



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 los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023.**

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

**AUTOR:**

Geovanny Patricio Ludeña Montaña

**DIRECTOR:**

Lic. Ramiro Andrés Correa Contenido Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

## Certificación

Loja, 07 de agosto del 2023

Lic. Ramiro Andrés Correa Contenido Mg. Sc.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **CERTIFICO:**

Que he revisado y orientado todo proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023.**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, de la autoría del estudiante **Geovanny Patricio Ludeña Montaña, con cédula de Identidad Nro. 1105365256**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.

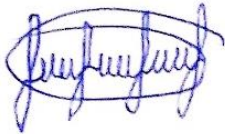
Lic. Ramiro Andrés Correa Contenido Mg. Sc.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Geovanny Patricio Ludeña Montaña**, 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:** 1105365256

**Fecha:** Loja, 07 de noviembre del 2023

**Correo electrónico:** geovanny.ludena@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0991920855

**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.**

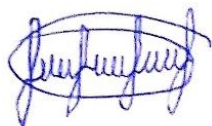
Yo, **Geovanny Patricio Ludeña Montaña**, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular, denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023.**, como requisito para optar por 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 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 del 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 siete días del mes de noviembre del dos mil veintitrés.

**Firma:**



**Autor:** Geovanny Patricio Ludeña Montaña.

**Cédula:** 1105365256

**Dirección:** Loja, Los Ciprés, calle Galileo Galilei

**Correo electrónico:** geovanny.ludena@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0991920855

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Director del Trabajo de Integración Curricular:** Lic. Ramiro Andrés Correa Contenido Mg. Sc.

## **Dedicatoria**

Mi Trabajo de Integración Curricular lo dedico en primer lugar a Dios, quien con su infinita bondad me ha otorgado la sabiduría, paciencia y fortaleza para llegar a cumplir esta meta en mi vida.

A mis padres Gerardo Ludeña y Patricia Montaña, con todo mi amor y cariño, por su sacrificio y esfuerzo, por darme una carrera universitaria para mi futuro y por creer siempre en mi capacidad.

A mi hermano Marco, por ser mi compañía y apoyo durante todo mi proceso de formación universitaria.

A mis abuelos paternos, quienes siempre me apoyaron moral y económicamente, por brindarme sus consejos y amor incondicional, el cual ha sido mi fortaleza en el camino de la vida

Finalmente, a mis compañeros y amigos, quienes sin esperar nada a cambio me brindaron su ayuda y apoyo emocional en mi vida universitaria.

***Geovanny Patricio Ludeña Montaña***

## **Agradecimiento**

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, a la dirección, al personal administrativo y sobre todo al personal docente por permitirme formar parte de esta comunidad y brindarme su apoyo a lo largo de todo mi proceso formativo.

De igual manera, considero oportuno agradecer al Lic. Ramiro Correa Contento Mg. Sc., Director del Trabajo de Integración Curricular, por la dedicación y apoyo que ha brindado a este trabajo, además de ser guía fundamental para el desarrollo del mismo con sus conocimientos y orientaciones.

Por último, expreso mis más sinceros agradecimientos a la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, dirigida por el Dr. William Armando Espinosa Ordoñez, al Lic. Milton Fabián Ordoñez Jiménez Mg. Sc., y a los estudiantes de séptimo grado paralelo B de esta institución, por su colaboración, amabilidad y tiempo concedido a lo largo de la realización del trabajo de campo del presente Trabajo de Integración Curricular.

Gracias a todas las personas que de una u otra manera aportaron para el desarrollo de la presente investigación.

***Geovanny Patricio Ludeña Montaña***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	iii
<b>Carta de autorización</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Índice de contenidos</b> .....	vii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xi
Índice de anexos.....	xiii
<b>1. Título</b> .....	1
<b>2. Resumen</b> .....	2
Abstract.....	3
<b>3. Introducción</b> .....	4
<b>4. Marco teórico</b> .....	6
4.1. La gamificación.....	6
4.1.1. Origen de la gamificación.....	6
4.1.2. Conceptos de gamificación de acuerdo con varios autores.....	7
4.1.3. La gamificación en la educación.....	8
4.1.4. La gamificación en la educación física.....	10
4.1.5. Elementos de la gamificación.....	11
4.1.6. ¿Por qué se debería gamificar?.....	12
4.1.7. Uso de las Tics como herramienta de gamificación.....	14
4.2. Estrategia de enseñanza.....	15
4.2.1. ¿Qué es una estrategia de enseñanza en la educación?.....	15
4.2.2. Estrategias de enseñanza en Educación física.....	16

4.3. Bloque curricular de Prácticas Deportivas .....	18
4.3.1. Definición .....	18
4.3.2. Beneficios y contraindicaciones de las prácticas deportivas .....	19
4.3.3. Influencia de las prácticas deportivas en la salud .....	21
4.4. Currículo de Educación .....	22
4.4.1. Definición de Currículo de Educación.....	22
4.4.2. Currículo de Educación Física .....	23
4.5. Generalidades de la “Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado” .....	25
4.5.1. Misión .....	25
4.5.2. Visión.....	25
4.5.3. EGB.....	25
<b>5. Metodología .....</b>	<b>27</b>
5.1. Área de estudio .....	27
5.2. Procedimiento .....	28
5.2.1. Enfoque de investigación.....	28
5.2.2. Tipo de estudio de investigación.....	28
5.2.3. Diseño de investigación .....	29
5.2.4. Métodos.....	29
5.2.5. Línea de investigación .....	30
5.2.6. Técnicas para la recolección de información.....	30
5.2.7. Instrumentos utilizados para la recolección de información.....	31
5.2.8. Población y muestra.....	31
5.2.9. Criterios de inclusión .....	31
5.2.10. Criterios de exclusión .....	31
5.3. Procesamiento de los datos obtenidos .....	32
5.4. Proceso para el desarrollo de propuesta pedagógica de intervención .....	33



<b>6. Resultados</b> .....	37
6.1. Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.....	37
6.2. Análisis de la entrevista inicial aplicada al Mgtr. Milton Fabián Ordoñez Jiménez, docente encargado de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado. ....	55
6.3. Análisis de la rúbrica de observación pre y post aplicación de la propuesta pedagógica de intervención en los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado. ....	60
<b>7. Discusión</b> .....	74
<b>8. Conclusiones</b> .....	77
<b>9. Recomendaciones</b> .....	78
<b>10. Bibliografía</b> .....	79
<b>11. Anexos</b> .....	84

## **Índice de tablas:**

<b>Tabla 1.</b> Población y muestra del Trabajo de Integración Curricular de investigación .....	32
<b>Tabla 2.</b> Diseño y desarrollo de la propuesta de intervención.....	33
<b>Tabla 3.</b> Población con la que se trabajó en la investigación .....	37
<b>Tabla 4.</b> Resultados de la pregunta 1 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio...	38
<b>Tabla 5.</b> Resultados de la pregunta 2 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio...	40
<b>Tabla 6.</b> Resultados de la pregunta 3 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio...	42
<b>Tabla 7.</b> Resultados de la pregunta 4 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio...	44
<b>Tabla 8.</b> Resultados de la pregunta 5 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio...	46
<b>Tabla 9.</b> Resultados de la pregunta 6 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio...	49
<b>Tabla 10.</b> Resultados de la pregunta 7 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.	51
<b>Tabla 11.</b> Resultados de la pregunta 8 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.	53
<b>Tabla 12.</b> Resultados pre y post aplicación de la propuesta pedagógica.....	60

## Índice de figuras:

<b>Figura 1.</b> Elementos de la gamificación .....	12
<b>Figura 2.</b> La imagen muestra la ubicación de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado...28	
<b>Figura 3.</b> Edad y género de la población investigada correspondiente al séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	37
<b>Figura 4.</b> Nivel de motivación de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física .....	39
<b>Figura 5.</b> Frecuencia del uso de juegos en las clases de educación física de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	41
<b>Figura 6.</b> Uso de las Tics para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	43
<b>Figura 7.</b> Uso de recompensas, premios, estímulos para hacer más entretenidas las clases de educación física de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	45
<b>Figura 8:</b> Uso de recompensas, premios, estímulos para obtener conocimientos con mayor facilidad en los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	47
<b>Figura 9.</b> Nivel de participación en las clases de educación física de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	50
<b>Figura 10.</b> Objetivo que los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado consideran más importante dentro de las clases de educación física.....	52
<b>Figura 11.</b> Nivel de atractividad del uso de recompensas o reconocimientos en estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	54

<b>Figura 12.</b> Cumplimiento de normas de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado en las clases de educación física .....	61
<b>Figura 13.</b> Motivación de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado frente al empleo de actividades lúdicas en las clases de educación física.....	63
<b>Figura 14.</b> Compromiso de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado frente a las actividades planteadas en las clases de educación física.....	64
<b>Figura 15.</b> Motivación y deseo de superación personal de estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado por alcanzar la victoria.....	66
<b>Figura 16.</b> Interés por conseguir reconocimientos en los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado en cierta actividad .....	67
<b>Figura 17.</b> Papel que cumplen los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado dentro del proceso de aprendizaje .	69
<b>Figura 18.</b> Tipo de motivación de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de realizar una actividad .....	70
<b>Figura 19.</b> Obtención de conocimientos teóricos y habilidades deportivas de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	72

## **Índice de anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Oficio de apertura para la institución .....	84
<b>Anexo 2.</b> Solicitud de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular .....	85
<b>Anexo 3.</b> Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de Integración Curricular .....	86
<b>Anexo 4.</b> Oficio de aprobación y designación del director del Trabajo De Integración Curricular .....	87
<b>Anexo 5.</b> Guía de observación de clase .....	88
<b>Anexo 6.</b> Entrevista realizada a los estudiantes del séptimo grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	90
<b>Anexo 7.</b> Entrevista realizada al Lic. Milton Fabián Ordoñez Jiménez Mg. Sc., docente de educación física encargado del séptimo grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado .....	92
<b>Anexo 8.</b> Evidencias fotográficas .....	94
<b>Anexo 9.</b> Propuesta alternativa .....	98
<b>Anexo 10.</b> Certificado de traducción del resumen .....	99

## **1. Título**

**Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023.**

## 2. Resumen

El presente Trabajo de Integración Curricular fue desarrollado con el objetivo de evaluar la influencia de la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023; fue un estudio mixto, de tipo descriptivo y correlacional y diseño cuasiexperimental. Se aplicó instrumentos diagnósticos como encuesta, entrevista y ficha de observación, a una muestra de 35 estudiantes. Según los resultados obtenidos una vez aplicados los instrumentos diagnósticos, se evidencia que un 26% de la población investigada se muestra muy motivada en las clases de educación física. En cuanto al nivel de participación, solo un 17% de la población es muy participativa, y un 14% de la misma considera muy atractivo el uso de recompensas por triunfar en determinada actividad. Estos resultados no son malos tomando en cuenta el resto de los indicadores, pero sin duda se podría mejorar en estos aspectos. En base a estos resultados se diseñó y se aplicó una propuesta pedagógica basada en la gamificación, la cual se estructuró en 10 sesiones de clase con actividades relacionadas a los fundamentos de ciertos deportes del bloque de prácticas deportivas de educación física. Seguidamente se aplicaron instrumentos de control en donde se evidenció mejoría en los aspectos antes mencionados, hasta el punto de ubicarse en el indicador de excelente. Se concluye que antes de la aplicación de la propuesta existían ciertos vacíos en aspectos como la motivación, el compromiso, deseo de superación personal y papel que debían cumplir los estudiantes, en cambio, post aplicación de la propuesta se mejoró en estos aspectos, demostrando así la efectividad de la gamificación como estrategia de enseñanza.

*Palabras clave: Gamificación, Estrategia de Enseñanza, Metodología, Motivación, Prácticas Deportivas*

## **Abstract**

The present work of curricular integration was developed with the objective of evaluating the influence of gamification as a teaching strategy to enhance learning in the block of sports practices in 7th grade students of General Basic Education, parallel B, of the Pío Jaramillo Alvarado High School of the city of Loja, period 2023; it was a mixed study, descriptive and correlational type and quasi-experimental design. Diagnostic instruments such as survey, interview and observation form were applied to a sample of 35 students. According to the results obtained once the diagnostic instruments were applied, it is evident that 26% of the researched population is very motivated in physical education classes. As for the level of participation, only 17% of the population is very participative, and 14% of the population considers the use of rewards for success in a given activity to be very attractive. These results are not bad considering the rest of the indicators, but there is certainly room for improvement in these aspects. Based on these results, a pedagogical proposal based on gamification was designed and applied, which was structured in 10 class sessions with activities related to the fundamentals of certain sports of the physical education sports practice block. Afterwards, control instruments were applied where improvement was evidenced in the aforementioned aspects, to the point of reaching the indicator of excellent. It is concluded that before the application of the proposal there were certain gaps in aspects such as motivation, commitment, desire for personal improvement and role that students should fulfill, however, after the application of the proposal these aspects improved, thus demonstrating the effectiveness of gamification as a teaching strategy.

***Keywords:*** *Gamification, Teaching Strategy, methodology, Motivation, Sports practices.*



### 3. Introducción

La educación física es una asignatura muy importante dentro del proceso de educación y formación de los estudiantes, convirtiéndose en relevante en su formación integral, misma que tiene como objetivo desarrollar habilidades motrices y enseñar ciertos fundamentos deportivos, sirviendo como base de una posible especialización deportiva en el futuro. Para alcanzar estos objetivos, la gamificación se presenta como una estrategia de enseñanza que emplea las técnicas y dinámicas de los juegos en contextos no lúdicos, y al emplearlas influye directamente en la motivación y el interés de los estudiantes por las clases de educación física, específicamente en el séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado. La gamificación es un fenómeno nuevo que ha tomado mucha importancia en el mundo actual por su concepto lúdico, innovador y motivador.

La importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque de prácticas deportivas del paralelo objeto de estudio radica en que es una herramienta importante que favorece y potencializa el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que a través del uso de actividades en donde se emplea las dinámicas propias de los juegos, se aumenta la motivación y el interés del alumnado. Además, la gamificación puede ser una herramienta valiosa para medir el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación. Los juegos y actividades gamificados pueden incluir sistemas de puntuación y recompensas, lo que permite a los profesores evaluar el desempeño de los estudiantes y proporcionar comentarios específicos sobre su progreso.

En base a lo mencionado anteriormente, ha sido preciso plantear la siguiente pregunta: ¿De qué manera influye la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque de prácticas deportivas para potenciar los aprendizajes de los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, ¿periodo 2023? Esta interrogante sirvió para plantear el tema de investigación, el cual se denomina: Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023.

La gamificación resulta una herramienta útil para que los docentes de educación física, especialmente de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, dinamicen su proceso educativo a través del planteamiento de actividades que propicien un ambiente de aprendizaje divertido y atractivo. Otro beneficio de la gamificación es que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar

habilidades importantes, como resolver problemas por sí solos y tomar decisiones rápidas y acertadas. Al hacer que los estudiantes trabajen juntos para superar desafíos y alcanzar objetivos, la gamificación puede fomentar el pensamiento crítico y la creatividad.

El Trabajo de Integración Curricular se justifica en vista de que la gamificación «es una técnica que traslada la mecánica del juego a la clase, para mejorar conocimientos, habilidades, desarrollando mayor compromiso, y actitudes positivas dentro de clases» (Ordóñez, 2022, pág. 16). Gamificar se relaciona mucho con jugar, pero no es lo mismo. El uso de la gamificación utiliza las dinámicas de los juegos pero se sigue mayormente un fin pedagógico y de aprendizaje, más que el simple hecho de jugar.

Por otro lado, para Navarro (2021) «la aplicación de la gamificación en las aulas de Educación Primaria es una posible opción para provocar un aumento de la motivación, del rendimiento y el aprendizaje del grupo-clase» (p. 16).

Para estructurar con mayor formalidad a la investigación, hay que recalcar que el objetivo general es: Evaluar la influencia de la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas, y como objetivos específicos: Conocer la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas; Diseñar una propuesta de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas y Aplicar la propuesta de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas, todo esto tomando como objeto de investigación a los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023.

Con la presente investigación se logró aplicar actividades gamificadas en busca de que se potencien o mejoren los aprendizajes obtenidos en cuanto al bloque de prácticas deportivas de educación física, tanto en habilidades deportivas como en conocimientos teóricos. No obstante, este proceso no estuvo exento de dificultades o limitaciones como la falta de implementos y de espacios para la práctica deportiva, desmotivación de los estudiantes frente a las actividades que se proponían, falta de atención y la presencia de algunos estudiantes con problemas de conducta. Estos aspectos afectan de manera negativa en la obtención de conocimientos y fundamentos, específicamente del bloque de prácticas deportivas de la asignatura de educación física.

## **4. Marco teórico**

Con la intención de dar cumplimiento al Objetivo específico 1: Conocer la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023., se desarrolló la siguiente fundamentación teórica:

### **4.1. La gamificación**

#### ***4.1.1. Origen de la gamificación***

El origen de la gamificación se remonta a la época en donde se utilizaba los juegos como técnica en ámbitos no lúdicos. Particularmente, el término “gamificación” tomó popularidad alrededor del año 2010, sin embargo, la idea de utilizar elementos de juego como herramienta de motivación para que las personas realicen determinada actividad, tiene un historial más largo. La gamificación se vincula no solo al ámbito educativo, sino también al empresarial, ya que, en los años 80, marcas como Coca-Cola y McDonalds comenzaron a utilizar los juegos como estrategia de promoción de sus productos.

Relacionado al ámbito educativo, el uso de técnicas de juego tiene una larga historia, remontándose a los modelos pedagógicos utilizados a principios del Siglo XX. Sin embargo, la gamificación tomó popularidad desde que creció el interés por los videojuegos y la tecnología. En ese entonces era vista como una importante estrategia o herramienta educativa.

A comienzos de los años 90 del siglo XX la industria del videojuego aceleró la investigación académica sobre los juegos. Estas investigaciones descubrieron los tipos de jugador, las motivaciones internas y los disparadores psicológicos de las conductas compulsivas. Y, como parecía previsible, el avance en el conocimiento de los juegos, junto con el uso de las nuevas tecnologías asociadas a técnicas de “engagement” propias de otros sectores, han acabado por llevar la gamificación al ámbito educativo. (Díez., et al 2017, p. 87)

Desde hace muchos años atrás ya se manifestaban algunas características positivas de la gamificación, aunque en ese entonces puede que no hayan sido vistas de esa manera. Así es que, debido a que constantemente la sociedad evoluciona y las necesidades de los educandos cambian, se ha logrado la implementación de nuevas estrategias de enseñanza que tienen lugar no solo en espacios físicos amplios, sino que también se pueden desarrollar en el aula. Desde

hace muchos años, el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza es una herramienta que brinda la posibilidad de dinamizar mayormente una clase, elevando el grado de motivación de los estudiantes y captando su atención por un mayor lapso de tiempo, resultando así más fácil la apropiación de conocimientos.

