



Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

**Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el aprendizaje del  
bloque: prácticas corporales expresivo comunicativo en estudiantes de 4to  
grado, Loja, 2023**

**Trabajo de Integración Curricular,  
previo a la obtención del título de  
Licenciado en pedagogía de la  
Actividad Física y Deporte.**

**AUTOR:**

Roger Alexander Armijos Carrion

**DIRECTOR:**

Lic. José Efraín Macao Naula Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

Educamos para **Transformar**

## Certificación

Loja, 28 de agosto del 2023

Lic. José Efraín Macao Naula. Mg. Sc.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### CERTIFICO:

Que se ha revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el aprendizaje del bloque: prácticas corporales expresivo comunicativo en estudiantes de cuarto grado, Loja, 2023**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, de autoría del estudiante **Roger Alexander Armijos Carrion**, con **cédula de identidad número 0706635489**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Lic. José Efraín Macao Naula. Mg. Sc.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Roger Alexander Armijos Carrion**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional-Biblioteca Virtual.

**Firma:** 

**Cédula de Identidad:** 0706635489

**Fecha:** 13 de mayo del 2024

**Correo electrónico:** [roger.armijos@unl.edu.ec](mailto:roger.armijos@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0989130914

**Carta de autorización por parte del autor para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del trabajo de Integración Curricular.**

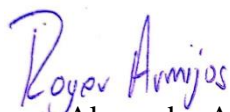
Yo, **Roger Alexander Armijos Carrion**, declaro ser autor del trabajo de Integración Curricular, denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el aprendizaje del bloque: prácticas corporales expresivo comunicativo en estudiantes de cuarto grado, Loja, 2023**, como requisito para optar el título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y el exterior con las cuales tenga convenio la universidad.

La Universidad Nacional Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los trece días del mes de mayo del dos mil veinticuatro.

**Firma:**



**Autor:** Roger Alexander Armijos Carrion

**Cédula:** 0706635489

**Dirección:** Santa Rosa, El Oro.

**Correo electrónico:** [roger.armijos@unl.edu.ec](mailto:roger.armijos@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0989130914

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Director del trabajo de Integración Curricular:** Lic. José Efraín Macao Naula. Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

El presente trabajo de investigación producto de mucho esfuerzo, constancia y dedicación se lo dedico con mucho amor a mis seres queridos, en especial a mi madre Aura Carrion, por sembrar en mí el deseo de triunfar, por apoyarme y estar presente en cada paso que doy, por recordarme que si puedo lograr lo que me propongo, a mis hermanos por el apoyo que siempre me brindan y me respaldan en todo momento, finalmente, a mi amiga incondicional, tu amor, cuidado, respaldo y por siempre estar presente, fue lo que me motivo para alcanzar esta meta.

***Roger Alexander Armijos Carrion***

## **Agradecimiento**

Inicio mi agradecimiento primero a Dios por su infinito amor, bendición, iluminación que me brindo en todo este trayecto. Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, por permitirme formar de su gloriosa institución, también a mi madre quien con mucho esfuerzo no permitió que pase necesidades, a mi padre por el apoyo incondicional, por cuidarme y aconsejarme en todo momento.

Expreso mi agradecimiento a los docentes y autoridades que forman parte de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, especialmente a mi director de tesis quien me guio en todo el proceso, su experiencia, sugerencias y conocimientos me ayudaron a que toda la investigación se realice con éxito.

***Roger Alexander Armijos Carrion***

## Índice de contenido

<b>Portada</b> .....	<b>ii</b>
<b>Certificación</b> .....	<b>ii</b>
<b>Autoría</b> .....	<b>iii</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Índice de contenido</b> .....	<b>vii</b>
<b>Índice de tablas</b> .....	<b>viii</b>
<b>Índice de figuras</b> .....	<b>viii</b>
<b>Índice de anexos</b> .....	<b>ix</b>
<b>1.Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2.Resumen</b> .....	<b>2</b>
Abstrac .....	<b>3</b>
<b>3.Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4.Marco Teórico</b> .....	<b>6</b>
4.1 Estrategias de enseñanza .....	<b>6</b>
4.1.1 Principales estrategias de enseñanza .....	<b>13</b>
4.2 Gamificación .....	<b>16</b>
4.2.1 Beneficios de la gamificación .....	<b>18</b>
4.2.2 Elementos del juego para la gamificación.....	<b>19</b>
4.2.3 Importancia de la gamificación en la educación .....	<b>20</b>
4.3 Proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Física .....	<b>22</b>
4.3.1 La Educación Física en el nivel primaria .....	<b>24</b>
4.3.2 Bloque 3: Prácticas corporales expresivo-comunicativas .....	<b>26</b>
<b>5.Metodología</b> .....	<b>30</b>
5.1 Población y muestra .....	<b>31</b>
5.2 Procesamiento de los datos obtenidos .....	<b>32</b>
5.2.1 Proceso para el desarrollo de la propuesta pedagógica .....	<b>33</b>
<b>6.Resultados</b> .....	<b>36</b>
6.1 Población con la que se trabajó la investigación.....	<b>36</b>

6.2	Resultados de la guía de observación.....	36
6.3	Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes del cuarto grado “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.....	40
6.4	Resultados de la entrevista dirigida al docente de Educación Física del cuarto grado “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” .....	48
6.5	Resultados de las pruebas pre test y post test.....	49
<b>7.</b>	<b>Discusión .....</b>	<b>52</b>
<b>8.</b>	<b>Conclusión.....</b>	<b>54</b>
<b>9.</b>	<b>Recomendaciones.....</b>	<b>55</b>
<b>10.</b>	<b>Bibliografía .....</b>	<b>56</b>
<b>11.</b>	<b>Anexos .....</b>	<b>61</b>

#### **Índice de tablas:**

<b>Tabla 1.</b>	<i>Estructura de la educación primaria y secundaria en el Ecuador .....</i>	<b>25</b>
<b>Tabla 2.</b>	<i>Población y muestra de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.....</i>	<b>32</b>
<b>Tabla 3.</b>	<i>Proceso para el desarrollo de la propuesta pedagógica .....</i>	<b>34</b>
<b>Tabla 4.</b>	<i>Edad y género de la población investigada .....</i>	<b>36</b>
<b>Tabla 5.</b>	<i>Promedio general del pre test y post test. ....</i>	<b>49</b>

#### **Índice de Figuras:**

<b>Figura 1.</b>	<i>Bloque curricular del área de Educación Física. ....</i>	<b>27</b>
<b>Figura 2.</b>	<i>Ubicación de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” .....</i>	<b>30</b>
<b>Figura 3.</b>	<i>Resultados de la observación ejecutada en la fase inicial .....</i>	<b>36</b>
<b>Figura 4.</b>	<i>Resultados de la observación ejecutada en la fase de desarrollo .....</i>	<b>38</b>
<b>Figura 5.</b>	<i>Resultados de la observación ejecutada en la fase de cierre .....</i>	<b>39</b>
<b>Figura 6.</b>	<i>Pregunta 1 del cuestionario para la encuesta. ....</i>	<b>40</b>
<b>Figura 7.</b>	<i>Pregunta 2 del cuestionario para la encuesta. ....</i>	<b>41</b>
<b>Figura 8.</b>	<i>Pregunta 3 del cuestionario para la encuesta. ....</i>	<b>42</b>
<b>Figura 9.</b>	<i>Pregunta 4 del cuestionario para la encuesta. ....</i>	<b>43</b>
<b>Figura 10.</b>	<i>Pregunta 5 del cuestionario para la encuesta. ....</i>	<b>44</b>



<b>Figura 11.</b> <i>Pregunta 6 del cuestionario para la encuesta.</i> .....	<b>45</b>
<b>Figura 12.</b> <i>Pregunta 7 del cuestionario para la encuesta.</i> .....	<b>46</b>
<b>Figura 13.</b> <i>Pregunta 8 del cuestionario para la encuesta.</i> .....	<b>47</b>
<b>Figura 14.</b> <i>Calificaciones obtenidas en las pruebas pre test y post test.</i> .....	<b>50</b>

### **Índice de anexos:**

<b>Anexo 1.</b> <i>Portada de la propuesta pedagógica</i> .....	<b>61</b>
<b>Anexo 2.</b> <i>Oficio para la apertura a la institución</i> .....	<b>62</b>
<b>Anexo 3.</b> <i>Solicitud de designación de asesor para la revisión del proyecto de Integración Curricular</i> .....	<b>63</b>
<b>Anexo 4.</b> <i>Informe de estructura, coherencia y pertenencia del proyecto integrador curricular</i> .....	<b>64</b>
<b>Anexo 5.</b> <i>Oficio de aprobación y designación del director</i> .....	<b>65</b>
<b>Anexo 6.</b> <i>Certificado de ingles</i> .....	<b>66</b>
<b>Anexo 7.</b> <i>Ficha de observación</i> .....	<b>68</b>
<b>Anexo 8.</b> <i>Cuestionario de encuesta</i> .....	<b>71</b>
<b>Anexo 9.</b> <i>Entrevista</i> .....	<b>73</b>
<b>Anexo 10.</b> <i>Evaluación diagnostica (Pre-test)</i> .....	<b>75</b>
<b>Anexo 11.</b> <i>Evaluación diagnostica (Post-test)</i> .....	<b>77</b>
<b>Anexo 12.</b> <i>Registro fotográfico</i> .....	<b>79</b>
<b>Anexo 13.</b> <i>Certificación de traducción del resumen</i> .....	<b>81</b>

## **1. Título**

**Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el aprendizaje del  
bloque: prácticas corporales expresivo comunicativo en estudiantes de 4to grado, Loja,  
2023**

## 2. Resumen

El aprendizaje es un proceso fundamental en la educación que se lleva a cabo a través de metodologías y estrategias pedagógicas impartidas por el docente, por lo cual, en los últimos años con el acceso a la información, ha permitido crear y utilizar nuevas estrategias en el campo educativo, por ello, esta investigación tiene como objetivo determinar la gamificación como estrategia de enseñanza en la potencialización de los aprendizajes en el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativo de 4to grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, para cumplir lo indicado se llevó a cabo la revisión y recolección de información documental sistemática en artículos, tesis, capítulos de libros e información gris relacionados al tema de investigación; se desarrolló un estudio mixto, de tipo exploratorio con diseño cuasiexperimental. Además, se aplicó técnicas como la observación, entrevista y encuesta, a una muestra de 20 estudiantes y un docente del área de Educación Física. Los resultados obtenidos en la prueba pre test con un promedio general de 7,08/10 indican que los estudiantes requieren reforzar los aprendizajes sobre el bloque 4, por tal motivo se ejecuta la propuesta pedagógica que contiene planificaciones de clase con gamificación como estrategia de enseñanza; en el post test las calificaciones presentaron mejoría ya que el promedio se incrementa hasta el 9,43/10. En este contexto, se puede afirmar, con base a la eficacia de la propuesta pedagógica, que la gamificación al ser considerada en las clases como estrategia de enseñanza permite lograr la potenciación de los aprendizajes en los estudiantes y mejora el rendimiento académico.

*Palabras claves:* Gamificación, Enseñanza-aprendizaje, Educación Física, potencialización, rendimiento académico.

## 2.1 Abstrac

*Learning is a main process in education, which is carried out through pedagogical methodologies and strategies executed by teachers; thus, during the last years, the access to the information has permitted to create and apply new strategies in the educational field. For that reason, this investigation has as goal to determine the gamification as a teaching strategy in the potentiation of leaning in the “expressive-communicative body practices” block of 4<sup>th</sup> grade “A” in the “Adolfo Valarezo Educational Unit”. In order to reach the objective, a revision and collection of systematic documentary information from journals, thesis, chapters in books, and gray information related to the topic of research has been implemented; and a mixed study of an exploratory kind with a quasi-experimental design was developed. In addition, different techniques such as observation, interviews and surveys were applied to a sample of 20 students and a teacher in the Physical Education area. The results obtained in the pre-test with a general average of 7,08 /10, show that the students require to reinforce learning about the block 4. Consequently, the pedagogical proposal, which includes lesson plans with gamification as a teaching strategy, is executed. Subsequently, in the post-test, the ratings demonstrated an improvement since the average increased until 9.43/10. In this context, it can be affirmed, based on the effectiveness of the pedagogical proposal, that the gamification being considered in class like a teaching strategy permits to achieve the potentiation of learning in students and improves their academic performance.*

**Keyword:** Gamification, Teaching-learning, Physical Education, Potentiation, Academic performance.

### 3. Introducción

En la actualidad la educación es un factor de vital importancia para el desarrollo personal y social, que consiste en la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes a través de experiencias de aprendizaje estructuradas y sistemáticas. La educación tiene como objetivo proporcionar las herramientas necesarias para que el ser humano logre comprender, desenvolverse e interactuar con el mundo que los rodea, además, desarrollar al máximo sus capacidades, habilidades y conocimientos.

En la mayoría de las escuelas a nivel mundial, los estudiantes presentan, habilidades, capacidades y ritmos de aprendizaje diferentes que no reciben atención por parte de los docentes, sin considerar las debilidades y desarrollo psíquico-emocional, generando así problemas de aprendizaje en los educandos.

Existen varias estrategias de enseñanza que pueden cumplir la función de potenciar los aprendizajes, como por ejemplo la gamificación, como nos menciona Kapp (2012), que la gamificación se basa en la utilización de elementos, métodos y técnicas de juego para fomentar el aprendizaje al aumentar la participación, fomentar la motivación y apoyar las habilidades de pensamiento crítico.

La importancia de este tema de investigación surge del análisis de varios problemas encontrados en la educación, ya sea desde la experiencia propia o de observaciones de campo. Uno de los problemas es el preocupante rendimiento académico, desmotivación, desinterés, breves espacios de participación, poca aplicación de metodologías innovadoras. Entonces, considerando las perspectivas de los estudiantes, el “aprender haciendo” y las metodologías de enseñanza que ayuden a garantizar la calidad educativa; se propone la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influye la gamificación en la potenciación de los aprendizajes del bloque: prácticas corporales expresivo-comunicativo en estudiantes de 4to grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” Loja, ¿2023?

Para responder la pregunta problema anterior se plantearon los objetivos específicos tales como: identificar el proceso metodológico de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje; elaborar una guía metodológica basada en la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el mecanismo de aprendizaje; evaluar la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque: prácticas corporales expresivo-comunicativo, en

estudiantes de 4to grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, Loja, 2023.

El logro de los objetivos antes mencionados desencadenó algunos beneficios para estudiantes y docentes de la IE receptora en el nivel de Educación General Básica. Estos beneficios se relacionan con la potencialización de competencias en educandos y educadores, garantía en la calidad y calidez educativa, aprovechamiento de recursos y herramientas fundamentales para gamificar la clase, motivación e innovación en clases y utilización de nuevas estrategias metodológicas que promuevan el aprendizaje activo.

De acuerdo con Cortizo et al. (2011), la gamificación se refiere al conjunto de métodos que han sido implementados tanto por maestros como por estudiantes. El papel de la técnica potencializada, que hace que la clase sea más atractiva, se destaca al ser una de las estrategias con mayor acogida por los estudiantes. Además, muestran que la comunidad científica está cada vez más interesada en la aplicación de juegos a diferentes campos del conocimiento, lo que puede significar que gran parte de la experiencia existente pueda exportarse al campo del aprendizaje.

Otros estudios como el de Blas (2019), describen los beneficios que aporta el juego a la educación: motiva a los estudiantes y estimula la participación activa en el aula; los estudiantes están más dispuestos a realizar tareas escolares y fomentan el trabajo voluntario; habilidades que promueven el pensamiento multitarea; crear un ambiente de confianza en el aula que promueva una mejor comunicación entre profesores y estudiantes; La gamificación utilizando herramientas tecnológicas puede mejorar las habilidades tecnológicas.

Así mismo, Idrovo (2018), menciona que el uso de la gamificación en la educación enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes, lo que mejora el rendimiento escolar al permitir que los estudiantes desarrollen habilidades y habilidades que les permitan desenvolverse socialmente en entornos cambiantes.

Finalmente, esta investigación contiene: páginas preliminares de acuerdo al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el título, resumen en castellano y traducido en inglés, introducción, marco teórico, metodología, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, propuesta alternativa y anexos.

## 4. Marco Teórico

### 4.1 Estrategias de enseñanza

La educación es un factor muy importante para cambiar al mundo y la sociedad en la que nos encontramos, por esta razón por muchos años se han presentado problemas escolares en las instituciones, eventualmente los docentes suelen mencionar que estos inconvenientes se dan por infraestructuras, recursos, entre otros. Por esta razón aquí radica la importancia de conocer, implementar, innovar, aplicar estrategias de enseñanza que le den solución a todos los problemas, además de conocer sobre su origen, definición, características, particularidades, entre otros elementos que componen a las estrategias de enseñanza.

La educación es esencial para el desarrollo de un país y los docentes necesitan comprender y aplicar estrategias de enseñanza. Sin embargo, varios estudios muestran que algunos docentes no sólo no comprenden ni practican estrategias de enseñanza, sino que tampoco las aplican, dificultando que los estudiantes aprendan de manera significativa (Mendoza y Mamani, 2012).

La adaptación de diferentes estilos de aprendizaje para satisfacer las necesidades únicas de los estudiantes es parte de las estrategias de enseñanza. La retroalimentación constructiva y constante ayuda a orientar el progreso y encontrar áreas de mejora. Las estrategias también pueden conectar ideas con situaciones del mundo real, promoviendo su aplicación práctica.

Por muchos años se mantuvo y en algunos casos se mantiene el modelo tradicional de enseñanza, por lo que al pasar el tiempo se evidenció que en este método de enseñanza los estudiantes eran agentes pasivos del proceso educativo, solo receptan información y sin oportunidad de crear, opinar y participar activamente. Gracias al avance de la tecnología y de la sociedad, los docentes conocen e implementan estrategias innovadoras, como nos menciona Bernad (2007), considera que la noción de enseñanza tradicional es inestable y sostiene que la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje consiste esencialmente en recibir información de los profesores que conocen y acumularla con el objetivo de reproducirla con la mayor precisión durante el aprendizaje.

Es importante hacer un énfasis a que existen estudiantes con problemas de aprendizaje, necesidades educativas especiales y con características de aprendizaje diferente a los demás,

de igual manera tomar en cuenta que no todos aprenden igual. En dependencia de esto los docentes aplican e investigan estrategias que les permitan dar solución a los problemas.

Es decir, si nuestros hijos siguen recibiendo la misma educación que nosotros, nunca encontrarán soluciones a los problemas globales. Esto se debe a que el mundo ha cambiado mucho, y nuestros hijos ahora aprenden a través de las redes sociales, de otros y de ellos mismos. El papel del maestro debe ser preparar a los estudiantes para el futuro (Calleja, 2010).

Las estrategias de enseñanza tienen como agentes principales a los docentes y estudiantes, quienes tienen un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que tienen que tener una buena relación, entenderse, trabajar juntos. Siendo el profesor quien brinda al aprendiz ayudas con la intención de facilitar un pensamiento más profundo de la información nueva obtenida. Además, le permitirá al estudiante, motivarse, curiosidad, amor por aprender, confianza en sí mismo, también que todos los conocimientos obtenidos los pueda aplicar y le ayuden a desenvolverse en el entorno, perdurando para toda su vida.

Para comprender mejor lo anterior, cabe recalcar que hoy en día se ofrece una enseñanza que enfatiza el proceso de aprendizaje, donde el docente debe definir y seleccionar un conjunto de métodos y técnicas, identificar los recursos necesarios y crear un ambiente de aprendizaje para los estudiantes, convirtiéndose en un estudiante activo (Mendoza y Mamani, 2012).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se establecen garantías con la responsabilidad atribuida al docente, por esta razón es él quién debe buscar las maneras para obtener éxitos y alcanzar los aprendizajes esperados en los estudiantes. Las estrategias de enseñanza son unos de los procedimientos seleccionados intencionalmente por el docente, que previamente ha realizado las respectivas evaluaciones del caso para luego aplicar las estrategias adecuadas. Estas estrategias deben ser de carácter flexible, que puedan dar respuesta a los posibles problemas educativos.

