, para mejorar la calidad en los procesos formativos y promover cambios, es necesario incentivar la participación constante del estudiantado durante el desarrollo de las clases.

### 2.8.2 *Juegos*

Se denomina como juego a las actividades didácticas y recreativas las cuales son realizadas por un grupo de personas manteniendo el objetivo principal que se basa en el aprendizaje y la diversión. Según el criterio de varios/as docentes en los últimos tiempos al juego se lo está empleado como un recurso de aprendizaje, con el fin de promover la participación estudiantil y la motivación por los ejercicios propuestos en las clases.

Por otra parte, a través de los juegos el docente busca la participación continua de cada estudiante y para lograrlo es fundamental crear actividades acordes a la edad y el interés de los participantes.

Moyles, J. R. (1990) considera que:

**El juego es necesario y vital para un desarrollo normal tanto del propio organismo como de su maduración en calidad de ser socia** (pag.45).

### 2.8.3 *Imaginación*

Acción mediante la cual el ser humano es capaz de inventar cosas nuevas, de forma que, los/as alumnos/as logran desarrollar su potencial. En primer lugar, consolidando sus sueños y anhelos. En segundo lugar, manteniendo la capacidad de exponer pensamientos o algún tema de interés común. Finalmente, la construcción del conocimiento a través lluvia de ideas que al enlazarlas a los conocimientos previos generando resultados positivos. Para Einstein (2011). “La imaginación es más importante que el conocimiento”.

### 2.8.4 *Creatividad*

La creatividad esta inmersa en la vida del ser humano con el fin de ser parte de su desarrollo y su existencia. Así también, es parte del desarrollo integral de cada persona.

Tiempo atrás se relacionaba a la creatividad como la creación más preciada de Dios y sus propósitos. Es así como se pretende alcanzar las virtudes del ser humano que han sido parte a lo largo de su existencia y denominado como “Don de Dios”. De manera que se busca incrementar las capacidades y creatividad estudiantil “hasta convertirse en todo aquello para lo que el ser humano fue creado, aprovechar sus herramientas intelectuales y sus virtudes espirituales para alcanzar aquello que aun sueña alcanzar” (Munroe, 2010).

Adicionalmente, la creatividad surge de la inspiración interior. “Ese que nace de nuestro interés por crear, descubrir y crecer, el que nos permite estar en armonía con la

naturaleza y nos mueve a ser mejores seres humanos en toda la expresión de la palabra” (Freire, 1985).

Al permitir que nuestros/as estudiantes demuestren su creatividad en el desarrollo de las clases ayuda a la comprensión del porque de las actividades propuestas por su docente para la adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes, mientras disfrutan y comparten con sus pares.

### **2.8.5 *Diversión***

La diversión es una expresión de alegría esencial en la vida del ser humano ya que de esta forma nos sentimos motivados al realizar alguna actividad, lo cual es fundamental en el desarrollo de las clases deportivas y recreativas.

Para (Sallis & McKenzie, 1991) “Las clases de educación física tienen como objetivo principal solucionar diferentes problemas mediante la diversión, en base a la práctica de actividades físicas y deportivas, con el fin de crear hábitos saludables que se mantengan a lo largo de sus vidas”.

### **2.8.6 *Solución de problema***

Para la solución de problemas se tiene que poner en marcha una serie de destrezas y habilidades las cuales pueden aplicarse dependiendo el tipo de problema que se pretenda resolver.

Por tanto, un problema es, en algún sentido una situación nueva o diferente de lo que ya se aprendió, lo cual requiere utilizar de forma estratégica técnicas o herramientas ya conocidas para la solución del problema (Pozo y Postigo, 1994).

El juego y la interacción motriz entre estudiantes y docentes es una oportunidad de llegar a la solución de un problema.

### **2.8.7 *Actividades físicas***

Las actividades físicas contribuyen de forma positiva en la práctica deportiva, dado que el cuerpo no es un medio, sino que es un fin en el cual todas las sensaciones y emociones que el individuo va a experimentar están relacionadas a diversas actividades físicas y recreativas.

Bascon, M. A. (1994). Menciona que las actividades físicas “son aquellas acciones que realizamos y consumen energías a través de movimientos corporales, tales como: (andar, bailar, jugar, etc.) las mismas que influyen directamente en un buen estado de salud”.

De tal forma, cuando un individuo es capaz de participar en varias actividades físicas, no solo mejora su estado físico, sino que además puede llegar a crear un ambiente saludable y agradable en el cual prime la diversión.

### **2.8.8 Actividades Deportivas**

Es la práctica sistemática de una actividad deportiva y recreativa que se realiza a través de reglas propias de cada actividad con el fin de alcanzar una meta, superar a alguien más o para la superación personal.

Las actividades deportivas según (Nuviala, Ruiz y García 2003, pág. 6), “deben orientar sus esfuerzos en la educación en y mediante el ocio a través de la práctica físico deportiva, ya se trate de actividades de iniciación, de perfeccionamiento, de especialización o de recreación”.

Al momento de realizar actividades deportivas existe la posibilidad de que la motivación estudiantil no sea la óptima. Sin embargo, el docente debe ser capaz de incentivar a todo el grupo a disfrutar de las actividades propuestas.

### **2.8.9 Actividades Recreativas**

Estas actividades se caracterizan por ser positivas para quien las realice, además, tienen como objetivo principal la diversión y la recreación estudiantil.

Como concepto de actividades recreativas entendemos al “conjunto de actividades agradables en las cuales se participa durante el tiempo libre y que fomentan el uso positivo de éste para promover el desarrollo integral de las personas”. Estas habilidades se las obtiene a través de experiencias relevantes dentro de la educación informal, al compartir entre pares y al promover la participación estudiantil voluntaria (Salazar Salas, 2010).

Las actividades recreativas se las puede llevar a cabo en cualquier lugar e inclusive a través de la gamificación las dinámicas pueden llegar a ser de mayor provecho para los/as estudiantes en el proceso de aprendizaje.

### **2.8.10 Actividades Cognitivas**

Son actividades estratégicas que buscan resolver diferentes dificultades motoras con retos desarrollados en cada clase con las distintas capacidades y funciones cognitivas, tales como; (percepción, atención, razonamiento, memoria, orientación) a través de varias actividades propuestas durante los encuentros deportivos.

La metacognición se refiere a “cualquier conocimiento o actividad cognitiva que tiene como objeto, el procesamiento de la información” (Flavell, J. 2019, p. 157).

Al pensar en las actividades cognitivas podemos mejorar la participación estudiantil al desafiarlos a resolver conflictos que pueden presentarse al realizar los trabajos en clases.

### **2.8.11 Expresión corporal**

Definimos a la expresión corporal como una habilidad que facilita la representación de actividades de dramatización al hacer uso de gestos faciales y emociones a través del cuerpo.

Al realizar una correcta expresión corporal un individuo tiene mayor confianza en sí mismo, lo cual motiva a la participación en diversas actividades a desarrollar ya sea grupales como individuales.

Sierra, (2001) define a la expresión corporal como “todo tipo de expresión que tenga como vehículo al cuerpo humano, es decir; rostro, gestos, posición del cuerpo y posición de los distintos participantes”.

### **2.8.12 Movimientos corporales**

Los movimientos corporales son empleados como herramientas (que incluye todas las partes del cuerpo), con el propósito de enlazar diferentes posturas corporales, empleando varios movimientos, gestos y mímicas con las cuales se pretende contagiar sentimientos y emociones.

Según Delgado, (1999, pág. 19) “afirma que, con la mirada, los gestos, los movimientos de la cabeza y de las manos, y con la actitud corporal, el hablante puede corregir las dificultades expresivas de la palabra oral y enriquecer o enfatizar su mensaje”.

Todo movimiento, expresión o postura tiene una idea la cual deseamos transmitir. El pulgar levantado significa aprobación, estar de acuerdo, etc. Y se lo puede llegar a emplear durante la gamificación.

### **2.8.13 Trabajo individual**

Busca la superación personal en base al esfuerzo propio, lo cual contribuye en el tiempo y el ritmo de aprendizaje, sin embargo, al trabajar de forma individual se pierde la parte competitiva y el aprender de otros que sería lo contrario al trabajo en equipo.

Ruiz, P (1994, pág 8) “mediante adaptaciones individualizadas, se puedan atender las necesidades especiales que planteen ciertos alumnos”.

En el trabajo individual podemos trabajar en las necesidades de cada uno de nuestros/as estudiantes realizando diferentes adaptaciones.

### **2.8.14 Trabajo en equipo**

Se define a la actividad realizada por un grupo de personas que tienen como objetivo alcanzar una tarea colectiva.

Según, Fernández del Río (2003) “El trabajo cooperativo aumenta la autoestima y el concepto sobre la educación física en el alumno, ya que este la relaciona en base a sus logros de responsabilidad, mientras que en el método tradicional sólo el alumnado que ofrece unas elevadas prestaciones atléticas presenta una motivación elevada por la asignatura”.

Arnaiz, (1988, pág. 3) lo determina como “el trabajo realizado por un grupo de estudiantes que tienen una conciencia de identidad y normas, los mismos objetivos y compromiso para ayudar a los demás”.