En la actualidad, el uso de la gamificación se ha expandido más allá del ámbito educativo, es así como es común ver la utilización de herramientas gamificativas en áreas como la publicidad, la salud, el medio ambiente, entre otros. La popularidad de la gamificación se debe a que es una herramienta que incide directamente en la motivación de los usuarios, lo que los lleva a elevar su nivel de compromiso y rendimiento académico o laboral. Es importante brindar un espacio para hacer uso de herramientas gamificativas, con el fin de impulsar y dinamizar los procesos educativos o laborales.

#### ***4.1.2. Conceptos de gamificación de acuerdo con varios autores***

El concepto de gamificación señala que esta es una herramienta que hace uso de elementos y técnicas propias de los videojuegos en entornos no lúdicos. Es decir, con la finalidad de mejorar los resultados laborales, educativos, sociales, entre otros, se emplea elementos característicos de los juegos buscando influir positivamente en la motivación y el interés de los usuarios ante la realización de determinada actividad, garantizando, además, su entrega y compromiso.

Según Gallego., et al (2014):

Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (p. 2)

En la literatura existen diversos estudios y enfoques acerca de la gamificación y su impacto en diferentes ámbitos. Uno de los aspectos más estudiados es el análisis de los elementos y técnicas de los juegos que se pueden aplicar en situaciones no lúdicas. Así, se ha identificado que algunos de los elementos más usados en la gamificación son los puntos, los niveles, las insignias o medallas, los desafíos, los rankings o las clasificaciones.

Según Chila (2015), «la gamificación es una estrategia de negocio que aplica técnicas de diseño de juegos a contextos no lúdicos para conducir el comportamiento de los usuarios, involucrándolos y motivándolos a lograr sus objetivos» (p. 2).

El concepto de gamificación ha venido ganado terreno como una herramienta de innovación debido a su versatilidad y aplicabilidad, pudiendo adoptarse tranquilamente en el campo educativo, laboral, social, entre otros. Debido a esto, si la gamificación se aplica de manera adecuada, esta puede ofrecer una opción interesante y efectiva para mejorar distintos aspectos en situaciones no lúdicas. En este sentido, el éxito de la gamificación depende mucho de la persona que la aplique.

Es relevante conocer que la gamificación tiene que estar enmarcada dentro de un contexto apropiado de narrativa y estética, así como también de usabilidad y contenido apropiado. Es importante tener claro que esta estrategia es aplicable en distintos campos y no solo en la educación, pero siempre se debe establecer claramente los objetivos por los cuales se gamifica cierto campo, para no desviar acciones y obtener resultados contraproducentes.

#### ***4.1.3. La gamificación en la educación***

Igual que en su concepto general, la gamificación aplicada al ámbito educativo consiste en el empleo de elementos inherentes de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de alcanzar mejores resultados académicos mediante un aumento en la motivación y el interés del alumnado hacia los contenidos de clase. Dentro de un proceso de gamificación educativa se pueden considerar aspectos como la obtención de puntos, niveles de dificultad y la competencia entre estudiantes.

De esta manera, se puede mencionar que «la gamificación en el área académica facilita una estrategia eficaz para motivar al alumnado, intensificar el aprendizaje e invocar una competencia amistosa y colaborativa a través de actividades lúdicas» (Mero & Castro, 2020, p. 111 ).

La gamificación aumenta la motivación de los estudiantes de cara a realizar determinada actividad, ya sea porque es novedosa o porque le resulta un desafío, considerando que todos los estudiantes son competitivos, y más aún en edades infantiles. Esa es la esencia de la gamificación educativa. Sin embargo, sigue siendo objeto de investigación y desarrollo para comprender mejor cómo aprovechar al máximo sus beneficios y mejorar su implementación en diferentes contextos educativos.

En este sentido, Castillo (2022) menciona que:

La gamificación es una nueva estrategia metodológica de gran tendencia en la educación, los profesores, han descubierto que estas actividades son bastante atractivas y buscan aplicaciones que añadan flexibilidad al aprendizaje en los estudiantes, tratando de encontrar maneras de construir un aprendizaje significativo.

El total dominio y conocimiento de las dinámicas de juego es crucial previo a aplicar un programa de gamificación en la educación. De esta manera, el docente o la persona a cargo de un grupo de estudiantes deberá explotar las dinámicas que le parezcan más fructíferas con miras a alcanzar los objetivos educativos planteados para los estudiantes. La aplicación de un programa de gamificación mal estructurado puede significar resultados académicos opuestos a los esperados por el docente.

Aplicar un sistema de gamificación no es un proceso que deba ser tomado a la ligera, sino que es esencial tener conocimiento y responsabilidad para emplear técnicas que van a incidir en el área cognitiva de los estudiantes y de su correcta estructuración depende si los impactos son positivos o negativos. Por otro lado, hay que tener claro que la gamificación en el campo educativo requiere de responsabilidades muy diferentes de las que se aplicarían en un proceso semejante desarrollado en una empresa, negocio, tienda, o en una administración pública.

Esta herramienta está aumentando su uso e importancia en las instituciones educativas por los favorables resultados que se han alcanzado a través de ella, gracias a cuatro conceptos fundamentales que son: libertad para fallar, feedback, historia y progreso. La gamificación en la educación busca explotar y potenciar al máximo las habilidades de los niños, debido a que mediante sus herramientas se facilita el proceso de alcanzar aprendizajes mayormente significativos.

Su uso y prestigio va en constante aumento porque se ha convertido en una herramienta importante durante la enseñanza debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y aprendizaje. Además, el uso de la gamificación se argumenta también en el constante avance y desarrollo de la tecnología y su empleo en el campo educativo. Es muy importante que los estudiantes se formen con una base sólida de manejo de las nuevas tecnologías, ya que, personal y laboralmente, cada vez se demanda más de este dominio.

#### ***4.1.4. La gamificación en la educación física***

La gamificación no es una idea nueva dentro del campo de la educación, pero su prestigio ha ido aumentando debido a la masificación del entorno digital. La gamificación como estrategia en el campo de la educación física consiste en el uso de mecánicas y dinámicas propias de los juegos, aplicados en un contexto no lúdico, sino mayormente de aprendizaje. Estas mecánicas o dinámicas incluyen elementos como niveles, recompensas, desafíos y metas, mismos que buscan alcanzar que los estudiantes se involucren más y tomen un papel activo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Marín (2015) menciona que en el campo educativo y particularmente en la asignatura de educación física:

La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos. (p. 1)

Como se ha manifestado anteriormente, la gamificación influye directamente en la motivación de los estudiantes, buscando incidir en mayor proporción en la motivación de tipo intrínseca. Además, favorece el desarrollo de habilidades como la cohesión, integración grupal, socialización, entre otros. La gamificación en educación física ha demostrado ser efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes, y constituye una alternativa didáctica interesante para implementar en el aula.

Hablar de Gamificación en el ámbito de la Educación Física es hablar del uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema, mejorar el desempeño, lograr un objetivo, activar el aprendizaje y evaluar a los participantes. (Morales, 2021, p. 1-2)

La gamificación en educación física es el uso de elementos de juego para promover el aprendizaje y la participación en las clases de educación física. Estos elementos pueden incluir mecánicas de juego, como puntos, niveles y recompensas, como ya se mencionó anteriormente, y pueden implementarse a través de diversas actividades, desafíos y competencias en el aula. El objetivo es motivar a los estudiantes a participar en el proceso de aprendizaje y promover su interés en el desarrollo y mantenimiento de hábitos saludables de ejercicio y actividad física.

La estrategia de gamificación también contribuye al desarrollo de habilidades de trabajo cooperativo, capacidad de liderazgo y resolución de problemas. El aplicar un sistema gamificado responsablemente es ideal para proporcionar a los estudiantes entornos motivadores y propicios para el aprendizaje, siempre teniendo en cuenta el objetivo primordial de la clase que es aprender.

#### ***4.1.5. Elementos de la gamificación***

Resulta esencial tener un vasto conocimiento de los elementos de la gamificación, para así poder entender su correcto uso y su funcionalidad. Como se ha venido manifestando, la gamificación guarda una estrecha relación con la dinámica de los videojuegos, por lo tanto, estas dos acepciones tendrán algunos elementos en común. De esta manera, según Borrás (2015), «los elementos en común con los videojuegos son: avatares, reputación, rankings, niveles, sistemas de realimentación, reglas, etc» (s.p).

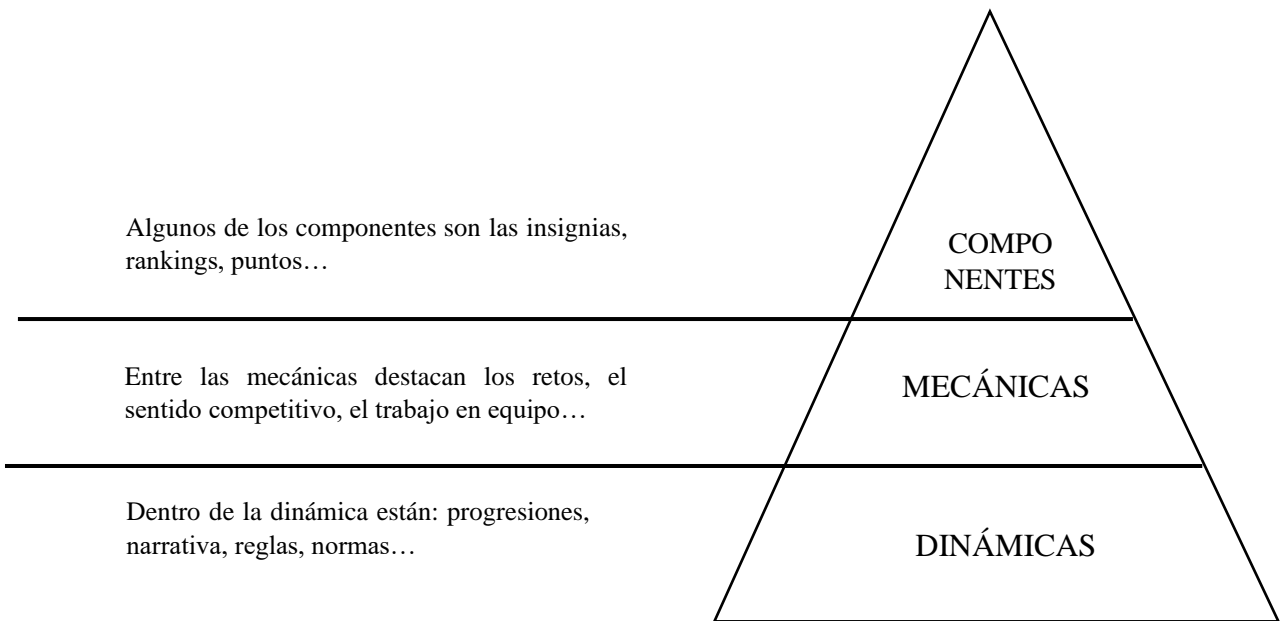
La aplicación de elementos y técnicas pertenecientes al diseño de los juegos en contextos no lúdicos es ideal para mejorar la experiencia de los estudiantes en el aprendizaje, lo que hace que la motivación de cada uno de ellos aumente, interesándose más en las actividades que se plantean y tomando un papel protagonista en su proceso de estudios. Algunos elementos de la gamificación incluyen:

- **Dinámicas:** Establecen los objetivos y las reglas del juego.
- **Mecánicas:** Son las acciones o movimientos que los estudiantes realizan para avanzar u superar cierto nivel en el juego. Algunas mecánicas comunes en la gamificación incluyen la recolección de puntos, la obtención de recompensas y logros, la superación de desafíos y la competencia con otros jugadores.
- **Componentes:** Son los elementos concretos que se utilizan para implementar las dinámicas y mecánicas dentro del juego. Algunos componentes comunes en la gamificación incluyen avatares, insignias, medallas, niveles de dificultad, rankings y tableros de líderes.

En la figura 2 se muestran los elementos de la gamificación, los cuales se utilizan para fomentar la motivación, la participación y el compromiso de los usuarios y para mejorar la experiencia de aprendizaje en el caso de la gamificación educativa.



**Figura 1.** Elementos de la gamificación



*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

#### **4.1.6. ¿Por qué se debería gamificar?**

En educación, el utilizar herramientas gamificativas puede ser visto como una forma idónea para dinamizar el proceso educativo de los estudiantes, sin importar el grado o nivel escolar al que pertenezcan. La gamificación goza de popularidad por sus resultados positivos en la educación, ya que, al combinarse educación y diversión, se genera un ambiente de entretenimiento y alegría, lo cual favorece a la apropiación de conocimientos por parte de los estudiantes.

Existen muchos motivos por los cuales el hecho de gamificar en el campo educativo resulta una importante estrategia de enseñanza. Tal como lo manifiesta Iquise & Rivera (2020), «la gamificación en educación hace más dinámica las clases, simplifica las actividades difíciles, crea una retroalimentación positiva a través de premios, promueve el triunfo y perseverancia y aumenta el compañerismo fomentando la comunicación entre pares» (s.p).

El empleo de la gamificación en la educación resulta factible también por las características que presenta la sociedad actual, es decir, en una sociedad influenciada por las Tics y los videojuegos, resulta muy llamativa la utilización de una estrategia de enseñanza que involucre elementos propios de estos. Otras razones por las que se podría considerar utilizar la gamificación son:

- Motivación: La motivación de los estudiantes aumenta al integrar elementos de los juegos como los desafíos y recompensas.
- Mejora de la participación y el compromiso: Los elementos de juego que se utilizan hacen que el alumnado vea más llamativo el proceso de enseñanza, lo que hace que se involucre y comprometa más en él.
- Formación lúdica: Al propiciar un ambiente lúdico, la gamificación se convierte en una forma idónea de enseñar nuevas habilidades, tanto educativas como sociales.

La gamificación también proporciona retroalimentación constante, lo que contribuye a que los estudiantes revisen y evalúen su progreso, identificando de esta manera las áreas en donde debe mejorar. En resumen, la gamificación puede ser necesaria para mejorar el rendimiento, la satisfacción y el bienestar de las personas en diferentes contextos.

«En el ámbito educativo, cuando el docente presenta en su sesión de aprendizaje actividades fundamentadas en la gamificación que serán asimiladas por el estudiante mediante la innovación del proceso enseñanza, genera un clima de competencia y motivación al logro». (Cangalaya., et al, 2022, p. 640)

Estas son algunas razones por las cuales se debería gamificar, adhiriéndolas a las ya expuestas anteriormente:

- Mejorar la retención de información: Cuando se convierte el aprendizaje en una actividad lúdica, los estudiantes dejan de verlo como algo aburrido o monótono, ya que siempre se propondrá una actividad nueva o llamativa, lo que ayuda a que se comprometan más con el tema y a la retención de conocimientos a largo plazo.
- Incrementar la interacción: Los juegos incrementan la interacción grupal entre los estudiantes, debido a que en juegos grupales se necesita de la colaboración de todos.
- Fomentar la competitividad sana: A los niños les llama mucho la atención la competitividad que se plantea en ciertos juegos o actividades, lo que crea una motivación adicional para que participen en las mismas.

Resulta necesario evaluar cuidadosamente el contexto y la población en la que se va a hacer uso de la gamificación como estrategia de enseñanza, ya que, como toda estrategia, esta no siempre es la mejor solución para todas las actividades o grupos escolares, pudiendo resultar contraproducente en algunos casos. Si embargo, la gamificación se presenta como una

estrategia de fácil aplicación, novedosa e interesante, de la cual los docentes pueden hacer uso para potenciar y dinamizar el proceso educativo.

#### ***4.1.7. Uso de las Tic como herramienta de gamificación***

Diversas son las herramientas Tic que pueden ser utilizadas en un proceso de gamificación en el aula, estas pueden ser: juegos y videos educativos, plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones móviles y de escritorio, realidad virtual, entre otras. El uso de las herramientas Tic fomenta el pensamiento crítico, desarrolla la capacidad de resolución de problemas y fomenta la comunicación en el aula.

La tecnología forma parte de todos los ámbitos de nuestra vida, por ello se debe propiciar la formación del alumnado universitario-futuros docentes de Educación Primaria- como expertos en todo el proceso de utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). (Carrión, 2018, p. 1)

Es importante destacar que la implementación efectiva de la gamificación en el aula requiere una planificación cuidadosa, que incluya el establecimiento de objetivos claros, la selección de la herramienta TIC adecuada para la tarea, la elaboración de reglas del juego y la evaluación del rendimiento de los estudiantes. Además, el profesorado debe estar capacitado para seleccionar la herramienta adecuada y para aplicar dinámicas de enseñanza que fomenten la gamificación de forma efectiva. Existen varias herramientas de gamificación que pueden ser útiles en diferentes ámbitos y para diversos fines. Algunas de ellas son:

- Kahoot: permite crear cuestionarios educativos.
- Classcraft: juego de rol para motivar a los estudiantes.
- Minecraft Education Edition: es una versión educativa del juego original, el cual se utiliza para crear actividades y proyectos educativos.
- Pear Deck: esta herramienta permite plantear preguntas y actividades a los estudiantes a través de presentaciones interactivas
- Quizlet: sitio web y aplicación móvil que permite crear tarjetas de estudio, además de juegos educativos.
- Edpuzzle: esta plataforma brinda la posibilidad de crear y compartir videos educativos, con cuestionamientos y actividades interactivas.

Cabe destacar que estas son solo algunas de las muchas opciones disponibles, y que cada una puede adaptarse mejor a diferentes necesidades y objetivos de gamificación. Es importante considerar el contexto específico en el que se utilizará la herramienta y evaluar sus ventajas y desventajas antes de elegir la más adecuada. También es importante recordar que la gamificación no es la solución mágica a todos los problemas en el ámbito educativo o laboral, sino una técnica que puede utilizarse de manera efectiva si se aplica de manera adecuada y considerando otros factores relevantes.

## **4.2. Estrategia de enseñanza**

### ***4.2.1. ¿Qué es una estrategia de enseñanza en la educación?***

Por estrategias de enseñanza en el campo educativo se entiende a todas aquellas técnicas, métodos y herramientas utilizadas por los docentes para lograr que los estudiantes obtengan o se apropien de conocimientos con mayor facilidad. El empleo de la gamificación es una herramienta útil que puede ser implementada como estrategia de enseñanza, al igual que las actividades interactivas, ejemplos prácticos, entre otros., todo esto en función del contenido educativo a desarrollarse y del enfoque pedagógico manejado por el docente.

Tal como lo señalan Anijovich & Mora (2021):

Definimos las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (p. 23)

El uso de estrategias de enseñanza contribuye de manera efectiva a potenciar el rendimiento académico de los estudiantes, mediante el desarrollo de actividades en donde se necesite poner de manifiesto su curiosidad y creatividad, favoreciendo de esta manera la retención a largo plazo. Todos los alumnos no tienen las mismas capacidades ni necesidades educativas, es por esto que es importante que los docentes analicen y seleccionen aquellas estrategias educativas que mejor se adapten a ellos.

En lo que corresponde a estrategias de enseñanza, la preparación del docente es un aspecto fundamental, ya que cumple un papel protagónico dentro del proceso educativo, y de su criterio para elegir y aplicar adecuadas estrategias de enseñanza dependen el nivel de calidad

del proceso de educación y de sus actos pedagógicos, así mismo, los aprendizajes que puedan alcanzar los estudiantes son propiciados directamente por las estrategias de enseñanza que emplee el docente.