Las estrategias de aprendizaje son métodos o recursos (organizadores del conocimiento) que los maestros utilizan para fomentar el aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo puede derivarse de los procesos que se encuentran en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), cuya idea fundamental es el maestro (mediador del aprendizaje). además de dar clases. Su contenido académico implica aprender enseñando (Soto, 2006).

Con la implementación de estrategias, el docente mantiene el proceso de aprendizaje de una manera más organizada, sistematizada y controlada. Hay variedad de estrategias, pero se deben considerar las más viables para el aprendizaje, en lo que se deben considerar los



contenidos, objetivos, técnicas y herramientas que sean aplicables al contexto en el que se desarrollen los contenidos.

Los procedimientos o recursos que los maestros utilizan de manera deliberada y planificada para promover el aprendizaje deseado se conocen como estrategias de instrucción. Las estrategias de instrucción pueden definirse como las formas en que los maestros se comportan de manera que conducen al aprendizaje, ya que son el resultado de una actividad constructiva y creativa. Dependiendo de la situación y las acciones, la experiencia y el pensamiento docente son dinámicos y adaptables (Londoño y Calvache, 2010).

Para el docente las estrategias facilitan su desarrollo profesional, ya que se tiene a la mano las pautas que pueden responder a las situaciones que se pueden generar durante el proceso. De tal manera que se está evitando la improvisación en la enseñanza, lo que claramente puede perjudicar significativamente en los aprendizajes de los estudiantes, el mismo que puede reflejarse en el rendimiento académico de los mismos.

Cuando se menciona que es un proceso organizado, en la que el docente debe seguir una serie de procedimientos, no hay que dejar de lado las posibles situaciones que no se prevenían en la planificación antes realizada, es por eso que estas estrategias son flexibles, no son un proceso rígido seguido al pie de la letra. En la aplicación de las estrategias se refleja la creatividad, esfuerzo y dedicación del docente, así como su interés sobre los aprendizajes y los alcances que espera obtener en sus estudiantes.

Las estrategias de enseñanza son enfoques y métodos utilizados por los docentes con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Se basan en la comprensión de los procesos de aprendizaje, características de los estudiantes, tratando de buscar maximizar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes de manera efectiva y significativa.

Es decir, se proporcionan ayudas al estudiante con el objetivo de facilitar un procesamiento más profundo de nuevas informaciones. Se crean como estrategias de enseñanza por maestros, planificadores, diseñadores de materiales o programadores de software educativo, con el objetivo de agilizar y mejorar la adquisición de los conocimientos a los educandos (Díaz y Hernández, 1999).

Para que una estrategia de enseñanza sea eficaz implica una planificación metódica y la implementación de técnicas que se adapten a las características individuales de los estudiantes, así como a los objetivos de aprendizaje específicos.

Los docentes antes de realizar su intervención pedagógica, deben tener en cuenta algunos factores que se presentan, como por ejemplo, el contexto, la infraestructura, el nivel de desarrollo y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, ya que no solo es buscar temas o

actividades encaminadas al bloque que se va a enseñar, además, estas estrategias se diseñan y aplican de manera intencional para alcanzar objetivos educativos específicos y se adaptan a las necesidades y características individuales de los estudiantes.

Los artículos revisados proporcionan datos significativos sobre las estrategias de enseñanza y sostienen que, para intervenir adecuadamente en el proceso de aprendizaje en el aula, es fundamental que los docentes elijan o formulen estrategias de enseñanza, así como factores dentro del proceso de aprendizaje. Conocimiento: evaluación de los antecedentes, nivel de desarrollo y estilo de aprendizaje del estudiante, ya que no basta con saber lo que se pretende enseñar, sino formular el contenido en relación con las necesidades del estudiante (Moncada y Torres, 2016).

Las estrategias de enseñanza abarcan una amplia gama de enfoques, desde la organización del entorno de aprendizaje hasta la selección de actividades y recursos educativos. Estas estrategias pueden incluir aspectos relacionados con la estructura y presentación de la información, el fomento de la participación activa de los estudiantes, la estimulación del pensamiento crítico, la creación de un ambiente de colaboración y el uso de tecnologías educativas, entre otros aspectos.

Este diagnóstico permite el uso de estrategias que estimulan el interés del estudiante y benefician su proceso de aprendizaje; de lo contrario, el uso de estrategias inapropiadas que no coinciden con el estilo de aprendizaje del estudiante puede conducir a intervenciones instructivas inadecuadas, resultando en resultados dispersos, negativos y de bajo aprendizaje (Martínez de Anda, 2013).

Ya que conocemos que es una estrategia, también es importante saber el propósito en la educación, es facilitar el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los estudiantes. Esto implica proporcionar a los estudiantes oportunidades significativas de aprendizaje, estimular su motivación intrínseca, promover la comprensión profunda, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y promover la transferencia de conocimientos a situaciones de la vida real.

Vera (2005), menciona que el uso de estrategias participativas en el aula debe estar dirigido a fomentar el interés de los estudiantes y a fomentar la creación de valores, actitudes y normas, ya que fomentan la interacción en el aula y mejoran el aprendizaje.

Las estrategias de enseñanza pueden ser aplicadas en diferentes niveles educativos, desde la educación preescolar hasta la educación superior y en una variedad de contextos, ya sea en el aula tradicional, en entornos virtuales de aprendizaje o en experiencias educativas no formales.

El objetivo es mejorar la comprensión, retención y aplicación del conocimiento de los estudiantes. Estas estrategias son técnicas y enfoques pedagógicos que los educadores utilizan para transmitir información y habilidades a los estudiantes de manera efectiva. La gamificación se implementó en los estudiantes de noveno año. Se realizó una verificación experimental con dos grupos de estudiantes, uno experimental y otro de control. Se encontró que el grupo experimental obtuvo mejores resultados.

Según Vásquez (2017), esto demuestra que los estudiantes del segundo año de secundaria han aprendido los mejores conocimientos necesarios para el aprendizaje utilizando las estrategias de enseñanza de los maestros, mientras que los estudiantes han utilizado sabiamente las estrategias de aprendizaje que son beneficiosas para el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Es importante destacar que las estrategias de enseñanza no son universales ni únicas, los docentes adaptan y seleccionan las estrategias más adecuadas en función de factores como los objetivos de aprendizaje, los recursos disponibles y el contexto educativo. Además, las estrategias de enseñanza pueden ser combinadas y complementadas entre sí para maximizar su efectividad.

En resumen, estas estrategias tienen como objetivo crear un entorno de aprendizaje estimulante y participativo para que los estudiantes desarrollen habilidades de resolución de problemas, colaboración y pensamiento crítico. Las estrategias de enseñanza tienen como objetivo fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes y prepararlos para enfrentar desafíos tanto en el salón de clases como fuera de él.

El aprendizaje activo, la enseñanza colaborativa, el uso de tecnología educativa, la aplicación práctica de conceptos, la retroalimentación efectiva y la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje son algunas estrategias comunes. El objetivo final es crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan motivados, capaces de aplicar lo que han aprendido y desarrollen habilidades relevantes para la vida.

De tal manera de cómo avanza la sociedad, la inteligencia humana y la tecnología, estas tienen una gran influencia en las personas, especialmente en los niños, ya que vivimos en la época de los nativos digitales, desde temprana edad se evidencia el interés por el celular o un dispositivo electrónico, ya con el pasar del tiempo lo manejan a la perfección, de tal manera que los docentes ante la evolución del mundo, se ven comprometidos a prepararse y especializarse, con el objetivo de adaptarse a estos cambios, también innovar estrategias pedagógicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante destacar que actualmente vivimos en un período de transformaciones sociales, políticas, tecnológicas, económicas y culturales que crean una nueva sociedad conocida como "era de la información" o "sociedad de las nuevas tecnologías". El resultado del cambio es evidente en el funcionamiento de todos los organismos y sociedades industriales y culturales (Kohler, 2005).

También uno de los problemas más evidentes que encontramos en el proceso de enseñanza aprendizaje es el interés, la participación, la motivación de los estudiantes en el ámbito educativo, por ende, que algunos optan por el abandono escolar, por ende, los docentes se preguntan qué están haciendo mal, pero realmente por más que se esfuercen en enseñar a todos por igual, siempre existirá este problema. En realidad, el enseñar a todos por igual, no es una posible solución, por lo cual, aquí radica la importancia de implementar estrategias de enseñanza que permitan que el proceso educativo sea más efectivo para los estudiantes.

Sin embargo, en segundo lugar, descubrimos que hay una alta tasa de fracaso académico en todos los niveles educativos, desde el nivel básico hasta el nivel superior. Encontramos muchas diferencias entre los estudiantes en la calidad y cantidad de aprendizaje tanto en los niveles básicos como superiores. A pesar de los esfuerzos de los maestros por enseñar de manera equitativa a todos, los resultados no siempre cumplen con las expectativas. Claramente, esto se intensifica en los niveles de educación superior (Kohler, 2005).

La importancia de las estrategias de enseñanza radica en su capacidad para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, fomentar la participación y el compromiso, estimular la creatividad y el pensamiento crítico, y promover el aprendizaje autónomo. Estas estrategias son fundamentales para crear un entorno de aprendizaje enriquecedor y maximizar el potencial de los estudiantes.

Actualmente entre todas las estrategias existentes en la educación, se evidencia a la gamificación como la más viable y confiable para mejorar el proceso pedagógico, en los niveles de básica media y superior algunos docentes han optado por aplicar como estrategia de enseñanza ya que esta permite llegar a los aprendizajes a través de la aplicación de los juegos educativos. Es aquí donde se menciona que los niños aprenden jugando. Lo que también se desarrolla en esta estrategia es la motivación y se aumenta el interés en los estudiantes.

La tecnología ha cambiado drásticamente las estrategias de enseñanza al proporcionar nuevas herramientas y métodos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Los educadores pueden aprovechar una variedad de recursos y métodos que enriquecen la experiencia educativa al incorporar la tecnología en sus estrategias de enseñanza.

La gamificación como una estrategia de enseñanza tiene un sinnúmero de ventajas, en las que pueden ser aplicadas en la educación con el objetivo de darle solución a posibles problemas de aprendizaje, ya que las características y elementos que componen esta estrategia, están vinculadas a la sociedad, al avance tecnológico y a la sociedad, la gamificación con la implementación de juegos, busca potenciar la motivación, el aprendizaje y las capacidades de los estudiantes.

La gamificación es una estrategia, un método y una técnica a la vez. Comienza conociendo los elementos que hacen atractivo un juego e identificando los aspectos de una actividad, tarea o mensaje específico en un entorno ajeno al juego que pueden traducirse en un juego o dinámica de juego. Todo esto se hace para establecer una conexión única con el usuario, motivarlo a cambiar de comportamiento o enviar un mensaje o contenido. En otras palabras, generar experiencias que sean significativas y motivadoras. Claramente, esto se intensifica en los niveles de educación superior (Marín y Hierro, 2013).

La interacción que requieren las actividades lúdicas son el punto de partida para generar interés sobre lo que se pretende aprender, por medio de la gamificación el docente puede relacionar los contenidos con actividades lúdicas. Es así cómo se genera la vinculación de los estudiantes con los contenidos, claramente con la guía constante del docente.

La gamificación es una idea que proviene de los juegos para aprender, las mecánicas del juego, las herramientas, el desarrollo, los estilos de afrontamiento y la forma en que las personas se sienten satisfechas al dar recompensas y/o incentivos a las personas por completar tareas específicas. Los campos no necesariamente están vinculados a los juegos de azar. La estimulación cerebral vale la pena porque el aprendizaje es divertido, práctico y funcional, y se puede extrapolar más allá del conocimiento teórico establecido o recién incorporado (Ibar, 2014).

La metodología de los juegos trae consigo el desarrollo del pensamiento, así no sean educativos, todos los juegos requieren de concentración y comprensión para poder llegar a los más altos niveles o llegar a ganar. Es eso lo que fue tomado en cuenta para aplicar la gamificación en la educación, es así como en el aula se pueden desarrollar habilidades y capacidades que permitan a los estudiantes afrontar las situaciones propuestas en los juegos.

Como todo juego hay reglas, estrategias, condiciones para llevar a cabo una buena competencia y se pueda llegar al objetivo final del objetivo, en la educación eso se sigue tomando en consideración, pero adaptadas a un contexto educativo, donde la meta final es alcanzar el aprendizaje esperado por el docente. Es por eso que para aplicar la planificación

hay que hacer la previa planificación donde se vincule correctamente la mecánica de los juegos con el contenido

Es decir que las estrategias de enseñanza efectivas están diseñadas para promover un aprendizaje más profundo y significativo. Permiten a los estudiantes conectar la información nueva con sus conocimientos previos, relacionar conceptos, aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y desarrollar habilidades críticas y analíticas. Al enfocarse en el proceso de aprendizaje en lugar de simplemente en los resultados, las estrategias de enseñanza pueden ayudar a los estudiantes a comprender y retener mejor la información.

En conclusión, las estrategias de enseñanza son importantes en la educación ya que son activas y participativas e involucran a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. También ofrecen beneficios como promover la participación activa, el pensamiento crítico, la colaboración y el diálogo entre los estudiantes. Al momento de crear un entorno de aprendizaje interactivo, los estudiantes se sienten más comprometidos y motivados. Esto facilita un aprendizaje más efectivo y duradero, ya que los estudiantes están más inmersos y conectados con el contenido.

#### **4.1.1 Principales estrategias de enseñanza**

Aquellos algoritmos, procedimientos o recursos implementados por docentes para lograr el alcance de los aprendizajes significativos de sus estudiantes son considerados como estrategias de enseñanza. Analizando los términos se concluye que son varias acciones enfocadas en el mejoramiento de la enseñanza, además la aplicación de diversas estrategias permite que el proceso de aprendizaje se desarrolle en un ambiente comprendido por la participación, cooperación, interés, motivación y resolución de problemas.

Según Samaniego (2022), determina dos estrategias de aprendizaje diferentes e importantes que se adaptan a la individualidad de los estudiantes. En primer lugar, menciona el aprendizaje multisensorial como una estrategia diseñada para que los estudiantes aprendan a través de actividades prácticas y físicas de manera lúdica y dinámica. El uso de herramientas tecnológicas para apoyar la comprensión del aprendizaje a través de dispositivos, plataformas, juegos digitales y servicios educativos es la segunda estrategia. Esto es significativamente más interactivo y mejora la comprensión del aprendizaje.

Las estrategias más utilizadas o las que menciona dicho autor, pueden utilizarse para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, adaptándose a sus necesidades individuales y fomentando su participación activa en el proceso educativo. La utilización de

estas estrategias también puede mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en diversos contextos y niveles educativos.

Los educadores deben contar con estrategias de enseñanza que le permitan favorecer y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, además, que los educandos puedan observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones, descubrir conocimientos, actuar, experimentar, crear e imaginar. Estas estrategias de enseñanza incluyen el aprendizaje activo, cooperativo y basado en problemas, la enseñanza personalizada y el uso de tecnología. Al utilizarlas, los educadores pueden adaptarse a las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes y mejorar su participación activa en el proceso educativo.

El docente adquiere el compromiso de utilizar estrategias siempre y cuando se haya determinado la intención, propósitos de aprendizaje, competencias y destrezas por desarrollar, una vez aclarado el o los objetivos, se analiza, escoge y adapta las diferentes estrategias adecuadas para el desarrollo de un contenido específico. Cabe resaltar que el alcance de los aprendizajes no solo depende de las estrategias de enseñanzas utilizadas, esto también va de la mano de una correcta planeación didáctica, dominio de los conocimientos, formación continua, adecuación de ambientes propicios para aprender, evaluaciones y utilización de recursos y herramientas tecnológicas que ayudan a mediar el aprendizaje.

Las Tic y el juego son las estrategias de enseñanza que están en tendencia en los últimos años, ya que en varios estudios se evidencia su efectividad, por lo tanto, el desarrollo de las mismas se tuvo en cuenta estudios científicos llevados a cabo en algunos países como: México, Venezuela, Colombia, España, Uruguay, Brasil y Perú. (Pamplona et al., 2019)

Como menciona el autor, en los últimos años se ha optado por implementar a la tecnología en diversos ámbitos profesionales, pero con más demanda en la educación, ya que permite a los docentes crear nuevas estrategias de enseñanza que favorezcan al aprendizaje de sus educandos, también crear un ambiente agradable que permitan participar, motivar y generar interés por aprender. De esta manera, el docente ofrece una manera más divertida de aprender, a través de los juegos y de las TIC, que son las estrategias que más beneficios aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Actualmente entre todas las estrategias mencionadas, el constructivismo es una de las más demandadas en el sistema educativo, en vista de los diversos problemas y necesidades que presentan los estudiantes. En el pleno auge de la tecnología, es imposible que los docentes sigan utilizando el tradicionalismo, es por esto que en esta nueva estrategia el protagonismo lo tiene el estudiante, el docente cumple el rol de mediador, permitiéndole al estudiante generar su propio conocimiento, también opinar, imaginar y crear, convirtiéndose en un sujeto

participativo, el niño logra esto a través de la experimentación con el entorno que los rodea y con los conocimientos que les brinda el profesor, los padres de familia y otros niños de edades más avanzadas.

Para lograr comprender de mejor manera lo antes mencionado, Ortiz (2015), nos dice que relacionar el constructivismo con la educación, se ha entendido como un problema ya que lo interpretan que el estudiante tenga toda la libertad de aprender a su propio ritmo, es decir que el docente no se involucra, solo le brinda los instrumentos y el educando sea quien trabaje con el material propuesto, generando sus propias conclusiones. A esto la autora denomina una concepción errónea, ya que afirma la realidad es que existe una interacción entre docente y estudiante, es decir un intercambio dialéctico de conocimientos, de tal manera que el educando con la información brindada profesor, puedan lograr una síntesis productiva para ambos.

No obstante, en muchos de los casos la interacción docente-estudiante será efectiva, ya que en el contexto educativo intervienen algunos factores externos, tales como la infraestructura, materiales, incluso sus condiciones biológicas, sociales, actitudinales y aptitudinales. Además, es importante recalcar que todos los estudiantes tienen diferentes maneras de aprender, ya que el ser humano es considerado un activo constructor de conocimientos y tienen la habilidad de desarrollar nuevas habilidades y destrezas que le permitan desenvolverse en el entorno que los rodea.

Por otro parte, este enfoque en la actualidad es considerado el más importante en el ámbito educativo, ya que principalmente le permite al estudiante participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, ya que hace muchos años atrás estuvieron como receptores pasivos de información, incluso genera motivación e interés a aprender en los estudiantados.

Por el contrario, con la aportación que hace la tecnología a los diferentes ámbitos profesionales, algunos docentes optan por innovar en las estrategias de enseñanza, es por esto que podemos mencionar, a la aula invertida con este enfoque los roles se intercambian entre el docente y el estudiante, el educando adquiere los conocimientos fuera del aula, a través de recursos como lectura, videos y material en línea, que posteriormente utilizan el tiempo de las clases para participar e interactuar en las actividades prácticas.

Ya sea el hecho de que conlleva un ahorro significativo en tiempo lectivo es crucial, que los estudiantes demostrarán más interés y se sentirán más comprometidos. Finalmente, el individuo se convierte en el sujeto principal de su aprendizaje.

El uso de video le permite ver contenido tantas veces como quiera, lo que le permite actualizar constantemente el contenido, haciéndolo disponible en los años a futuro, y probablemente estemos hablando de uno de los recursos más dinámicos (Lara y Rivas, 2009).



El video se considera una herramienta para apoyar el proceso de aprendizaje diario para los estudiantes funcionalmente diversos. Puede ayudarlos a afrontar diversas áreas verbales y no verbales, así como a desarrollar habilidades sociales. El uso de este tipo de ayudas visuales debe adaptarse a las necesidades e intereses de cada alumno. El aula invertida también es la mejor opción para los estudiantes más talentosos. Esto permite a los estudiantes enseñar a su propio ritmo, lo que significa una mayor individualidad para cada estudiante. Puede que este modelo sea ideal para desarrollar a los mejores talentos (Tourón y Santiago, 2015).