## **2.9 Motivación**

La motivación aumenta la predisposición y autoestima en los/as estudiantes, de esta forma Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015), definen a la motivación como un “ensayo mental preliminar de una acción para animar o animarse a ejecutarla con interés y diligencia”. Lo que conlleva a una mejor participación estudiantil durante las clases de educación física.

La motivación estudiantil permite que las actividades propuestas por los/as docentes se desarrollen de la mejor forma posible, al mismo tiempo que genera un mayor interés y expectativa en los/as estudiantes acerca del contenido de cada clase, en base a esta explicación Graham, y Folkes, (1990, pág. 82) mencionan que “el docente podrá fomentar en los educandos la idea de que el éxito y el fracaso dependen de ellos mismos, pudiendo cambiar sus expectativas y metas a través de la práctica continua y el esfuerzo”.

Los/as estudiantes al tener una prominente motivación son capaces de adquirir nuevos conocimientos de una forma más asequible, por lo cual, fortalece el trabajo en equipo e

individual, estas son algunas de las ventajas de aplicar la técnica de gamificación, además, corrige los errores que pueden presentarse frente a cualquier tema desconocido por los/as estudiantes y el interés de sentirse motivados inclusive cuando no se encuentren en clases.

### **2.9.1 Motivación intrínseca**

Se conoce como motivación intrínseca al sentimiento expresado desde el interior de una persona, lo cual ayuda en la participación estudiantil, de tal forma, sea más frecuente e incremente sus habilidades cognitivas. Por otro lado, la motivación en los/as estudiantes se evidencia en el deseo de comprender y aprender.

Para Amabile, (1983, pág. 80), “las personas serán más creativas cuando se sientan motivadas principalmente por el interés, disfrute, satisfacción y desafío del trabajo mismo, más que por las presiones externas”. De este modo, comprobamos lo anteriormente planteado donde exponíamos la importancia de la motivación.

La motivación intrínseca busca demostrar una forma distinta de alcanzar diferentes objetivos al atravesar diferentes obstáculos, el principal reto es obtener un alto nivel de motivación estudiantil para lo cual el rol docente es indispensable.

### **2.9.2 Superación personal**

Es un procedimiento a través el cual, los seres humanos buscan desarrollar sus habilidades y fortalezas adquiriendo mayor experiencia al obtener diferentes metas, anhelos y resultados, alentados por la superación personal.

“Por desarrollo personal o superación personal se entiende como el interés de superación que motiva a avanzar hacia delante, o aquello que la persona puede hacer más allá de su desarrollo natural en función de la edad”. (Montoya, L. de Arias, L. & Montoya, C. 2008).

El deseo de alcanzar la superación personal esta inherente a la vida de las personas y para aquietar esta necesidad es fundamental proponerse distintos objetivos.

### **2.9.3 Motivación extrínseca**

La motivación extrínseca es lo opuesto a la motivación intrínseca, esto hace referencia a lo importante que pueden ser los incentivos y las recompensas que motiva a los/as estudiantes a esforzarse y dar lo mejor de sí mismos para completar las actividades propuestas por los/as docentes.

El psicólogo Skinner, (1948) considera que “el uso de las recompensas y esfuerzos positivos de la conducta correcta era, pedagógicamente, más eficaz que utilizar el castigo”, en base a este concepto podemos asegurar que una persona motivada extrínsecamente desarrollara la actividad planteada en un menor tiempo.

Durante los procesos en la adquisición de nuevos aprendizajes los/as estudiantes pueden motivarse al practicar alguna actividad de su gusto o interés personal y finalmente, compartir entre pares la forma de aprendizaje aplicada.

#### **2.9.4 Recompensas**

Es la obtención de algún incentivo al culminar una actividad, en la educación física podría relacionarse con el logro de un campeonato en cualquier disciplina deportiva o el mérito al esfuerzo realizado. De igual manera, pretendemos alcanzar las recompensas a través de la aplicación de la herramienta de gamificación con el grupo de estudio.

Para, Govea, M. Vázquez, N. & Rangel, C. (2012). “Este tipo de reconocimiento puede basarse en diversos criterios, formales o informales, y puede otorgarse tanto por realizaciones excepcionales como por muchas actividades dignas de elogio. El premio cobra más importancia si en la selección de candidatos intervienen los/as alumnos/as”.

#### **2.10 Bases Legales**

Las bases legales están conformadas por las normas legales relacionadas con la presente investigación. De esta manera, tenemos la Constitución de la República y la Ley del deporte, educación física y recreación.

Estas bases legales serán de gran apoyo para sustentar lo expuesto en el desarrollo del presente proyecto. debido a que van de la mano con la propuesta planteada y analizada.

### **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR**

#### **(Asamblea Nacional Constituyente, 2008-2011)**

**Art. 24.** Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre (Asamblea Constituyente, 2008).

Este artículo reconoce el derecho de los seres humanos a recrearse y distraerse, practicando deportes y teniendo tiempo para disfrutar al aire libre. Esta necesidad humana, entendida también como “ocio”, era mal vista en décadas pasadas, pues era concebida como todo lo contrario al trabajo y la capacidad productiva de una persona. Sin embargo, se operó un cambio significativo en la percepción sobre el tema, al entenderse que toda persona necesita un tiempo de descanso, de inactividad, que no es solo el tiempo para dormir, como

se concebía tradicionalmente, para entenderse como un tiempo en el que el individuo se desconecta de todo lo rutinario, sea trabajo o estudio, para concentrarse en sí mismo, divagando, reflexionando, planificando, evaluando (Max-Neef, Elizalde, & Hoppenhayn, 2007). En el ámbito educativo, es el desarrollo de las capacidades físicas, de la posibilidad de potenciar la musculatura, estimulando las destrezas y habilidades en un deporte específico, con las actividades físicas requeridas para el entrenamiento y perfeccionamiento para lograrlo.

**Art. 39.** El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación. El Estado fomentará su incorporación al trabajo en condiciones justas y dignas, con énfasis en la capacitación, la garantía de acceso al primer empleo y la promoción de sus habilidades de emprendimiento (Asamblea Constituyente, 2008).

En este artículo se establece que la juventud recibirá un apoyo especial en cuanto a la educación y la salud, y señalando que el deporte y tiempo libre son fundamentales para lograr el desarrollo humano armónico y equilibrado de las personas, asegurando el bienestar de las comunidades humanas.

**Art. 45.** Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos 14 culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar (Asamblea Constituyente, 2008).

En este artículo se refuerza la obligación del Estado ecuatoriano hacia la niñez y adolescencia, estableciendo que la población infanto-juvenil tiene derecho a la educación, cultura, deporte y recreación, entre otros. El ejercicio de estos y otros derechos se dará con el concurso de toda la sociedad. El Estado coadyuva con proveer la infraestructura educativa, personal y otras condiciones. Este derecho, sin embargo, tropezó con varias dificultades

desde el inicio de la pandemia por el virus Covid 19, como es de conocimiento público, siendo necesario impulsarlo con mayor fuerza en los meses y años venideros.

### ***2.10.1 Ley del deporte, educación física y recreación***

Esta norma contiene los siguientes artículos de interés para este estudio:

**Art. 82.** De los contenidos y su aplicación. Los establecimientos educativos de todos los niveles deben aplicar en sus contenidos de estudio y mallas curriculares la cátedra de educación física, la misma que deberá ser impartida cumpliendo una carga horaria que permita estimular positivamente el desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales, condicionales y coordinativas de los estudiantes. Los establecimientos de educación intercultural bilingüe desarrollarán y fortalecerán las prácticas deportivas y los juegos ancestrales (Asamblea Nacional, 2015).

Como se observa en este artículo, la educación física debe ser impartida en todos los establecimientos y todos los niveles, a fin de fomentar la actividad física en la población estudiantil. Es de conocimiento general que esta asignatura es fundamental para el desarrollo físico de los estudiantes, pero también el intelectual, pues fomenta el trabajo en equipo, el análisis de los movimientos y jugadas del oponente, la coordinación, el lenguaje no verbal, entre otras importantes destrezas y habilidades.

**Art. 84.** De las instalaciones. Los centros educativos públicos y privados deberán disponer de las instalaciones, materiales e implementos adecuados para el desarrollo y enseñanza de la educación física, garantizando éstos, la participación incluyente y progresiva de las personas con discapacidad (Asamblea Nacional, 2015). Este artículo dispone la obligatoriedad de los centros educativos, tanto públicos como privados, para contar con la infraestructura y equipamiento necesario para estimular la práctica deportiva de sus estudiantes.

## CAPÍTULO III

### 3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Tipo de Investigación

Este estudio es de tipo descriptivo, por cuanto se refiere a una situación específica con sus características más importantes (Hernández, Fernández, & Baptista, 2016). “En el presente trabajo, se describe a la gamificación, motivación y participación estudiantil, debido que se investigó acerca de la condición del contenido a estudiar, a través de un compendio de datos”.

#### 3.2 Enfoque de la investigación

Durante el desarrollo de la presente investigación se empleó un planteamiento cuantitativo y cualitativo, mediante los cuales, se evidencio la importancia del uso de la gamificación en los procedimientos y metodologías de estudio. Con la intención de mejorar un gran problema de atención e interés por aprender cosas nuevas en la construcción del conocimiento durante las clases de educación física.