Todo el conjunto de técnicas y métodos utilizados por los docentes para facilitar y mejorar el proceso educativo son denominadas estrategias de enseñanza. Estas estrategias pueden diferir en su forma, naturaleza, objetivo y tipo de aplicación. Si bien todas las estrategias de enseñanza persiguen el mismo objetivo común que es dotar de aprendizajes y conocimientos significativos a los estudiantes, es importante tener en cuenta que se debe analizar cuales son las estrategias más adecuadas para cierto grupo escolar, tomando en cuenta sus necesidades y características particulares.

#### ***4.2.2. Estrategias de enseñanza en Educación física***

Como se mencionó en el apartado anterior, las estrategias de enseñanza son un conjunto de técnicas y métodos que utilizan los docentes de todas las asignaturas con el fin de propiciar un ambiente de aprendizaje para los estudiantes. Ahora bien, particularmente en la asignatura de educación física, estas estrategias de enseñanza igualmente son las diversas técnicas y métodos que emplea el docente en búsqueda de mejorar los resultados en el proceso educativo.

En educación física y en otras asignaturas se puede hacer uso de las siguientes herramientas, obviamente enmarcándolas dentro del contexto correspondiente:

- Enseñanza basada en tareas: En esta estrategia el aprendizaje se consigue mediante la realización de diversas tareas específicas en donde se involucran distintas habilidades motoras. Se fomenta el trabajo en equipo y la capacidad de planificación a través del planteamiento de actividades o tareas para realizar.
- Enseñanza por modelamiento: Esta estrategia consiste en seguir las instrucciones y el ejemplo del docente o la persona a cargo, es decir, primeramente el docente realiza demostraciones de las diferentes habilidades motrices que se quieren enseñar, para que los estudiantes observen y las realicen de manera correcta.
- Enseñanza basada en el juego: En esta estrategia se utiliza la gamificación con el fin de hacer más atractivo y divertido el proceso de enseñanza. Los juegos sirven para divertir a los estudiantes mientras aprenden, y a la vez, para desarrollar habilidades motoras específicas y fomentar una competencia sana.

- Enseñanza basada en la resolución de problemas: Esta estrategia consiste en plantear diversos desafíos o metas buscando que los estudiantes encuentren soluciones creativas. Esta estrategia demanda que los estudiantes desarrollen su capacidad de análisis, para resolver diversos problemas que le permitan obtener conocimientos.
- Enseñanza basada en la retroalimentación: Como su nombre lo indica, esta estrategia radica en brindar retroalimentación constante a los estudiantes, para que puedan evaluar su propio progreso y mejorar su rendimiento. Para realizar una correcta retroalimentación se puede hacer uso de las Tic (vídeos) o también se puede hacer esta retroalimentación en tiempo real mediante comentarios del docente o de otros estudiantes.

Previo al uso o aplicación de determinada estrategia de enseñanza se debe realizar un análisis de las necesidades y fortalezas educativas del grupo escolar con el que se vaya a trabajar, esto con el fin de optar por las estrategias adecuadas que garanticen el éxito del proceso educativo a través de la consecución de resultados académicos positivos. Se puede aplicar las mismas estrategias de enseñanza a los estudiantes de básica primaria, media, superior, pero siempre tomando en cuenta las particularidades propias de cada grupo escolar.

Las estrategias para la enseñanza de la educación física en básica primaria implican una constante y profunda reflexión que tanto las Instituciones como los docentes deben tener en cuenta, para desarrollar de manera óptima las actividades de formación integral de los estudiantes. (Campo, Campo, & Coba, 2020, p. 2)

Los docentes de educación física cumplen un rol fundamental en el proceso de educación, ya que son los encargados de realizar un análisis correcto de las estrategias de enseñanza para poder mejorar el aprendizaje de los estudiantes y obtener el éxito académico deseado. Así mismo, este análisis permite identificar las mejores estrategias para cada contexto y para cada tipo de estudiante para lograr una experiencia educativa de calidad enriquecedora para ambas partes.

En general, las estrategias de enseñanza en educación física tienen como objetivo desarrollar habilidades y competencias motrices en el alumnado, mediante la realización de actividades divertidas e interesantes; habilidades y competencias que les servirán a lo largo de su vida, ya que capacidades como la coordinación, flexibilidad, entre otras, acompañan a una persona durante toda su existencia.

### **4.3. Bloque curricular de Prácticas Deportivas**

#### **4.3.1. Definición**

El bloque de prácticas deportivas del currículo ecuatoriano de educación física se refiere al conjunto de deportes que se realizan con el fin de educar al cuerpo mediante la realización de los mismos. Indirectamente, la práctica de estos deportes y actividades físicas contribuyen a mantener una buena condición física. En el bloque de prácticas deportivas se incluyen actividades individuales como correr, nadar, o actividades en equipo como el fútbol, el baloncesto o el voleibol.

Participar en los deportes que contiene el bloque de prácticas deportivas puede tener muchos beneficios para la salud física y mental, como mejorar la condición cardiovascular, reducir el riesgo de enfermedades crónicas, mejorar el estado de ánimo y reducir el estrés, es por esto que es importante que desde temprana edad se inculque a los niños a llevar una vida deportiva activa, tomando en cuenta que esto incide en la calidad de vida y en su bienestar general.

«Desde el punto de vista práctico y social, el deporte tiene efectos perceptibles y significativamente favorables en el ámbito de la educación, la economía, la cultura, la política y la dimensión pública». (Britapaz & Del Valle, 2015, p. 4)

El bloque de prácticas deportivas contiene deporte de carácter individual y grupal, estos pueden tener tanto fines competitivos, como recreativos y de salud. Estas actividades suelen requerir habilidades y destrezas específicas, y pueden incluir disciplinas individuales o de equipo, como el atletismo, el fútbol, el baloncesto, la natación y muchos otros deportes, éstos también pueden incluir ejercicios de fitness y actividades recreativas como el senderismo, el ciclismo, entre otras. En general, la práctica deportiva es beneficiosa para la salud física y mental, así como para el desarrollo de habilidades y valores como la perseverancia, el trabajo en equipo y el liderazgo.

Prácticas deportivas es el nombre del cuarto bloque del plan de estudios de educación física del sistema educativo ecuatoriano, mismo que trabaja aspectos como los fundamentos básicos de diversos deportes. De acuerdo al Ministerio de Educación (2020), las prácticas deportivas han tomado gran relevancia en el campo educativo, al punto de ser fuente de investigaciones dirigidas a determinar su importancia en el currículo educativo. La práctica

deportiva tiene una gran importancia en múltiples aspectos de la vida de las personas. A continuación se presentan algunas de las razones por las que la práctica deportiva es importante:

- Mejora la salud física: El deporte y la actividad física es fundamental para mantener un buen estado de salud física, previniendo enfermedades, mejorando la circulación sanguínea y fortaleciendo músculos y huesos.
- Contribuye a la salud mental: La práctica de deportes influye en la salud mental de las personas, ya que contribuye a reducir el estrés, la ansiedad y depresión. Promueve la relajación y el bienestar psicológico.
- Fomenta valores: Cuando las personas practican deportes, de alguna manera desarrollan valores como el trabajo en equipo, la disciplina, la perseverancia y el respeto por su equipo y por sus rivales.
- Fortalece la autoestima: La práctica deportiva contribuye a elevar el nivel de autoestima y autoconfianza de los estudiantes, mediante la superación de desafíos y el alcance de metas que provocan en ellos una sensación de satisfacción por los logros alcanzados.
- Promueve la socialización: La práctica de ciertos deportes crea un espacio propicio para conocer gente nueva y por lo tanto, desarrollar la capacidad de socialización. El inmiscuirse en equipos deportivos y competiciones puede ayudar a mejorar la comunicación y las capacidades sociales.

En resumen, la práctica deportiva es fundamental para alcanzar y mantener un estilo de vida saludable, tanto a nivel físico como mental, además de fomentar valores positivos como el respeto, tolerancia, cooperación, entre otros. Es importante hacer énfasis en la práctica deportiva desde edades tempranas, es decir, en las instituciones educativas se puede desarrollar la base de ciertos hábitos deportivos en los niños, los cuales les serán beneficiosos a lo largo de su vida, y al ser desarrollados en edades tempranas, mantenerlos a lo largo de su vida no les significará mayor esfuerzo.

#### ***4.3.2. Beneficios y contraindicaciones de las prácticas deportivas***

Los beneficios de las prácticas deportivas son numerosos. Primeramente, en el campo de la salud física, la práctica deportiva incide al prevenir enfermedades de tipo cardiovascular como la presión arterial alta o la obesidad; fortalece los huesos y músculos y contribuye a reducir el riesgo de sufrir algún tipo de cáncer. En segundo lugar, la práctica deportiva tiene



gran influencia en la salud mental al reducir los niveles de estrés, ansiedad y depresión, además de favorecer el bienestar psicológico de las personas.

Según Pérez et al., (2015), estos son algunos beneficios de la práctica deportiva:

- Recuperación de lesiones, accidentes...
- Recuperación de problemas cardiovasculares.
- Mayor mineralización de los huesos y disminución del riesgo de padecer osteoporosis en la vida adulta. (p. 3)

Además, el deporte tanto a nivel individual como colectivo inculca el desarrollo de valores como el trabajo cooperativo, la disciplina, perseverancia y respeto. En resumen, las prácticas deportivas son beneficiosas porque permiten mejorar la salud física y mental, desarrollar valores positivos, y fomentar la socialización y el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación. Estos beneficios inciden positivamente en la búsqueda de una buena calidad de vida.

Sin embargo, así como existen beneficios existen contraindicaciones respecto a la práctica de actividades deportivas, pero se debe tener en cuenta que «la contraindicación para la práctica deportiva debe realizarla el médico que tenga los conocimientos, la experiencia y la responsabilidad adecuados». (López, 2018, p. 9)

En base a lo expuesto anteriormente, es evidente que las prácticas deportivas tienen que estar supervisadas por un profesional o una persona capacitada ampliamente en el tema, en este caso, es el docente de educación física el encargado de monitorear la correcta realización e intensidad del mismo. A continuación se describen algunas otras contraindicaciones que se deben tomar en cuenta al momento de realizar prácticas deportivas:

- «Falta de seguridad en aspectos relacionados con el medio (equipamiento, clima).
- Relacionados con los objetos: caídas, accidentes...
- Relacionados con el medio natural (p.ej. actividades de aventura)». (Pérez et al., 2015, p. 3)

Dependiendo de las características del deporte y de las condiciones físicas de la persona que lo practica, el deporte suele tener algunas contraindicaciones o riesgos asociados a él. Algunos ejemplos de contraindicaciones son los siguientes:

- Lesiones: Indistintamente del deporte que se practique, cualquiera de estos no está libre de riesgos si no son realizados adecuadamente. Las lesiones más comunes son torceduras, esguinces, fracturas o lesiones más graves que pueden llegar a requerir hospitalización.
- Condiciones médicas preexistentes: Previo a inmiscuirse en alguna actividad deportiva se debe realizar un chequeo médico para verificar si una persona padece una condición médica como diabetes, problemas cardíacos o pulmonares.
- Embarazo: Aunque el deporte y las actividades físicas son beneficiosas en la etapa de embarazo, algunos de ellos no son recomendables en estas instancias, por sus características y nivel de riesgo para la madre o el feto.

Es importante que las personas que quieran iniciarse en cierto deporte o actividad deportiva lo hagan de manera gradual y previa consulta a un profesional capacitado en el área, esto con el fin de evitar posibles lesiones o complicaciones que afecten la integridad física de las personas. En general, la práctica deportiva es beneficiosa para mantener un estilo de vida saludable, teniendo en cuenta que el control médico debe ser constante y paulatino para verificar que la práctica deportiva no este arrojando resultados negativos.

#### ***4.3.3. Influencia de las prácticas deportivas en la salud***

El deporte influye directamente en la salud tanto física como mental, y de su correcta planificación depende si son impactos negativos o positivos. Uno de los beneficios más importantes de la práctica deportiva es la mejora de la forma física, así como de la capacidad de resistencia, la prevención de enfermedades crónicas y la regulación de la presión arterial. Además, estudios han demostrado que el deporte incide en la salud mental, reduciendo aspectos como la ansiedad, depresión y estrés, y mejorando el estado de ánimo y la autoestima.

La contribución de la educación física es esencial para la formación global de la personalidad del niño y del joven; los efectos de la enseñanza en las escuelas primarias y secundarias son cruciales tanto en la educación como en la promoción de la salud y en la implementación de medidas preventivas, especialmente después de la evidencia de muchos estudios que reportan una reducción en los niveles de actividad física habitual y un aumento en el sobrepeso y la obesidad en estas etapas del desarrollo. (Hernández, 2018, p. 1-2)

De esta manera, para mantener un estilo de vida sano es recomendable agregar la práctica de deportes en la rutina diaria de las personas. Hay que tener en cuenta las características y límites personales de los participantes para prevenir lesiones y adaptar actividades a sus necesidades y condiciones individuales. Es importante promover el deporte y las actividades físicas en edades escolares, para así dejar sentada una base de cultura deportiva que les sirva a los infantes en el transcurso de su vida.

Tal como lo manifiesta Barbosa & Urrea (2018), «la práctica físico-deportiva tiene un efecto positivo sobre la salud física y mental debido a que produce liberación de endorfinas, lo que conlleva a una reducción de la ansiedad, la depresión y el estrés» (p. 144).

Existe una marcada relación entre deporte y salud. El deporte contribuye a prevenir enfermedades cardiovasculares y metabólicas, además de fortalecer los huesos, controlar el peso y ayudar a mantener una buena salud mental. Dentro de las instituciones educativas como fuera de ellas, el deporte facilita a las personas establecer lazos de amistad y de confraternidad entre personas del mismo medio, o a su vez de distintos sectores.

En general, la práctica de algún deporte es una forma efectiva, accesible y eficaz de mejorar la salud y el bienestar personal tanto a nivel físico como mental. Las personas inmiscuidas en el campo deportivo tienden a ser más responsables, respetuosas y mayormente sociables, lo que lo convierte en una persona socialmente valorada.

#### **4.4. Currículo de Educación**

##### ***4.4.1. Definición de Currículo de Educación***

El currículo educativo puede ser considerado como el esqueleto de toda asignatura que se dicta en las instituciones educativas, es por esto que es fundamental su correcta redacción para no divagar ni desviarse en la consecución de los objetivos fijados. Este documento cuenta con varios elementos que son comunes en los currículos de diferentes materias, lo que varía es el contenido que se encuentra plasmado en ellos.

«El currículo se refiere básicamente a los objetivos prefijados, los cuales son los elementos constitutivos y suficientes del programa, de tal manera que todo el proceso educativo es sólo un medio para conseguirlos» (Osorio, 2017, p. 5). La elaboración de los currículos educativos está a cargo de los ministerios de educación y otros organismos encargados de

proveer los servicios educativos. El currículo está sujeto a cambios y actualizaciones constantes, debido a las nuevas necesidades y demandas del personal estudiantil.

Otra acepción del currículo de educación es que este es un documento en donde se redacta los objetivos de aprendizaje correspondientes a cada subnivel educativo, muestra también los contenidos a impartir y la forma recomendada de evaluación. Dentro del currículo de educación también se pueden encontrar otros elementos como los indicadores de logro y las habilidades que se espera que obtenga cierto grupo escolar, tomando en cuenta el nivel y subnivel educativo al que pertenece.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2020), «el currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros». (p. 4)

El currículo expresa también los fundamentos teóricos correspondientes al área o disciplina educativa a la que pertenecen. En el se desglosan todos los bloques curriculares y las actividades que deben ser desarrolladas para dar cumplimiento a los objetivos planteados dentro de los mismos. El currículo sirve de guía para los docentes y es utilizado a lo largo de todo el sistema educativo, además, es revisado y actualizado constantemente para garantizar que sigue siendo funcional y vigente.

Es acertado mencionar que un currículo de educación detalla la información correspondiente a los objetivos de aprendizaje, temarios, actividades y evaluaciones asociadas a un programa educativo. Su funcionalidad radica en que sirve como guía del proceso de aprendizaje, desde la educación básica hasta la educación superior y posterior formación profesional. Así mismo, su contenido está sujeto a variaciones, dependiendo del nivel educativo, la asignatura y los objetivos de aprendizaje planificados.

#### ***4.4.2. Currículo de Educación Física***

La Educación Física es una asignatura escolar que contiene un grupo de tareas físicas relacionadas con la corporalidad de los estudiantes, las cuales se plantean con el objetivo de alcanzar un desarrollo integral en los mismos. En el currículo de educación física constan varios bloques curriculares que guían el proceso educativo y que deben ser secuenciados correctamente para que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades requeridos según su nivel educativo.

El currículo de educación física es un documento en donde se evidencian los objetivos, competencias, metodologías y contenidos que se utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación física. Este plan de estudios puede variar de acuerdo al nivel educativo de los estudiantes, es decir, los contenidos que se trabajan son diferentes en educación básica elemental, media, superior y bachillerato general unificado. No obstante, los contenidos y habilidades que se trabajan deben ser secuenciados para brindar una formación profesional íntegra a los estudiantes.

Un currículo de Educación Física comprometido con la transformación social prestigiará desde su planificación, comportamientos democráticos para la decisión de los contenidos y actividades de enseñanza. Valorizará experiencias de reflexión crítica de las prácticas sociales de la cultura corporal del universo vivencial de los alumnos para, enseguida, profundizarlas y ampliarlas mediante el diálogo con otras voces y otras manifestaciones corporales. (García Neira, 2010, p. 6)

Es así que, desde un enfoque cultural, la Educación Física busca formar estudiantes para que sean los cabezillas o Pioneros de la transformación social que se requiere en la sociedad actual, haciéndola más justa y democrática, porque a más de brindar conocimientos relacionados al deporte y todo lo que concierne a las actividades físicas, la educación física es una materia que desarrolla en los estudiantes la capacidad de reflexionar y actuar ante diversas problemáticas que presenta la sociedad. Además, es importante que el currículo sea sometido a revisión y actualización periódica, garantizando así su adaptación a los avances tecnológicos y a las crecientes necesidades y desafíos que surgen en el ámbito educativo.

El Currículo Nacional de Educación Física es constructivista y no solo desarrolla la parte motriz del estudiante, sino también lo social, emocional y cognitivo; esto es porque el ser humano tiene una concepción integral, porque se relaciona socialmente (padres, hermanos, compañeros, amigos, etc.); percibe y expresa sus pensamientos y sentimientos oral, escrito y corporalmente; y, realiza procesos metacognitivos en todas las acciones de su vida. (Posso, 2018, p. 6)

El currículo de educación física contiene actividades y deportes que promueven el desarrollo motor y físico de los estudiantes, lo que les otorga una capacidad atlética diferente de las personas que no realizan actividad física ni practican ningún deporte. También, las actividades planteadas en el currículo tienen la característica de fomentar valores y hábitos

saludables, así como el aprendizaje de reglas de juego de ciertos deportes y de competencias deportivas.