Según los autores, los videos y el material utilizado por los estudiantes, les facilita el aprendizaje sobre los temas que se va a tratar en clase, considerando que es un ahorro del tiempo para el docente, ya que puede realizar otras actividades donde participen e interactúen con sus compañeros, pueden realizar discusiones en grupo, resolver problemas, hacer ejercicios prácticos y participar en debates, consiguiendo a generar sus propias conclusiones, el profesor está disponible para responder preguntas, guiar el aprendizaje y proporcionar una comprensión más profunda del material. La utilización de los videos para tratar las necesidades individualizadas del estudiante, es considerado como una herramienta de apoyo para los que no han logrado cumplir con los objetivos de desempeño o las competencias al final del ciclo académico, se los realiza teniendo en cuenta el contenido, el tiempo a utilizarse, ya que se los puede visualizar las veces que el educando considere necesarias, y lograr mayor retención de los conceptos aprendidos.

Los métodos y enfoques que utilizan los maestros para facilitar y mejorar el proceso de aprendizaje se conocen como estrategias de enseñanza. Las necesidades y problemas del estudiante determinan cómo se planifican y llevan a cabo estos. Además, depende de elementos como los objetivos, el contenido y el estilo, y los educadores suelen utilizar una variedad de enfoques para brindar una experiencia de aprendizaje rica y significativa.

En conclusión, el aula invertida es una estrategia pedagógica que pretende optimizar el tiempo de clase, ya que el estudiante adquiere los conocimientos fuera del aula, también ofrece algunos beneficios como la participación activa, un aprendizaje personalizado, desarrollo de habilidades y mayor retención, además es considerada una herramienta poderosa para promover un aprendizaje más activo, colaborativo y centrado en el estudiante.

## **4.2 Gamificación**

Para el análisis minucioso del término Gamificación, se ha indagado diversas fuentes de información, en las que se ha encontrado la relación de gamificación desde su esencia conformada por la creatividad, competencia y creatividad, donde los mencionados

componentes han sido útiles para la educación. Es así como se propone una revisión literaria desde los años 1750, haciendo un recorrido histórico de la Gamificación y su incorporación a la educación.

En la obra nominada “Emilio, O De la educación” del año 1762 y de autor Rousseau, en la que se resalta la creatividad como elemento importante para aprender. Así mismo en 1801 con la obra de Pestalozzi “Cómo Gertrudis educa a sus hijos”, en esta obra de igual manera se considera la alegría y creatividad para enseñar y aprender dejando la monotonía o educación memorísticas. En obras como la de Skinner en 1968 se enfatizaba sobre la secuencia y lógica de los procesos, es decir aprender paso a paso y con grupos de contenidos previamente preparados, donde años más tardes se incorpora al premio por encima del castigo (István, 2013).

Aunque la gamificación se empieza a considerar como estrategia en contextos empresariales para más tarde ser una tendencia y varias organizaciones que buscaban obtener un mejor ambiente laboral y resultados exitosos. Por ejemplo, aproximadamente en 1896 la empresa S&H Green Stamps, se dedicó a vender estampas para premiar a aquellos minoristas dando paso al método de la recompensa. En 1973 una empresa creada por Charles Coonradt la cual denominó “The Game of Work” y los administradores creyeron conveniente plantear el feedback a través de la práctica de deporte. Años más tarde una empresa de vuelo nacionales e internacionales, “America Airlines” adquirió reconocimientos por la implementación de una política que consistía en recompensar aquellos viajeros que realizaban vuelos con mayor frecuencia (Josende, 2018).

Fue así como la Gamificación se reconoció más en las empresas que buscan mejoras y subir niveles de acogida de clientes que incluso se crearon diversas empresas dedicadas a dar servicios de gamificación a aquellas empresas que tenían como objetivo progresar e innovar. Unas de las primeras empresas en brindar estos tipos de servicios fue Badgeville en 2010 alcanzando cerca de 15 millones de dólares en su primer año de funcionamiento.

Con el paso de los años la mecánica de los juegos evolucionó, especialmente cuando las empresas la adaptaron a su contexto y años más tarde se desvió a otros ámbitos como el de la Educación. Un estudio sobre la motivación de los juegos en la red propuesto y desarrollado por Malone, establece de manera evidente la adaptación de estos juegos con conceptos de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En los años 2010 y 2011 los creadores y diseñadores de videojuegos, Cunningham y Zichermann fueron los encargados de difundir la idea de gamificación por medio de congresos en la que se resaltaban el término “experiencia lúdica” y la estrecha relación con los elementos

como diversión, concentración, interés y emociones experimentadas por el jugador (Malvido, 2019).

Según autores como Avalos y Correa (2019), las características, componentes y modelos de los videojuegos han satisfecho a varios contextos entre esos el educativo, comercial y empresarial, debido a su esencia motivadora e interactiva. Además, se puede considerar como una técnica lúdica que acopla las mecánicas de juego a ambientes muy divergentes a la ludificación, es decir que esta técnica se adapta a diversos contextos siempre y cuando se plantee el motivo preciso o el objetivo que se quiere alcanzar con este tipo de estrategia.

Otra de las características que constituye a esta técnica es la finalidad de lograr que el individuo realice acciones por medio de la motivación sin importar el ámbito o situación que se desarrolle (Mallitasig y Freire, 2020). Se ha evidenciado que los infantes desarrollan de mejor forma sus destrezas si el docente logra captar su atención y mantener el interés en la clase, es decir que por medio de la estrategia se proveen espacios interactivos que equilibran la energía de los estudiantes, el ambiente se vuelve cómodo para la comunicación y cooperación entre educadores y educandos.

Desde el siglo XX los videojuegos, aplicaciones, plataformas y programas están a la orden del día, la característica común de estos es la gamificación presente en sus algoritmos, de tal manera que se ha convertido en una herramienta potencial para la ayuda en el aula, además tener presente a la gamificación para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más interactivo y los estudiantes aprendan de mejor manera se adhiere de ser un gran avance de la TIC en la educación. Pero, ¿cómo diferenciamos la gamificación con el videojuego?, esta cuestión ha sido resuelta por Hamari y Koivisto (2013) lo diferencia de la siguiente manera: a) el objetivo principal de la gamificación es alcanzar el disfrute durante la ejecución de una actividad produciendo experiencias, creando sentimientos y formando la autonomía; b) Los videojuegos crean experiencias comunes a través de contenido audiovisual.

#### **4.2.1 Beneficios de la gamificación**

Para cambiar la mentalidad de los estudiantes, los profesores deben priorizar la gamificación del aula. Es común que los niños no se sientan motivados para asistir a la escuela ya que lo ven como un requisito para realizar tareas menores. Tal como Quiroga (2018) ha establecido algunos beneficios de la gamificación:

Capacidad de resolución: Los juegos que se realizan en forma individual ayuda a ser autónomos, creativos e independientes y el grupal aprenda a compartir y trabajar con sus pares.

**Aprendizaje y experiencia:** El aprendizaje nos ayuda a comprender la importancia de utilizar la curiosidad inherente de los niños pequeños para enseñarles cómo desarrollar sus habilidades y virtudes, al mismo tiempo que despierta su interés y les permite aprender cosas nuevas por sí mismos de forma natural.

**Motivación:** El objetivo es salvaguardar la confianza en sí mismo del niño para que pueda expresar su creatividad e imaginación a través de un avatar.

Por otra parte, la motivación del estudiante es necesaria para la transmisión de conocimientos y desarrollo de habilidades; Como resultado, el uso de la gamificación beneficia a la comunidad educativa a activar el interés por aprender de uno mismo., forma en que se utilizan los recursos tanto para el trabajo individual como en grupo y los desafíos propuestos permitirán el avance, la autoconstrucción y la resolución de problemas (Gamboa et al., 2020).

Por medio de la implementación de una actividad que aparenta ser un juego puede traer consigo una variedad de situaciones que detecten la comodidad de los participantes, debido a que esta va a influir en el comportamiento de los presentes y ellos expresarán la motivación, productividad, solución de problemas. Además de esta manera se pueden identificar aquellas capacidades o destrezas que fueron mejoradas incrementando la satisfacción para el estudiante, entonces también aporta a la evaluación personalizada.

Otro dato importante es mencionar las ventajas de la gamificación entre ellas: potenciar el trabajo colaborativo fuera y dentro de clases; se mejora la socialización e interacción entre los participantes; producen un ambiente educativo pleno y cómodo; permite cuantificar y cualificar los resultados; el logro de los objetivos se alcanza de forma más divertida. Sin embargo, la gamificación también tiene varias desventajas como: por su mecánica de juegos se adquiere una distracción para los participantes; la competencia sea mal entendida y se generen discusiones o disgustos entre los compañeros; que los estudiantes piensen que es una pérdida de tiempo; dificultad para el entendimiento entre equipos numerosos.

#### **4.2.2 Elementos del juego para la gamificación**

Para llevar a cabo una adecuada aplicación de la estrategia de gamificación se debe conocer el proceso a seguir y los elementos que constituyen a la gamificación educativa. Según Díaz y Troyano (2013) algunos elementos presentes en esta estrategia podrían ser:

**Base de juego:** Se hace mención sobre el contenido que se va aprender y las normas que contiene la actividad, la existencia de un reto que motive a los participantes y el feedback (retroalimentación).

**Mecánica:** La actividad debe contar con niveles o recompensas, la finalidad de esto es motivar a los participantes a superarse durante su ejecución.

**Estética:** Se visualiza la creatividad del docente para planear la actividad, los recursos visuales, auditivos, entre otros que se utilizaron para mejorar el aspecto y captar el interés del juego.

**Idea de juego:** Se debe conseguir que el jugador adquiriera la información que se requiere transmitir tanto de manera perceptible como de subconsciente y de esta manera se simulen actividades de la vida real en un contexto virtual.

**Conexión juego-jugador:** No se permite improvisar, al contrario, se debe seguir la mecánica que fue indicada al principio.

**Perfil del jugador:** Puede surgir una variedad de jugadores y se clasifican en los que están dispuestos a realizar la actividad y los que no se han motivado o creen que no es provechosa la actividad.

**Motivación:** Hay dos tipos de motivaciones, sea intrínseca o extrínseca. Es decir, La motivación interna surge de una iniciativa natural durante el desarrollo de una actividad, mientras que la motivación externa surge del resultado de la actividad.

**Fomentar el aprendizaje:** La aplicación de la gamificación en la educación se basa en estudios psicológicos que demuestran los beneficios que se consigue con una mecánica de asignación de puntos y una retroalimentación o feedback efectiva.

**Resolución de obstáculos:** Se basa en la perspectiva que adquiere el participante, ya sea de cumplir el objetivo, ganar todos los puntos, superar las limitaciones, etc.

#### **4.2.3 Importancia de la gamificación en la educación**

Para que el estudiante logre desarrollar diferentes habilidades, una vía para el alcance de este objetivo es la gamificación, así como lo menciona Barbecho-Benalcázar et al. (2020) que a través de la educación con aspectos lúdicos los estudiantes, de forma implícita, afrontan obstáculos que se convierten en desafíos, los mismo que contienen reglas, normas y misiones que deben ser superadas con respeto, de tal manera que los participantes activan la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.

En varias ocasiones se vincula la gamificación con la utilización de medios tecnológicos debido a la estrecha relación que se ha generado con los videojuegos y su mecánica, se ha demostrado que también puede ser implementadas en ambientes de aprendizajes presenciales y con recursos que adquieren estímulos físicos, de esta manera el estudiante vive la experiencial en una situación real y aún mejor cuando es adaptada a un caso de la vida real.

Este tipo de estrategia de enseñanza puede ser aplicada en varias asignaturas del tronco común de la educación, el docente debe tener siempre presente los tres procesos fundamentales de la enseñanza y el aprendizaje, como lo son “saber-hacer” “saber-aprender” “saber-ser”. Para alcanzar resultados exitosos en los tres procesos mencionados el docente debe innovar y ser creativo en las formas de enseñar, en la planificación y ejecución de su planificación de clase, para lo que debe considerar que los procesos cognitivos a desarrollar sean con actividades lúdicas y de esta manera el estudiante aprenda nuevas experiencias y de forma significativa.

Según en el estudio realizado por Ortiz et al. (2018) uno de los estímulos más frecuentes en los estudiantes era el reconocimiento de su esfuerzo a través de una calificación sobresaliente, en muchos casos cuantificadas. En la gamificación, las recompensas varían y no solo se enfoca en “premiar” al estudiante con una nota, esto ayuda a que ellos sientan mayor libertad, confianza y dejen de lado el miedo de participar y cometer errores mientras lo hacen, ya que conocen que en caso de necesitar un refuerzo este tipo de estrategia trae consigo una retroalimentación del tema.

Ahora bien, es fundamental reconocer aquellos elementos que diferencia una clase tradicional de una clase gamificada. Para ello se consideran a García-Casaus et al. (2020) debido a que ellos categorizan tres componentes que constituyen la parte tanto visible como interna del juego teniendo en cuenta el aprendizaje que se espera alcanzar. Entre los tres componentes a detallar se tiene:

-Dinámicas: En esta sección se toma en cuenta la parte esencial de los juegos, es decir, la entrega de recompensas, logros reconocidos, expresiones compartidas y estatus.

-Mecánicas: Para esta parte se establecen las reglas de la actividad, los niveles existentes, los retos, misiones y las clasificaciones que se pueden alcanzar según se cumplan las actividades hasta llegar a la meta final.

-Componentes: Básicamente es la creación, diseño y utilización de los recursos requeridos para ejecutar el juego entre estas pueden ser la denominación de avatares, colecciones, combates, entre otras.

Según este de vista, la gamificación es significativa porque permite incorporar diversas estrategias educativas y contextos interactivos que dan paso a que los estudiantes se adapten a los entornos tradicionales del aula, establece sus perspectivas, crear ambientes agradables y emocionalmente equilibrados donde el trabajo en equipo y la cooperación sean importantes. La gamificación es fundamental porque permite la incorporación de diversas estrategias educativas y contextos interactivos que permiten a los estudiantes adaptarse a los entornos tradicionales del aula y buscar la mejora de la capacidad cognitiva y habilidades.

### 4.3 Proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Física

Tanto de manera implícita como explícita la Educación Física está presente en nuestro diario vivir. Desde que el niño se desplaza en forma cuadrúpeda (gatear) hasta que en su vida adulta realiza diferentes movimientos corporales que conforman la actividad física. La mencionada disciplina permite a los seres humanos controlar, perfeccionar y mantener la salud física y mental ya que agrupa actividades lúdicas, terapéuticas, recreativas o competitivas con el fin de potenciar la socialización, mejorar la expresión corporal e incentivar la participación individual y colectiva.

Además, es importante considerar al aprendizaje, ya que se encuentra presente en todos los seres humanos siendo un proceso por el cual se adquiere conocimientos, habilidades o la adquisición de nuevas conductas, esto como resultado del fruto del estudio, experiencias, la observación y de los sentidos, entre otros, con el fin de mejorar su relación con la sociedad y adaptarse al medio físico.

La Educación Física proviene del latín “education” que significa, educar, guiar, conducir, que se refiere al proceso de formación, instruir, conducir a personas en diversos aspectos, el termino física proviene del latín griego “Physique” que hace referencia a las leyes y propiedades de la naturaleza, además, se relacionan con las actividades, ejercicios, movimientos que realiza el cuerpo humano.

De esta manera la Educación Física hace mención al proceso de educar, formar, desarrollar habilidades, actitudes y destrezas a las personas, a través de ejercicios físicos, actividades y clases que son planificadas con el objetivo de mejorar la salud, el bienestar y el desarrollo físico en general.

A lo largo de la historia del ser humano la actividad física ha estado presente en todo el desarrollo y evolución del mismo, ya que, presentan una estrecha relación entre el ejercicio físico y con las ocupaciones humanas que realizaba para sobrevivir, tales como la caza, la lucha, la guerra y la pesca, que eran necesarias para la supervivencia.

Los primeros indicios que existen sobre la actividad que es aceptable como el origen de la educación física se traslada en la prehistoria, en la cual la vida del hombre estaba determinada por conseguir los medios para poder subsistir, de tal manera que todos los esfuerzos por conseguir alimentos, como la caza, la pesca, nadar, correr, saltar, trepar árboles, defenderse y combatir con los animales de la naturaleza, todo esto hace referencia a la teoría del ejercicio físico, estos actos son considerados indispensables del hombre, además, de ser innatos, dirigidos de forma exclusiva para su vida (Sainz, 1992).

Y así, la evolución del hombre siempre estuvo vinculado a la educación física, ya que cumplen un rol importante en la vida del ser humano, en conclusión, esto va más allá de la de una simple actividad física, asimismo proporciona beneficios físicos, mentales y es considerada para el desarrollo integral y bienestar de las personas a lo largo de su vida.

Por otra parte, el proceso de enseñanza aprendizaje en la materia de Educación Física tiene diversas metodologías que son aplicadas en las clases impartidas por docentes capacitados y con conocimientos sobre la asignatura, el objetivo es formar jóvenes con habilidades, destrezas, capacidades, valores, con actitud que puedan desenvolverse y convivir en la sociedad, los enfoques metodológicos buscan aumentar las capacidades motrices, cognoscitivas y afectivas de los educandos, de esta manera, siempre se parte de lo más fácil a lo complejo, pero siempre individualizados, enfocados en la conducta motriz.

A nivel mundial, esta asignatura está siendo la más importante ya que se realizan diversos estudios con el fin de mejorar, perfeccionar las clases y los contenidos que se imparten, ya que en algunos países existen muchos estudiantes con alto índice de obesidad y sedentarismo. Además, todo depende de la labor pedagógica a cargo del docente, es fundamental en este proceso de enseñanza, quienes tienen la tarea de prepararse y auto prepararse en base a su formación docente.

Sin embargo, las clases son planificadas acorde a la estructura pedagógica, incluyendo algunos elementos curriculares, estas contienen objetivos, contenido, método, evaluación y formas de organización, sin embargo, los docentes deben tomar en cuenta al momento de planificar los problemas y necesidades educativas, a la hora de la ejecución de la clase debe tomar en cuenta los objetivos planteados, las herramientas a utilizar y los elementos que se van a calificar al final de la sesión de clases.

A la hora de enseñar, hace referencia a la manera que el docente lo realiza, es decir es el proceso por el cual se imparte conocimientos, destrezas, capacidades, habilidades y valores, la actividad física y los deportes, además, esta disciplina busca promover el desarrollo social, cognitivo, emocional a través de experiencias motrices y actividades.

Asimismo, también aporta a los estudiantes sobre la importancia de los deportes y la actividad física, ya que esto ayudara a mejorar la calidad de vida en relación a la salud. También aprenden acerca de la fisiología de anatomía, nutrición, fisiología, reglas. Además, se les enseñan habilidades motrices como correr, saltar, lanzar, nadar, así como también se fomenta la práctica de deportes individuales y colectivos. Lo más importante a la hora de enseñar es fomentar en los niños los valores, el trabajo en equipo, la empatía, la autoconfianza y la



resolución de conflictos. Se busca crear un ambiente favorable para que los estudiantes se sientan seguros de participar, opinar, crear y explorar sus capacidades físicas.

Debemos comenzar mencionando que la Educación Física como área curricular debe brindar a los estudiantes y a los estudiantes experiencias educativas reales a través de actividades físicas, contribuyendo así a las metas educativas de la etapa de educación primaria. Entendemos el papel crucial que puede desempeñar el maestro de Educación Física, que es responsable de enseñar este campo, tiene de las circunstancias y el entorno adecuado para promover el aprendizaje motor, desarrollar habilidades y destrezas instrumentales para mejorar la capacidad de movimiento y el perfeccionamiento motor que responde a las necesidades, motivaciones e intereses del desarrollo individual y social, además, se busca brindar a los estudiantes un conocimiento y empleo de su cuerpo para sus actividades básicas, así como habilidades y habilidades motoras que les permitan incorporarse a los usos y costumbres de la sociedad (deporte, expresión, salud, recreación.. .), contribuyendo a la adquisición y consolidación de hábitos, valores, actitudes, conocimientos y habilidades que favorecen la salud y un mejor nivel de calidad de vida de los estudiantes (Romero et al, 2008).