##### 3.2.1 *Enfoque cuantitativo*

El enfoque cuantitativo, es fundamental para la recopilación de datos hipotéticos, a través de una medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de comprobar la veracidad de la teoría planteada. (Hernández, 2007, p. 4-5.). En base a este antecedente “se evaluó las variables e hipótesis planteadas en el marco teórico y las que se evaluaron técnicas de investigación apropiadas para establecer evidencia que den soporte a la hipótesis teórica”.

##### 3.2.2 *Enfoque cualitativo*

El enfoque cualitativo, al contrario, se lo empleo para la recolección de datos sin medición numérica, con el fin de hallar preguntas sobre la investigación en base a la interpretación de los resultados obtenidos.

Los resultados recopilados fueron mediante la observación de campo y el manejo de las diferentes herramientas utilizadas en la investigación, las cuales nos permitieron obtener un panorama más amplio y claro de lo que buscamos al realizar este estudio.

### **3.3 Diseño de la investigación**

La presente investigación se la realizó con un diseño no experimental y de campo lo cual permitió recolectar información que muestra la realidad dentro de la institución educativa donde se origina la problemática de estudio.

Por otra parte, la característica del estudio realizado fue socio-educativo. En base a lo expuesto se ha determinado el fundamento de una limitada participación en la asignatura de educación física. “La participación propone que los/as alumnos/as realicen ejercicios con una participación activa en los procesos escolares y también a través de la convivencia escolar”. (Martínez, Silva, Morandé, & Canales, 2010; Perliger, Canetti-Nisim, & Pedahzur, 2006; Rodríguez Rodríguez, 2008; Schulz & Fraillon, 2012).

### **3.4 Unidades de estudio de la investigación**

Para la participación estudiantil durante este estudio se consideró la situación de la pandemia que vive el país, como todo el planeta, de modo que, se optó por una muestra de 78 estudiantes de los 8vos años de EGB del colegio ISM International Academy ubicado en las afueras de la ciudad de Quito, Calle Unión N5-79 y Cao. Geovanny Calles (Calderón). Los cursos que fueron partícipes del presente estudio son: A, B, C, D. Cabe mencionar que la muestra del presente trabajo comprende las edades de 10 a 12 años.

El objetivo por la cual, se consideró este porcentaje de estudiantes fue por el factible acceso que brindó la institución para trabajar con los paralelos de los 8vos años EGB, puesto que en estos cursos se ha desarrollado anteriormente otros proyectos educativos, sociales y culturales.

### **3.5 Instrumentos**

La información recolectada para la investigación fue obtenida directamente del estudiantado, en base a una encuesta virtual. La encuesta tuvo las siguientes características, en primer lugar, obtuvo datos generales de los/as encuestados/as es decir (edad promedio, género y etnia), en una segunda parte de la encuesta recopilamos datos acerca de la participación que tienen los estudiantes durante las clases de educación física para finalmente, investigar el nivel de motivación que demuestra cada estudiante.

Posteriormente, se sintetizó los datos para así presentarlos en gráficos y tablas desarrollados en el programa Excel con el fin de probar la hipótesis que se originó en esta investigación.

Esta encuesta busco conocer cómo se encuentra la participación y motivación estudiantil, para luego comparar e implementar una nueva metodología didáctica, con el fin de mejorar el desarrollo de las clases de educación física a través de la gamificación.

### ***3.5.1 Análisis de Datos***

Para la descripción de las encuestas se utilizó la aplicación de Google Form, y para el análisis de la información respectiva fue necesario emplear una tabulación a través del programa Excel, de esta manera obtuvimos los porcentajes de cada pregunta de la encuesta aplicada.

Por un lado, para favorecer el análisis e interpretación de los datos obtenidos se presentaron en cuadros, gráficos y esquemas organizados según el orden de las preguntas que tenemos en la encuesta desarrollada.

Por otra parte, para el análisis e interpretación de datos se consideró los porcentajes de cada tabla estadística con la descripción correspondiente y sustentada con los contenidos del marco teórico, los objetivos que se pretende obtener y finalmente la matriz de operacionalización de variables.

### 3.6 Matriz de operacionalización de variables

#### 3.6.1 Operacionalización de Variables

**Tabla 1.**  
*Matriz de operacionalización de variables*

| Objetivos Específicos   | Variables     | Definiciones nominales   | Dimensiones           | Indicadores  |
|---|---------------|--|-----------------------|--|
| Evaluar la participación y motivación antes de la aplicación de la gamificación durante las clases de educación física                    | Participación | La participación se basa en la colaboración directa en los procesos del aprendizaje estudiantil de forma individual o colectiva para la adquisición de nuevos conocimientos.   | Juegos                | Siempre participa de los juegos en clases.               |
|   |               |  |                       | A veces participa de los juegos en clases                |
|   |               |  |                       | Nunca participa de los juegos en clases                  |
|   |               |  | Expresión corporal    | Tiene una buena expresión corporal mientras participa.   |
|   |               |  |                       | Tiene una regular expresión corporal mientras participa. |
|   |               |  |                       | Siempre realiza actividades físicas.                     |
|   |               |  | Actividades físicas   | En ocasiones realiza actividades físicas.                |
|   |               |  |                       | No realiza actividades físicas.                          |
|   |               |  |                       |  |
| Comparar los resultados de la participación y motivación después de aplicación de la gamificación durante las clases de educación física. | Motivación    | La motivación estudiantil permite que las actividades propuestas por los/as docentes se desarrollen de la mejor forma posible, al mismo tiempo que genera un mayor interés y expectativa en los/as estudiantes acerca del contenido de cada clase. | Motivación Intrínseca | Alta   |
|   |               |  |                       | Regular  |
|   |               |  | Motivación Extrínseca | Baja   |
|   |               |  |                       |  |

Elaborado por: Gudiño E. (2021)

## CAPÍTULO IV

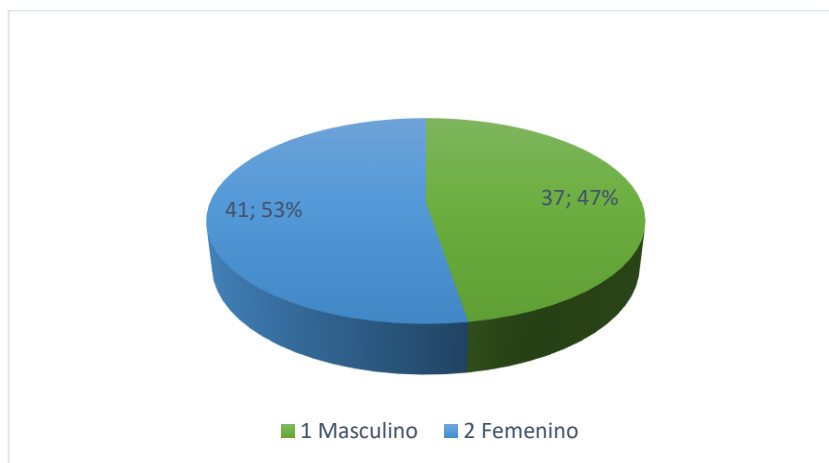
### 4 RESULTADOS

Se cumplió la aplicación de la encuesta durante el desarrollo de las clases de educación física del presente año lectivo, en el cual se tomó en cuenta a todo el estudiantado de los 8vos años de EGB del Colegio ISM International Academy, localizado en la ciudad de Quito.

En la figura 1 se muestra el número de encuestados/as según su género, siendo la mayoría de género masculino con un 41.53% y un 37.47% de género femenino.

#### 4.1 Datos generales descriptivos

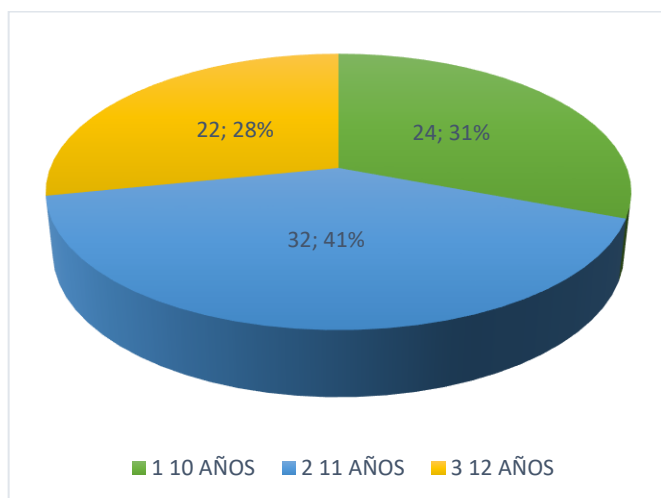
*Figura 1.*  
*Género*



**Elaborado por: Gudiño E. (2021)**

Es decir, estos datos serán la base de la información recopilada durante todo el cuestionario, así también, se tomará en cuenta dentro de la propuesta de actividades de gamificación durante las clases de educación física con el fin que sea un reto para los estudiantes encuestados.