El currículo es el plan de estudios que revela la estructura del sistema educativo de cierto país, en este caso, de Ecuador, es por eso que es importante que el currículo de educación física se encuentre correctamente estructurado y organizado, ya que este documento sirve como guía para que los docentes avancen de manera ordenada y coherente en su proceso de enseñanza-aprendizaje. El currículo de educación física contiene también actividades relacionadas a la salud, quedando de esta manera resaltada una vez más la relación existente entre el deporte y salud.

#### **4.5. Generalidades de la “Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado”**

##### **4.5.1. Misión**

La Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”, es una institución educativa fiscal, que promueve el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo para la formación de ciudadanos informados, con espíritu reflexivo y conciencia crítica; a través de su participación activa en el desarrollo de habilidades de convivencia social sana, que se complementa con la construcción del conocimiento, orientado al desarrollo de un pensamiento global, lógico, crítico y creativo.

Estas destrezas evaluadas con métodos de evaluación rigurosos, los logros de desempeño que propone el perfil de salida de la Educación General Básica y el Bachillerato Nacional y el Bachillerato Internacional consolidando una participación más activa en la transformación de la sociedad. (Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, s.f)

##### **4.5.2. Visión**

La Unidad Educativa “Pío Jaramillo Alvarado”, en el año 2019 se convierte en un importante referente educativo por la calidad de su gestión, la pertinencia de sus procesos, y el compromiso de todos sus actores para hacer de ella una institución líder en el contexto académico nacional con reconocimiento internacional. (Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, s.f)

##### **4.5.3. EGB**

La Educación General Básica o EGB, en el Ecuador es el segundo nivel educativo, abarca desde primer hasta décimo grado. En este nivel, los estudiantes adquieren un conjunto

de capacidades y responsabilidades a partir de tres valores fundamentales que forman parte del perfil del bachiller ecuatoriano: la justicia, la innovación y la solidaridad.

Los estudiantes que terminan este nivel serán capaces de continuar los estudios de Bachillerato y participar en la vida política y social, conscientes de su rol histórico como ciudadanos ecuatorianos.

## 5. Metodología

La presente investigación ha sido realizada tomando como objeto investigativo al séptimo grado, paralelo “B”, de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, el mismo que ha sido seleccionado en función de la acogida que tuvo la propuesta al socializarla con los mismos.

Una vez determinada la muestra, con la finalidad de conocer aspectos relevantes de su proceso de aprendizaje se aplicó una encuesta como instrumento de investigación para diseñar una propuesta de intervención en base a los resultados obtenidos de la misma. Además, previo a la estructuración de la propuesta didáctica de intervención se llenó una ficha de observación tomando como referencia la observación de una clase del docente encargado del paralelo objeto de estudio, a quien se entrevistó posteriormente con preguntas referentes a su formación profesional y a su nivel de conocimiento sobre la gamificación como estrategia de enseñanza, el cual es el tema central de investigación.

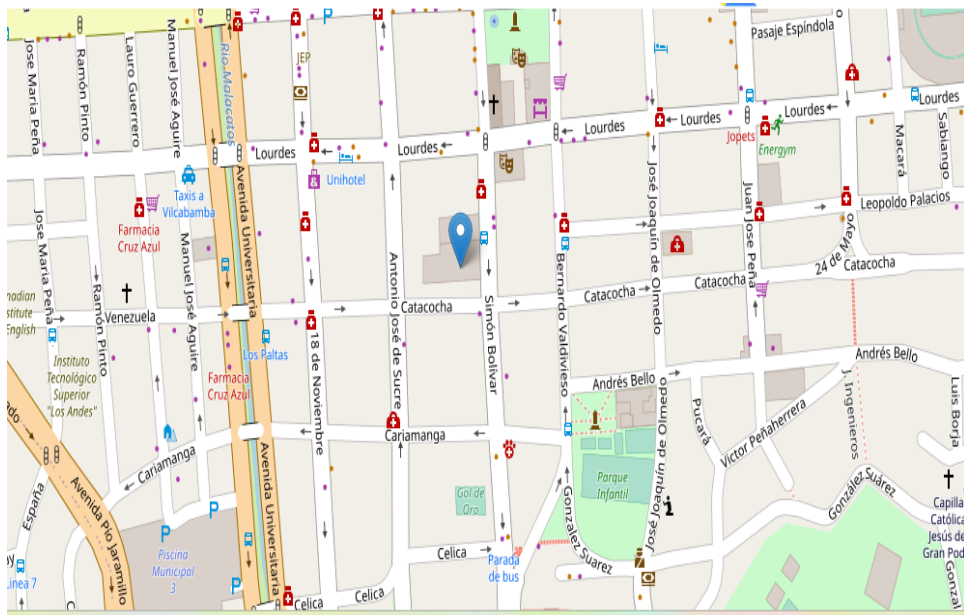
Con la información obtenida post aplicación de instrumentos diagnósticos, se procedió al diseño de la propuesta didáctica de intervención, la cual se denominó **Propuesta pedagógica de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado**, en la misma se planteó actividades para trabajar el desarrollo de diversos fundamentos de varios deportes que integran el bloque de prácticas deportivas, estas actividades tenían una puntuación para el equipo ganador, la cual se iba registrando en un cartel en donde constaba toda la clase, la cual se dividió en cuatro grupos o equipos.

### 5.1. Área de estudio

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, ubicada en las calles Simón Bolívar entre Lourdes y Catacocha, parroquia San Sebastián, institución de tipo fiscal que brinda el servicio de educación general básica y bachillerato, en jornadas matutina y vespertina. El tiempo de investigación fue de ocho semanas las cuales se contemplan desde la socialización del proyecto con los administrativos de la institución, docente tutor y docente de educación física de séptimo año EGB paralelo B hasta la aplicación de instrumentos para la recolección de datos finales.



**Figura 2.** Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, institución en la cual se realizó la investigación



**Fuente:** Ubica Ecuador (s.f). Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado. [imagen] <https://www.ubica.ec/info/UNIDAD-EDUCATIVA-PÍO-JARAMILLO-ALVARADO>

En la investigación se hizo uso de diferentes materiales como son: chalecos, balones de voleibol, baloncesto y fútbol sala, cintas de tela, conos, aros, y canchas deportivas como espacio para la aplicación de la propuesta pedagógica. Respecto a dispositivos tecnológicos se utilizó el teléfono celular, computador y proyector portátil.

## 5.2. Procedimiento

### 5.2.1. Enfoque de investigación

El enfoque de investigación se refiere a la naturaleza del estudio, en donde se abarca el proceso investigativo en todas sus partes. De esta manera, el enfoque utilizado en el presente trabajo investigativo fue el enfoque mixto, el cual permitió y facilitó, en primera instancia, la recolección y análisis de datos obtenidos a través de los instrumentos de recolección de información, para su posterior tabulación.

### 5.2.2. Tipo de estudio de investigación

El tipo de estudio de una investigación hace referencia al nivel de profundidad en el conocimiento científico al que quiere llegar el investigador. De esta manera, este estudio tuvo un alcance descriptivo y correlacional; este último tipo de estudio permitió vislumbrar como se

relacionaban o vinculaban diversos fenómenos entre sí, o si por el contrario no existía dicha relación, además de ofrecer una mejor visión o medición de cómo se relacionaban las variables.

Por otro lado, esta investigación tomó un carácter descriptivo en el punto de que este tipo de investigación permitió analizar las características de la población u objeto de estudio, sin necesidad de entrar a conocer las relaciones entre ellos.

### **5.2.3. *Diseño de investigación***

El diseño utilizado en el presente trabajo de investigación fue el cuasiexperimental, ya que los sujetos de estudio ya se encontraban previamente establecidos, es decir, el investigador no conformó el objeto de estudio para la investigación, sino que este ya estaba estructurado con anterioridad.

### **5.2.4. *Métodos***

Dentro de la metodología también se describen los distintos métodos que fueron utilizados y sirvieron de fundamento de la investigación, los mismos que se detallan a continuación:

Primeramente, se utilizó el **método inductivo** para recabar información relacionada a la forma en cómo se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución objeto de investigación. Además, este método permitió realizar una serie de observaciones relacionadas al problema investigativo con el fin de elaborar la propuesta pedagógica de intervención.

Seguidamente, el **método deductivo** facilitó la extracción de una serie de conclusiones lógicas a partir de un conjunto de premisas, por lo cual, la utilización del método en cuestión resultó relevante para la investigación, debido a que permitió establecer conclusiones a partir de generalizaciones.

El uso del método **analítico-sintético** fue importante en la acción de descomponer y analizar posteriormente las problemáticas y particularidades que surgieron producto de la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación. Además, la utilidad de este método hizo que sirva como una herramienta importante en el diseño de la propuesta pedagógica de intervención.

Finalmente, el **método estadístico** resultó fundamental en instancias de análisis y tabulación de los datos cualitativos y cuantitativos que se recogieron y, de esta manera, realizar su tabulación y presentación en las gráficas respectivas.

### **5.2.5. Línea de investigación**

El presente trabajo de titulación se encuentra inmerso dentro de la segunda línea de investigación de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, la cual versa sobre los procesos pedagógicos y didácticos de la actividad física, en donde se hace referencia a la importancia de la innovación en los procesos pedagógicos de enseñanza, y esto es precisamente lo que se ha buscado con el desarrollo de este trabajo de investigación: innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje para así buscar unos resultados más favorables para los estudiantes.

### **5.2.6. Técnicas para la recolección de información**

Con el fin de recolectar la información necesaria para el correcto desarrollo del presente trabajo de investigación, se utilizaron las siguientes técnicas:

En primera instancia se realizó una **encuesta** a todos los estudiantes del paralelo objeto de estudio, el cual fue séptimo grado “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, esto con el fin de recabar información referente a la manera en cómo se desarrolla su proceso de enseñanza-aprendizaje, constatando además si se utilizan diversas estrategias de enseñanza para dinamizar las clases, y también conocer si se utilizan elementos de gamificación, que es el tema central de la presente investigación.

Seguidamente y haciendo uso de la técnica de **observación**, se utilizó una rúbrica de observación en donde se hizo contar aspectos relevantes e importantes dentro del proceso educativo de los estudiantes, además, también se incluyó algunos indicadores referentes a características y propósitos de la gamificación, con la finalidad de constatar si el docente ya aplicaba esta estrategia o si por el contrario la desconoce o no la aplica.

Finalmente, el docente encargado de dictar clases de educación física al paralelo objeto de estudio respondió a una **entrevista**, la cual se dividió en tres secciones: antecedentes, educación física y gamificación. En esta entrevista se buscó no solo conocer el grado de conocimiento y aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza, sino que también se interrogó sobre la formación académica y profesional del docente, esto con el fin de verificar la preparación y la afinidad que tiene el docente con la aplicación de nuevas estrategias de enseñanza, en este caso, de la gamificación.

### **5.2.7. Instrumentos utilizados para la recolección de información**

Para recolectar información necesaria para el correcto avance de la investigación, se aplicó primeramente un **cuestionario** de preguntas a todos los niños del paralelo objeto de estudio, en donde se interrogaba acerca del nivel de motivación de los estudiantes, del uso de las Tics, del uso de elementos de la gamificación, entre otros. Estos datos generados sirvieron como base para el posterior diseño de la propuesta pedagógica de intervención.

Otro de los instrumentos utilizados fue la **rúbrica** de observación, en donde se ubicaron parámetros a evaluar directamente relacionados con el tema de investigación. Para el uso de este instrumento de investigación se planteó una escala de valoración que va desde el cinco hasta uno, siendo cinco el máximo puntaje que se podía alcanzar.

Para concluir con este apartado, el último instrumento que se utilizó para recabar información fue la **guía de entrevista**, documento en donde se escribieron las preguntas o interrogantes que se realizaron al docente, esto con el fin de tener un apoyo al momento de realizar la entrevista y no divagar o desviarse del tema central al momento de llevarla a cabo.

#### **5.2.8. Población y muestra**

El escenario de la presente investigación fue la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023, de donde se tomó como muestra el 100% del paralelo B del séptimo grado de educación general básica, a cuyos estudiantes se aplicó diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información.

#### **5.2.9. Criterios de inclusión**

- Apertura y aceptación por parte de los administrativos de la institución para realizar la presente investigación dentro de su centro educativo.
- Predisposición por parte de los estudiantes para realizar con optimismo y empeño las distintas acciones que involucra este trabajo investigativo.
- Consentimiento por parte de los padres de los niños del grado antes mencionado para realizar las diferentes actividades previamente establecidas como parte del desarrollo de la investigación, en caso de desarrollarse actividades fuera del horario de clase.

#### **5.2.10. Criterios de exclusión**

- Estudiantes que por voluntad propia no deseen participar de la propuesta de intervención.
- Estudiantes que por condiciones de salud se abstengan de realizar las actividades propuestas.

De esta manera, en la Tabla 1 se muestra la población y muestra de esta investigación de manera detallada para favorecer su comprensión.

**Tabla 1.** *Población y muestra del proyecto de investigación*

<b>Estudiantes del séptimo grado de educación general básica, paralelo “B”, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado</b>	<b>Número de participantes</b>
Niños	25
Niñas	10
Total	35
<b>Docente de educación física del séptimo grado de educación general básica, paralelo “B”, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado</b>	1

*Nota.* Datos obtenidos por medio del docente de educación física del séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny. (2023).

### **5.3. Procesamiento de los datos obtenidos**

El proceso de investigación se desarrolló de la siguiente manera:

Para obtener unos datos iniciales que servirían como punto de partida para la posterior elaboración de una propuesta de intervención basada en la gamificación como estrategia de enseñanza, se aplicaron tres instrumentos diagnósticos, los mismos que fueron: encuestas, rúbrica de observación y entrevista, esto con el objetivo de detectar posibles deficiencias en el proceso educativo y buscar solucionarlas con la aplicación de una propuesta de intervención con herramientas gamificativas.

Una vez obtenidos los datos iniciales y después de su análisis estadístico correspondiente, se procedió a diseñar una propuesta pedagógica de intervención que consistió en diseñar varios planes de clase en donde se busca el desarrollo y mejoramiento de los fundamentos básicos de algunos deportes que se encuentran inmersos dentro del bloque de prácticas deportivas, todo esto con la utilización de elementos de la gamificación como puntaje, recompensas, bonus, entre otros.

Por último, luego de haber ejecutado totalmente el plan de intervención basado en la gamificación como estrategia de enseñanza, se dio paso a la aplicación de la rúbrica de

observación como instrumento evaluativo (post test), con el objetivo de verificar el impacto del uso de las herramientas gamificativas en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Luego de esto se procedió a elaborar una comparación entre los resultados obtenidos pre y post aplicación de la propuesta pedagógica.

#### 5.4. Proceso para el desarrollo de propuesta pedagógica de intervención

**Objetivo específico 2:** Diseñar una propuesta de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023.

**Objetivo específico 3:** Aplicar la propuesta de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023.

En la presente investigación relacionada a la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque de prácticas deportivas correspondiente a la asignatura de Educación Física, se elaboró y desarrolló la propuesta pedagógica de intervención tomando de la siguiente manera:

**Tabla 2.** *Diseño y desarrollo de la propuesta de intervención*

<b>TALLER I: Socialización</b>	
<b>Tema:</b>	Presentación del proyecto.
<b>Objetivo:</b>	Socialización del proyecto con los administrativos de la institución, docente tutor y docente de educación física de séptimo año EGB paralelo B
<b>TALLER II: Recopilación de datos</b>	
<b>Tema:</b>	Recopilación de información.
<b>Objetivo:</b>	Mediante la aplicación de encuestas, entrevista y ficha de observación se buscará obtener dicha información.
<b>TALLER III: Diseño de propuesta</b>	
<b>Tema:</b>	Elaboración de la propuesta pedagógica de intervención.
<b>Objetivo:</b>	Plantear una propuesta pedagógica de intervención basada en la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque de prácticas deportivas.

<b>TALLER IV: Diseño de propuesta</b>	
<b>Tema:</b>	Elaboración de la propuesta pedagógica de intervención.
<b>Objetivo:</b>	Plantear una propuesta pedagógica de intervención basada en la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque de prácticas deportivas.
<b>TALLER V: Fase de aplicación</b>	
<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Enseñar fundamentos del futbol sala (pase y conducción del balón) con la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.
<b>TALLER VI: Fase de aplicación</b>	
<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Enseñar fundamentos del futbol sala (control y tiro a portería) con la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.
<b>TALLER VII: Fase de aplicación</b>	
<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Enseñar fundamentos del baloncesto (lanzamiento) con la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.
<b>TALLER VIII: Fase de aplicación</b>	
<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Enseñar fundamentos del baloncesto (el bote) con la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.
<b>TALLER IX: Fase de aplicación</b>	

<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Enseñar fundamentos del voleibol (golpe de antebrazos) con la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.

---

**TALLER X: Fase de aplicación**

---

<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Enseñar fundamentos del voleibol (saque) con la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.

---

**TALLER XI: Fase de aplicación**

---

<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la capacidad de velocidad (atletismo) usando la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.

---

**TALLER XII: Fase de aplicación**

---

<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Practicar los saltos en el atletismo usando la gamificación como estrategia de enseñanza.
<b>Estrategia:</b>	Actividades en base a fundamentos deportivos con una puntuación a los equipos ganadores.

---

**TALLER XIII: Fase de aplicación**

---

<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Presentar información teórica respecto a los fundamentos de varios deportes.
<b>Estrategia:</b>	Presentación a través de la herramienta Canva.

---

**TALLER XIV: Fase de aplicación**

---



<b>Tema:</b>	Implementar la propuesta pedagógica de intervención que ha sido elaborada.
<b>Objetivo:</b>	Evaluar los conocimientos teóricos respecto a fundamentos de varios deportes.
<b>Estrategia:</b>	Aplicar un cuestionario de preguntas utilizando la herramienta Kahoot.

---

**TALLER XV: Fase de evaluación**

---

<b>Tema:</b>	Aplicación una rúbrica de observación de las clases de educación física.
<b>Objetivo:</b>	Evidenciar que influencia ha tenido la implementación de la propuesta pedagógica de intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje del paralelo objeto de estudio.
<b>Estrategia:</b>	Rúbrica de observación.

---

**TALLER XVI: Fase de evaluación**

---

<b>Tema:</b>	Aplicación una rúbrica de observación de las clases de educación física.
<b>Objetivo:</b>	Evidenciar que influencia ha tenido la implementación de la propuesta pedagógica de intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje del paralelo objeto de estudio.
<b>Estrategia:</b>	Rúbrica de observación.

---

*Autor: Ludeña, G. (2023)*

## 6. Resultados

### 6.1. Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

A continuación, en la Tabla 3 se muestra de manera detallada la edad y género de la población estudiada.