Por otro lado, el aprendizaje contempla como sujeto principal al estudiante, ya que es al que va dirigido, es considerado como el proceso por el cual el estudiante adquiere los conocimientos, desarrollan y fortalecen sus capacidades y habilidades motrices, mejoran su comprensión de la importancia de la actividad física.

En el contexto de educación física no solo se limita a la información teórica, también la aplicación de conceptos y habilidades en situaciones reales, de tal manera que los estudiantes aprenden a realizar una gran variedad de movimientos y acciones físicas, como correr, saltar y jugar deportes, al mismo tiempo, aprende como controlar su cuerpo en el espacio, sus capacidades, limitaciones, permitiéndoles desarrollar el equilibrio, la coordinación.

En conclusión, el aprendizaje en educación física incluye una amplia gama de experiencias que van más allá de lo puramente físico. Se trata de mejorar las habilidades motoras, adquirir una comprensión de la salud, el movimiento y desarrollar habilidades sociales, emocionales que son esenciales para llevar una vida activa y saludable, además, el objetivo es que estos aprendizajes perduren a lo largo de la vida del niño, que le sirva en todas sus etapas evolutivas.

#### **4.3.1 La Educación Física en el nivel primaria**

En el sistema educativo del Ecuador, el nivel de primaria lo conforman 3 subniveles los cuales son: preparatoria, el cual pertenece al primer grado, cuya edad de referencia de los

estudiantes es de 5 años, asimismo en el subnivel elemental, que corresponde al 2°, 3° y 4° los estudiantes tienen una edad promedio de 6 a 8 años de edad y por último se denomina media en el integran los grados 5to a 7mo año, en donde se encuentran los niños de edades de 9 a 11, todos pertenecen al nivel de Educación General Básica. A continuación, la educación primaria en Ecuador se estructura de la siguiente manera, según las denominaciones, como se evidencia en la siguiente tabla 1.

**Tabla 1.** Estructura de la educación primaria y secundaria en el Ecuador

<b>Sistema educativo nacional</b>			
<b>Primaria</b>	Educación General Básica (EGB)	Preparatoria	5 años (CINE 0)
		Elemental	6 a 8 años (CINE 1)
		Media	9 a 11 años (CINE 1)
<b>Secundaria</b>	EGB	Básica superior	12 a 14 años (CINE 2)
		Bachillerato General Unificado (BGU)	15 a 17 años (CINE 3)

*Nota.* Adaptado de “Herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de la Física en nivel de secundaria” de L. Calle, p. 10 (<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26993>). Dominio público.

Cada nivel educativo tiene programas destinados a mejorar las diversas habilidades y capacidades de los estudiantes ecuatorianos. El plan de estudios de la escuela secundaria es el tercer nivel de la educación escolar y continúa y complementa las habilidades aprendidas en los tres primeros subniveles, que corresponden a la educación básica general. La educación es la base para planificar la vida de los futuros egresados de la escuela secundaria y contiene la aplicación de valores como la solidaridad, la innovación y la justicia, por lo que se brindan campos profesionales en la educación de los niveles educativos, como, por ejemplo, educación física, ciencias naturales, ciencias sociales, lengua y literatura, matemáticas e inglés (Ministerio de Educación de Ecuador, 2019).

En este nivel, se prioriza crear los espacios adecuados para fomentar la participación espontánea y placentera de todos los estudiantes, sobre todo que el educando se motive,

disfrute, despierte interés y curiosidad. Además, le brindan al estudiante la participación de variedad de prácticas corporales, de manera segura, pero también que logre identificar las dificultades y posibilidades de participación, asimismo, explorar el entorno que lo rodea, lo comprenda y que reconozca la importancia de respetarse y respetarlo. Los y las estudiantes pueden experimentar algunas maneras de practicar habilidades, destrezas, deportes individuales y colectivos.

El objetivo de este nivel es que el estudiante, adquiera y construya sus propios conocimientos acerca de su propio cuerpo, identidad corporal y motriz, mediante las posibilidades de movimiento, ubicación en el tiempo y espacio. Por otra parte, los estudiantes que completan este nivel tendrán la capacidad de continuar sus estudios y participar en la vida política y social, conscientes de su papel histórico como ciudadanos.

En esta etapa educativa una de las principales metas es el desarrollo motor de los estudiantes, ya que los niños se encuentran en una fase crítica, en la que puede aprender las habilidades motoras fundamentales que le servirán como base para posteriores actividades deportivas o destrezas que practicara a futuro, es importante destacar que en esta edad los niños deben practicar actividades que le ayude a desarrollar sus habilidades motrices básicas, es ideal, la promoción de la actividad física es por esto que es fundamental enseñar a los pequeños la importancia de mantenerse activos en un mundo cada vez más dominado por la tecnología y las actividades sedentarias. Para ayudarlos a mantener un estilo de vida saludable a lo largo de su vida, la educación física les brinda la oportunidad de experimentar una variedad de actividades físicas.

En este nivel educativo, el currículo de Educación Física se encuentran los 6 bloques curriculares con destrezas de desempeño que brindan los conocimientos, procedimiento y actitudes que se pueden enseñar que se denominan prácticas lúdicas: el juego y el jugar, prácticas gimnásticas, prácticas corporales expresivo comunicativo, construcción de la identidad corporal y relaciones entre prácticas corporales y salud, que en base a esto el docente debe planificar contenidos relaciones a estos temas, ya que todos están encaminados a la construcción de su propio lenguaje y corporal. Finalmente, en este subnivel, el estudiante aprende sobre el ciclo vital, su cuerpo, su función y estructura, sus habilidades de expresión y movimiento, sus expresiones artísticas y sus actividades recreativas.

#### **4.3.2 *Bloque 3: Prácticas corporales expresivo-comunicativas***

En el siguiente bloque que lo podemos encontrar en el currículo educativo de Educación Física, que se enumera como el tercero de los seis que existen, de esta manera son considerados

como unidades de aprendizaje que se puedan ser aplicadas directamente en el aula, sirviendo como guía para el docente sobre lo que puede enseñar, además cuenta con las características para la duración de un ciclo académico o programación anual y le brinda todas las herramientas necesarias al docente.

Asimismo, este bloque tiene la intención de que los estudiantes creen y expresen sus emociones, sentimientos, mensajes, estados de ánimo, entre otras, a través de la expresión de su corporeidad. En el currículo es fundamental que se brinde todos estos conocimientos a los escolares ya que les ayuda a reconocer sus emociones, sensaciones, estados de ánimo, percepciones, para que luego los puedan expresar a través de la manifestación de su cuerpo.

Además, el estudiante en este bloque puede interactuar con sus compañeros, conocer mejor las partes de su cuerpo, conocer sus debilidades, aprender a transmitir mensajes sin usar la comunicación verbal, pueden desarrollarse a través de las danzas, el baile, el circo, los mimos, las historias, los cuentos, con la finalidad de que el niño pueda mostrar sus posibilidades, virtudes, habilidades que otros son capaces de hacerlo.

El bloque tiene como desafío fomentar diferentes formas de interactuar, además de la utilización de técnicas, movimientos y gestos propios de estas prácticas, permitiéndole crear lenguajes corporales y movimientos tanto individuales como colectivos.

**Figura 1.** *Bloque curricular del área de Educación Física.*

### Bloque curricular 3

#### Prácticas corporales expresivo-comunicativas

	<input checked="" type="checkbox"/> BÁSICOS IMPRESCINDIBLES	<input type="checkbox"/> BÁSICOS DESEABLES
EF.2.3.1.	Identificar y percibir los diferentes estados de ánimo, emociones y sensaciones que se pueden expresar en las prácticas corporales expresivo-comunicativas.	
EF.2.3.2.	Reconocer las posibilidades expresivas de los movimientos (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros) y utilizar gestos, imitaciones y posturas como recursos expresivos para comunicar historias, mensajes, estados de ánimos y sentimientos.	
EF.2.3.3.	Reconocer y participar de diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas vinculadas con las tradiciones de la propia región.	
EF.2.3.4.	Reconocer los sentidos identitarios que los contextos otorgan a las danzas, circos, teatralizaciones, carnavales, entre otras manifestaciones culturales, para realizarlas de manera significativa.	
EF.2.3.5.	Ajustar las posibilidades expresivas del movimiento a diferentes ritmos, de acuerdo a las intenciones o sentidos del mensaje que se quiere expresar y/o comunicar.	
EF.2.3.6.	Construir composiciones expresivo-comunicativas con otras personas, reconociendo la necesidad de realizar acuerdos y respetarlos para lograrlo.	
EF.2.3.7.	Reconocer el valor cultural de las danzas y sus características principales (por ejemplo, coreografía y música) como producciones culturales de la propia región y participar en ellas de modos placenteros.	
EF.2.3.8.	Reconocer la necesidad del cuidado de sí y de los demás en la realización de todas las prácticas corporales expresivo-comunicativas, para tomar las precauciones acordes en cada caso.	
EF.2.3.9.	Construir con pares espacios de confianza que favorezcan la participación colectiva en diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas.	

*Nota.* Adaptado de “*Bloques curriculares del área de Educación Física*” (p. 127), por MINEDUC, 2019.

Menciona que debido a que el movimiento corporal expresa formas de ser de la persona y la percepción que la persona tiene de ello, puede llegar a generar una experiencia específica, indica que el cuerpo práctica formas de la experiencia. Por ejemplo, realizar una práctica corporal en la que se repite un gesto con diferentes velocidades, o aquellas prácticas "somáticas" que combinan técnicas enfocadas en el aprendizaje de la conciencia del cuerpo desde una perspectiva personal. A través de la experiencia podemos conocer de la experiencia y también sobre el cuerpo, de tal manera, si el ser humano se produce a sí mismo, simboliza que, a través de las formas de expresar del cuerpo, se puede llegar hacer evidente diferentes formas de la experiencia de la persona, llevándolo a otro marco de reflexión y sensibilidad (Gallo, 2012).

En relación a lo antes mencionado, en la educación física, la práctica corporal, expresiva y comunicativa, es considerada importante dentro de los lineamientos del currículo, ya que le ofrece a los estudiantes diversos beneficios, es decir que el estudiante a través de la experiencia con el entorno, mediante la capacidad de acción y expresión, es decir que el niño experimenta en el día, varias veces un sentimiento de tristeza, va a conocer y relacionarlo con un sentimiento, que le sucederá siempre y cuando experimente algo negativo, de esta manera, reflexionara y aprenderá de lo que le ha sucedido.

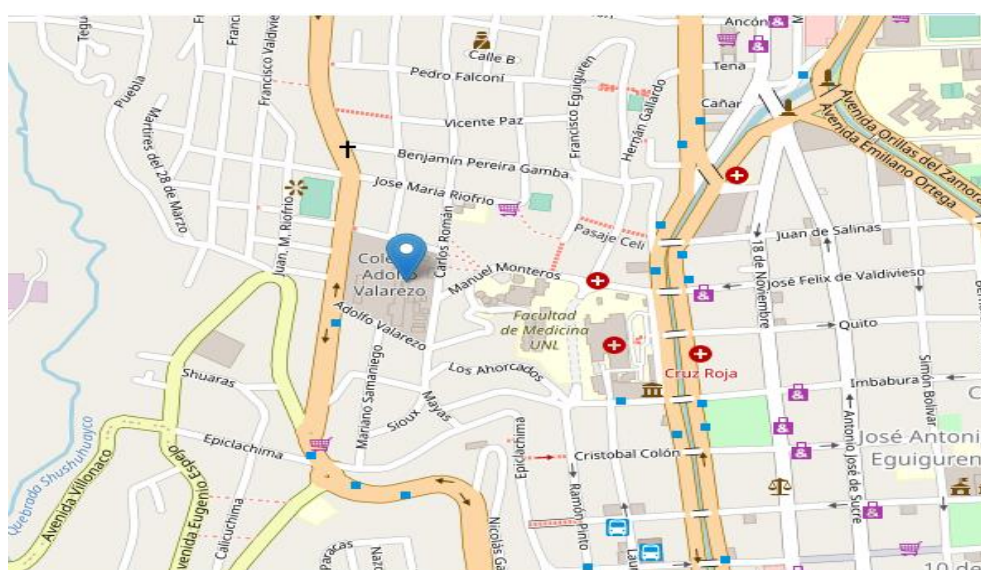
Entendiendo el cuerpo como una combinación de lo psicomotor, afectivo-relacional y cognitivo, las prácticas corporales expresivas y comunicativas estudian cómo se organiza la expresividad corporal. Este campo disciplinar está emergiendo en los programas de educación física y se caracteriza por fomentar la creatividad y la imaginación en lugar de modelos cerrados de respuesta y métodos no directivos, cuyo objetivo es expresar o exteriorizar sentimientos (emisor-receptor), un proceso que se debe seguir cuando se desea comunicar o expresar algo (Lugo,2012).

En resumen, se puede decir que las prácticas corporales expresivo-comunicativas son diversas formas de comunicación y expresión que se basan en el movimiento y el cuerpo. Estas prácticas permiten a las personas transmitir emociones, ideas y significados de manera poderosa y artística, utilizando el cuerpo como un lienzo para la creatividad y la comunicación no verbal.

## 5. Metodología

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” ubicada en la ciudad de Loja, parroquia Sucre, en las calles Carlos Román Hinostraza Adolfo Valarezo y Manuel Carrion Pinzano, la misma que brinda el servicio de educación regular en los niveles educativos que ofrece: Inicial; Educación Básica y Bachillerato, en la modalidad presencial, en jornadas matutina y vespertina.

**Figura 2.** Ubicación de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”



*Nota.* De Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, por Google Maps, s.f ([https://maps.app.goo.gl/sqFVjTwFJ6dncBKs7?g\\_st=ic](https://maps.app.goo.gl/sqFVjTwFJ6dncBKs7?g_st=ic) ).

La investigación por lo regular parte de un proceso sistemático, disciplinado y controlado que permita aproximarse al objeto de estudio, de tal manera que para el presente estudio se aplicó el enfoque mixto, la parte cualitativa dio lugar a revisión y análisis de literatura y lo cuantitativo permitió describir datos empíricos.

Para el cumplimiento de los objetivos se realizó la revisión documental con la técnica del fichaje, iniciando con la búsqueda de información en bases de datos científicas como: scielo, google académico, dialnet, redalyc, entre otros. La información obtenida se organizó en matrices de investigación bibliográficas, que contienen los siguientes elementos: autor, año, referencia y concepto. (anexos) La información fue extraída de documentos como tesis, artículos, libros, capítulos de libros e información gris, bajo los criterios de gamificación como estrategia de enseñanza en educación física y prácticas corporales expresivo-comunicativas.

De igual forma, se utilizaron las técnicas de observación, encuesta y entrevista, puesto que dio lugar a la recolección de información sobre la realidad educativa, la observación se

llevó a cabo con la aplicación de una guía conformada por criterios y escala de valoración (cumple, no cumple, en proceso); la finalidad de esta técnica fue conocer proceso metodológico de la gamificación en las clases de Educación Física, por lo que se observó una clase.

Para complementar la recolección de datos se aplicó la encuesta a través de un cuestionario dirigido a los estudiantes y constituido por ocho preguntas de selección múltiple. Finalmente se ejecuta una entrevista dirigida al docente de Educación Física, en la que se plantearon diez preguntas relacionadas a estrategias de enseñanza como la gamificación.

Posteriormente, se diseñó la propuesta pedagógica en base a la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque: prácticas corporales expresivo-comunicativas, aquí también se realizaron y aplicaron planificaciones microcurriculares en el subnivel elemental, del bloque tres en el área de Educación Física, finalmente se evaluó a la gamificación como estrategia de enseñanza en la potenciación de los aprendizajes, esto se desarrolló a través de pruebas como el pre-test y post-test.

En cuanto al diseño de la investigación se utilizó el cuasi-experimental ya que permitió determinar la relación de las variables, es decir demostrará cómo la gamificación potencia los aprendizajes de los estudiantes, para identificar la relación entre variables, se aplicó la técnica del pre-test y pos-test dirigida a los estudiantes de cuarto grado paralelo “A”.

Se realizó una medición previa en base a la variable independiente y posteriormente a la variable dependiente, de esta manera luego del pre-test se obtuvieron los resultados del conocimiento de los estudiantes en base al bloque prácticas corporales expresivo-comunicativas, de ahí se aplicó la propuesta pedagógica implementando la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes y al final se aplicó el pos-test.

## **5.1 Población y muestra**

Para el presente proyecto se contó con la participación de los estudiantes del cuarto Grado de Educación General Básica y el docente encargado del área de educación física de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja, en el periodo lectivo 2023, en el cual fueron partícipes un total de 1 docente y 20 estudiantes pertenecientes a la institución educativa, con el promedio de edad de 6 a 8 años, los mismo que serán el 100% de la muestra.



**Tabla 2.** Población y muestra de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

<b>Estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”</b>	<b>Número de estudiantes</b>
Niños	11
Niñas	9
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>
<b>Docente de Educación física de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”</b>	<b>1</b>

*Nota.* Estudiantes y docentes del cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

### **Criterios de inclusión**

- La firma de autorización por parte de las autoridades y padres de familia para las evaluaciones e intervención.
- Predisposición por parte de los estudiantes para realizar con éxito la investigación.

### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes que sus padres no hayan firmado el consentimiento para la evaluación e intervención de la investigación.

## **5.2 Procesamiento de los datos obtenidos**

A continuación, se mencionará el proceso de cómo se llevó a cabo la investigación, en primer lugar, se realizó una búsqueda de información relacionada con el tema, para esto se optó por fuentes confiables y primarias, que nos permita seleccionar información relevante y con validación científica la misma que nos sirvió para diseñar algunos elementos de la investigación, como por ejemplo los instrumentos.

Se diseñaron instrumentos como el cuestionario, dirigido a los estudiantes, la guía de observación y la entrevista direccionada al docente, todo estos con relación al conocimiento y aplicación de la gamificación en las clases de Educación física que imparte el profesor. Para

posteriormente aplicarlos, pero antes de hacerlo también se optó por la autorización por parte de las autoridades y padres de familia, en un documento escrito donde dando la potestad para intervenir.

El cuestionario dio a conocer cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo se sienten los estudiantes dentro del mismo. Luego se observó la clase de Educación Física impartida por el docente, aplicando la guía de observación, que permitió evidenciar cómo el docente la ejecuta y si aplica la gamificación. Finalmente, la entrevista se aplicó fue la entrevista, con el objetivo de conocer si el docente tiene conocimientos sobre gamificación y si ha utilizado la misma en el desarrollo de sus clases.

A partir de los resultados obtenidos, se diseñó una propuesta pedagógica para potenciar los aprendizajes a través de la gamificación como estrategia de enseñanza, luego se crearon dos evaluaciones, el pre-test y pos-test para evaluar a la misma, se realizó la valoración previa antes de intervenir con la propuesta pedagógica permitiendo conocer el nivel de aprendizaje en el que se encuentran los estudiantes acerca del bloque prácticas corporales expresivo-comunicativas, luego se dio paso a la intervención con la propuesta pedagógica con la ayuda de planificaciones microcurriculares implementando la gamificación, que tiene como objetivo potenciar los aprendizajes de los educandos en el bloque antes mencionado.

Una vez ejecutada la propuesta de mejora se aplicó la evaluación del post- test que tuvo el propósito de determinar si se potenció los aprendizajes de los estudiantes, además de validar la propuesta e identificar el nivel y características que poseen los estudiantes, haciendo la comparación de resultados de antes y después de la intervención.

Por último, todos estos datos obtenidos ayudaron en el trabajo de investigación, mismos que fueron presentados con gráficos estadísticos a través de diagramas de pasteles, dando paso a la triangulación de la información y discusión de los resultados, una vez culminada esta parte se detallaron las conclusiones y recomendaciones del estudio.