**Figura 2.**  
**Edad.**



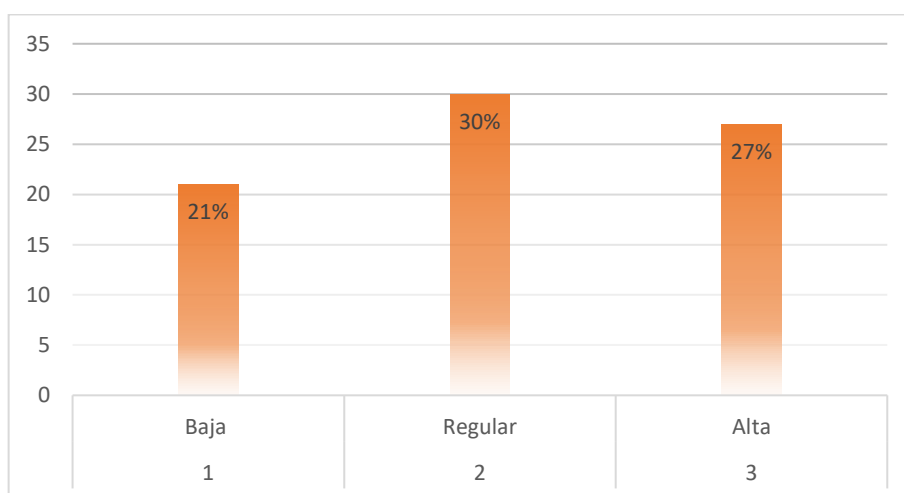
Elaborado por: Gudiño E. (2021)

La gráfica nos muestra las edades que mantienen los/as estudiantes encuestados/as. De forma que, el 32.41% de estudiantes indican tener 11 años de edad, seguido de un 24.31% que tienen 10 años de edad y finalmente un 22.28% entre 12 años o más. Esto evidencia que la edad mayoritaria de los/as estudiantes comprende entre los 11 años, a pesar de no ser la edad mayor entre los expuestos. se puede tomar como base en relación al desarrollo de las actividades de gamificación a realizar con este grupo de estudiantes.

#### 4.2 Análisis e interpretación del cuestionario

La motivación estudiantil es fundamental durante las clases de educación física para cumplir con los objetivos planteados por el docente.

**Figura 3.**  
**Motivación.**

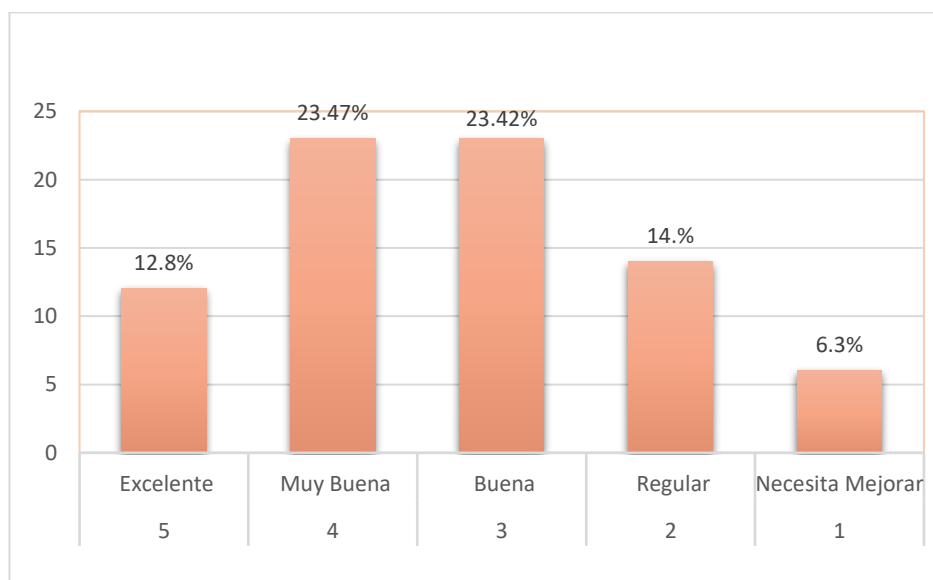


Elaborado por: Gudiño E. (2021)

### *Análisis e interpretación*

El gráfico 3 muestra la perspectiva de los/as estudiantes en referencia a la asignatura de educación física, de esta forma, se observa dentro de la escala que la mayoría 30% de los/as estudiantes tienen una motivación regular, un 27% tienen una alta motivación y el 21% de los/as estudiantes tienen baja motivación y no muestran mayor interés al realizar las actividades durante las clases de educación física. Con los datos expuestos nos permite interpretar lo importante que sería implementar la herramienta de gamificación, con el fin de aumentar la motivación en los/las estudiantes durante las prácticas deportivas para incentivar un mejor aprendizaje.

**Figura 4.**  
**Participación.**

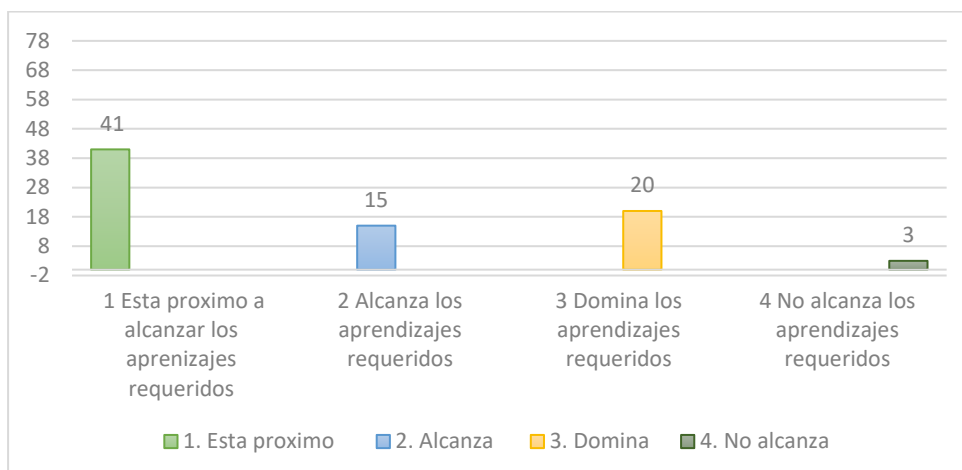


Elaborado por: Gudiño E. (2021)

### *Análisis e interpretación*

En el gráfico 4 se evidencia al 23.47% y al 23.42% de los/as estudiantes con muy buena y buena participación estudiantil, un 14% tiene una participación regular, el 12.8% muestra una participación excelente y el 6.3% de los/as estudiantes necesita mejorar en su participación en las clases de educación física. Con los datos expuestos podemos plantear el uso de la herramienta de gamificación y permitir la participación de todos los/as estudiantes por igual y aportar en la construcción de sus conocimientos.

**Figura 5.**  
*Adquisición de Aprendizajes*

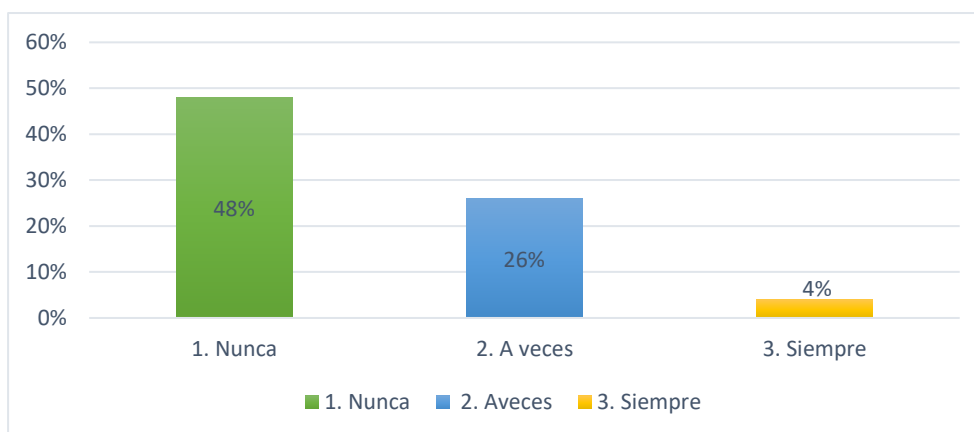


Elaborado por: Gudiño E. (2021)

### *Análisis e interpretación*

En el grafico 6 se observó que en educación física el 41% de estudiantes está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, el 20% domina los aprendizajes requeridos, el 15% domina los aprendizajes requeridos y solo un 3% no alcanza los aprendizajes requeridos, al usar la gamificación durante un tiempo determinado durante las clases de educación física se pretende nivelar a los/as estudiantes que aún no alcanzan y están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos.

**Figura 6.**  
*Uso de la gamificación en clases de Educación Física*

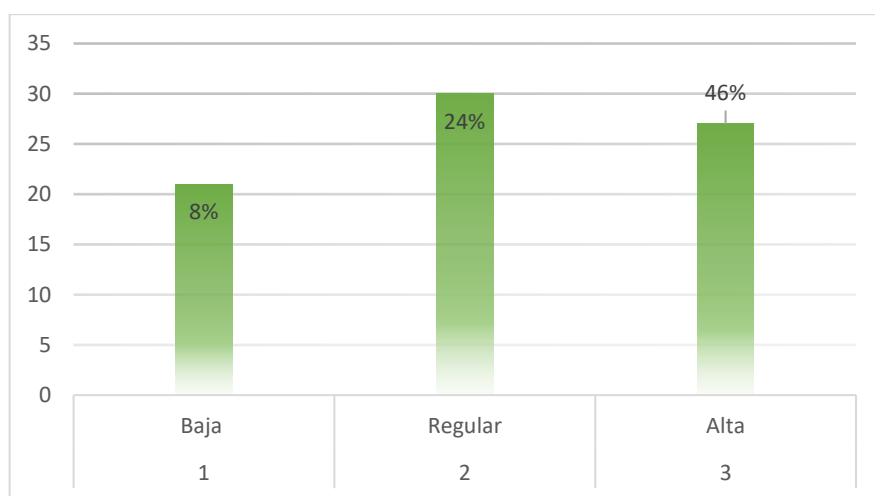


Elaborado por: Gudiño E. (2021)

### *Análisis e interpretación*

En el gráfico 7 se observa a la mayor cantidad de estudiantes con un 48% que nunca han realizado actividades de gamificación durante las clases de educación física, el 26% ha empleado la gamificación en pocas ocasiones y solo el 4% de estudiantes han tenido la oportunidad de practicar diferentes actividades lúdicas a través de la gamificación. Al analizar estos datos podemos pensar en la aplicación de esta herramienta de gamificación durante las clases de educación física que por varios factores como: (tiempo, recursos tecnológicos entre otros), no ha sido tomada en cuenta en la adquisición del conocimiento.