**Tabla 3.** Población con la que se trabajó en la investigación

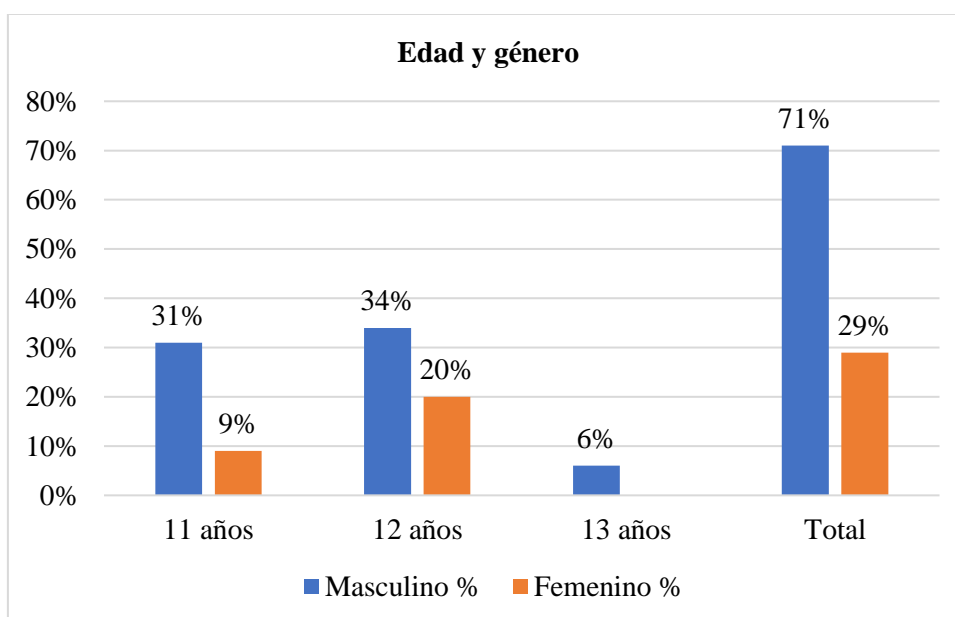
Edad	Género				Total	
	Masculino		Femenino		f	%
	f	%	f	%		
11 años	11	31 %	3	9 %	14	40 %
12 años	12	34 %	7	20 %	19	54 %
13 años	2	6 %			2	6 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>71 %</b>	<b>10</b>	<b>29 %</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Datos de identificación obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

De la misma manera, en la Figura 3 se muestra la edad y género de la población estudiada representada en porcentajes.

**Figura 3.** Edad y género de la población investigada correspondiente al séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado



**Fuente:** Datos de identificación obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

Tomando como referencia los datos expuestos en la figura 3 en donde se presenta información relacionada al género y edad del paralelo objeto de estudio, se evidencia que el 71% de la población investigada pertenece al género masculino, mientras que el 29% restante corresponde al género femenino, evidenciando así una mayor presencia del género masculino en el presente proyecto de investigación.

Así mismo y en base a los datos obtenidos, el 40% de la población objeto de estudio se encuentra en la edad de 11 años, el 54% en la edad de 12 años y el 6% en la edad de 13 años. En resumen, en cuanto al género, el masculino es el que prevalece dentro de la población estudiada, y en cuanto a la edad, 12 años es el porcentaje en el que se encuentra la mayor parte de la población.

A toda esta población investigada se aplicó una encuesta con el objetivo de recopilar información que contribuya al correcto desarrollo del presente estudio, por lo tanto, en la Tabla 4 se reflejan los resultados de la primera pregunta.

**Tabla 4.** Resultados de la pregunta 1 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

<b>Pregunta 1: ¿Cuál es tu nivel de motivación en las clases de educación física?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Muy motivado	9	26%
Motivado	16	46%
Medianamente motivado	10	29%
Desmotivado		
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

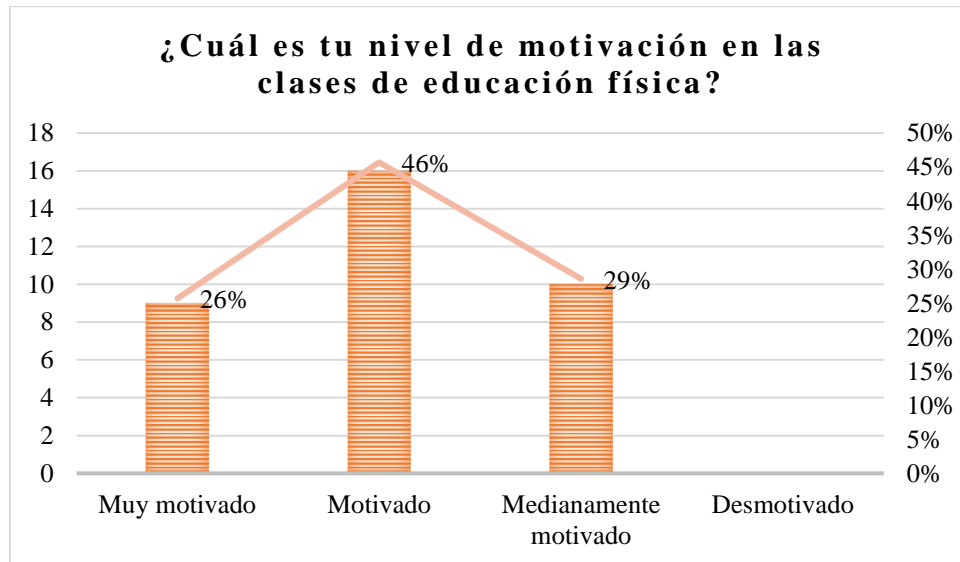
**Nota.** Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

En la tabla 4 presentada anteriormente se muestran los resultados referentes al nivel de motivación de los estudiantes al momento de recibir clases de educación física, encontrándose en mayor porcentaje el 46% que corresponde a que el paralelo se encuentra motivado. Así mismo, en la Figura 4 se representan en porcentajes todos los datos obtenidos correspondientes

a esta pregunta. Respecto a esta misma pregunta, en la Figura 4 se muestran los resultados con porcentajes.

**Figura 4.** Nivel de motivación de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física



**Fuente:** Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### Análisis e interpretación

Con relación a esta primera pregunta de la encuesta aplicada, se evidencia que el 26% del paralelo estudiado se encuentra muy motivado, valor que indica que se debería aplicar nuevas estrategias para que este porcentaje aumente, el 46% se muestra motivado, es decir, aunque este dato represente a casi la mitad del paralelo aún es un poco bajo considerando el nivel de motivación y participación que se espera de los estudiantes; y el 29% restante se encuentra medianamente motivado.

Considerando los datos estadísticos mencionados anteriormente, es evidente la necesidad de que el docente aplique o utilice nuevas estrategias de enseñanza para lograr que sus estudiantes eleven su nivel de motivación, buscando así aumentar la participación y el interés del alumnado dentro de las clases de educación física. En este sentido, Benavides (2018) manifiesta:

Estar motivados nos incita a realizar una acción porque tenemos la necesidad de alcanzar una meta, la motivación lleva a un sujeto a comprometerse y a persistir frente a las dificultades que van a ir apareciendo a lo largo del camino con el propósito de llegar a cumplir con sus objetivos. (p. 7)

De acuerdo con lo expresado por el autor citado precedentemente, la motivación es lo que lleva a las personas, en este caso a los estudiantes a cumplir sus metas o actividades propuestas por el docente, es decir, un estudiante motivado se centrará más y pondrá mayor empeño en realizar las actividades que se le proponen, no así el alumnado que posee poca o nula motivación, ya que a este le dará igual el cumplir o no con los objetivos propuestos, dificultando de esta manera alcanzar los aprendizajes establecidos para cierto nivel de escolaridad.

La motivación es un aspecto fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, ya que la presencia de esta decidirá o no si el alumnado presta atención y pone empeño al momento de realizar una determinada actividad dentro de las clases de educación física. Existen diferentes estrategias y herramientas que los profesores pueden utilizar para motivar a sus estudiantes, como ofrecer una variedad de actividades y tareas, hacer que la actividad sea divertida y desafiante, y reconocer y recompensar los logros y esfuerzos de los estudiantes. En resumen, la motivación en educación física es esencial para asegurar que los estudiantes participen activamente en las clases y logren los objetivos de aprendizaje.

Dando continuidad al análisis de los resultados de este instrumento de investigación (encuesta), en la Tabla 5 se muestran los resultados correspondientes a la pregunta 2.

**Tabla 5.** Resultados de la pregunta 2 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

<b>Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia el docente aplica juegos dentro de las clases de educación física?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Siempre	9	26%
Casi siempre	13	37%
Regularmente	10	29%
Nunca	3	9%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

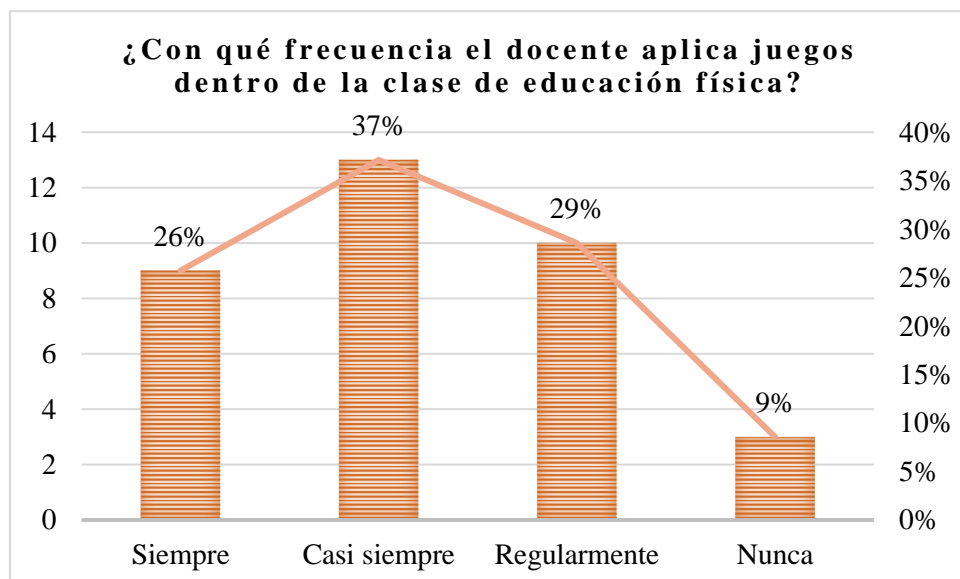
*Nota.* Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

En la Tabla 5 se muestra de manera detallada los resultados de la pregunta 2 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio, en ella se detallan aspectos como la frecuencia y el porcentaje que se ha obtenido en cada ítem de las respuestas en relación con la regularidad en la que el docente de educación Física utiliza juegos dentro de sus clases, encontrándose el indicador de casi siempre con un mayor porcentaje respecto a los demás indicadores (37%).

En relación a esta misma pregunta, en la Figura 5 se muestran los datos obtenidos en porcentajes, los mismos que están relacionados a la interrogante de con qué frecuencia se utiliza los juegos dentro de las clases de educación física.

**Figura 5.** Frecuencia del uso de juegos en las clases de educación física de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado



**Fuente:** Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### Análisis e interpretación

Analizando los datos obtenidos respecto a la segunda pregunta relacionada al uso de juegos en las clases de educación física, el 26% de la población estudiada manifiesta que el docente siempre hace uso de juegos como medio de enseñanza, el 37% de la población declara que casi siempre se utilizan juegos, el 29% dice que regularmente se usan juegos y el 9% restante revela que el docente nunca emplea juegos en las clases de educación física, lo que

representa una situación de preocupación ya que en edades infantiles la principal estrategia de enseñanza tiene que ver con el juego.

El juego representa una estrategia muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, puesto que el uso de juegos resulta muy motivante para ellos, contribuyendo a la consecución de los objetivos planteados. Pérez (2015-2016) menciona que «el juego presenta un gran valor educativo, debiendo ser contenido ineludible en toda programación de EF, en todos sus cursos y/o niveles» (p. 6). El valor educativo de los juegos radica en que estos ayudan también a fomentar la colaboración entre compañeros, la resolución de problemas y la capacidad de socialización del alumnado.

En resumen, el uso de juegos en educación física es una práctica común y efectiva que puede mejorar la calidad de la enseñanza y el disfrute de los estudiantes en la clase. Además, los juegos contribuyen al desarrollo de habilidades motoras y a mejorar la salud física de los estudiantes, al mismo tiempo que se divierten y aprenden. La práctica de juegos en las clases de educación física es un factor que hace que las clases sean más dinámicas, atractivas y motivantes para los alumnos.

A continuación, en la Tabla 6 se evidencian los resultados obtenidos producto de la tercera pregunta de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

**Tabla 6.** Resultados de la pregunta 3 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

<b>Pregunta 3: ¿El empleo de las TIC o de cualquier soporte digital le parece interesante como alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Me parece muy interesante	9	26%
Me parece interesante	16	46%
Medianamente interesante	10	29%
No me parece interesante		
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

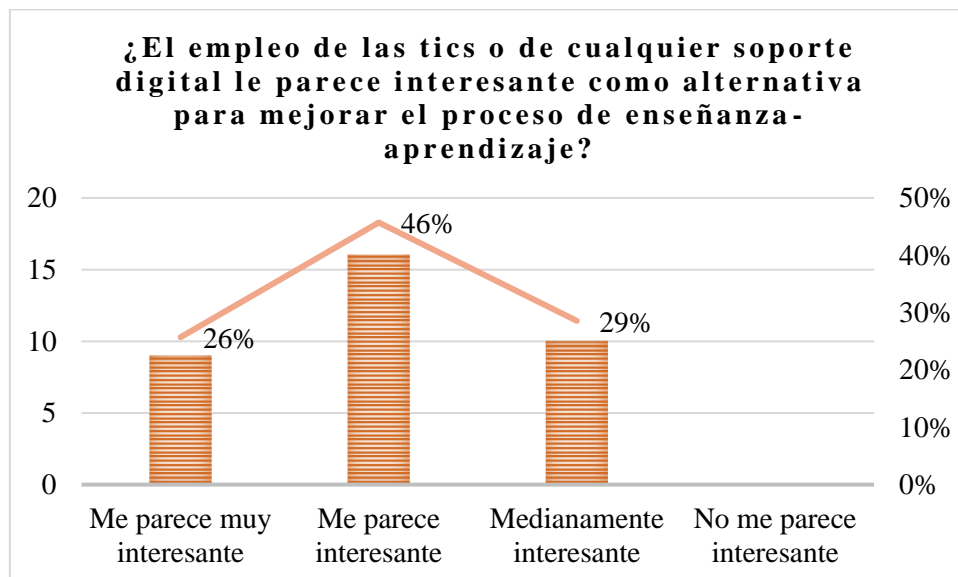
*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

En la Tabla 6 se evidencian los datos obtenidos respecto a la tercera pregunta de la encuesta aplicada al séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado, los cuáles demuestran que a un 46% de la población estudiada le parece

interesante el empleo de las Tic como alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo este el porcentaje más alto, por lo que el hipotético uso de herramientas tic podría significar una importante estrategia para abordar sobre todo el contenido teórico de la asignatura, ya que la educación física, aunque es una asignatura mayormente práctica, también tiene un componente teórico que es sumamente importante para alcanzar el total dominio de los contenidos que están inmersos en el área de educación física.

Para realizar el respectivo análisis e interpretación, en la Figura 5 se muestran los datos estadísticos obtenidos expresados en porcentajes.

**Figura 6.** *Uso de las Tics para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado*



**Fuente:** Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e Interpretación**

Tomando en cuenta los datos obtenidos de la encuesta aplicada, se evidencia que a un 26% de la población estudiada le parece muy interesante el empleo de las TIC como alternativa para apoyar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, a un porcentaje de 46% le parece interesante y al 29% restante le resulta medianamente interesante el uso de estas tecnologías en el proceso de formación del alumnado. De manera general, a los estudiantes del paralelo investigado les parece interesante la idea de emplear las TIC como herramientas de apoyo para lograr alcanzar los objetivos educativos propuestos.



Respecto al uso de las TIC en la educación, Arana & Segarra (2017) establecen que «las TIC aportan la construcción de nuevos avances tecnológicos facilitando la participación e interacción en las prácticas pedagógicas. A su vez, favorecen el desempeño de los educadores mediante la utilización de aplicaciones o softwares que facilitan el aprendizaje de los estudiantes» (p. 296). Las tecnologías de información y comunicación promueven un espacio de aprendizaje en donde prima la motivación y la interactividad. Si bien el uso de las TIC resulta idóneo para cursos virtuales o a distancia, también en un escenario presencial se puede hacer uso de estas, por ejemplo, dentro del aula se puede utilizar un proyector para hacer presentaciones donde se muestren contenidos teóricos que anteceden a la práctica de alguna actividad o deporte que este dentro de los contenidos de educación física. Algunas otras herramientas como Canva y Kahoot también son fáciles de utilizar en una clase presencial donde se busque repasar contenidos teóricos.

En conclusión, las TIC en la educación pueden contribuir a mejorar de manera significativa este proceso, ya que a través de sus herramientas lo pueden dotar de innovación, interactividad y autonomía. Además, los estudiantes sentirán curiosidad e interés por aprender de una manera diferente, ya que no es muy cotidiano el uso de las TIC en algunas áreas de la educación, particularmente en la educación física. El uso de las TIC ha tenido un gran impacto en la educación debido a que permite a los estudiantes acceder a diversas herramientas o recursos en línea, facilitando así la apropiación de contenidos especialmente teóricos.

Continuando con el análisis e interpretación de los datos obtenidos, en la Tabla 7 se muestran los resultados de la pregunta 4.

**Tabla 7.** Resultados de la pregunta 4 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

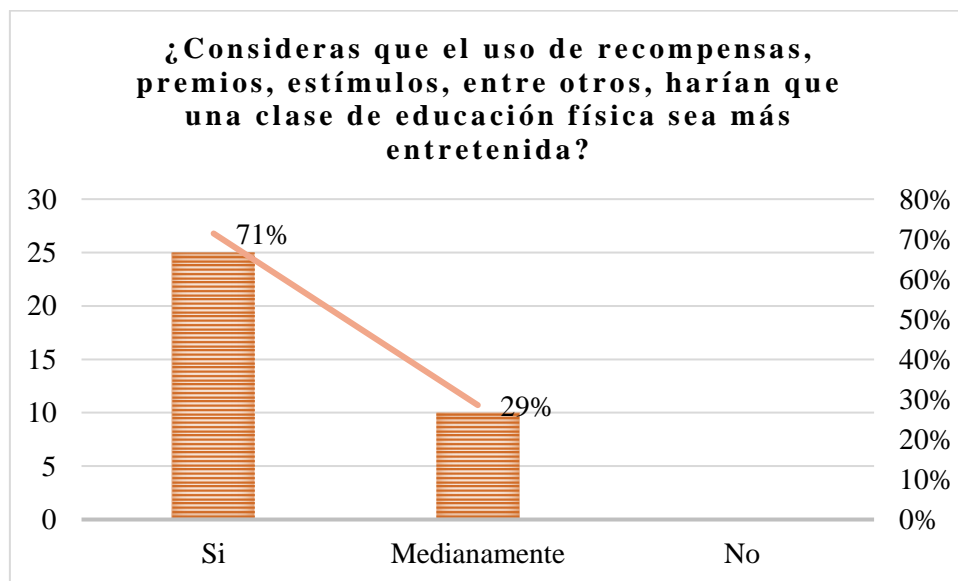
<b>Pregunta 4: ¿Consideras que el uso de recompensas, premios, estímulos, entre otros, harían que una clase de educación física sea más entretenida?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Si	25	71%
Medianamente	10	29%
No		
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

**Nota.** Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

En la Tabla 7 se presentan los resultados obtenidos de la pregunta 4 aplicada a la población estudiada, en donde se evidencia que la respuesta Si tiene un porcentaje del 71%, lo cual da muestra de que la mayoría de los estudiantes consideran que el uso de premios, recompensas o estímulos es atractivo y contribuye a que una clase de educación física sea más entretenida y no caiga en la monotonía. En correspondencia con esta misma pregunta, en la Figura 7 se presentan en porcentajes los resultados obtenidos de esta interrogante.