### ***5.2.1 Proceso para el desarrollo de la propuesta pedagógica***

El presente trabajo está enfocado en la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativas de los estudiantes de cuarto grado, a continuación, se detalla cómo se llevó a cabo y los aspectos que se tomaron en cuenta:

**Tabla 3.** *Proceso para el desarrollo de la propuesta pedagógica*

<b>Clase 1: Aplicación del pre-test</b>	
<b>Tema:</b>	Evaluación diagnóstica.
<b>Objetivo:</b>	Conocer el nivel de aprendizaje en el que se encuentran los estudiantes acerca del bloque: prácticas corporales expresivo-comunicativas.
<b>Clase 2: Conocer nuestras emociones</b>	
<b>Tema:</b>	Mi cuerpo cuenta historia
<b>Objetivo:</b>	Expresar las emociones, sentimientos, gestos y posturas con la ayuda de su cuerpo.
<b>Clase 3: Aprendiendo las tradiciones de nuestra región</b>	
<b>Tema:</b>	Conociendo nuestras culturas.
<b>Objetivo:</b>	Identificar y participar en prácticas corporales con relación a las tradiciones de nuestro país.
<b>Clase 4: Expresar con nuestro cuerpo</b>	
<b>Tema:</b>	Conociendo y expresando con nuestro cuerpo
<b>Objetivo:</b>	Identificar nuestras partes del cuerpo y expresar nuestras emociones, sentimientos, pensamientos y mensajes a través del lenguaje corporal en diferentes ritmos.
<b>Clase 5: Expresar emociones y recordar las tradiciones de nuestra región</b>	
<b>Tema:</b>	Tradiciones y expresiones
<b>Objetivo:</b>	Realizar una recopilación de todo lo aprendido durante las clases a través de la retroalimentación.
<b>Clase 6: Aplicación del post-test:</b>	
<b>Tema:</b>	Evaluación diagnóstica
<b>Objetivo:</b>	Conocer el nivel de aprendizaje que alcanzo el estudiante en comparación al

	que tenía antes, en relación al bloque: prácticas corporales expresivo- comunicativas.
--	--

*Nota.* Desarrollo de las clases pedagógicas impartidas en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

## 6. Resultados

### 6.1 Población con la que se trabajó la investigación

**Tabla 4.** *Edad y género de la población investigada*

Edad	Género				Total	
	Masculino		Femenino		F	%
	F	%	F	%		
<b>7 años</b>	3	15%	3	15%	6	30%
<b>8 años</b>	5	25%	4	20%	9	45%
<b>9 años</b>	3	15%	2	10%	5	25%
<b>Total</b>	11	55%	9	45%	20	100%

*Nota.* Estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

#### **Análisis e interpretación**

En relación a los datos obtenidos se puede evidenciar en la tabla 4, correspondiente a la edad y género de los estudiantes del cuarto grado paralelo “A” siendo el objeto de estudio, de esta manera, el 55% pertenece al género masculino y el restante 45% corresponde al grupo femenino, de tal manera, que el mayor porcentaje le corresponde al género masculino.

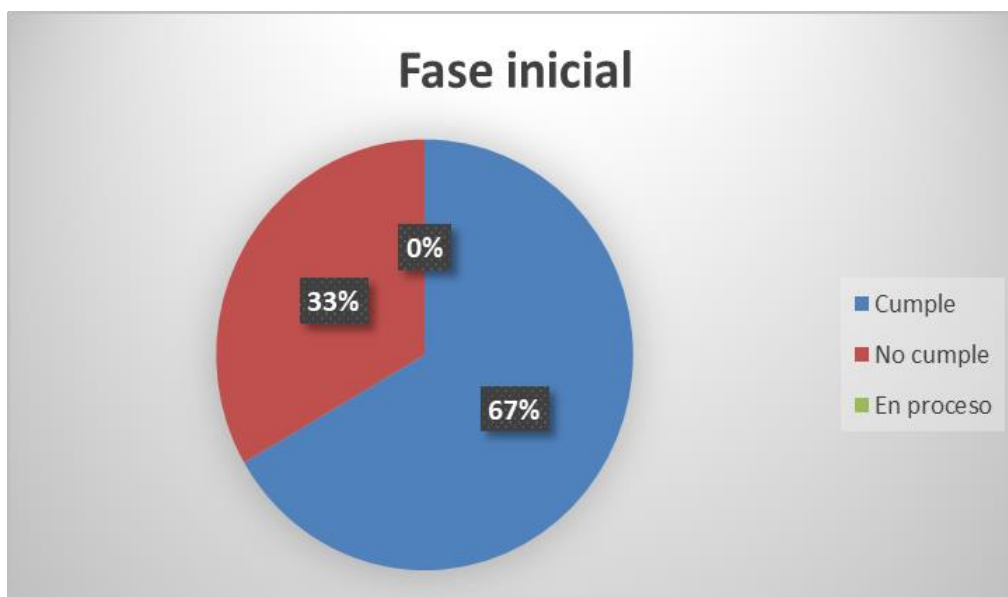
A esta población de la investigación se le aplicó una encuesta con el objetivo de recopilar la información necesaria, que nos permita desarrollar el presente estudio, a continuación, se reflejan los resultados en la tabla (4).

Asimismo, el 30% de la población se encuentra en la edad de 7 años, con un total de 45% en la edad de 8 años y el restante se ubican en la edad de 9 años con el total del 25%, de esta manera, se evidencia que en la edad de 8 años es el mayor porcentaje de la población.

### 6.2 Resultados de la guía de observación

Los resultados obtenidos en la parte de observación de la investigación fueron posibles con la implementación de la guía de observación (Anexo 7).

**Figura 3.** *Resultados de la observación ejecutada en la fase inicial*



*Nota.* Observación de la fase de inicio de la clase de Educación Física aplicada en el cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

#### **Análisis e interpretación**

La fase inicial agrupa los tres primeros criterios de la matriz de observación, para lo que se evaluó si el docente presenta las actividades a realizar, además se analizó si el docente permite a sus estudiantes dar ideas y sugerencias para desarrollar las actividades propuestas y finalmente si los estudiantes cuentan con oportunidad de corregir algún error que cometan. De tal manera se deduce que en la primera fase el 67% de los criterios descritos son cumplidos y el 33% no se cumplen a cabalidad.

Para reforzar este momento de la clase los docentes deben analizar los criterios que no se cumplen adecuadamente y buscar soluciones que permitan mejorar el proceso de enseñanza. Hay varios aspectos importantes que se toman en la parte inicial de la clase, pero los más relevantes según Pacheco y Porras (2014) son la problematización también da a los estudiantes la oportunidad de hacer preguntas que ponen a prueba sus habilidades y destrezas en situaciones reales. La analogía o el ejemplo que el profesor cree al comienzo de la lección debe ser relevante para el contexto en el que se encuentran los estudiantes y la situación en la que se encuentran actualmente.

La motivación depende de las expectativas del estudiante sobre el desarrollo y el logro de las competencias. La verdadera motivación motiva a los estudiantes a seguir resolviendo el desafío con entusiasmo y esperanza hasta que llegue a su fin.

Los docentes aprenden a escuchar a los estudiantes y a evaluar los conocimientos ya adquiridos, partiendo de nuevos conocimientos a partir de planes ya establecidos, recuperando conocimientos previos. Los estudiantes deben discutir y discutir los conflictos cognitivos.

El maestro explica a los estudiantes el propósito de la lección y el aprendizaje esperado. Esto implica que los estudiantes son conscientes de los resultados de aprendizaje que se espera que alcancen, los tipos de actividades que realizarán y cómo serán evaluados.

**Figura 4.** Resultados de la observación ejecutada en la fase de desarrollo



*Nota.* Observación de la fase de desarrollo de la clase de Educación Física aplicada en el cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

#### **Análisis e interpretación:**

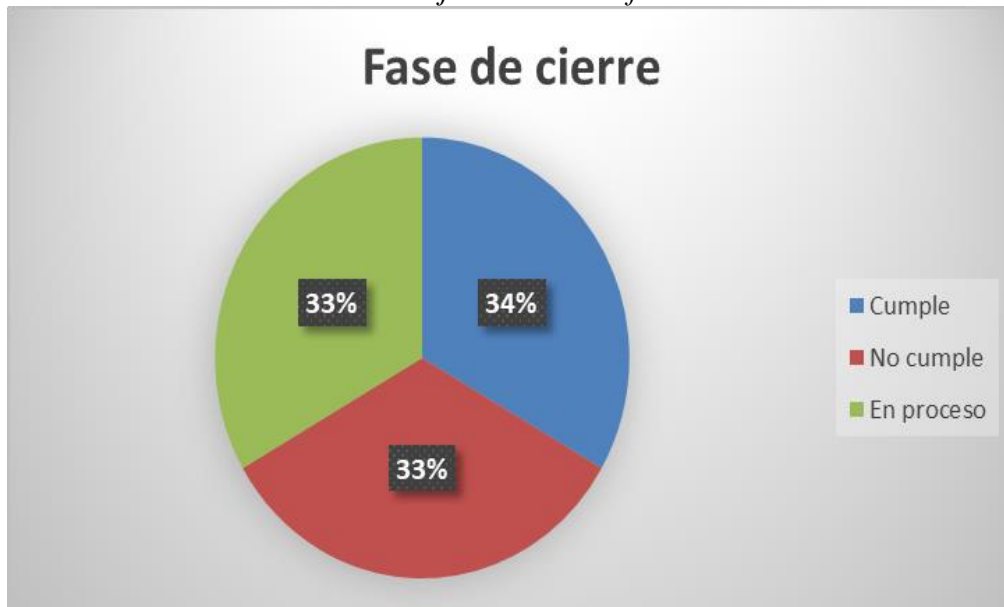
En la segunda fase o de desarrollo los criterios de evaluación permitieron verificar si los estudiantes reciben retroalimentación que los oriente a la ejecución de actividades, si el docente motiva a los estudiantes antes, durante y después de la clase; si el docente presenta las metas que deben ser alcanzadas; si el docente entrega recompensas, insignias o premios a los estudiantes que logran los resultados esperados. Entonces según lo presentado en gráfico el docente no cumple con ninguno de los criterios anteriormente mencionados para esta parte de la clase.

Con base a los resultados obtenidos se evidencia mayor debilidad en la fase de desarrollo, tomando un carácter preocupante ya que las actividades en la parte del proceso constituyen a las columnas fundamentales para alcanzar aprendizajes significativos. Es decir, el docente presenta el nuevo saber ya contextualizado, organiza el trabajo de los estudiantes de manera individual o grupal, procesa la información desde la capacidad cognitiva, comprensión del contenido y la práctica dialógica acompañadas de estrategias didácticas para garantizar el mismo proceso.

En esta etapa el profesor desarrolla estrategias didácticas que permiten el logro de los aprendizajes esperados y el enriquecimiento de situaciones planteadas, donde se organizan y

articulan las actividades a partir de la metodología utilizada. Siendo el momento de la clase más activa, el docente analiza y potencia cuatro elementos importantes como: comunicación, análisis, aplicación y síntesis.

**Figura 5.** Resultados de la observación ejecutada en la fase de cierre



*Nota.* Observación de la fase final de la clase de Educación Física aplicada en el cuarto grado "A" de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo"

### **Análisis e interpretación:**

Para la fase final o de cierre se consideran los criterios de: sí tanto docentes como estudiantes consideran valores como la responsabilidad, respeto, puntualidad; si los estudiantes muestran confianza y seguridad durante la realización de las actividades; si el docente cuenta con material de apoyo para implementar gamificación en la clase. Por lo tanto, en la fase final se obtiene que el docente aplica algunos criterios, otros no cumplen y otros se encuentran en proceso de aplicación.

A partir de los resultados se interpreta que las fases finales de las clases de educación física pueden seguir reforzándose y mejorando si el docente analiza y evalúa las acciones que se relacionan con: resumen de los contenidos, preguntas de retroalimentación, reordenar el conocimiento adquirido, y concientización de la aplicación de los conocimientos para futuras situaciones. Las evaluaciones del aprendizaje también pueden ser ejecutadas en esta parte de la clase y estas deben evaluar y calificar lo que se ha trabajado durante la sesión, además los estudiantes pueden autoevaluarse y coevaluarse en sus respuestas y mejoren su desempeño.

Las actividades de reforzamiento se desarrollan de diversas maneras y a más común se da en función de preguntas y respuestas. Las actividades fuera de clase agrupan a las

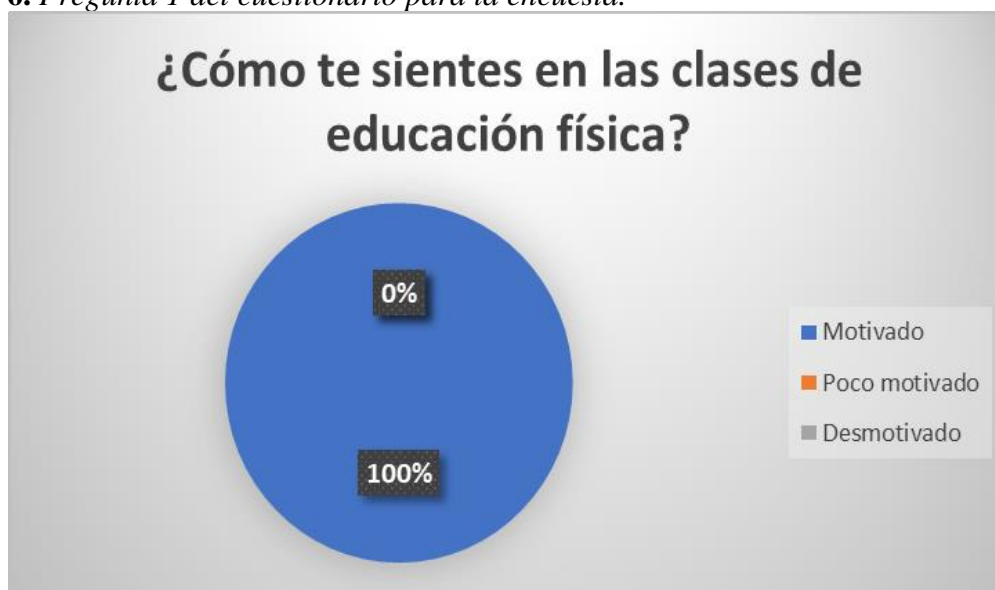


actividades lúdicas, trabajos prácticos, consultas para ser evaluados minuciosamente ya que son llevadas a cabo sin la presencia del docente.

Las actividades principales brindan a profesores y estudiantes una perspectiva sobre la evaluación sumativa y formativa en cierto sentido. De esta manera, las actividades proporcionadas pueden recopilar una variedad de información sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes y proporcionar pruebas de aprendizaje (Díaz y Troyano, 2013).

### 6.3 Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes del cuarto grado “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

**Figura 6.** *Pregunta 1 del cuestionario para la encuesta.*



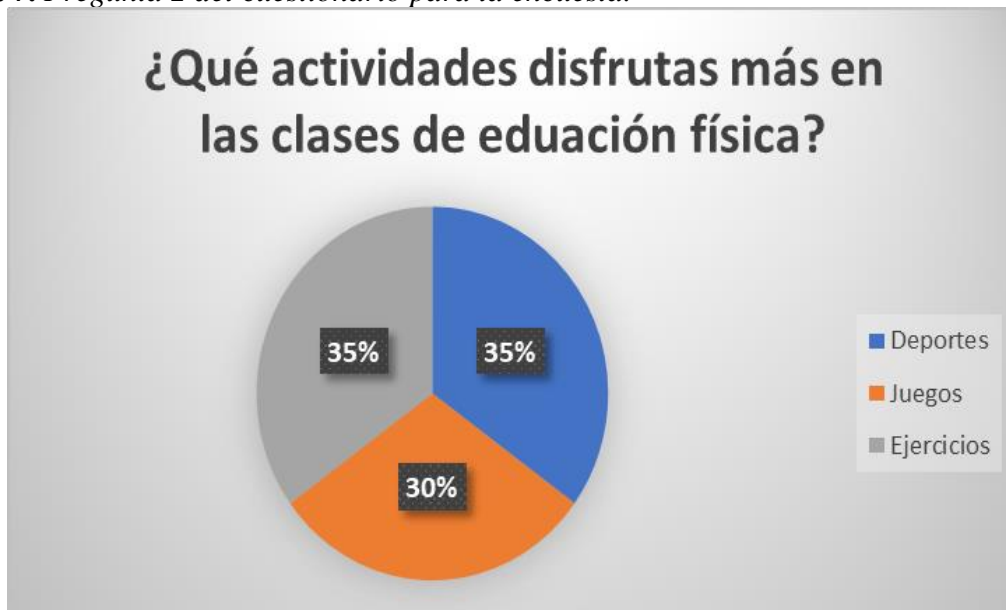
*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

#### **Análisis e Interpretación**

La gráfica evidencia que el 100% de los estudiantes encuestados se sienten motivados durante la clase de educación física, este resultado es de carácter positiva ya que se deduce que el docente ejecuta actividades que promueven y consiguen la motivación de los educandos. Según Carrillo et al. (2009), la motivación en el ser humano es la actitud interna y positiva hacia el aprendizaje nuevo, es un fenómeno que impulsa al ser humano a realizar futuras acciones, lo que mueve al sujeto a aprender y, por lo tanto, es un proceso endógeno. Si el estudiante inicia la clase sin interés y motivación, los conocimientos que se imparta por tanto del docente no serán suficientes para ser adquiridos por el estudiante, es decir el compromiso no solo es para el educador, lo es también para el educando, aquella relación dual alcanza el logro significativo de los objetivos cuando ambas aportan y se trabajan correctamente.

Es fundamental que los estudiantes cuenten con la motivación necesaria que los promueva a aprender cosas nuevas y los oriente analizar los nuevos conocimientos en el desarrollo de la clase. El desempeño laboral docente no será en vano siempre y cuando exista el compromiso de los estudiantes para trabajar, no está de más mencionar que el docente debe analizar las actitudes que adquieren los estudiantes e identificar la manera correcta para conseguir la motivación del grupo en general.

**Figura 7.** Pregunta 2 del cuestionario para la encuesta.



*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

### **Análisis e interpretación**

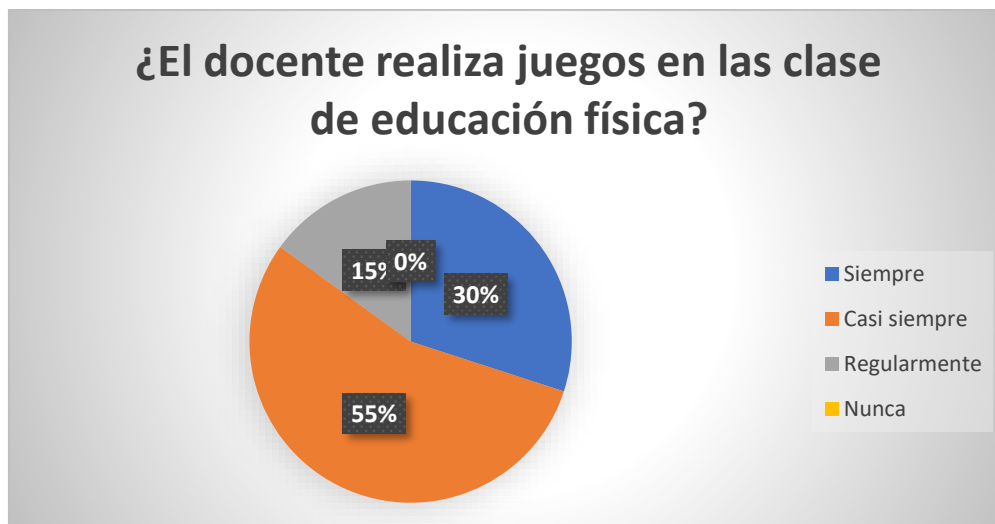
Según la gráfica el 35% de los estudiantes prefieren realizar actividades relacionadas a los deportes y los ejercicios, el 30% prefieren tener actividades lúdicas en las clases de educación física. Una vez conocidas las preferencias de los estudiantes se toman en cuenta para las planificaciones futuras, debido a que si los estudiantes realizan actividades de su agrado ejecutan con mayor interés y el desempeño otorgará resultados eficientes.

Es fundamental tener en cuenta que cada persona tiene su propio estilo de aprendizaje multimodal. Como seres humanos, somos adaptables, únicos y flexibles, por lo que no solo lo que funciona para uno puede no funcionar para otro, sino que también las preferencias y formas de aprender pueden cambiar significativamente con el tiempo (Pearson, 2022).