**Figura 7.**  
*Motivación y Participación estudiantil al emplear la gamificación*



Elaborado por: Gudiño E. (2021)

### *Análisis e interpretación*

En el gráfico 8 podemos evidenciar los resultados positivos al emplear la gamificación en los/as estudiantes de los 8vos años, con un 46% la motivación y participación estudiantil es muy alta, el 24% tiene una motivación y participación regular en las diferentes actividades lúdicas y el 8% de los/as estudiantes aún presentan una baja motivación y participación en las dinámicas digitales propuestas durante las clases de educación física. Sin embargo, con la obtención de estos datos comprobamos que la gamificación es de gran aporte en la construcción del conocimiento.

## CAPÍTULO V

### 5 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

#### 5.1 Denominación y definición de la propuesta

##### 5.1.1 Descripción

Esta propuesta se centra en el desarrollo de una guía metodológica para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Educación Física a través de la implementación de la herramienta de gamificación en estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy. La propuesta en primera instancia se asienta en los elementos vertebradores del currículo de EF del Bachillerato General Unificado (BGU), y como se expondrá más adelante, se construirá a partir del análisis de los resultados del diagnóstico previo realizado a un problema de ámbito didáctico, en particular, la forma de organizar la práctica esta destreza.

El empleo de la herramienta de gamificación es fundamental en el proceso de adquisición de nuevos conocimientos de la Educación Física por las amplias oportunidades que obtienen los/as estudiantes en su autoaprendizaje como: habilidades, destrezas, trabajo cooperativo, ganas de instruirse, desarrollar nuevas capacidades y aumentar su participación estudiantil durante las clases de Educación Física.

De acuerdo con el currículo de EF para el BGU, en esta parte del proceso educativo se continúa complejizando las destrezas con criterio de desempeño en la práctica deportiva (técnicas y tácticas) para los ámbitos en que las mismas se practican (recreativo, amateur, federativo, alto rendimiento, entre otros), y se realizan las adecuaciones necesarias para que el estudiante alcance sus objetivos personales y los de la práctica (Ministerio de Educación, 2016). De aquí la importancia de establecer un itinerario para optimizar el aprendizaje de las destrezas deportivas que presentan dificultades para su aprendizaje.

##### 5.1.2 Justificación

En la actualidad, para el aprendizaje de destrezas motrices cada vez se incorporan más elementos avanzados del aprendizaje motor para optimizar la adquisición, retención y transferencia de un conocimiento o una destreza. Por ejemplo, autores como Corcino M. (2013) menciona que “el significado de destreza reside en la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primordialmente relacionado con trabajos físicos o manuales”.

Desde el inicio de la pandemia el Colegio ISM International Academy se ha visto en la necesidad de implementar innovadoras propuestas en el área de educación que incentiven al alumnado en la construcción del conocimiento, para lo cual una de estas propuestas es el uso de la herramienta de gamificación en las clases de Educación Física y deporte escolar, en base a lo expuesto, existe una gran demanda del desarrollo de habilidades motrices específicas dentro de estas actividades, con el fin de alcanzar el mejor desempeño posible del estudiantado en cada juego, el objetivo es alcanzar las metas propuestas, mejorar la motivación y participación estudiantil.

Mediante el análisis e interpretación de los resultados de la fase descriptiva o diagnóstica de este estudio, se pudo determinar lo siguiente:

- El 63% del estudiantado que fue participe del uso de la herramienta de gamificación es de género femenino.
- La edad que mantuvo un mayor promedio fue de 11 años.
- La mayor parte del estudiantado obtuvo una participación buena y excelente en las actividades propuestas de gamificación.
- La motivación estudiantil fue mayor en los estudiantes después de haber practicado diferentes actividades lúdicas a través de la herramienta de gamificación.
- El uso de la herramienta de gamificación en la institución donde se realizó la presente investigación es muy limitado por varios factores según lo expuesto; (tiempo, recursos digitales entre otros). Lo cual, dificulta la aplicación constante de la herramienta propuesta, sin embargo, a través de la creación de una guía metodológica se puede planificar cada encuentro que contaría con actividades de gamificación y ejecutarlas.

Algunos autores mencionan que, aunque son varios los factores que determinan el éxito en el desempeño de una destreza, los elementos avanzados vinculados al aprendizaje motor como el tipo de retroalimentación (el conocimiento de la ejecución CE o el conocimiento de los resultados), el foco de atención (centro en el objetivo o centrado en el cuerpo) y la organización de la práctica (variable o continua) juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza.

Según, Falcón, V. (2010) menciona que “la conducta del hombre se modifica y adapta normalmente por medio del entrenamiento y la experiencia; esta regla útil para todo tipo de aprendizaje en general, lo es también para la Educación Física, la cual toma los esquemas y

principios que la Psicología establece como modelos explicativos de los procesos de aprendizaje”.

En el caso de la gamificación para la adquisición de aprendizajes significativos a través de actividades lúdicas, repeticiones, habilidades y destrezas durante el juego, puede incrementar significativamente la adquisición de dicho aprendizaje. Para Bialystok, (1978). Nos dice que “la interfaz de un conocimiento a otro se produce por diferentes mecanismos y procesos, entre los que se han propuesto: el uso y la práctica”. Con estos antecedentes, se puede identificar que existe una necesidad que va en aumento en el uso de herramientas digitales, de forma que los aprendizajes sean aún más significativos en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Educación Física a través de la implementación de la herramienta de gamificación en estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy.

Para dar respuesta a este problema, se requiere elaborar una guía metodológica de enseñanza para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Educación Física a través de la implementación de la herramienta de gamificación en estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy, de forma tal que los docentes de EF utilicen nuevas herramientas que cumplan con las expectativas del alumnado.

### ***5.1.3 Líneas de acción y escenarios***

Previo al desarrollo de la guía metodológica se debe explicitar cómo podrá ser su diseño, y para ello se requiere de un consenso con expertos y profesores del área de EF, y se ha elaborado una lista de aspectos que requieren ser proyectados, así como los posibles escenarios para su desarrollo. Los aspectos que se han identificado son:

- Metodología de enseñanza
- Material didáctico
- Perfil de los docentes beneficiarios
- Necesidades del estudiantado

A partir de aquí, se identificaron 2 escenarios para su desarrollo:

**Escenario 1.** Metodología centrada en el estudiante, material didáctico especializado, docentes capacitados en el uso de la herramienta de gamificación.

**Escenario 2.** Metodología centrada en el profesor, material didáctico básico, docentes capacitados en el uso de la herramienta de gamificación.

Luego de un análisis de las posibles ventajas y desventajas de ambos escenarios, así como los posibles cambios que pueden acontecer en el futuro, se decidió que la guía metodológica de enseñanza para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Educación Física a través de la implementación de la herramienta de gamificación en estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy se proyectará bajo la premisa del escenario 1. Esta decisión se sustenta en el hecho, de que, el escenario 1 se centra netamente en el estudiantado el cual pretendemos que se sienta motivado en la adquisición de los aprendizajes motrices, también se valoró que, con el aprendizaje centrado en el profesor, se le estaría restando protagonismo al estudiante en su intento de comprender sus necesidades individuales de aprendizaje motriz, según se postula en el objetivo EF5.4.9 del currículo del BGU.

## **5.2 Objetivos**

### ***5.2.1 Objetivo General***

Elaborar una guía metodológica para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Educación Física a través de la implementación de la herramienta de gamificación en estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy.

### ***5.2.2 Objetivos Específicos***

Comparar la eficacia de la metodología anterior con la actual para una orientación metodológica en el desarrollo de la gamificación.

Desarrollar actividades deportivas grupales de gamificación con el fin de fomentar el trabajo en equipo.

Promover la participación en actividades físicas - deportivas enfocadas en el desarrollo de valores a través de la herramienta de gamificación.

Seleccionar actividades lúdicas de gamificación que ayuden a mejorar la motivación y participación estudiantil.

## **5.3 Destinatarios y responsables**

La guía didáctica presentada a continuación está enfocada hacia estudiantes de los 8vos años del Colegio ISM International Academy, quienes serán partícipes de las actividades a realizar basadas en la gamificación, las edades de los participantes se enfocan desde los 9 hasta los 11 años, de igual forma la etnia que predominó en este estudio es mestiza, con un mayor número de participantes de sexo femenino, por otro lado es

fundamental contar con la capacitación oportuna hacia los docentes que llevaran a cabo esta herramienta con el fin de promover la participación y motivación del estudiantado durante las clases virtuales de Educación Física.