**Figura 7.** *Uso de recompensas, premios, estímulos para hacer más entretenidas las clases de educación física de los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado*



**Fuente:** Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

En el gráfico correspondiente al uso de recompensas, premios o estímulos como una alternativa para hacer más dinámicas las clases de educación física, se evidencia que el 71% de la población estudiada considera que el uso de los elementos antes mencionados si favoreciera a la consecución de una clase mayormente dinámica, por otro lado, el 29% restante manifiesta que estos elementos favorecerían medianamente en el objetivo de lograr una clase dinámica e interactiva.

La entrega de recompensas, premios, estímulos, bonus, entre otros, se considera una estrategia para aumentar la motivación de los alumnos de cara a los objetivos o actividades que se desea cumplir. En este sentido, Ventura (2017) afirma lo siguiente:

Si el profesor observa que hay alumnos que no muestran interés ni motivación ante el proceso de aprendizaje, puede utilizar un sistema de premios y recompensas que intenten activar al alumnado. Hay que recordar que la motivación es algo que nace del interior de cada estudiante, y que varía tanto en intensidad como en continuidad. No siempre se está igual de motivado. Para ello las recompensas pueden ser interesantes.  
(s.p)

El uso de recompensas, premios o estímulos tienen que ver con una estrategia innovadora de enseñanza denominada gamificación; dentro de esta estrategia se busca aumentar la motivación del alumnado ya sea de manera intrínseca o extrínseca, en este caso, las recompensas, premios y estímulos obedecen a una motivación de tipo extrínseca, es decir, los alumnos se plantean cumplir o triunfar en una determinada actividad atraídos por lo que recibirán a cambio.

En cuanto a la educación, el uso de recompensas puede ser útil para estimular el aprendizaje y aumentar la motivación de los estudiantes. Las recompensas, sean estas tangibles o verbales, pueden actuar como incentivos para que los estudiantes se interesen más en participar en clase y esforzarse por alcanzar sus metas.

Para continuar con el análisis de la encuesta aplicada, en la Tabla 8 se presentan los datos obtenidos producto de la pregunta 5.

**Tabla 8.** Resultados de la pregunta 5 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

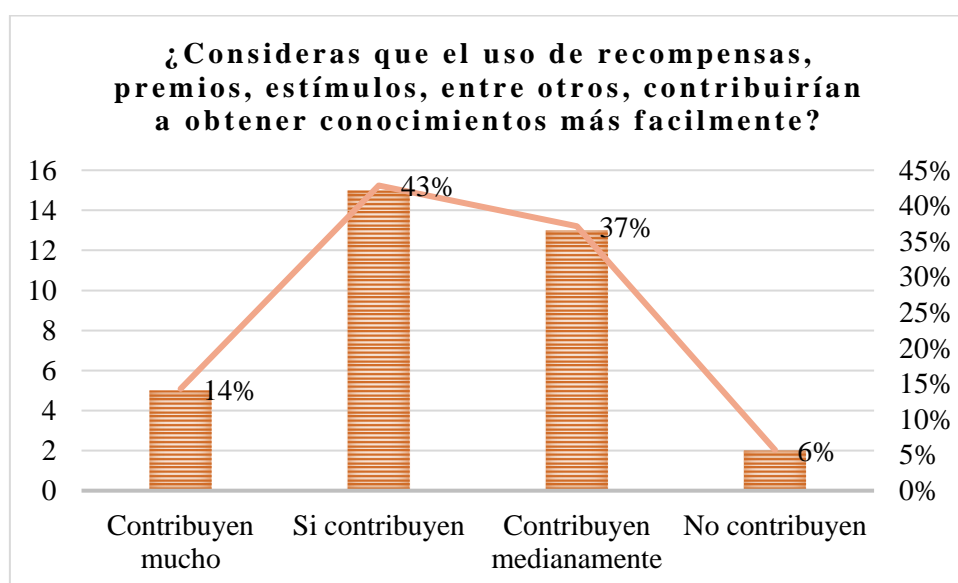
<b>Pregunta 5: ¿Consideras que el uso de recompensas, premios, estímulos, entre otros, contribuirían a obtener conocimientos más fácilmente?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Contribuyen mucho	5	14%
Si contribuyen	15	43%
Contribuyen medianamente	13	37%
No contribuyen	2	6%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota. Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.*

*Autor: Ludeña, Geovanny (2023)*

En la Tabla 8 se presentan los resultados de la pregunta 5 correspondiente a la encuesta aplicada a la población objeto de estudio, la misma que versa sobre la contribución del uso de recompensas, premios o estímulos en la consecución de conocimientos y habilidades. El indicador de Si contribuyen se encuentra con un porcentaje mayor al de los demás, el cual es 43%, demostrando así que la mayoría del paralelo estudiado considera que el uso de estos elementos propios de la gamificación (recompensas, premios, estímulos) si contribuyen a obtener contenidos con mayor facilidad. A continuación, en la Figura 8 se representa de manera porcentual los resultados obtenidos referentes a esta pregunta.

**Figura 8.** *Uso de recompensas, premios, estímulos para obtener conocimientos con mayor facilidad en los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado*



*Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física.*

*Autor: Ludeña, Geovanny (2023)*

### **Análisis e interpretación**

En referencia a la pregunta 5 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio, en la Figura 8 se evidencia que un 14% de la población estudiada considera que el uso de estímulos, recompensas y premios contribuye mucho en la consecución de conocimientos, el 43% de la

población señala que estos elementos si contribuyen, el 37% manifiesta que los elementos mencionados anteriormente contribuyen medianamente y el 6% restante señala que estos no contribuyen a alcanzar los objetivos educativos correspondientes a cierto nivel de escolaridad.

Tomando como base los datos estadísticos presentados previamente, es evidente que el empleo de motivaciones extrínsecas en el campo educativo resulta beneficioso para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Aunque existe un pequeño porcentaje de población que cree que el empleo de estos elementos no contribuye, los resultados a favor del uso de los mismos son más, así que depende del o de los docentes de educación física hacer que estos elementos signifiquen un apoyo en el hecho de lograr las metas educativas trazadas. Ventura (2017) manifiesta que:

Es importante que el profesor consiga suscitar el interés de sus estudiantes sin dejar de cumplir otros objetivos, como que los alumnos se esfuercen o que consigan los objetivos de aprendizaje establecidos. Hacer más amenas las clases y más motivadoras no debe apartar al grupo de su finalidad: aprender y trabajar

En base al autor citado en el párrafo anterior, el uso de elementos como premios, recompensas y estímulos son importantes para conseguir elevar el nivel de motivación de los estudiantes frente a la realización de determinadas actividades en una clase de educación física, no obstante, no se debe perder de vista el objetivo principal del proceso de educación: aprender. Algunas veces puede suceder que los docentes se excedan con los premios, recompensas o estímulos que otorguen a los estudiantes, lo que resulta contraproducente porque al momento de dejar de hacerlo, el nivel de motivación disminuirá, así como también la cantidad de conocimientos y habilidades alcanzadas.

En resumen, el buen empleo de recompensas, estímulos y premios dentro del proceso educativo es beneficioso porque aumenta la motivación y los estudiantes logran adquirir más conocimientos y habilidades, así sea de manera inconsciente. No obstante, hay que tener en cuenta que el uso de recompensas no siempre es efectivo y puede presentar desafíos, especialmente cuando las recompensas son vistas como un sustituto para la motivación intrínseca o cuando no se vinculan adecuadamente a los objetivos y resultados educativos deseados.

Continuando con el análisis de resultados, los datos obtenidos de la pregunta 6 del instrumento de investigación que se aplicó se presentan en la Tabla 9.

**Tabla 9.** Resultados de la pregunta 6 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

<b>Pregunta 6: ¿Qué nivel de participación tienes en las clases de Educación Física?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Muy participativo	6	17%
Participativo	15	43%
Participo regularmente	10	29%
Nunca participo	4	11%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

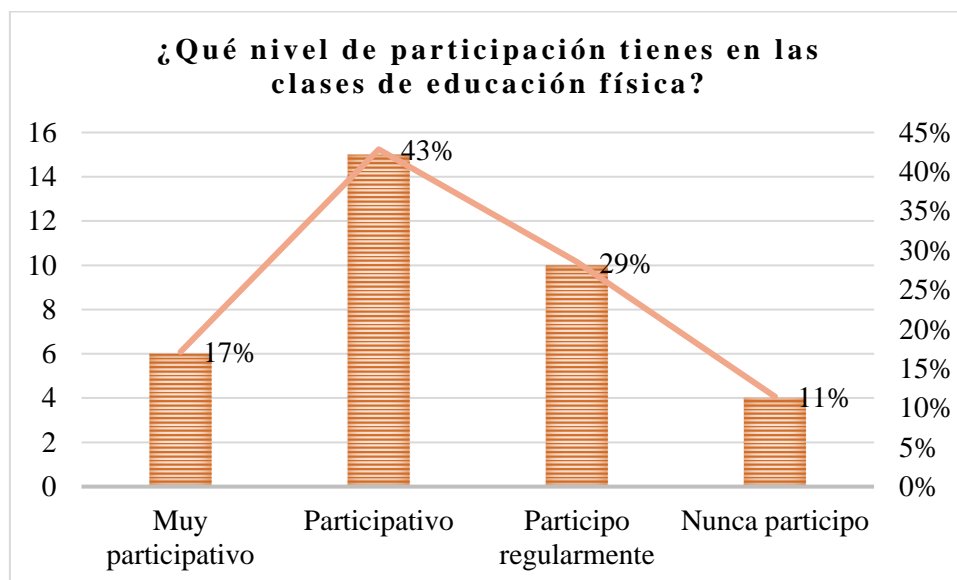
*Nota.* Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

En la Tabla 9 se evidencian los resultados obtenidos como resultado de la pregunta 6 de la encuesta que se aplicó a la población estudiada, la misma que se refiere a el nivel de participación de los estudiantes en las clases de educación física. El porcentaje mayor es 43%, el mismo que hace referencia a que el alumnado es participativo al momento de realizar cualquier actividad planteada dentro de las clases de educación física, Sin embargo, existe cierto porcentaje de estudiantes que no participan, motivo por el cual el docente encargado de los mismos debería buscar estrategias innovadoras para lograr la participación de la totalidad del alumnado.

Referente a esta misma pregunta, en la Figura 9 se presentan los resultados obtenidos de manera porcentual, esto con la finalidad de facilitar la comprensión de los mismos.

**Figura 9.** Nivel de participación en las clases de educación física de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado



**Fuente:** Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física.  
**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

En esta pregunta, los resultados arrojaron que el 17% del alumnado objeto de estudio es muy participativo dentro de las clases de educación física, el 43% es participativo, el 29% participa regularmente y el 11% restante nunca participa. En términos generales, el nivel de participación de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado es bueno, no obstante, existe cierto porcentaje de estudiantes que nunca participa, por lo que resulta necesario el empleo de estrategias o actividades que resulten atractivas e inculquen la participación del alumnado.

La participación es un aspecto fundamental en el proceso de formación de los estudiantes, es así que Flores (2015) afirma que «la participación es un elemento que provocará mejoramiento de los aprendizajes de los alumnos y en la vinculación más armónica de los profesores y los estudiantes» (p. 38).

La participación del alumnado en las clases de educación física no solo es importante porque esto los llevará a apropiarse de conocimientos y habilidades significativas, sino que también cuando un estudiante se involucra en las clases de la asignatura mencionada

anteriormente, estará contribuyendo también a su bienestar físico y emocional. Así mismo, mediante la participación activa el alumnado podrá desarrollar habilidades sociales, mejorar la autoestima y reducir los niveles de estrés. El profesor de educación física cumple un papel fundamental en el aspecto de la motivación, ya que es él quien deberá fomentar la participación de los estudiantes a través de la propuesta de actividades que resulten atractivas e inclusivas para todo el alumnado.

Para concluir este apartado, es válido mencionar que participar en clases de educación física puede mejorar la resistencia física, aumentar la fuerza muscular, mejorar la coordinación y la flexibilidad y reducir el estrés. Además, las actividades en equipo y los deportes pueden fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y también pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales positivas.

Seguidamente, en la Tabla 10 se muestran los resultados obtenidos de la pregunta 7 de la encuesta aplicada a la población estudiada.

**Tabla 10.** Resultados de la pregunta 7 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

<b>Pregunta 7: ¿Qué es lo más importante para ti al momento de realizar una determinada actividad dentro de las clases de Educación Física?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Ganar	1	3%
Participar	9	26%
Aprender	25	71%
Ninguno		
Otro		
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

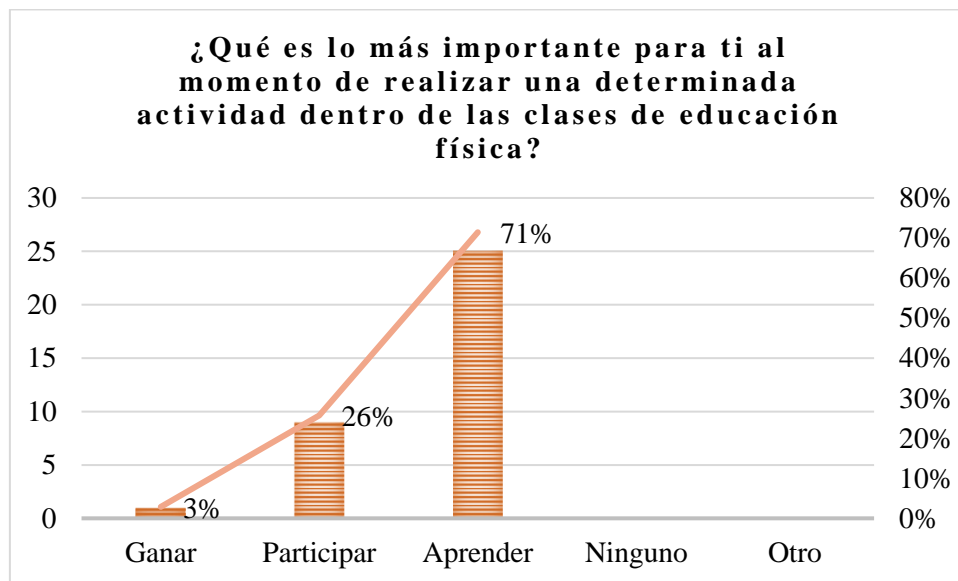
*Nota.* Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

En la Tabla 10 se muestran los resultados de la pregunta 7 del instrumento de investigación aplicado, la misma que versa sobre qué es lo que los estudiantes consideran más importante dentro de una clase de educación física, dando como porcentaje mayor el 71% que se refiere al indicador de aprender. Así mismo, en la Figura 10 se muestran estos resultados de manera porcentual.



**Figura 10.** *Objetivo que los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado consideran más importante dentro de las clases de educación física*



**Fuente:** Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos de la pregunta 7, el 3% de la población estudiada manifiesta que lo más importante al momento de realizar una actividad dentro de las clases de educación física es ganar, el 26% afirma que lo primordial es participar y el 71% restante opina que lo fundamental es aprender. Es evidente que la mayoría del paralelo estudiado tiene presente y muy en claro el objetivo principal del proceso educativo, sin catalogar como negativa la opinión de cierto porcentaje de estudiantes para los que participar en las clases es lo más importante.

La educación física es una parte importante del currículo escolar. A través de las clases de educación física, los estudiantes pueden aprender no solo sobre el deporte y la actividad física, sino también sobre la importancia del bienestar y la salud.

Las clases de educación física contribuyen a que los estudiantes mejoren su coordinación y dominio de distintas habilidades motoras, así como también ayudan a desarrollar su confianza y autoestima. Además, la educación física también puede fomentar valores importantes como el trabajo en equipo, el respeto y el fair play. En resumen, aprender en las

clases de educación física es fundamental para el bienestar físico, emocional y social de los estudiantes.

Finalmente, en la Tabla 11 se presentan los resultados de la pregunta 8 de la encuesta realizada a los alumnos objeto de estudio.

**Tabla 11.** Resultados de la pregunta 8 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

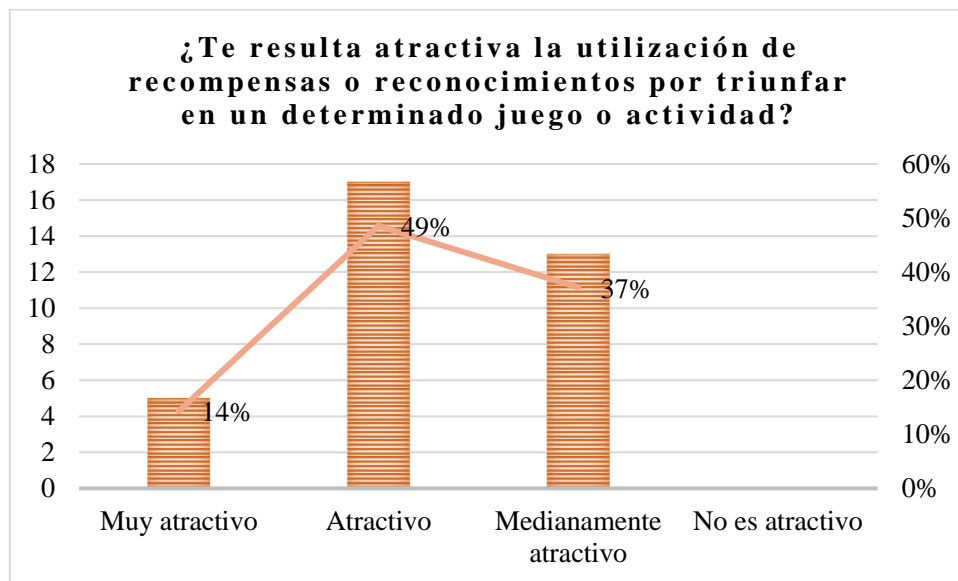
<b>Pregunta 8: ¿Te resulta atractiva la utilización de recompensas o reconocimientos por triunfar en un determinado juego o actividad?</b>	<b>Encuesta inicial</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>
Muy atractivo	5	14%
Atractivo	17	49%
Medianamente atractivo	13	37%
No es atractivo		
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

En la tabla 11 se muestran los resultados correspondientes a la pregunta 8 de la encuesta aplicada a el alumnado estudiado, siendo 49% el mayor porcentaje, el cual corresponde al indicador de atractivo. Del total de población no existe estudiante que señale que la utilización de recompensas o reconocimientos por triunfar en una determinada actividad no es atractiva, lo cual es un indicador positivo tomando en cuenta que el tema central del presente proyecto de investigación (gamificación como estrategia de enseñanza) engloba todos estos elementos. De la misma forma, en la Figura 11 se muestran estos resultados en forma de porcentajes.