El proceso de aprendizaje es diferente en todos los estudiantes, para que el docente conozca las formas en las que aprenden mejor su grupo de clase, deberá realizar diagnósticos

continuos sobre aquellas actividades que capten el mayor interés y motivación para ejecutar de la mejor manera sus tareas establecidas dentro y fuera de clase.

**Figura 8.** *Pregunta 3 del cuestionario para la encuesta.*



*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

### **Análisis e interpretación**

En la gráfica se evidencia el uso de juegos para el desarrollo de las clases, según los estudiantes encuestados el 55% considera casi siempre el docente utiliza juegos como método lúdico para la sesión, el 30% explica que siempre el educador hace uso de los juegos y el 15% menciona que regularmente se implementas este tipo de actividades.

El juego representa uno de los instrumentos más atrayentes y motivantes para el alumnado, esta forma de práctica lúdica nos permite emplearlos, precisamente por ese aspecto tan atrayente y motivador, aprovechándolos para formar o educar a los alumnos.

Los juegos van a permitir aprovechar las clases en su totalidad sin perder contenidos y siempre adecuándose a los requisitos establecidos en la ley de educación. Además, la variada lista de juegos permite escoger los más idóneos para cada clase y edad sin repetir siempre los mismos, es decir, que pueden ser varios los días que las condiciones no permitan salir al exterior, pero no será siempre la misma clase con los mismos juegos los que realizarán.

**Figura 9.** Pregunta 4 del cuestionario para la encuesta.



*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

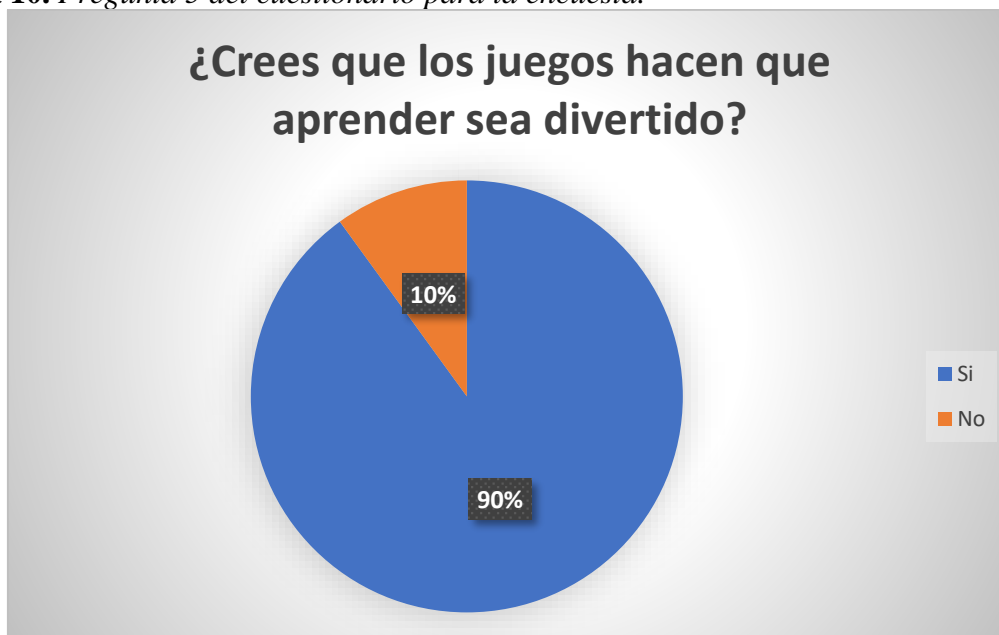
### **Análisis e interpretación**

En relación al total de todos los estudiantes, el 100% le pertenece al indicador de Si, que significa que todos los estudiantes prefieren aprender jugando, el otro porcentaje de 0% le pertenece a lo opuesto que es el No, en el cual no se evidencia ningún voto por parte de los educandos.

Es decir que los estudiantes optan por aprender de la manera más divertida, en entornos más atractivos, dinámicos y participativos en el cual les brinda muchos beneficios, como por ejemplo a través de los juegos, ya que ahí es cuando se sienten motivados, aumenta la atención y todos quieren participar, Muñoz et al. (2015) nos resume que Jugar es tan importante para el desarrollo como el lenguaje y es una necesidad tan fundamental durante la infancia que la falta de juego puede considerarse un gran problema para el niño.

De tal manera todos los niños tienen la necesidad de jugar, es algo innato, desde bebés se comienza a jugar espontáneamente, que a través del mismo le permita al niño desarrollar habilidades, su personalidad y relacionarse con el entorno que lo rodea, Muñoz et al. (2015) nos redactan que el juego es un entorno de exploración y descubrimiento que permite el desarrollo de una variedad de habilidades en todos los ámbitos: físico, cognitivo, lingüístico, emocional y social.

**Figura 10.** *Pregunta 5 del cuestionario para la encuesta.*



*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

### **Análisis e interpretación**

Según lo que se evidencia en la gráfica, con un total de 90% de los estudiantes optan por el Si, que consideran que a través de los juegos el aprendizaje sea más eficiente y atractivo, generando beneficios en los estudiantes, el otro 10% le pertenece al No, una parte de los educandos, no consideran que los juegos sean recomendables para aprender o mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

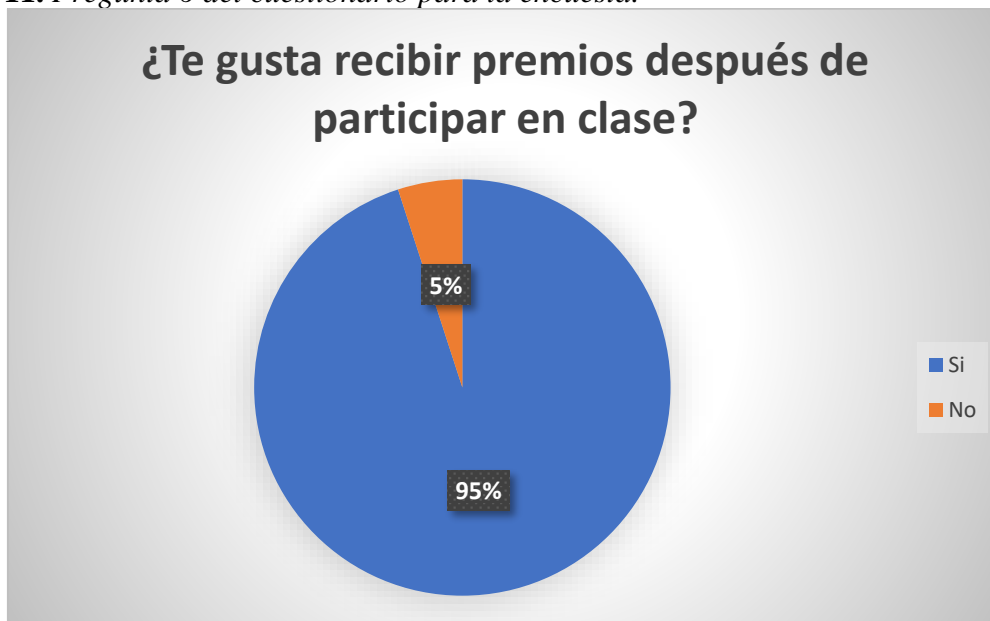
Considerando las características y tipos de juegos que se utilizan en las clases de educación física, es importante destacar que pueden tener un efecto positivo. El juego también es una actividad entretenida, divertida y placentera para personas de todas las edades. En sus primeros años de vida, los niños juegan para divertirse, encontrar afecto y construir comunidad, además de aprender a vivir a través del juego. (Gallardo y Fernández, 2010).

Pero para poder aplicar los juegos como una estrategia de enseñanza, se debe tener en cuenta algunos aspectos, según Barcia y Rodríguez (2014) manifiestan que la elección y forma de utilizar los diversos recursos educativos contiene implícitamente determinados valores y actitudes que debemos analizar, cuestionar y consensuar para no incurrir en contradicciones. Los recursos deben adaptarse a las necesidades del momento y a las características psicoevolutivas de los alumnos. También debemos considerar que la variedad en el uso del material amplía el campo de aprendizaje del alumno y la repetición del mismo refuerza el aprendizaje, y que a mayor diversificación de materiales nos encontramos con mayores

posibilidades de atender a la diversidad. Está demostrado que la utilización de estrategias educativas atractivas para el alumnado estimula a este y consigue mayor implicación en las tareas escolares.

Es decir que es la tarea del docente diseñar adecuadamente los juegos educativos, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando los contenidos y en el contexto que se va a trabajar.

**Figura 11.** *Pregunta 6 del cuestionario para la encuesta.*



*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

### **Análisis e interpretación**

Con un total de 95% que corresponde al Si, de gran acogida por parte de los estudiantes y visto como un elemento favorecedor en el proceso educativo, se evidencia que los estudiantes les gustaría recibir premios o estímulos después de participar en la clase, de manera que la misma se vuelve más participativa, con un mínimo de 5% que optan por el no recibir premios.

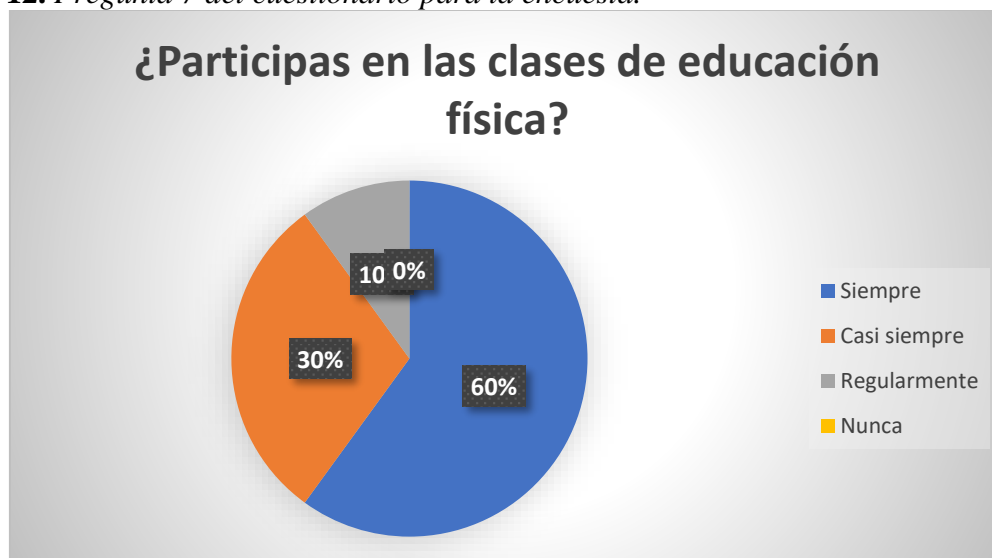
Es decir que recibir premios o reconocimientos puede ser una forma de motivación, estímulo para seguir participando y esforzándose en sus actividades de aprendizaje. Las recompensas pueden variar desde el reconocimiento verbal hasta certificados, insignias digitales o incluso regalos tangibles.

Estos incentivos pueden generar un sentido de logro y satisfacción, así como reforzar el comportamiento deseado. Sin embargo, es importante recordar que el aprendizaje en sí mismo puede ser gratificante y enriquecedor, y que la motivación intrínseca también juega un papel crucial en el proceso de aprendizaje.

Las recompensas o insignias pueden convertirse en un sistema alternativo de certificación y evaluación en el futuro, pero la comunidad educativa todavía las apoya con cautela. Ahora podemos usarlos para aumentar la motivación por el aprendizaje a través de un proceso orientado hacia un objetivo claro y bien definido, así como para crear estrategias de recompensa para el aprendizaje y aumentar la autoestima de los estudiantes. (Acuña, 2023)

Es decir que acostumbrar al niño a estímulos por una acción tiene sus consecuencias, tomando en cuenta que estudiar no es una obligación para el estudiante, teniendo en cuenta que los niños actúan en base a como se sienten, de tal manera que es importante en este proceso de enseñanza que el educando se sienta motivado, en el momento que nosotros brindamos los premios, generamos en el estudiante el espíritu ganador, además, forjándole una sed de participar para obtener el premio.

**Figura 12.** Pregunta 7 del cuestionario para la encuesta.



*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

### **Análisis e interpretación**

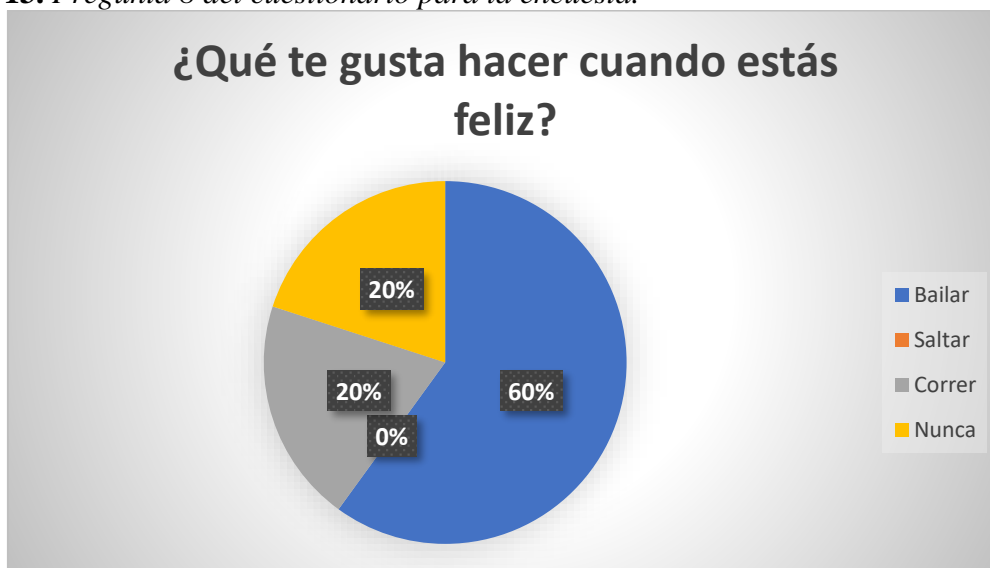
En base a los datos obtenidos en la gráfica, se evidencia que el 60% manifiesta que siempre participan en clases, con un valor de 30% declaran que casi siempre participan y por último que el 10% dice que regularmente participa en clases de Educación Física, es decir que una gran parte del curso interactúa con el docente, permitiéndole al estudiante involucrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De tal manera que los estudiantes son vistos como los agentes principales en este proceso, por lo cual sin su participación se estaría regresando al pasado, a la enseñanza tradicional.

Según Novella (2012), nos dice que la participación infantil es una experiencia individual y colectiva que permite participar en proyectos sociales que fomentan el desarrollo psicoeducativo, la formación de valores y la formación de una ciudadanía activa, actuando de acuerdo con los intereses del niño.

En el espacio educativo es importante que el estudiante participe activamente en clases, es esencial para un aprendizaje efectivo. Proporciona una plataforma para la interacción, el intercambio de ideas, el desarrollo de habilidades y la retroalimentación. Fomenta la comprensión profunda del material y contribuye a la motivación y el compromiso de los estudiantes en su educación.

**Figura 13.** *Pregunta 8 del cuestionario para la encuesta.*



*Nota.* Datos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado “A” de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

### **Análisis e interpretación**

Con un total de 60% los estudiantes mencionan que cuando se encuentran felices les gusta bailar, el 20% dice que prefiere correr, es decir realizar ejercicios, con un mínimo valor de 0% que nadie le gusta saltar, por último, con el 20% declaran que les gusta jugar cuando se encuentran felices.

Cuando un niño está feliz, sus intereses y actividades pueden variar según su personalidad y preferencias individuales, aquí es cuando el niño se encuentra con su motivación en su máxima expresión, sin embargo, entre lo que más realiza cuando se encuentran en este estado es jugar, bailar y cantar.

Los niños suelen disfrutar de diferentes tipos de juegos, ya sea en solitario o con amigos y familiares. Pueden disfrutar de juegos al aire libre, como correr, saltar, trepar o montar en



bicicleta. También pueden disfrutar de juegos imaginativos, como jugar a las casitas, a los superhéroes o a los muñecos. Los juegos de mesa, los rompecabezas y los juegos deportivos también pueden ser opciones divertidas.

La música y el movimiento pueden ser una fuente de alegría para muchos niños. Pueden disfrutar de bailar al ritmo de sus canciones favoritas, cantar en voz alta o incluso participar en actividades de baile más estructuradas.

En conclusión, hay que recordar que cada niño es único, por lo que es importante conocer sus intereses y respetar sus preferencias individuales. Fomentar un entorno en el que el niño pueda participar en actividades que le brinden alegría y satisfacción contribuirá a su bienestar emocional y desarrollo personal.

#### **6.4 Resultados de la entrevista dirigida al docente de Educación Física del cuarto grado “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”**

Como resultado del conjunto de preguntas para la entrevista, se estableció una tabla comparativa (Anexo9) que organiza las preguntas en orden y frente a estas se sitúan las respuestas emitidas por el entrevistado de la IE receptora. Además, se ubican los criterios relevantes de cada una de las respuestas obtenidas para interpretar los resultados finales del mencionado instrumento.

En la primera pregunta sobre la valoración que se le otorga a la Gamificación, el docente manifiesta considerarlo como importante, ya que permite acercar a los estudiantes al cumplimiento de los objetivos educativos. Continuando con la segunda pregunta sobre la aportación de la Gamificación en clase, el entrevistado comenta que la estrategia ha aportado muchísimo en el proceso y más cuando se trabaja con niños.

La tercera pregunta cuestiona si se realizan capacitaciones dentro de la institución, para lo que el entrevistado indica que no han sido capacitados, sin embargo, él tiene conocimiento sobre la estrategia de gamificación porque realiza investigaciones y se autocapacita. En el cuarto cuestionamiento sobre qué recurso se utiliza en clase gamificada, el docente no mencionó uno en específico, pero agregó que se utilizan recursos de material reciclable.

La quinta y sexta pregunta sobre las respuestas de los estudiantes ante una clase gamificada y el promedio que alcanzan en la misma, el entrevistado indica que se obtienen excelentes aportes y las calificaciones se sitúan entre 9-10 para la escala cuantitativa y para la cualitativa con “Domina los aprendizajes requeridos”.

En la séptima y octava pregunta sobre si la gamificación hace que los estudiantes se sientan más confiados y motivados, además de si se han detectado dificultades en la

implementación de la estrategia, el docente entrevistado comenta que si se logra un aumento de interés en los estudiantes pero que alguna de las dificultades son los recursos materiales para trabajar.

Finalmente, en la novena y décima pregunta sobre si la gamificación potencia los aprendizajes y ciertas sugerencias para el demás personal docente, el entrevistado indica que la Gamificación si potencializa ya que activa el pensamiento a través de la diversión y agrega sugerencias a docentes para que se autocapaciten e investigan como seguir mejorando sus prácticas profesionales.

## 6.5 Resultados de las pruebas pre test y post test

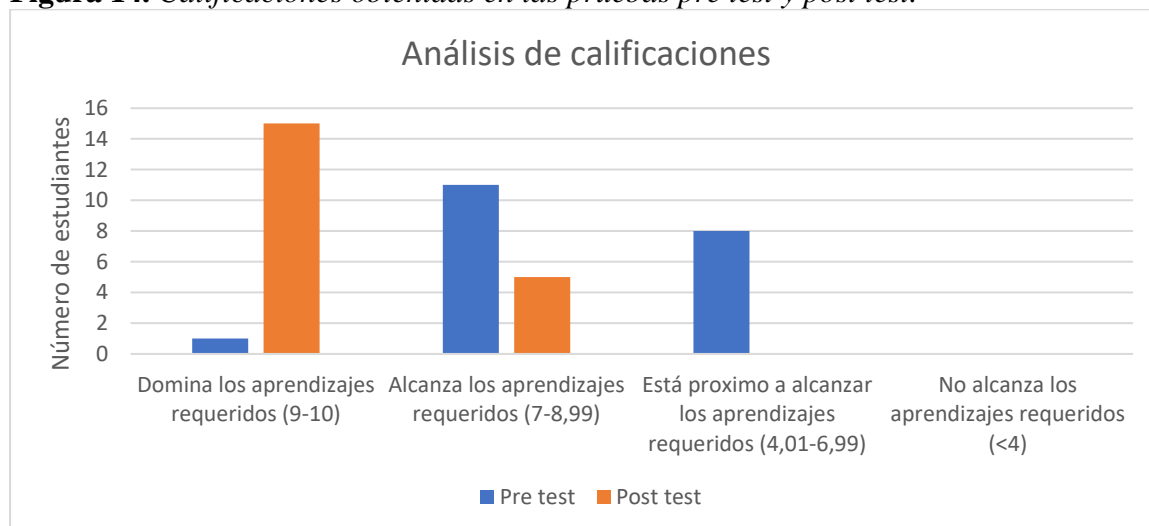
**Tabla 5.** Promedio general del pre test y post test.