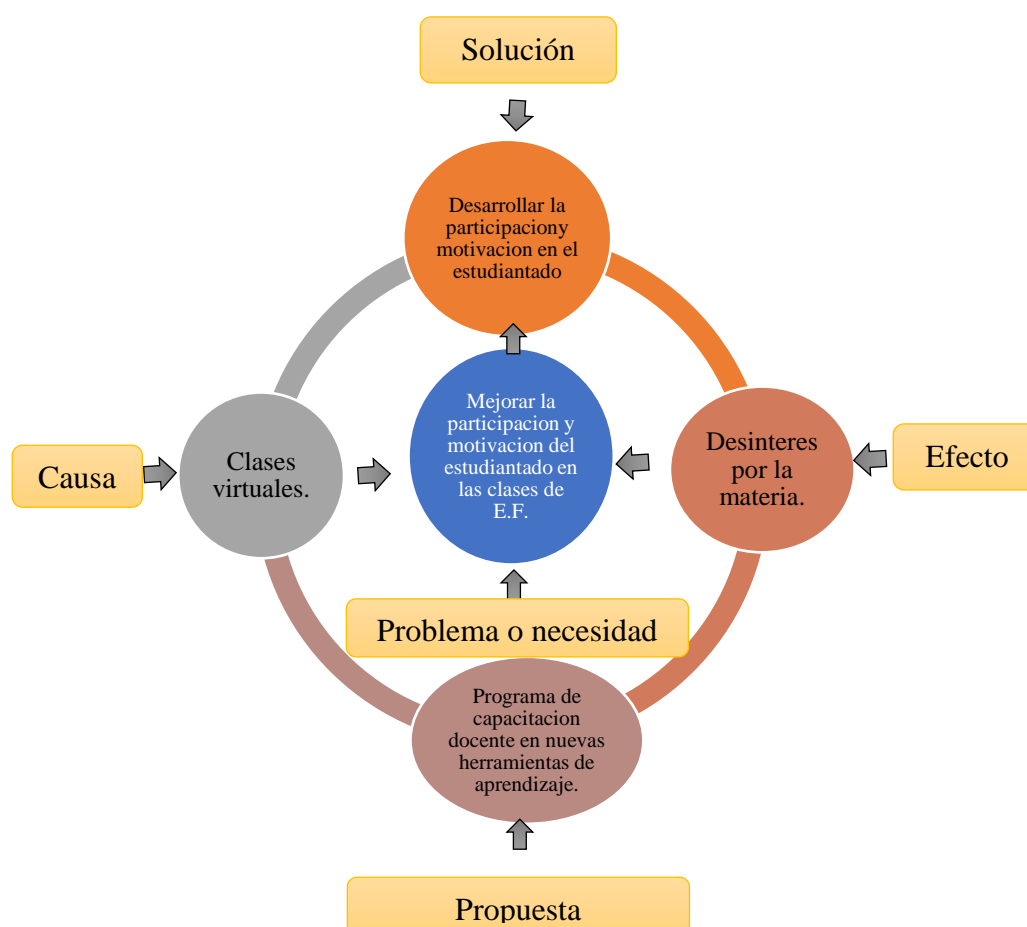
Por otra parte, para la aplicación de esta guía didáctica se requiere de la aprobación de las autoridades y el constante apoyo de los departamentos de coordinación de la institución y saber cuál es el impacto que tiene su aplicación en el estudiantado.

Finalmente, en base a la obtención de resultados podemos realizar un trabajo en conjunto con el personal de informática de la institución para precisar detalles y ajustar las actividades con forme a los intereses y edades de los participantes.

#### 5.4 Funcionamiento

En la figura que se presenta a continuación, describiremos en un diagrama de causa-efectos la necesidad identificada en el apartado del diagnóstico de la propuesta.

**Figura 8.**  
*Causa-efecto.*



## Análisis de pertinencia

En el grafico 8 podemos observar el medio y el fin para llegar a la principal causa del problema, teniendo en cuenta las causas y los efectos que se han encontrado al realizar esta matriz, la cual servirá como punto de partida para encontrar la mejor solución para este problema.

### 5.4.1 Esquema de la guía (diagrama)

**Figura 9.**  
*Esquema de la guía*



### 5.4.2 Descripción de fases y etapas,

En la descripción del esquema anterior vamos a partir por precisar a los participantes de esta guía metodológica que está centrada en estudiantes de los 8vos años de E.B.G del Colegio ISM y los docentes del área de Educación Física. A continuación, describiremos las actividades a realizar dentro de esta guía, teniendo en cuenta los objetivos que deseamos

obtener al final del programa para ello es fundamental identificar quienes serán los beneficiarios principales y de esta forma conocer si se cumplieron o no los resultados que esperábamos obtener.

## **5.5 Contenidos y actividades**

En el siguiente apartado se describirán las actividades a realizar, así como también se detallará el tiempo y los recursos a utilizar que serán de suma importancia en la construcción del conocimiento.

### ***Contenidos conceptuales***

Entre los contenidos conceptuales, destacan los fundamentos de la herramienta de gamificación y su adaptación al contexto escolar, el deporte como fenómeno social y cultural. Así como también, los aportes y beneficios de la aplicación durante las clases de educación física. Por otra parte, los docentes cuentan con otras alternativas para llegar a impactar en la motivación y la participación de sus estudiantes al desafiarlos con aprender a través de herramientas alternas a las habituales.

### ***Contenidos procedimentales***

El empleo de la gamificación y el tiempo que tomaría en el desarrollarlo de cada clase sería uno de los procedimientos a considerar, tomando en cuenta un espacio necesario, el cual se pueda complementar la obtención de nuevos aprendizajes a través de la reflexión por parte del estudiantado.

**Tabla 2**  
**Actividades de Gamificación en la Unidad Didáctica**

| Tiempo                              | Actividad deportiva | Tema y/o valores   | Resultado de aprendizaje/competencia   | Método/Estrategia/técnica | Actividades  | Evaluación de la actividad | Indicadores de evaluación   | Recursos  |
|-------------------------------------|---------------------|--|--|---------------------------|--|----------------------------|---|---|
| Semana 1<br>1er Encuentro<br>1 hora | Juegos Recreativos  | Inclusión de la gamificación en las clases de educación física | Reconocer la importancia de la participación y motivación en las/os estudiantes.                         | Participación grupal      | Inicio:<br>Bienvenida y presentación del docente.<br>Juego de integración y presentación del alumnado (material un dispositivo electrónico).<br>Indicaciones generales:<br>(Objetivos y destrezas a desarrollar durante la clase<br>Desarrollo:<br>Evaluación Diagnostica Juegos recreativos cooperativos y oposición virtuales ejemplo:<br>(Encontrar los pares).<br>Cierre:<br>Reflexión y retroalimentación de la clase.<br>Motivación y reglas de oro. | Encuesta                   | Reconoce la importancia de la participación y motivación en las/os estudiantes.<br><br>El estudiante participo en las actividades de gamificación.<br><br>Se siente motivado al realizar estas actividades de gamificación. | Internet<br>Dispositivos electrónicos   |
| Semana 2<br>2do Encuentro<br>1 hora | Juegos Recreativos  | Integración del grupo de estudiantes.                          | Fomentar la unión y participación del grupo de estudiantes en las actividades propuestas por el docente. | Capacidades y destrezas   | Inicio:<br>Juego de motivación (juego de las estatuas) Calentamiento dinámico.<br><br>Desarrollo:<br>Ritmos y tipos de movimientos a través de la música.<br>Lluvia de ideas (movimientos rápidos, despacio, arriba, abajo, adelante, atrás, etc.).<br>Cierre<br>Vuelta a la calma a través de preguntas (lo más divertido de la clase, que se ha aprendió)  | Rubrica de Observación     | Las/os estudiantes realizan la actividad.<br>Las/os estudiantes no realizan la actividad.<br>Las/os estudiantes tienen muy poco interés en participar de las actividades.   | Los recursos a emplear son:<br>Conos.<br>Parlante.<br>Internet<br>Dispositivos electrónicos |
|                                     | Juegos Recreativos  | Autoconocimiento.  | Familiarizarse con las diferentes  | Lluvia de ideas           | Inicio:<br>Acogida e indicaciones.<br>Toma de lista.   | Kahoot app de evaluación.  | Que les pareció el desarrollo de la clase.  | Internet<br>Dispositivos electrónicos   |