**Figura 11.** Nivel de atractividad del uso de recompensas o reconocimientos en estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado



**Fuente:** Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de recibir clases de educación física.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### Análisis e interpretación

Como resultado de la pregunta número 8 de la encuesta aplicada al alumnado objeto de estudio, se evidencia que el 14% del mismo cree que es muy atractivo el uso de recompensas o reconocimientos por triunfar en una determinada actividad dentro de las clases de educación física, el 49% afirma que esta idea es atractiva y el 37% restante piensa que esto es medianamente atractivo. En toda la población estudiada ningún estudiante cree que esto no es atractivo.

El empleo de recompensas o reconocimientos por salir vencedor en un juego o actividad se puede considerar como una estrategia útil para lograr que los estudiantes se esfuercen e interesen más por cumplir los objetivos propuestos. Es por ello resulta factible citar a Flores et al. (2014), quien menciona que es importante «reconocer los logros y fortalezas de los alumnos y no sólo enfatizar en sus fallas, mismas que ya de por sí les genera inseguridad y temor» (p. 23).

Los reconocimientos son una excelente manera de motivar el aprendizaje. Pueden ser en forma de premios, certificados, diplomas o incluso trofeos. Estos reconocimientos no solo muestran gratitud por un trabajo bien hecho, sino que también fomentan la autoestima y la

autoconfianza del aprendiz. Además, los reconocimientos también pueden ser en forma de elogios verbales y comentarios positivos, que son igualmente efectivos para motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo y mejorando.

Finalmente, a manera de resumen se puede mencionar que los reconocimientos son una herramienta poderosa para motivar el aprendizaje y deben usarse con frecuencia en cualquier entorno educativo. Hay que tener en cuenta que al hablar de reconocimientos no se hace referencia solo a premios que impliquen gastos, por ejemplo: comida, dulces, chocolates, entre otros, sino que también se puede reconocer de manera verbal a través de elogios y palabras positivas.

## **6.2. Análisis de la entrevista inicial aplicada al Mgtr. Milton Fabián Ordoñez Jiménez, docente encargado de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.**

### **Antecedentes**

- **¿Como ha sido su preparación y formación en el ámbito pedagógico y educativo?**

El docente manifiesta que se graduó de licenciado de Cultura física en la Universidad Nacional de Loja y su maestría la realizó en la Escuela Politécnica del Ejército, en la especialidad de Recreación.

La preparación y formación tanto en el ámbito pedagógico como en el educativo es un tema primordial en búsqueda de garantizar la calidad de la educación. Es por ello que es necesario citar a Velásquez et al., (2009) quien afirma que «sin docentes de calidad, es decir, adecuadamente formados y capacitados, no es posible una educación de calidad» (p.42).

En base a lo expresado anteriormente, es evidente que el desarrollo de habilidades y competencias por parte del personal educativo es esencial para ofrecer una educación integral y de calidad que responda a las necesidades de los estudiantes. Además, la formación continua y la actualización en nuevas técnicas y métodos pedagógicos contribuyen a mejora del proceso enseñanza-aprendizaje. La formación y preparación de los docentes es un tema central en el proceso educativo, puesto que de ello depende la calidad del mismo. Hay que tener claro que la formación docente no solo consiste en dominar conocimientos teóricos y técnicos, sino

también habilidades prácticas que les permitan enfrentarse a diversas situaciones que se puedan presentar dentro de un aula escolar.

En conclusión, la formación docente es un proceso continuo e integral que debe ser adecuado y relevante para las necesidades del mundo actual y futuro. Los docentes deben estar comprometidos con su propia mejora constante para poder brindar una educación de calidad a sus estudiantes, es decir, deben estar capacitados para implementar metodologías pedagógicas innovadoras, utilizar tecnologías de la información y la comunicación, adaptarse a la diversidad cultural y de aprendizaje de sus estudiantes, y desarrollar habilidades socioemocionales como la empatía y la capacidad de liderazgo.

- **¿Cuál es su experiencia profesional como docente dentro del ámbito educativo?**

En palabras del docente, lleva ejerciendo la profesión aproximadamente 15 años, en donde resalta que todo este proceso ha estado lleno de experiencias tras experiencias para llegar a la cúspide de los contenidos de la educación.

La experiencia docente es muy importante ya que permite a los maestros desarrollar habilidades y conocimientos para mejorar la educación. A través de la experiencia, los docentes aprenden cómo enseñar y cómo interactuar con los estudiantes para que estos puedan tener un mejor entendimiento de los temas. Además, la experiencia docente proporciona a los maestros una mejor comprensión de las necesidades y habilidades de cada estudiante. Por lo tanto, es fundamental que se fomente actividades que enriquezcan la experiencia docente, esto con el fin de mejorar la calidad de la educación y así ofrecer un mejor futuro para los estudiantes.

- **¿Cuál es su papel dentro del proceso de educación tomando en cuenta los nuevos paradigmas educativos?**

El docente señala que cumple el papel de formador, siendo un referente y un ejemplo para los estudiantes, ya que los docentes tratan de explicar el cómo y para qué sirven las actividades que ellos realizan.

Un docente formador juega un papel importante en la educación, ya que su labor va más allá de enseñar asignaturas y exámenes. Es así que, Carvajal & Carvajal (2019) manifiestan que:

El profesor, como figura dispuesta a construir nuevos ideales en sus pupilos, en lo que corresponde a la educación aplicada a la resolución de problemas, la dedicación y satisfacción recibida a la hora de realizar un aporte al estudiante, universidad y sociedad, hace de él un protagonista y eje fundamental en la formación pedagógica de profesionales con una visión panorámica y apasionada en investigación. (s.p)

Un docente formador es capaz de impartir valores y conocimientos que permiten a los estudiantes ser ciudadanos críticos, reflexivos y comprometidos con su entorno. Los docentes formadores inspiran a sus estudiantes y les ayudan a desarrollar habilidades únicas que les facilitan integrarse en una sociedad cada vez más globalizada y exigente.

La importancia de que un docente cumpla el papel de formador dentro del proceso de educación radica en que ellos son responsables de crear ambientes de aprendizaje inclusivos, equitativos y respetuosos, y de brindar una educación de calidad que prepare a los estudiantes para el futuro.

### **Educación Física**

- **¿Cuáles son las estrategias que aplica con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física?**

El docente menciona que utiliza una estrategia que el denominó como «Jugar para aprender y aprender para jugar», además del juego como base en la enseñanza de todo contenido.

El docente entrevistado señala que la estrategia que usa para enseñar es el juego, puesto que, según el, la mejor manera para que los niños aprendan es jugando, ya que así no se aburren y se puede captar su atención por un lapso más prolongado de tiempo. No obstante, la estrategia mencionada por el docente no existe dentro de la bibliografía consultada acerca de estrategias de enseñanza de educación física. La estrategia existente dentro de la bibliografía referente a estrategias de enseñanza que más se asemeja a la manifestada por el docente es el Aprendizaje Basado en Juegos. Sabiendo esto, se puede inferir que el docente utiliza el Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza y que únicamente tiene otra denominación de la misma.

De esta manera, es válido contextualizar que el aprendizaje basado en juegos es una metodología educativa que utiliza juegos y actividades lúdicas para promover el aprendizaje

significativo de los estudiantes. Esta técnica puede ser especialmente efectiva en el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos en áreas temáticas específicas.

En resumen, el método pedagógico del aprendizaje basado en juegos combina el uso de juegos con el proceso de aprendizaje, lo que permite que los estudiantes se involucren activamente en su propio aprendizaje. Esta estrategia de enseñanza ayuda a que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, psicomotoras y psicosociales.

- **¿Qué actividades plantea dentro de su clase para el desarrollo de las distintas estrategias de enseñanza que aplica? (gamificación)**

El docente señala que el juego tiene que ser el predominante en cada una de las actividades que se realicen antes, durante y después de las clases de educación física. Menciona que se juega para entrar a la parte principal de la clase, en la parte principal se juega aprendiendo y luego en la fase final se realiza una vuelta a la calma con un juego pasivo.

En base a la respuesta brindada por el docente, se puede inferir que el juego es una actividad lúdica que puede ser utilizada como el factor principal en las clases de educación física. Se ha demostrado que los juegos no sólo son divertidos, sino que también pueden mejorar el rendimiento físico y la competencia en los niños. No obstante, tomar ciertos elementos de los juegos y trasladarlos a campos no lúdicos también sería una estrategia importante en la consecución de los aprendizajes educativos que se desean alcanzar.

Al utilizar el juego como el factor principal en las clases de educación física, los niños pueden aprender habilidades importantes de manera emocionante y accesible, lo que fomenta el deseo de participar activamente en la educación física y en las actividades físicas en general.

## **Gamificación**

- **¿Conoce sobre la gamificación como estrategia de enseñanza en la educación física? Si conoce, ¿cuáles son sus beneficios?**

El docente señala que la gamificación consiste en que los estudiantes puedan aprender la mayor cantidad de los contenidos de las actividades deportivas y no solamente centrarse en un deporte. Así mismo, señala que un docente no pueda centrarse solo en el deporte que a él le

guste personalmente, sino que se debe practicar una variedad de deportes, para que en su vida el estudiante pueda orientarse por un deporte y se tenga un potencial de jugador.

De acuerdo a lo manifestado por el docente, resulta válido mencionar que su concepción o perspectiva acerca de la gamificación está lejos de lo que realmente es, esto tomando como fundamento la revisión bibliográfica que se ha realizado y la definición de diversos autores respecto a esta estrategia de enseñanza.

Fundamentando lo dicho anteriormente, es válido afirmar que la gamificación se refiere a la incorporación de elementos de juego en tareas o actividades que normalmente no involucran ningún tipo de juego. Esta estrategia se ha utilizado en muchos campos, y en educación física puede ser una herramienta valiosa para motivar a los estudiantes a participar en las actividades y para mejorar su rendimiento.

- **¿Cuáles son las principales dificultades al momento de hacer uso de las herramientas de la gamificación como estrategia de enseñanza?**

El docente señala que una de las dificultades para no cumplir esta estrategia es el no tener la implementación necesaria ni el espacio adecuado para poder enseñar los contenidos. Además, citó el ejemplo de que es difícil enseñar voleibol cuando se tiene un balón para 30 estudiantes. Es evidente que la falta de materiales e implementos es la principal dificultad que tiene el docente para hacer uso de la gamificación como estrategia de enseñanza.

Sin embargo, existen muchas otras dificultades o limitaciones que se pueden suscitar en los centros educativo, las mismas que impiden o retrasan el empleo de la gamificación. Dicha estrategia, a pesar de aportar muchos beneficios, también presenta ciertas dificultades que pueden obstaculizar su implementación. Una de ellas es la resistencia al cambio e innovación que ejercen algunos docentes que consideran innecesario adoptar nuevas metodologías de enseñanza.

Otro desafío es que existe la posibilidad de que los estudiantes estén centrados únicamente en los juegos, dejando de lado el objetivo primordial que es alcanzar una educación de calidad. Es de gran importancia alcanzar un equilibrio entre diversión y aprendizaje significativo. Sin embargo, a pesar de los desafíos que se presentan para la aplicación de la gamificación, con un enfoque correcto y estableciendo objetivos claros, se puede aplicar esta



estrategia, convirtiéndola en una herramienta eficaz para motivar a los estudiantes en su proceso educativo.

### 6.3. Análisis de la rúbrica de observación pre y post aplicación de la propuesta pedagógica de intervención en los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

La rúbrica de observación fue un instrumento diagnóstico que se aplicó en instancias previas a diseñar y aplicar la propuesta pedagógica de intervención, así es que esta sirvió como base para el diseño de la misma. Por otra parte, resultaba necesario aplicar el mismo instrumento de investigación esta vez para diagnosticar la influencia que tuvo el desarrollo de esta propuesta con el paralelo objeto de estudio, por lo que en la Tabla 12 se muestran los resultados pre y post aplicación de la propuesta pedagógica basada en la gamificación como estrategia de enseñanza, tomando como referencia los siguientes valores e indicadores: Excelente (5), muy bueno (4), bueno (3), regular (2) e insuficiente (1).

**Tabla 12.** Resultados pre y post aplicación de la propuesta pedagógica

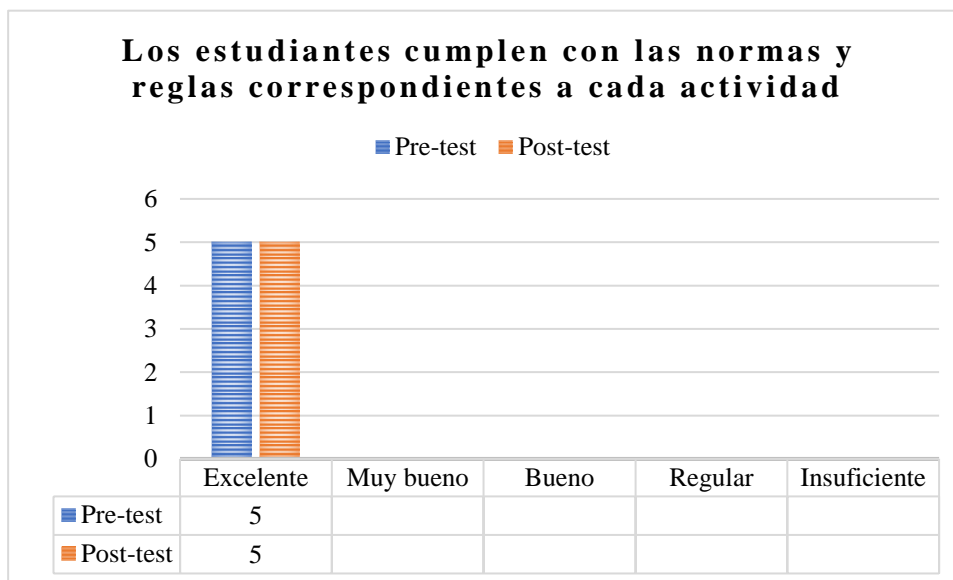
CRITERIOS DE EVALUACIÓN A LOS ESTUDIANTES	Pre-aplicación					Post-aplicación				
	Escala					Escala				
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
Los estudiantes cumplen con las normas y reglas correspondientes a cada actividad.	X					X				
Los estudiantes se sienten motivados por el empleo de actividades lúdicas o herramientas novedosas propuestas por el docente.	X					X				
Los estudiantes se implican y se comprometen en las actividades que plantea el docente.	X						X			
Los estudiantes se sienten motivados por obtener la victoria y por alcanzar su superación personal.			X			X				
Los estudiantes se muestran interesados en obtener reconocimientos o insignias por sobresalir en el desarrollo de cierta actividad.				X		X				
Los estudiantes toman un papel activo dentro de su propio proceso de aprendizaje.		X				X				
Los estudiantes muestran que están motivados intrínsecamente y no cumplen			X			X				

las actividades solo por motivaciones externas.		
En los estudiantes se evidencia una mejora tanto en la obtención de conocimientos teóricos como de habilidades deportivas.	X	X
Los estudiantes se muestran reflexivos frente a un problema presentado en clase y tienen capacidad para la resolución de problemas.	X	X
Los estudiantes dan muestra de tener habilidades sociales como la cohesión de equipo, cooperación, valores, creatividad, entre otros.	X	X

**Nota.** Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.  
**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

En la tabla presentada anteriormente se presentan, de manera general, los datos obtenidos pre y post aplicación de la propuesta pedagógica de intervención. Así mismo, para facilitar su análisis y comprensión, a continuación se muestran los resultados obtenidos en manera de porcentajes, empezando por el primer indicador de la rúbrica de observación el cual se ve representado en la Figura 12.

**Figura 12.** Cumplimiento de normas y reglas de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado en las clases de educación física



**Nota.** Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.  
**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

## **Análisis e interpretación**

Tomando como base a la gráfica anterior, tanto en instancias de pre y post-test se pudo constatar que los estudiantes si cumplen con las normas y reglas correspondientes a cada actividad planteada dentro de las clases de educación física, por lo que se ha asignado la calificación de 5 a este primer indicador, es decir, excelente.

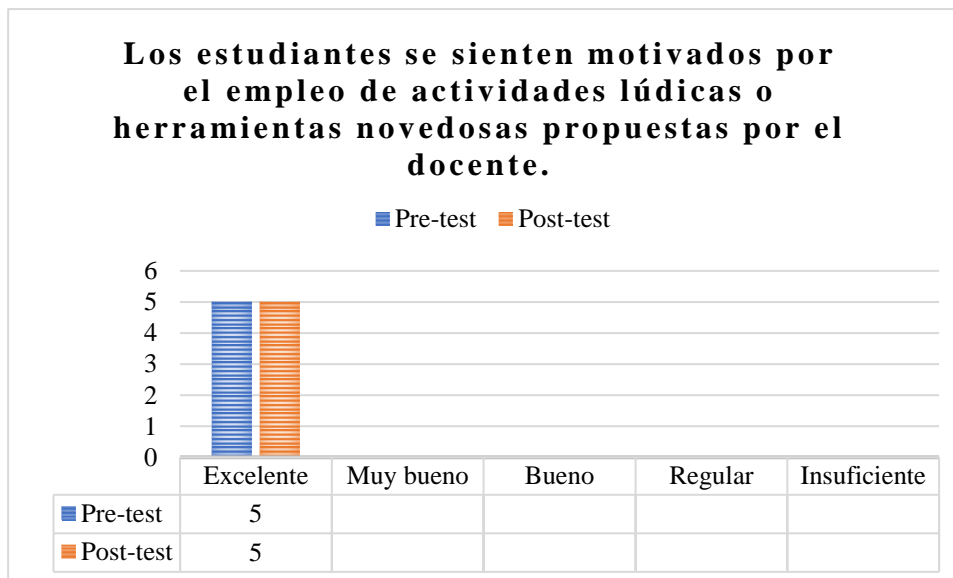
Ya que la calificación en este parámetro es excelente solo queda acotar que la propuesta pedagógica que se aplicó sirvió como medio para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades o fundamentos de varios deportes pero siempre obedeciendo las reglas y normas de cada uno de ellos, esto para garantizar en cierto modo una competencia justa y evitar cualquier percance como lesiones o caídas por realizar acciones innecesarias,

Es decir, cumplir con las reglas en educación física es fundamental para el éxito no solo del individuo, sino también del equipo al que pertenece. Las reglas establecidas para cada deporte ayudan a garantizar una competencia justa y segura. Además de eso, seguir las reglas también fomenta la disciplina y el respeto hacia uno mismo y hacia los demás. El cumplimiento de reglas también es fundamental para prevenir lesiones. Por ejemplo, en deportes como el fútbol, el uso de equipo de protección, como las espinilleras, es obligatorio. Si se viola esta regla, existe el riesgo de sufrir lesiones graves durante el juego.