Estudiantes de cuarto grado	Promedio	
	Pre Test	Post Test
Estudiante 1	7	10
Estudiante 2	6	10
Estudiante 3	9	9,5
Estudiante 4	8	9,5
Estudiante 5	8,5	10
Estudiante 6	5,5	8,5
Estudiante 7	8,5	10
Estudiante 8	5,5	8,5
Estudiante 9	5,5	9,5
Estudiante 10	6,5	10
Estudiante 11	8	9,5
Estudiante 12	8	9,5
Estudiante 13	8,5	10
Estudiante 14	8	10
Estudiante 15	7	8
Estudiante 16	5,5	10
Estudiante 17	6	8
Estudiante 18	7	8,5
Estudiante 19	7	10
Estudiante 20	6,5	9,5
<b>TOTAL</b>	<b>7,08</b>	<b>9,43</b>

*Nota.* Estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”

En la Tabla 5 se establecen los promedios alcanzados en las pruebas aplicadas a los estudiantes de 4to grado de la unidad educativa receptora. Con base a los resultados obtenidos se evidencia el mejoramiento y potenciación de los aprendizajes con el incremento del 23,5% respecto al promedio inicial. A continuación, en la Figura 14, se presentan los análisis ejecutados con respecto a los promedios obtenidos.

**Figura 14.** Calificaciones obtenidas en las pruebas pre test y post test.



*Nota.* Se consideró la escala cualitativa de evaluación de aprendizajes para identificar mayor incremento de dominio de los aprendizajes en la prueba post test.

### Análisis e interpretación

Con base a lo expuesto en la Figura 14 se evidencian el mejoramiento de sus calificaciones luego de la implementación de la propuesta pedagógica en la que se consideró a la Gamificación como estrategia de enseñanza y se tomó el bloque de prácticas corporales expresivo- comunicativo. Analizando la gráfica se deduce que antes de la implementación de la propuesta 1 estudiante se logra situar en el primer nivel de la escala cualitativa “Domina los aprendizajes requeridos”, 11 estudiantes alcanzaron el nivel “Alcanza los aprendizajes requeridos” y 8 estudiantes en “Está próximo a alcanzar los aprendizajes requerido”, estos datos se obtienen a través de la prueba pre test.

Una vez aplicada la propuesta se evalúan los aprendizajes mediante un post test y se obtienen los siguientes resultados: 15 estudiantes ubicados en el nivel “Domina los aprendizajes requeridos”; y, 5 estudiantes en el nivel “Alcanza los aprendizajes requeridos”.

Es así como se demuestra el aumento de estudiantes en la primera categoría de la escala evaluativa, dicho aumento es significativo ya que pasa de 1 estudiantes a 15 establecidos en el mencionado nivel.

Tal cual como lo comparte Cornejo (2022) en su estudio en el ejecuta una propuesta didáctica de gamificación para el aprendizaje de bloques de Ciencias Naturales y menciona

que: “los ítems alcanzan los aprendizajes requeridos se eleva de 35% a 60% y el ítem está próximo alcanzar los aprendizajes requeridos disminuye significativamente de 65% a 10% y radica su mejoría en el ítem Domina los aprendizajes requeridos a 20%”.

## 7. Discusión

Una vez presentados los resultados de la investigación obtenidos a través de: la revisión documental referente a la gamificación como estrategia de enseñanza de Educación Física; la aplicación de técnicas como la observación directa, entrevista dirigida al docente y encuesta direccionada a los estudiantes; finalmente la demostración de promedios adquiridos de las pruebas pre test y post test. A continuación, se establece el contraste de lo antes mencionado aplicando el pensamiento crítico y así dar respuesta a las preguntas de investigación.

Para el primer cuestionamiento del estudio, se planteó: identificar el proceso metodológico de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje en el bloque: prácticas corporales expresivo-comunicativo, mediante la aplicación de los instrumentos de investigación se demuestra que el docente mantiene la enseñanza tradicional, en la cual no se están considerando los estilos de aprendizaje de los estudiantes, aunque ellos prefieran clases que contengan sistemas de juegos, es así como el proceso metodológico identificado se basa en iniciar con la conceptualización del contenido y preguntas de orientadoras, luego en el desarrollo el docente da instrucciones de las actividades y al final de la clase se evalúa el cumplimiento de la misma a través de la observación.

Estos resultados se difieren con investigaciones de Borrás (2015) que el primer paso en el proceso de configuración es determinar la razón o el propósito del estudiante para usar herramientas como encuestas, etc. para identificar los grupos a los que desea postularse o explorar y lo que desea mejorar. Al identificar el problema o la necesidad, se desarrollan objetivos de entrenamiento específicos para el tipo de jugador en el segundo paso. Una vez que se implementan estos objetivos, comienza el tercer paso, que incluye la identificación de los elementos de juego. tiempo, competencia y diversión. Además, en el quinto paso posterior, se presentan las características del juego, que incluyen insignias, recompensas, desafíos y niveles de dificultad, que se aplican a la clase. El último paso fue establecer la zona de flujo y el pensamiento del juego, es decir, establecer los niveles de dificultad y el escenario donde se llevará a cabo.

Entonces, considerando los resultados del estudio e investigaciones antes mencionados, se deduce como necesaria la capacitación en metodologías innovadoras que incluyan la gamificación para potenciar los aprendizajes puesto que no se identificó el proceso metodológico adecuado para estudiantes de 4to grado EGB.

El cumplimiento del segundo objetivo que consiste en diseñar una propuesta pedagógica de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el mecanismo de aprendizaje del bloque prácticas corporales expresivas comunicativas en la asignatura de

Educación física, para lo que se consideraron los resultados de la prueba pre test aplicada a los estudiantes de 4to grado, que a través de estos resultados se procedió a crear actividades pedagógicas con relación al aprendizaje basado en juegos, es decir planificaciones microcurriculares con la implementación de los elementos de la gamificación, que le permitan al estudiante generar interés, motivación, participación y pensamientos críticos, es decir mejorar sus habilidades, capacidades y adquirir conocimientos que logren alcanzar un gran desempeño en el campo educativo.

De esta manera, debido a que la gamificación es una herramienta metodológica eficaz para la educación, requiere una planificación detallada de los objetivos a alcanzar, las reglas del proceso y los cambios cuando se utiliza para lograr los objetivos del aula (Rodríguez et al., 2019).

Evaluar la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque: prácticas corporales expresivo-comunicativo, en estudiantes de 4to grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, Loja, 2023.

Para evaluar a la gamificación como una estrategia de enseñanza, que se aplicó mediante una propuesta pedagógica en las clases de educación física, especialmente basada en el aprendizaje a través de los juegos relacionándolos a los contenidos del bloque curricular práctico expresivo comunicativo, nos basamos en dos evaluaciones, como el pre-test y post-test. Que nos permitieron identificar que en la primera evaluación los estudiantes de cuarto “A” alcanzaron un promedio general equivalente a (7), donde se evidenció un bajo nivel de conocimiento, posteriormente en la evaluación final, los estudiantes lograron obtener un promedio general equivalente a (9), evidenciando un resultado positivo y destacando que los estudiantes se encuentran con mayor motivación, gran interés por participar y aprender, mejoraron sus habilidades, conocimientos, llegando a la conclusión que esta estrategia es efectiva y tiene incidencia positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo cual nos basamos en la investigación de Sagñay (2021), en la que la gamificación se implementó en los estudiantes de noveno año. Se realizó una verificación experimental con dos grupos de estudiantes, uno experimental y otro de control. Se evidenció que el grupo experimental obtuvo mejores resultados. (8,20/10) de que el grupo de control (7,66/10).

## 8. Conclusión

A través de la obtención de los resultados y en relación con los objetivos de la investigación, se establecen las siguientes conclusiones:

- Se concluye que en la institución educativa los estudiantes de cuarto grado “A” prefieren aprender jugando, al mismo tiempo, recibir recompensas que reconozcan sus logros y adapten mecánicas de juegos, por consiguiente, se identificaron dificultades para comprender los contenidos sobre el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativo, ya que, el docente no elige e integra juegos durante la clase en relación al contenido, asimismo, que no se aplica el sistema de puntuación y no se otorga estímulos al final de la sesión.
- Se elaboro la propuesta pedagógica ante la información obtenida de los instrumentos aplicados y las necesidades que presentan los estudiantes, misma que está constituida de un plan de intervención pedagógica con planificaciones micro-curriculares desarrolladas en cinco clases, tomando en cuenta los estilos de aprendizaje de los educandos, también en las que se implementan la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativo.
- Los promedios del pre-test y post-test demuestran que los estudiantes disminuyeron en la cantidad de errores ya que superan la calificación inicial de 7,08 a 9,43 evidenciando la potenciación de los aprendizajes y situando a los estudiantes en los niveles de “alcanza y domina los aprendizajes requeridos”, esto permite inferir la efectividad de la propuesta de mejora.

## 9. Recomendaciones

En base a las conclusiones antes mencionadas se ha previsto diseñar las siguientes recomendaciones:

- Al personal docente de la asignatura de Educación Física se sugiere que el docente tome en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de sus estudiantes y aplique estrategias de enseñanza innovadoras como la gamificación.
- Se recomienda a las autoridades de la institución promover la capacitación al personal docente acerca de nuevas estrategias de enseñanza basadas en el constructivismo dando lugar a la dinámica e interacción del conocimiento, además, realizar evaluaciones al desarrollo profesional docente para garantizar la calidad educativa de la institución.
- Se recomienda al docente de la institución educativa utilizar la propuesta pedagógica como guía para el desarrollo de las clases, ya que se detalla el proceso metodológico de la gamificación como estrategia para enseñar el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativo, también autores de futuras investigaciones tener en cuenta el presente estudio como fundamento teórico para evidenciar la gamificación como estrategia de enseñanza y su eficacia en el proceso educativo.



## 10. Bibliografía

- Acuña, M. (30 de junio de 2023). *Insignias y recompensas: motivando el aprendizaje*.  
<https://www.evirtualplus.com/insignias-recompensas-motivando-aprender/>
- Avalos, A. y Correa, B. (2019). *Ambientes de aprendizaje como estrategia de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en 5º año de EGB de la Unidad Educativa “La Inmaculada”* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1129>
- Barbecho-Benalcázar, M., Uyaguari-Guamán, L., y Torres-Toukoumidis, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 33-44.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300033>
- Barcia, M. y Rodríguez, M. (2014). La metodología en Educación Primaria. En B. Bermejo y C. Ballesteros (Coords.), *Manual de didáctica general para maestros de educación infantil y de primaria*. Pirámide.
- Bernad, C (2007). *Ecole et savoir dans les banlieues et ailleurs*, Armand Colin.
- Blas, J. (2019). *Gamificación en el aula*.  
<https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero16/gamificacion-en-el-aula>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*.  
[https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Calle, L. (2023). *Herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de la Física en nivel de secundaria* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja].  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26993>
- Calleja, R. (2010). Un nuevo modelo educativo para el siglo XXI. *Comunidad Escolar*.  
<http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/880/report1.html>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *ALTERIDAD*, 4(2) 20-32 <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Cornejo, C. (2022). *La gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el tercer grado “A” de la escuela “Benigno Bayancela”, periodo 2021-2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja].  
[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25460/1/CarolinaSalome\\_CornejoNagua.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25460/1/CarolinaSalome_CornejoNagua.pdf)

- Cortizo, J., Carrero F., Monsalve, B., Velasco, A., Diaz, L. y Perez, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *ABACUS*. <http://hdl.handle.net/11268/1750>
- Diaz, F y Hernandez, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Mc Graw - Hill.
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. <https://www.guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/El%20potencial%20de%20la%20gamificaci%C3%B3n%20aplicado%20al%20%C3%A1mbito%20educativo.pdf>
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Sevilla: wanceulen.
- Gallo, L. (2012). Las prácticas corporales en la educación corporal. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34(4), 825-843. <https://www.redalyc.org/pdf/4013/401338573003.pdf>
- Gamboa, G., Porras, J. y Campos, M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Educare*, 24(3), 473- 487. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1316>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J., y Cara-Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. *AISeL*, 1-12. [https://aisel.aisnet.org/ecis2013\\_cr/105](https://aisel.aisnet.org/ecis2013_cr/105)
- Ibar, J. (26 de marzo de 2014). *Gamification: sus fundamentos*. <https://www.improvein.com/blog/82-gamification-its-fundamentals>
- Idrovo, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- István, G. (2013). Ready, Study, Share: An inquiry into the didactic approach of Gamification with a special view to the possible application in higher education. *AIIC*, 24-26.
- Josende, K. (8 de abril de 2018). *Gamificación en la educación/historia de la gamificación*. [https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n\\_en\\_la\\_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion](https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion)

- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kohler, J. (2005). Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Liberabit*, 11(11), 25-34. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-48272005000100004&lng=pt&tlng=es](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100004&lng=pt&tlng=es).
- Lara, S., y Rivas, S. (2009). Aprendizaje autorregulado y fomento de competencias en dos asignaturas de Master a través del empleo de plantillas de evaluación, método del caso, role-playing y vídeo digital. *Educación XXI*, 12, 67-96. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70611919005.pdf>
- Londoño, P. y Calvache, J. (2010). Las estrategias de enseñanza: aproximación teórico-conceptual. En F. Vásquez (Ed). *Estrategias de enseñanza: Investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Editorial Kimpres.
- Lugo, J. (11 de marzo de 2012) Expresión y Comunicación Corporal <http://educandocuerpoymente.over-blog.es/article-la-expresion-y-lacomunicacion-corporal-101395448.html>
- Mallitasig, A., y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164-181. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878892>
- Malvido, A. (30 de julio de 2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). *El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Urano/Empresa activa.
- Martínez de Anda, V. (2013). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje que favorecen los estilos de aprendizaje y el gusto por aprender en alumnos de 6º de primaria* [Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey]. [https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/571882/DocsTec\\_12827.pdf?sequence=1](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/571882/DocsTec_12827.pdf?sequence=1)
- Mendoza, Y. y Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje de los docentes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Antiplano. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 3(1), 58-67. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Nivel bachillerato*. <https://n9.cl/mnlj>

- Moncada, J. y Torres, H. (2016). La coherencia constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 10(2), 50-85. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5585937>
- Muñoz, V., Lopez, I., Jimenez, I., Rios, M., Morgado, B., Román, M., Ridao, P., Rojas, X., Vallejo, R. (2015). Manual de psicología del desarrollo aplicada a la educación. <http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/b46e9d2c8b7664e3f280fb7ae927e88a7c53a539.pdf>
- Novella, A. (2012). La participación infantil: concepto dimensional en pro de la autonomía ciudadana. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(2), 380-403. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201024390019.pdf>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19), 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Ortiz-Colón, M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista da Faculdade de Educação da USP*, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pacheco, E. y Porras, S. (2014). Los momentos de la sesión a través de las rutas de aprendizaje. *Horizonte de la Ciencia*, 4(7), 77-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5420542>
- Pamplona, J., Cuesta, J.C. y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Pearson. (2 de febrero de 2022). ¿Cómo identificar los distintos estilos de aprendizaje en los niños? <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/como-identificar-los-estilos-de-aprendizaje-en-ninos>
- Quiroga, G. (2018). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. <https://docplayer.es/84478682-La-gamificacion-en-educacion-y-su-trasfondopedagogico.html>
- Rodríguez, J., Bermejo, J. y García, D. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de Educación física. *Revista Española de*

*Educación Física y Deportes*, 427. 47-53.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7273989>

Romero, C., Lopez, C., Ramirez, V. y Perez, A. (2008). La Educación Física y la organización de la clase: aprendiendo a enseñar. Consideraciones previas, *PUBLICACIONES*, 38, 163-182. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2763164>

Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa intercultural Ambrosio Lasso, cantón Guamote* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.->

TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf

Sainz, R. (1992). *Historia de la Educación Física*. Cuadernos de sección.

Samaniego, J. (2022). *Estrategias de enseñanza aplicadas a estudiantes con Dislexia en Básica Media en la Escuela de Educación Básica Municipal “Dr. Ángel Felicísimo Rojas”* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja].

[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25196/1/MercyDolores\\_SamaniegoSongor.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25196/1/MercyDolores_SamaniegoSongor.pdf)

Soto, B. (2006). *Organizadores del conocimiento y su importancia en el aprendizaje*. Editorial Maestro innovador.

Tourón, J., Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, 368, 196-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5028544>

Vásquez, M. (2017). *Estrategias de aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas de los alumnos del 2do año de secundaria de la I.E. N° 64237 “CERFA” Distrito de Contamana – provincia de Ucayali 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrion]. <https://1library.co/document/y80779rq-estrategias-aprendizaje-desarrollo-habilidades-cognitivas-secundaria-contamana-provincia.html>

Vera, L. (2005). Estrategias docentes con enfoque constructivista en el rendimiento académico de la Geografía de Venezuela en Educación Superior. *Revista Venezolana de Ciencias Sociales. UNERMB*, 9 (2), 505-5019. <https://www.redalyc.org/pdf/309/30990215.pdf>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Portada de la propuesta pedagógica



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE



**PROPUESTA PEDAGÓGICA DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE  
ENSEÑANZA PARA POTENCIAR LOS APRENDIZAJES EN EL BLOQUE DE  
PRÁCTICAS CORPORALES EXPRESIÓN COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE  
4TO GRADO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO".**

**Autor: Roger Alexander Armijos Carrion**

**Director: Lic. José Efraín Macao Naula Mg.sc**

**LOJA- ECUADOR**  
**2023**

**Link:**  
[https://drive.google.com/file/d/1avJJFLOZd1lhrqcdpDg1urLTcfE\\_Gjfx/view?usp](https://drive.google.com/file/d/1avJJFLOZd1lhrqcdpDg1urLTcfE_Gjfx/view?usp)



## Anexo 2. Oficio para la apertura a la institución



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 20 de marzo de 2023

Magister.  
Juan Luis Imaicela Rosillo  
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO" DE LA CIUDAD DE LOJA.**  
Ciudad.

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago llegar un cordial y atento saludo junto con los mejores deseos de éxito en las labores que usted desempeña.

Me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitarle se autorice al sr. estudiante **ARMIJOS CARRION ROGER ALEXANDER**, con CI; **0706635489**, que actualmente cursa el 8° ciclo de la **Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**, para que realice su trabajo de investigación en cuarto grado de Educación General Básica paralelo "A" en la unidad educativa que usted acertadamente dirige, el mismo que según la planificación prevista en el presente ciclo se realizará el proyecto y el trabajo de integración curricular o de titulación.

De acuerdo a la naturaleza de la investigación será necesario establecer contacto con los Docentes y niños de manera presencial en la institución educativa.

Seguro de contar con su colaboración, desde ya le anticipo mis sinceros agradecimientos, no sin antes expresar mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente.

*Mg. Sc. Ramiro Andrés Correa Contento*  
**RESPONSABLE DE PROYECTOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.**  
**DOCENTE DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

*28/03/2023*  
*Autorizado*

UNIDAD EDUCATIVA  
"ADOLFO VALAREZO"  
**RECTORADO**  
LOJA - ECUADOR

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",  
Sector La Argelia · Loja - Ecuador  
072 - 54 7234

**Anexo 3. Solicitud de designación de asesor para la revisión del proyecto de Integración Curricular**



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 20 de marzo de 2023

Mg. Sc.

José Gregorio Picoita Quezada.