|  |                    |  |   |                     |   |                               |   |                                       |
|--|--------------------|--|---|---------------------|---|-------------------------------|---|---------------------------------------|
| Semana 3<br>3er<br>Encuentro<br><br>1 hora |                    |  | actividades de gamificación.  |                     | Retroalimentación de la clase anterior.<br>Disposición del grupo y materiales a utilizar.<br>Calentamiento dinámico.<br>Desarrollo:<br>Círculo de habilidades motrices básicas (grupos de trabajo homogéneos, 5 estaciones<br>Cierre:<br>Retroalimentación<br>Motivación (destacar la participación del alumnado).                    |                               | Se cumplieron los objetivos planteados.<br>Como se sintieron en el desarrollo de las actividades de gamificación.   |                                       |
| Semana 4<br>4to<br>Encuentro<br><br>1 hora | Juegos Recreativos | Inclusión deportiva                    | Promover la participación de todo el grupo.<br><br>Realizar actividades de gamificación con relación deportiva. | Trabajo cooperativo | Inicio:<br>Acogida e indicaciones.<br>Toma de lista.<br>Retroalimentación de la clase anterior.<br>Desarrollo:<br>Creación de actividades virtuales<br><br>Cierre:<br>Retroalimentación del objetivo de la clase.<br>Resolver inquietudes de los estudiantes (preguntas y respuestas)<br>Dar pautas de la siguiente clase.            | Grabación de la práctica      | Participa todo el grupo en el desarrollo de la actividad.<br>Se ayudan unas a otras en la construcción del conocimiento<br>Demuestran buenas actitudes al realizar los ejercicios.                                | Internet<br>Dispositivos electrónicos |
| Semana 5<br>5to<br>Encuentro<br><br>1 hora | Juegos Recreativos | Equidad en el juego<br>responsabilidad | Generar en el estudiantado la igualdad de oportunidades en la participación del juego.                          | Toma de decisiones  | Inicio:<br>Acogida e indicaciones.<br>Toma de lista.<br>Retroalimentación de la clase anterior.<br>Desarrollo:<br>Juegos en grupos mixtos (rotación de grupos después de cada actividad, objetivo completar un determinado número de actividades).<br>Indicaciones generales de la actividad y el cuidado de los recursos.<br>Cierre: | Culminación de cada actividad | Todas/os las/os estudiantes son partícipes del juego.<br><br>Brindan seguridad a sus compañeras/os de equipo.<br><br>Rotan las actividades promoviendo la equidad.<br><br>Optan por crear diferentes estrategias. | Internet<br>Dispositivos electrónicos |

|                                     |                    |                    |   |                               |  |  |  |                                       |
|-------------------------------------|--------------------|--------------------|---|-------------------------------|--|--|--|---------------------------------------|
|                                     |                    |                    |   |                               | Motivación (a todos los grupos).<br>Retroalimentación del objetivo de la clase.<br>Resolver inquietudes de los estudiantes (preguntas y respuestas)  |  |  |                                       |
| Semana 6<br>6to Encuentro<br>1 hora | Juegos Recreativos | Bienestar personal | Considera los beneficios de las prácticas físicas y deportivas mediante la virtualidad. | Trabajo autónomo e individual | Inicio:<br>Acogida del docente.<br>Indicaciones de la actividad a desarrollar<br>Toma de lista<br>Calentamiento y estiramientos dinámicos.<br>Desarrollo:<br>Ejercicios Tabata y Burpee<br>Cierre:<br>Estiramientos estáticos.<br>Motivación (a todos los grupos).<br>Retroalimentación del objetivo de la clase.<br>Resolver inquietudes de los estudiantes (preguntas y respuestas). |  | Realiza todas actividades indicadas por el docente.<br>Demuestra potencial creativo al ejecutar la actividad.<br>Reconoce la importancia de la actividad física. | Internet<br>Dispositivos electrónicos |

Elaborado por: Gudiño E. (2021)

## 5.6 Factibilidad

### 5.6.1 Alcance geográfico y contextualización

Para el desarrollo de las actividades de gamificación planificadas vamos a requerir el uso de espacios muy limitados dado que las actividades a realizar serán de forma virtual por la situación actual de la pandemia, es así como vamos a solicitar que cada participante cuente con un dispositivo electrónico para realizar las actividades de gamificación, además de un pequeño espacio donde pueda concentrarse y evitar distracciones al momento del desarrollo de cada actividad.

A continuación, especificaremos los tiempos requeridos para la ejecución de esta propuesta y la duración de cada encuentro.

Involucra la duración y el cronograma.

Se especificará:

- la duración total de la propuesta,
- las fases o etapas en las que se va a aplicar la propuesta,
- fecha de inicio y final
- número y duración de las sesiones
- hora y duración de cada actividad dentro del lapso de cada sesión

Esta propuesta será llevada a cabo en un lapso de 1 mes y medio, de forma que, se desarrollará en un bloque del periodo escolar que tiene como duración un mes y medio, con el fin de aprovechar cada práctica deportiva a realizarse dado que, serán ejecutadas 1 vez cada semana obteniendo como resultado el trabajo de 6 prácticas de actividades de gamificación y deportivas con la duración de una hora de cada encuentro en los cuales se pretende fomentar la participación y motivación del alumnado, para finalizar realizaremos una clase culminativa para reforzar los conocimientos adquiridos.

### 5.6.2 Recursos y financiamiento

Los recursos a utilizar para el desarrollo de esta guía son limitados, pero de suma importancia como por ejemplo cada participante debe disponer de servicio de internet y un dispositivo lo cual es la base para el desarrollo de las actividades propuestas.

Por otra parte, se estima que el financiamiento para la creación de las actividades dependerá del tiempo que tome a la persona capacitada en el área de Tics crear cada actividad y las licencias que se necesitan para el uso de los programas a utilizarse. Finalmente se requiere cubrir los honorarios del docente que va a aplicar esta guía didáctica dado que el tiempo en el cual será aplicada esta fuera del horario académico regular.

### 5.7 Cronograma

En la siguiente tabla se presenta el cronograma de trabajo en las 6 sesiones, además de las actividades a realizar durante este tiempo determinado en el cual se espera comprobar los efectos en la motivación y participación estudiantil al aplicar la herramienta de gamificación.

**Tabla 3.**  
**Cronograma**

| Parcial | Unidades                       | Contenidos   | Actividades  | Objetivos  | Tiempo estimado      |
|---------|--------------------------------|--|--|--|----------------------|
| 1       | 1 y 2<br>El juego y el jugar   | <b>Actividades Integración</b><br>La gamificación en un contexto educativo   | Describir el uso y funciones de la gamificación              | Implementar a la gamificación en clases                                  | 2 meses<br>(8 Horas) |
| 2       | 2 y 3<br>Prácticas gimnásticas | Actividades lúdicas de gamificación  | Desarrollo de actividades de gamificación (paso a paso)      | Aprender actividades lúdicas a través de la gamificación                 | 2 meses<br>(8 Horas) |
| 3       | 3 y 4<br>Prácticas Deportivas  | <b>Puntos clave del juego</b><br>La importancia del juego                    | Adquisición de nuevos conocimientos mediante la gamificación | Destacar los aportes de la herramienta de gamificación                   | 2 meses<br>(8 Horas) |
| 4       | <b>Revisión del estudio</b>    | <b>Desarrollo de la propuesta</b><br>Creación de actividades de gamificación | Desarrollar actividades propuestas por los/as estudiantes    | Describir el impacto generado en los estudiantes al usar la gamificación | 1 mes<br>(4 Horas)   |

Elaborado por: Gudiño E. (2021)

## **6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1 CONCLUSIONES**

Se consiguió determinar el perfil estudiantil de quienes formaron parte del presente estudio, edades que se enfocan desde los 9 hasta los 11 años, de igual forma la etnia que predomina en la investigación es mestiza, con un mayor número de participantes de sexo femenino. Por otro lado, es fundamental mencionar que, a través de la gamificación se logró promover la motivación y participación estudiantil.

Al comparar la motivación y participación estudiantil antes de emplear la gamificación se evidenció un alto desinterés en aprender o participar en los encuentros deportivos y recreativos durante las clases. Por tal razón, se incluyó esta herramienta educativa en la adquisición de nuevos conocimientos de forma lúdica y según al nivel de comprensión estudiantil.

Algunos de los beneficios primordiales se demostraron al comparar los resultados de la motivación y participación estudiantil, después de aplicar la gamificación fueron las ganas e interés demostrado durante las clases de educación física, a la vez que se sienten motivados a ser parte de las tareas expuestas por el o la docente durante esta investigación.

### **6.2 RECOMENDACIONES**

Se recomienda para estudios futuros diseñar diferentes estrategias de gamificación de manera que el docente tenga varias alternativas acordes a las edades del estudiantado al momento de la ejecución.

Por otra parte, se recomienda realizar actividades de gamificación por periodos más extensos de forma que se pueda analizar las mejoras que se pueden implementar para una mayor efectividad en la participación y la motivación del estudiantado.

Finalmente, la herramienta de gamificación se debe emplear como una alternativa a las clases tradicionales con el principal objetivo de desarrollar un mayor interés en el alumnado, participando constantemente en la adquisición del conocimiento durante las clases de Educación Física.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, S. V., & Suárez, M. C. (2009). Las transiciones escolares: una oportunidad de desarrollo integral para niños y niñas. *Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 7, 907-928. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77315614014>
- Amabile, T. (1983). The social psychology of Creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Psychology*, 2(45), 357-377.
- Arnaiz, P. (1988). *Qui és qui. Les relacions humanes al grup-classe*. Barcelona: Graó.
- Bascon, M. (1994). *Actividad física y salud*. Obtenido de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_42/MIGUEL\\_ANGEL\\_PRIETO\\_BASCON\\_01.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_42/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf)
- Binda, N. U., & Balbastre-Benavent, F. (2013). Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación. *Ciencias económicas*, 2, 179-187. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730/11978>
- Campbell, J., & Kuncel, N. (2002). Formación individual y en equipo. (N. Anderson, D. Ones, H. Sinangil, & C. Viswesvaran, Edits.) *Manual de psicología industrial, laboral y organizacional*, 1, 278–312.
- Carpena, N., Cataldi, M., & Muñiz, G. (2012). *En busca de nuevas metodologías y herramientas aplicables a la educación. Repensando nuestro rol docente en las aulas. Novos sistemas de produção. Sigradi 2012 forma (in) formação*. Obtenido de [http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2012\\_85.content.pdf](http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2012_85.content.pdf)
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*, 28(1), 5-19. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Da Fonseca, V. (1998). *Ontogénesis de la Motricidad. Estudio Psicobiológico del Desarrollo Motor*. España: G. Núñez S.A. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.pdf>
- Delgado, M. (1999). *Técnicas de comunicación oral*. Costa Rica, San José: Universidad de Costa Rica.