**DIRECTOR DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

Ciudad.

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago llegar un cordial y atento saludo junto con los mejores deseos de éxito en las labores que usted desempeña.

Yo, **ARMIJOS CARRION ROGER ALEXANDER**, con CI; 0706635489, estudiante de la carrera de **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**; me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitarle se designe un asesor para la revisión de mi proyecto de integración curricular denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el aprendizaje del bloque: prácticas corporales expresivo comunicativo en estudiantes de cuarto grado, Loja, 2023**. Y en lo posterior se emita el informe de coherencia y pertinencia correspondiente.

Seguro de contar con su colaboración, desde ya le anticipo mis sinceros agradecimientos, no sin antes expresarle mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente.

Roger Alexander Armijos Carrion

**ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",  
Sector La Argelia - Loja - Ecuador  
072 -54 7234



**Anexo 4. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto integrador curricular**



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 19 de abril de 2023

Mg. Sc.

José Gregorio Picoita Quezada.

**DIRECTOR DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

Ciudad.

De mi consideración:

En correspondencia con el artículo 225 del Reglamento de Régimen Académico me dirijo a usted para presentar el informe de revisión del proyecto del trabajo de integración curricular o de titulación presentado por el estudiante **ROGER ALEXANDER ARMIJOS CARRIÓN**, bajo el tema:

**Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar el aprendizaje del bloque: prácticas corporales expresivo comunicativo en estudiantes de 4to grado, loja,2023**

Luego de haber analizado la estructura, coherencia y pertinencia de los elementos del mencionado proyecto y confirmado la incorporación de correcciones y sugerencias por parte del estudiante, me permito emitir el informe favorable y la rúbrica de revisión de proyecto de integración curricular a fin de que se continúe con el trámite respectivo.

Sin otro particular me suscribo a usted.

Atentamente.



Lic. José Efraín Macao Naula. Mg Sc.

**DOCENTE ASESOR DEL PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR**

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",  
Sector La Argelia • Loja - Ecuador  
072-54 7234



Escaneado con CamScanner

## Anexo 5. Oficio de aprobación y designación del director



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Cultura Física  
y Deportes

**Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-000164M.**

Loja, 11 de mayo del 2023

Magister.

José Efraín Macao Minga.

**DOCENTE DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE – FEAC UNL.**

Ciudad.

De mi consideración.

**Asunto.** Designación como Director del Trabajo de Integración Curricular. CPAFD.

Es grato dirigirme a usted y desearle éxitos en sus funciones en beneficio de nuestra Carrera.

En calidad de Director de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte y de conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, **en lo referente Art. 225**, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución." y el **Art. 228**, que expresa: "El Director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma.

Luego de receiptar el informe favorablemente presentado por usted en calidad de Docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque: prácticas corporales expresivo comunicativo en estudiantes de 4to grado, Loja, 2023.**, de la autoría del Señor. **Roger Alexander Armijos Carrión**, estudiante del **Ciclo Octavo** y aspirante a Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte; y, de conformidad al cuerpo legal referido, me permito designarle **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se describe y se adjunta. Para lo cual le solicito brindar la orientación correspondiente al estudiante, se desarrolle el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido dando estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente.



Firmado electrónicamente por:  
**JOSE GREGORIO  
PICOITA QUEZADA**

*Mag. José Gregorio Picoita Quezada*

**DIRECTOR DE LA CARRERAS. CULTURA FISICA Y DEPORTES.  
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE.**

Aut.JP./Elb. Mcy.

C/c. Estudiante . **Roger Alexander Armijos Carrión**

C/C.-Archivo.



Escaneado con CamScanner

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación  
072 -54 5997  
Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa",  
Casilla letra "S", Sector La Argelia · Loja - Ecuador

## Anexo 6. Certificado de ingles



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 3 de agosto de 2023

Mgs.  
Raquel Alexandra Valdivieso Vidal.

### CERTIFICO

De mi consideración:

Que el resumen del trabajo de integración curricular cuyo título es **Gamificación como Estrategia de Enseñanza para Potenciar el Aprendizaje del Bloque: Prácticas corporales Expresivo Comunicativo en Estudiantes de 4to. Grado, Loja 2023** del aspirante **Armijos Carrión Roger Alexander**, con cédula de identidad 0706635489, ha sido traducido al inglés y cumple con las características propias del idioma extranjero.

### Resumen:

El aprendizaje es un proceso fundamental en la educación que se lleva a cabo a través de metodologías y estrategias pedagógicas impartidas por el docente, por lo cual, en los últimos años con el acceso a la información, ha permitido crear y utilizar nuevas estrategias en el campo educativo, por ello, esta investigación tiene como objetivo determinar la gamificación como estrategia de enseñanza en la potencialización de los aprendizajes en el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativo de 4to grado "A" de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", para cumplir lo indicado se llevó a cabo la revisión y recolección de información documental sistemática en artículos, tesis, capítulos de libros e información gris relacionados al tema de investigación; se desarrolló un estudio mixto, de tipo exploratorio con diseño cuasiexperimental. Además, se aplicó técnicas como la observación, entrevista y encuesta, a una muestra de 20 estudiantes y un docente del área de Educación Física. Los resultados obtenidos en la prueba pre test con un promedio general de 7,08/10 indican que los estudiantes requieren reforzar los aprendizajes sobre el bloque 4, por tal motivo se ejecuta la propuesta pedagógica que contiene planificaciones de clase con gamificación como estrategia de enseñanza; en el post test las calificaciones presentaron mejoría ya que el promedio se incrementa hasta el 9,43/10. En este contexto, se puede afirmar, con base a la eficacia de la propuesta pedagógica, que la gamificación al ser considerada en las clases como estrategia de enseñanza permite lograr la potenciación de los aprendizajes en los estudiantes y mejora el rendimiento académico.

**Palabras claves:** Gamificación, Enseñanza-aprendizaje, Educación Física, potencialización, rendimiento académico.



Escaneado con CamScanner

Ciudadela Universitaria "Pío Jaramillo Alvarado",  
Sector La Argelia · Loja - Ecuador  
072 - 54 7234





UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

**Abstract:**

*Learning is a main process in education, which is carried out through pedagogical methodologies and strategies executed by teachers; thus, during the last years, the access to the information has permitted to create and apply new strategies in the educational field. For that reason, this investigation has as goal to determine the gamification as a teaching strategy in the potentiation of leaning in the "expressive-communicative body practices" block of 4<sup>th</sup> grade "A" in the "Adolfo Valarezo Educational Unit". In order to reach the objective, a revision and collection of systematic documentary information from journals, thesis, chapters in books, and gray information related to the topic of research has been implemented; and a mixed study of an exploratory kind with a quasi-experimental design was developed. In addition, different techniques such as observation, interviews and surveys were applied to a sample of 20 students and a teacher in the Physical Education area. The results obtained in the pre-test with a general average of 7,08 /10, show that the students require to reinforce learning about the block 4. Consequently, the pedagogical proposal, which includes lesson plans with gamification as a teaching strategy, is executed. Subsequently, in the post-test, the ratings demonstrated an improvement since the average increased until 9.43/10. In this context, it can be affirmed, based on the effectiveness of the pedagogical proposal, that the gamification being considered in class like a teaching strategy permits to achieve the potentiation of learning in students and improves their academic performance.*

**Keywords:** *Gamification, Teaching-learning, Physical Education, Potentiation, Academic performance.*

Lo certifico en honor a la verdad.

Atentamente.

Mgs. Raquel Valdivieso Vidal

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INGLÉS.  
MAGISTER EN PEDAGOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS  
COMO LENGUA EXTRANJERA.**

Anexo 7. Ficha de observación

10.3 Anexo c: Guía de Observación



FACULTAD DE EDUCACION, EL ARTE Y COMUNICACIÓN  
 CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE  
**GUIA DE OBSERVACIÓN:**

Estimado docente se está realizando una investigación en base a la aplicación de estrategias de enseñanza, para este caso se ha seleccionado la Gamificación, de tal manera que se quiere obtener la información de cómo esta estrategia puede potenciar los aprendizajes de los estudiantes.

**OBJETIVO:**

Analizar y conocer la incidencia de la Gamificación como estrategia de enseñanza, la misma que se pretende observar a partir del desarrollo de la clase, y determinar la potenciación de los aprendizajes con la aplicación de la mencionada estrategia.

FICHA DE OBSERVACIÓN			
DATOS INFORMATIVOS			
Observador:	Armijos Carrion Roger Alexander		
Institución educativa:	Adolfo Ualarezo		
Docente observado:	Lic. Edwin Calderon		
Asignatura:	Educación Física		
Tema:	Expresion Corporal		
Grado/Curso:	4 <sup>to</sup> "A"		
Fecha:	Hora de inicio	08H30	Hora de cierre
			09H50
CRITERIOS	ESCALA		



	Cumple	No cumple	En proceso	OBSERVACIONES
El docente presenta las actividades a realizar para la clase.	X			
El docente permite a sus estudiantes sugerir ideas para las actividades.		X		
Los estudiantes tienen varias oportunidades de realizar nuevamente una actividad en caso de cometer equivocaciones.	X			
Los estudiantes reciben retroalimentación que los oriente durante la ejecución de las actividades.		X		
El docente motiva a sus estudiantes antes, durante después de la ejecución de actividades.		X		
El docente presenta a sus estudiantes las metas que se esperan alcanzar.		X		
El docente entrega insignias o recompensas individuales para celebrar los logros de los estudiantes.		X		
Tanto en docentes como estudiantes promueven valores como la responsabilidad, respeto, puntualidad, etc.	X			
Los estudiantes se muestran con mayor seguridad y confianza al momento de ejecutar sus actividades.			X	

El docente cuenta con material de apoyo para la experiencia gamificada.		X		
---	--	---	--	--

Anexo 8. Cuestionario de encuesta



FACULTAD DE EDUCACION, EL ARTE Y COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE

Asignatura: *Educación física*

Grado/Curso: *A*

Paralelo: *A*

Cuestionario

Jóvenes estudiantes a continuación el presente cuestionario tiene como finalidad conocer cómo se desarrolla su proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se necesita total seriedad y sinceridad en sus respuestas, de antemano se les agradece por su colaboración.

**Instrucciones:** Seleccione solamente una respuesta que considere adecuada por cada pregunta.

1. ¿Cómo te sientes en las clases de Educación Física?

Motivado  Poco motivado  Desmotivado

2. ¿Qué actividades disfrutas más en la clase de Educación Física?

Deportes  Juegos  Ejercicios   
(ejemplo: correr, saltar)

3. ¿El docente realiza juegos en las clases de Educación Física?

Siempre  Casi siempre  Regularmente  Nunca

4. ¿Te gusta aprender jugando?

Si  No

5. ¿Crees que los juegos hacen que aprender sea divertido?

Si  No

6. ¿Te gusta recibir premios después de participar en clase?

Si  No

7. ¿Participas en las clases de Educación Física?

Siempre  Casi siempre  Regularmente  Nunca

8. ¿Qué te gusta hacer cuando estas feliz?

Bailar  Saltar  Correr  Jugar   
Otro \_\_\_\_\_



## Anexo 9. Entrevista

Tabla comparativa sobre los criterios relevantes del docente entrevistado

Preguntas	Entrevistado	Resultados
¿Qué valoración le otorga a la Gamificación como estrategia de enseñanza?	Es una técnica muy importante para poder conseguir buenos logros en el campo educativo porque es una técnica de juego que permite acercarte mejor para conseguir objetivos educativos.	Criterio A: Técnica importante Criterio B: Acercamiento a los objetivos educativos,
¿La estrategia de gamificación ha aportado en su proceso de enseñanza? Fundamente su respuesta.	Sí, ha aportado muchísimo siempre se trata de involucrarlo como importante en la clase, en especial cuando se ha trabajado con niños.	Criterio C: Mayor aporte en niños,
¿Ha recibido capacitaciones dentro de la institución desde el punto de vista teórico y metodológico, en relación a la gamificación?	No, no se ha tenido la oportunidad de tener cursos o capacitaciones, solo a través de autocapacitación e investigaciones que uno mismo realiza.	Criterio D: No capacitan en la IE Criterio E: Docente investigador y auto preparado en el tema.
Cuando aplica gamificación, ¿qué recursos materiales utiliza?	Tenemos infinidad de materiales, sino se consigue de afuera, se construyen otros con materiales de reciclaje	Criterio F: Varios recursos como los de material reciclable.
¿Cómo cree usted que responden los estudiantes ante la estrategia de gamificación?	Excelente, la parte fundamental para los niños es la parte lúdica, desde ahí se parte para que entren de lleno a la clase.	Criterio G: Excelentes respuestas.
¿En las evaluaciones de los estudiantes, cuál es el promedio de calificación que alcanzan los estudiantes, luego de una clase gamificada?	Podemos decir una calificación de 9-10 ya que la actividad lúdica es la que más les gusta.	Criterio H: Promedio 9-10
¿En sus clases gamificadas los estudiantes se sienten más confiados y motivados consigo mismo?	Sí, porque los chicos se activan con este tipo de actividades y le ponen más interés en ellos.	Criterio I: Aumenta el interés.
¿Qué tipo de dificultades se han presentado durante la clase gamificada?	El material muchas de las veces no se tienen los suficientes, pero se trata de motivar los estudiantes de otra manera y trabajar sin material.	Criterio J: Falta de recursos materiales

<p>¿Cómo piensa usted que la gamificación potencia los aprendizajes de los estudiantes?</p>	<p>Se nota la gamificación, porque es una activación del pensamiento en el desarrollo físico de los niños, en el ejercicio y eso les conlleva a que rindan mejor a través de los juegos y la diversión.</p>	<p>Criterio K: Activa el pensamiento a través de la diversión.</p>
<p>¿Qué sugiere para que existan mejores resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje?</p>	<p>Primero sugiero al docente auto prepararse muchísimo e investigar, segundo tener una idea de planificación, organización de una clase y tercero tener una buena implementación.</p>	<p>Criterio L: Capacitación en el campo educativo.</p>

Anexo 10. Evaluación diagnóstica (Pre-test)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA FACULTAD DE  
EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE



UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO"

Sección Vespertina – Año lectivo 2022-2023

Nombre: *Maryel Chambo*  
Fecha: *11-03-2023*  
Curso: *4 A*

*615*

Evaluación diagnóstica de Educación Física

1. ¿Encierre cuál de las imágenes representa estar feliz?



*1*

2. ¿Qué significa estar triste?

- (a) Sentir una emoción negativa y estar desanimado.
- (b) Sentir una emoción positiva y estar contento.
- (c) Sentir una emoción neutral y estar tranquilo.

*0*

3. ¿Encierre los juegos tradicionales del Ecuador?



*1*



4. ¿Unir con líneas la danza tradicional con su respectiva región

a) Costa

b) Oriente

c) Sierra



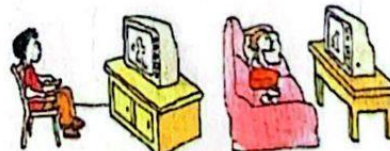
✓  
2,5  
✓  
✓

5. ¿Encierre que gesto indica que alguien está aburrido?



✓  
1

6. ¿Señale con una ✗ si es incorrecta y con un ✓ si es correcta debajo de cada dibujo si la postura de los niños es correcta o incorrecta?



1



Anexo 11. Evaluación diagnóstica (Post-test)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA FACULTAD DE  
EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE



UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO"  
Sección Vespertina – Año lectivo 2022-2023

10

Nombre: Luis Fernando Tena T. / Boguango  
Fecha: Jueves 15 de 2023  
Curso: 4to "A"

Evaluación (post-test) de Educación Física

1. ¿Encierre cuál de las imágenes representa estar feliz?



2. ¿Qué significa estar triste?

- a) Sentir una emoción positiva y estar contento. ✓
- b) Sentir una emoción negativa y estar desanimado.
- c) Sentir una emoción neutral y estar tranquilo.
- d) Sentirse desorientado y tener dificultad para prestar atención

3. ¿Encierre los juegos tradicionales del Ecuador?



4. ¿Unir con líneas la danza tradicional con su respectiva región?

a) Costa

b) Oriente

c) Sierra



9,5

5. ¿Encierre que gesto indica que alguien está aburrido?



✓

6. ¿Señale con una **X** si es incorrecta y con un **✓** si es correcta debajo de cada dibujo si la postura de los niños es correcta o incorrecta?



9,5



✓



✓



✓



✓



✓





## Anexo 12. Registro fotográfico









## Anexo 13. Certificación de traducción del resumen



unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 3 de agosto de 2023

Mgs.  
Raquel Alexandra Valdivieso Vidal.

### CERTIFICO

De mi consideración:

Que el resumen del trabajo de integración curricular cuyo título es **Gamificación como Estrategia de Enseñanza para Potenciar el Aprendizaje del Bloque: Prácticas corporales Expresivo Comunicativo en Estudiantes de 4to. Grado, Loja 2023** del aspirante Armijos Carrión Roger Alexander, con cédula de identidad 0706635489, ha sido traducido al inglés y cumple con las características propias del idioma extranjero.

### Resumen:

El aprendizaje es un proceso fundamental en la educación que se lleva a cabo a través de metodologías y estrategias pedagógicas impartidas por el docente, por lo cual, en los últimos años con el acceso a la información, ha permitido crear y utilizar nuevas estrategias en el campo educativo, por ello, esta investigación tiene como objetivo determinar la gamificación como estrategia de enseñanza en la potencialización de los aprendizajes en el bloque prácticas corporales expresivo-comunicativo de 4to grado "A" de la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo", para cumplir lo indicado se llevó a cabo la revisión y recolección de información documental sistemática en artículos, tesis, capítulos de libros e información gris relacionados al tema de investigación; se desarrolló un estudio mixto, de tipo exploratorio con diseño cuasiexperimental. Además, se aplicó técnicas como la observación, entrevista y encuesta, a una muestra de 20 estudiantes y un docente del área de Educación Física. Los resultados obtenidos en la prueba pre test con un promedio general de 7,08/10 indican que los estudiantes requieren reforzar los aprendizajes sobre el bloque 4, por tal motivo se ejecuta la propuesta pedagógica que contiene planificaciones de clase con gamificación como estrategia de enseñanza; en el post test las calificaciones presentaron mejoría ya que el promedio se incrementa hasta el 9,43/10. En este contexto, se puede afirmar, con base a la eficacia de la propuesta pedagógica, que la gamificación al ser considerada en las clases como estrategia de enseñanza permite lograr la potenciación de los aprendizajes en los estudiantes y mejora el rendimiento académico.

**Palabras claves:** Gamificación, Enseñanza-aprendizaje, Educación Física, potencialización, rendimiento académico.



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

1859

**Abstract:**

*Learning is a main process in education, which is carried out through pedagogical methodologies and strategies executed by teachers; thus, during the last years, the access to the information has permitted to create and apply new strategies in the educational field. For that reason, this investigation has as goal to determine the gamification as a teaching strategy in the potentiation of leaning in the "expressive-communicative body practices" block of 4<sup>th</sup> grade "A" in the "Adolfo Valarezo Educational Unit". In order to reach the objective, a revision and collection of systematic documentary information from journals, thesis, chapters in books, and gray information related to the topic of research has been implemented; and a mixed study of an exploratory kind with a quasi-experimental design was developed. In addition, different techniques such as observation, interviews and surveys were applied to a sample of 20 students and a teacher in the Physical Education area. The results obtained in the pre-test with a general average of 7,08 /10, show that the students require to reinforce learning about the block 4. Consequently, the pedagogical proposal, which includes lesson plans with gamification as a teaching strategy, is executed. Subsequently, in the post-test, the ratings demonstrated an improvement since the average increased until 9.43/10. In this context, it can be affirmed, based on the effectiveness of the pedagogical proposal, that the gamification being considered in class like a teaching strategy permits to achieve the potentiation of learning in students and improves their academic performance.*

**Keywords:** *Gamification, Teaching-learning, Physical Education, Potentiation, Academic performance.*

Lo certifico en honor a la verdad.

Atentamente.

Mgs. Raquel Valdivieso Vidal

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INGLÉS.  
MAGISTER EN PEDAGOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS  
COMO LENGUA EXTRANJERA.**