- Einstein, A. (2011). *Mis ideas y opiniones*. España: Antoni Bosch. Obtenido de <http://www.antonibosch.com/libro/mis-ideas-y-opiniones>
- Fernández Río, J. (2003). *El aprendizaje cooperativo en el aula de educación física. Análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje*. . Valladolid, Cederrón: La Peonza Publicaciones.
- Flavell, J. H. (2019). *El desarrollo cognitivo* (Vol. 87). Antonio Machado. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=lee4DwAAQBAJ&lpg=PT3&ots=DuUKqA3Kpk&dq=FLAVELL>
- Freire, P. (1985). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.
- Gallego Durán, F. J., Molina Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *Gamificar una propuesta docente*.
- Gallego Durán, F. J., Molina Carmona, R., & Llorens Largo, F. (julio de 2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/39195>
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 1(7), 91-105.
- González, C. V. (Enero-Marzo de 2020). Herramientas TIC para la gamificación en educación física. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(71), 17. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1453>
- Govea, M. G., Vázquez, N., & Rangel, C. (2012). La motivación y los sistemas de recompensas y su impacto en la producción. . *Contribuciones a la Economía*, 7.
- Graham, S. &. (1990). *Attribution Theory: Applications to Achievement, Mental Health, and Interpersonal Conflict*, Hillsdale, . New York and London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kopcha, T. J., Ding, L., Neumann, K. L., & Choi, I. (enero de 2016). Integración de la tecnología de enseñanza para educadores K-12: un enfoque "gamificado". *TechTrends: Vinculación de la investigación y la práctica para mejorar el aprendizaje*, 60(1), 62-69. doi:<https://doi.org/10.1007/s11528-015-0018-z>.

- Magaña Salamanca, E. (2019). *La gamificación en educación física como instrumento motivacional para realizar una actividad física saludable*. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/38364>
- Málaga Diéguez, I. (2014). Definición de los distintos tipos y sus bases neurobiológicas. *Los trastornos del aprendizaje*.(50), 43-47.
- Martínez, M. L. (2010). Los jóvenes ciudadanos: reflexiones para una política de formación ciudadana juvenil. *Última Década*(32), 105-118. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362010000100006>
- Melchor, E. (2015). Gamificación y e-Learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra. En M. Hernando Monguillot, C. González Arévalo, L. Almirall Batet, & M. Guitert Catasús, *Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. Apunts: Educació Física i Esports*, (119). (págs. 137-144). Bruselas: EFQUEL asbl: EFQUEL Innovation Forum 2012 Proceedings.
- Monguillot Hernando, M., González Arévalo, C., Zurita Mon, C., Almirall Batet, L., & Guitert Catasús, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts Educación Física y Deportes*(119), 71-79. doi:10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04
- Montoya, L., L.M.P., D. A., & Montoya, C. (2008). El desarrollo personal en el proceso de crecimiento individual. *Scientia et technica*, 3(40), 117-119. Obtenido de [ElDesarrolloPersonalEnElProcesoDeCrecimientoIndivi-4741261.pdf](#)
- Morán, A. M. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigacion*, 1(3). Obtenido de <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/view/11/0>
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MUU5ROpjQoIC&oi=fnd&pg=PA10&dq=el+juego+en+la+educacion>.
- Munroe, M. (2010). *The Purpose and Power of Authority: Discovering the Power of Your Personal Domain*. Whitaker House. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=DfH1BgAAQBAJ&lpg=PT7&ots=zm3KEWXB6y&dq=MUNROE>

- Murcia, J. (1994). *Investigar para cambiar. Un enfoque sobre investigación-acción participante*. Santafé de Bogotá: : Magisterio.
- Nuviala, A. R. (2003). Tiempo libre, ocio y actividad física en los adolescentes. La influencia de los padres. En Retos. Nuevas tendencias en Educación Física. *Deporte y Recreación*(6), 13-20. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/35078>
- Piaget, J. (1936). *La Naissance de l'intelligence chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé. En P. (. Berruezo, *Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica en Europa y en España*,.
- Pozo, & Postigo. (1994). La solución de problemas como contenido procedimental de la educación obligatoria en la solución de los problemas. Obtenido de [http://www.bioingenieria.edu.ar/grupos/puertociencia/documentos/fisicaem/PozoPostigo\\_Unidad\\_1.PDF](http://www.bioingenieria.edu.ar/grupos/puertociencia/documentos/fisicaem/PozoPostigo_Unidad_1.PDF)
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Inde. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=nTLBnz9WP5gC&lpg>
- Rodríguez, F. &. (2015). *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. La Rioja: Digital-Text. Obtenido de <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Ruiz, P. (1994). La adecuación curricular individual en educación física. *4*(38), 41-50. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/377850>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, *55*(1), 68-78. doi:<https://doi.org/10.1037/0003-066x.55.1.68>
- Salas, C. G. (2010). Actividades recreativas y sus beneficios para personas nicaragüenses residentes en Costa Rica. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, *1*(10), 1-40. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713068004.pdf>
- Sallis, J. F. (1991). Physical education's role in public health. *Research Quarterly for Exercise and Sport*,. (62), 124–137. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2430/243016315008.pdf>

- Schmidt M., S. (22 de junio de 2006). Competencias, habilidades cognitivas, destrezas prácticas y actitudes definiciones y desarrollo. *GoogleAcademico*, 5.
- Sebastiani, E., Campos-Rius, J., Bueno, D., Marín, I., Canaleta, X., García, D., & Salcedo, S. (2019). *Gamificación en Educación Física. Reflexiones y propuestas para sorprender al alumnado.* . Barcelona: INDE.
- Seligson, P. (1997). *Helping students to speak*. España: Palgraphic, S. A.
- Sierra Zamorano, M. Á. (2001). Tesis Doctoral. *La Expresión Corporal desde la perspectiva del alumnado de Educación Física*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Skinner, B. (1948). *Walden two*. New York:: Macmillan.
- Vergara Rodríguez, D., & Gómez Vallecillo, A. I. (6 de octubre de 2017). *Origen de la gamificación educativa*. Obtenido de Universidad Católica de Ávila.: <http://espacioeniac.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>

## ANEXOS

### *Anexo A. Cuestionario de Motivación en Educación Física (CMEF)*

Indica hasta qué punto las frases se corresponden a lo que sientes, usando la escala desde totalmente desacuerdo (1) hasta totalmente de acuerdo (5).

Yo participo en las clases de Educación Física...

1. Porque la Educación Física es divertida.
2. Porque puedo aprender habilidades que podría usar en otras áreas de mi vida.
3. Porque es lo que debo hacer para sentirme bien.
4. Porque está bien visto por el profesor y los compañeros.
5. Porque esta asignatura me resulta agradable e interesante.
6. Porque valoro los beneficios que puede tener esta asignatura para desarrollarme como persona.
7. Porque me siento mal si no participo en las actividades.
8. Porque quiero que el profesor/a piense que soy un/a buen/a estudiante.
9. Porque me lo paso bien realizando las actividades.
10. Porque, para mí, es una de las mejores formas de conseguir capacidades útiles para mi futuro.

**CUESTIONARIO DE PREGUNTAS PARA LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS  
8VOS AÑOS DEL COLEGIO ISM INTERNATIONAL ACADEMY 2020 - 2021.**

**1) ¿Rango de edad al que perteneces?**

9 – 10 años.  11 años.  12 años en adelante.

**2) ¿Cómo valoras la participación estudiantil en las clases que recibes de parte de tu profesor?**

Interesantes.  Aburridas.  Pésimas.

**3) ¿Te cuesta recordar lo que tu maestro o maestra te enseñaron durante el día?**

Siempre.  A veces.  Nunca.

**4) ¿En qué materias tienes más dificultades para aprender?**

Matemáticas.  Educación Física.  Ciencias Naturales.  Estudios Sociales.

Lengua extranjera.

**5) ¿Cuántas horas en la semana ocupas tiempo en video juegos?**

De 1 a 5 horas.  De 6 a 10 horas.  Más de 11 horas.

**6) ¿Alguna vez has utilizado algún juego del internet o aplicación para adquirir algún conocimiento, como por ejemplo, educación física?**

Siempre.  A veces.  Nunca.

**7) ¿Te gustaría que en clases se utilicen video juegos para poder aprender mejor la materia de Educación Física?**

No me gustaría.  Me gustaría poco.  Me encantaría.