Por último, seguir las reglas también ayuda a fomentar la competitividad saludable. La competencia es un aspecto fundamental de los deportes y ayuda a mejorar las habilidades y desempeño de los estudiantes. Pero esa competencia debe ser justa y equitativa, y cumplir las reglas es una parte importante de eso. El cumplimiento de las reglas en educación física es fundamental para garantizar la seguridad de los jugadores y la integridad del deporte. Al seguir las reglas se obtiene beneficios como: fomentar la disciplina y el respeto, prevenir lesiones y promover una competencia justa y saludable.

Siguiendo con el análisis de la rúbrica de observación, a continuación se presenta la figura 13 en donde se muestra los resultados obtenidos en base al indicador 2 de el instrumento antes mencionado, el cual se relaciona con la motivación de los estudiantes frente al empleo de actividades lúdicas en las clases de educación física.

**Figura 13.** Motivación de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado frente al empleo de actividades lúdicas en las clases de educación física



*Nota.* Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

En esta figura se evidencia que el nivel de motivación de los estudiantes de cara a la aplicación de actividades lúdicas o empleo de herramientas novedosas en las clases de educación física es excelente (5), por lo que no existe mayor fuente de análisis o de algún tipo de recomendación en cuanto se refiere a este indicador.

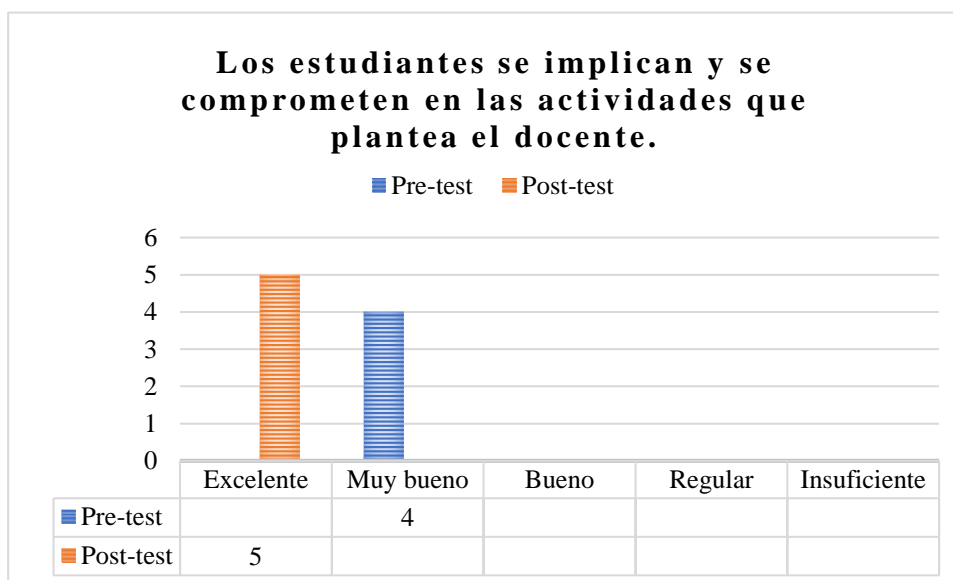
Algo que si es necesario recalcar es que la propuesta pedagógica de intervención sirvió como una manera de mantener motivados a los estudiantes en sus clases, divirtiéndose, desestrezándose, pero al mismo tiempo desarrollando y asimilando los fundamentos y habilidades de varios deportes.

Por tanto, es válido mencionar que el uso de actividades lúdicas puede ser una herramienta muy efectiva para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Las actividades lúdicas permiten que los estudiantes aprendan de manera más dinámica y participativa, lo que puede generar un mayor interés en el estudio. Al hacer partícipes a los estudiantes de actividades con un alto componente lúdico, es más probable que se involucren en

esta tarea, ya que se les presenta una meta o desafío por alcanzar, y esto es lo que a ellos les motiva. Las actividades lúdicas permiten crear un ambiente de aprendizaje más entretenido y divertido, por lo que contribuye a reducir el aburrimiento y la falta de interés en las clases.

En resumen, las actividades lúdicas resultan ser una herramienta muy útil para motivar a los estudiantes y aumentar su interés por realizar acciones que les generen aprendizaje. Al utilizar estas actividades, los docentes pueden ayudar a sus estudiantes a aprender de manera más efectiva y a disfrutar del proceso de aprendizaje. Y para continuar con el análisis de la rúbrica de observación, en la Figura 14 se muestran los resultados obtenidos respecto al indicador 3, el cual versa sobre el compromiso de los estudiantes frente a las actividades que plantea el docente.

**Figura 14.** Compromiso de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado frente a las actividades planteadas en las clases de educación física



**Nota.** Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### Análisis e interpretación

En relación al tercer indicador de la rúbrica de observación aplicada, en la etapa de pre-aplicación de la propuesta se asignó una calificación de 4, ya que, aunque la mayoría de estudiantes se encontraban motivados por realizar las actividades planteadas por el docente, un número pequeño de estudiantes no mostraba interés por participar en las clases. En la etapa

post-aplicación de la propuesta, el compromiso del alumnado fue excelente, por lo que se asignó una calificación de 5.

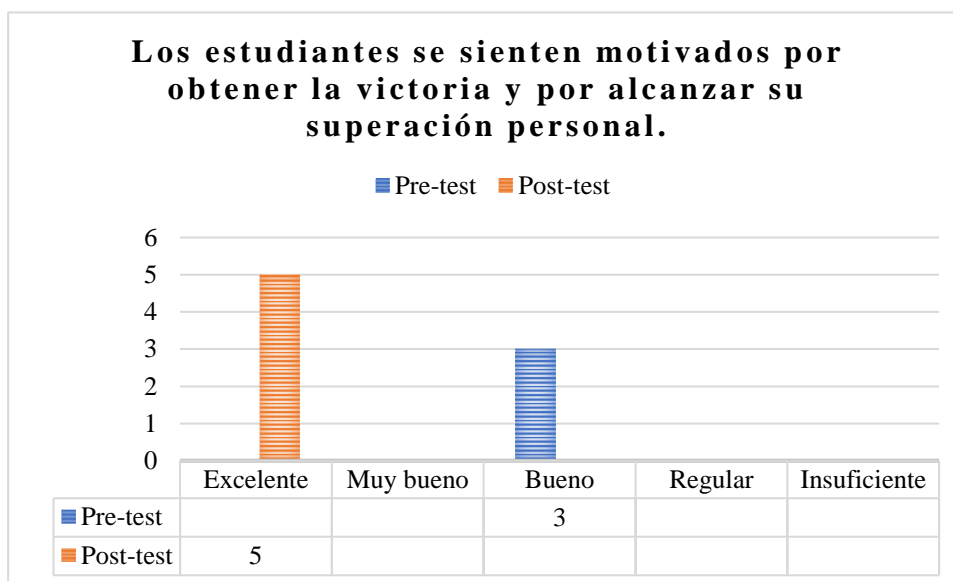
El empleo de actividades interesantes y novedosas inmersas dentro de la propuesta pedagógica llevaron a que los estudiantes se interesen por realizarlas, al mismo tiempo aumentó su nivel de compromiso al tener que trabajar en grupo para completar las diversas actividades que se plantearon, aún más cuando éstas fueron presentadas en forma de metas o desafíos, añadiéndole a esto la competitividad.

El compromiso de los estudiantes en educación física es crucial para su éxito en esta materia. Los estudiantes deben ser comprometidos con su aprendizaje para poder aprovechar al máximo su educación física. También es importante que los estudiantes participen activamente y tomen la iniciativa en las actividades propuestas, ya que esto no solo les permitirá mejorar su desempeño físico, sino también su salud en general y podrán desarrollar fundamentos deportivos que les podrían servir en una posible especialización deportiva en un futuro.

En conclusión, el compromiso de los estudiantes es un factor importante en la creación de un ambiente positivo y colaborativo en la clase de educación física. Si bien el docente es el responsable de propiciar un ambiente sano de aprendizaje, pero depende mucho también de los estudiantes contribuir para la construcción del mismo.

Continuando con el análisis, a continuación en la Figura 15 se presenta los datos obtenidos en relación al indicador 4, el cual se refiere la motivación de los estudiantes por salir victoriosos en las actividades que plantea el docente.

**Figura 15:** Motivación y deseo de superación personal de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado por alcanzar la victoria



**Nota.** Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

En la gráfica anterior se evidencia que en la etapa de pre-aplicación de la propuesta, el nivel de motivación de los estudiantes por obtener la victoria es bueno (3), en cambio, post-aplicación de la propuesta pedagógica esta motivación y deseo de superación personal fue excelente, por lo que recibió una calificación de 5.

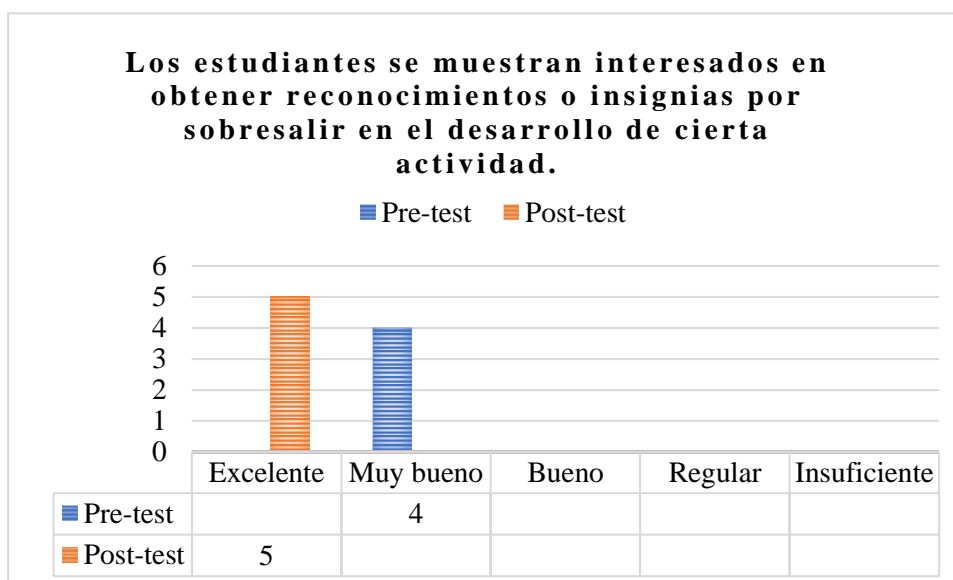
Resulta evidente que la motivación de los estudiantes aumentó con la aplicación de la propuesta de intervención, esto se ve evidenciado en la rúbrica de observación que se completó tomando como referencia el accionar de los estudiantes en las clases de educación física. Por tanto, queda claro que el empleo de actividades novedosas o innovadoras siempre es una herramienta útil para elevar la motivación de los estudiantes, así como también sus deseos de superación personal al cumplir satisfactoriamente con las actividades planteadas por el docente.

Los estudiantes pueden estar motivados por una variedad de razones, pero una de las más poderosas es la búsqueda de la victoria. La victoria puede significar salir en la cima de un juego, competencia, prueba o examen. Para muchos estudiantes, ganar es una gran fuente de motivación. La motivación que viene con la victoria también puede tener un efecto dominó en

otras áreas de la vida de un estudiante, como aumentar su autoestima y confianza. Al obtener la victoria, pueden estar más motivados para seguir trabajando duro y mejorando sus habilidades en todas las áreas de su vida.

Finalmente, cabe recalcar que la motivación por la victoria puede ser una herramienta poderosa para impulsar a los estudiantes a trabajar duro y perseguir sus objetivos. Sin embargo, es importante que también aprendan a manejar la derrota y utilizarla para crecer y mejorar en el futuro. De la misma manera, el análisis gráfico del indicador 5 se encuentra establecido en la Figura 16, el cual está relacionado a los reconocimientos o insignias por sobresalir en cierta actividad.

**Figura 16.** *Interés por conseguir reconocimientos o insignias en los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado en cierta actividad*



*Nota.* Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

En relación a el interés del alumnado por obtener reconocimientos o insignias por sobresalir en cierta actividad, en la fase de pre aplicación de la propuesta se asignó una calificación de 4 (muy bueno), lo que significa que en su mayoría los estudiantes se muestran interesados por obtener reconocimientos o algún tipo de distinción por sobresalir en determinada actividad, sin embargo, existe un pequeño margen de estudiantes que no evidencia



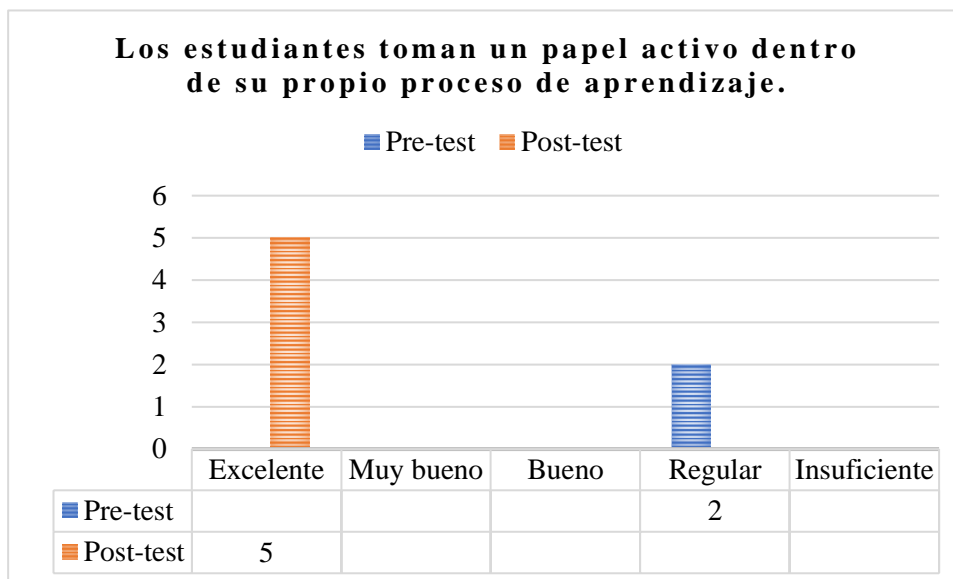
tener mayor interés en este aspecto. En cambio, post aplicación de la propuesta, se observó que la totalidad de los estudiantes se mostraban interesados por triunfar y alcanzar reconocimientos, es por esto que se calificó este indicador con 5 (excelente).

El interés del alumnado por obtener reconocimientos o insignias por sobresalir en cierta actividad en educación física puede ser una forma de motivación para mejorar su desempeño y compromiso en dicha actividad. En la sociedad actual, los reconocimientos y las insignias son una forma de motivar a los estudiantes a sobresalir en ciertas actividades, ya sea académicas o deportivas. El reconocimiento por su esfuerzo y dedicación puede aumentar la autoestima del alumno y motivarlo a seguir adelante. Sin embargo, no se debe perder de vista que la verdadera satisfacción se obtiene de disfrutar del proceso de aprendizaje y del logro personal, no solo de la recompensa final.

Es importante que los docentes fomenten un ambiente de aprendizaje positivo y alienten a los estudiantes a desarrollar habilidades y valores a largo plazo, en lugar de centrarse únicamente en la obtención de reconocimientos. Cabe recalcar que es importante que no se promueva una cultura de competición excesiva que pueda generar exclusión o afectar negativamente a la autoestima de aquellos estudiantes que no logren obtener dichos reconocimientos. En su lugar, se debe fomentar un ambiente de trabajo en equipo y colaboración donde se reconozca el esfuerzo y la dedicación individual de cada estudiante en el cumplimiento de los objetivos de la actividad física.

Para continuar con el análisis respecto a los datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada en instancias de pre y post aplicación de la propuesta pedagógica, en la figura 17 se muestra información relacionada al indicador 6, el cual versa sobre el papel que toman los estudiantes dentro del proceso educativo.

**Figura 17.** Papel que cumplen los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado dentro del proceso de aprendizaje



**Nota.** Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la figura anterior, se evidencia que pre aplicación de la propuesta pedagógica, los estudiantes no eran tan activos en su proceso de aprendizaje, además de que algunos alumnos se mostraban abiertamente desinteresados dentro de las clases de educación física, es por eso que se ha asignado una calificación de 2 (regular). En cambio, post aplicación de la intervención, se evidenció un cambio en la actitud de los estudiantes, mostrándose mayormente comprometidos y interesados en las actividades propuestas por el docente, por tal razón, se ha asignado un promedio de 5 (excelente).

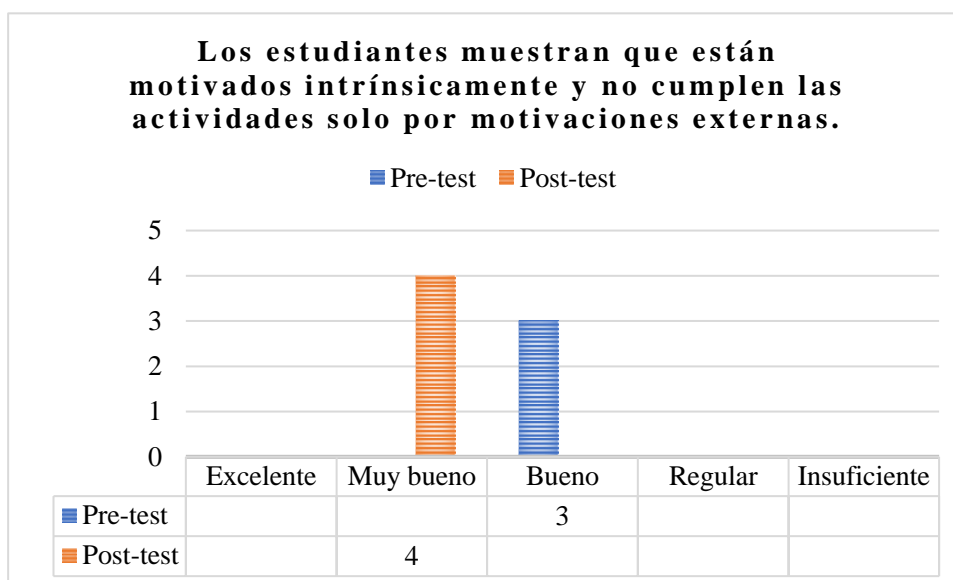
En la intervención realizada con el paralelo objeto de estudio se evidenció que los estudiantes se encontraban mayormente motivados, probablemente por el empleo de actividades innovadoras y dinámicas. Además, gracias a que las actividades de la propuesta se realizaron de manera grupal, se pudo notar que algunos estudiantes tomaban el papel de líderes, intentando sacar adelante a sus compañeros y obtener la victoria.

El papel activo de los estudiantes es crucial dentro del proceso de aprendizaje, ya que les permite desarrollar habilidades críticas y pensar de manera independiente. Al tomar la

iniciativa de participar activamente en clase, los estudiantes pueden hacer preguntas, iniciar discusiones y ofrecer perspectivas únicas que impulsan el aprendizaje colaborativo. Además, el papel activo también incentiva a los estudiantes a aprender más allá del aula, investigando por sí mismos y buscando nuevas oportunidades de aprendizaje para enriquecer su experiencia educativa. En resumen, al ser participantes activos en su propio aprendizaje, los estudiantes pueden obtener beneficios significativos en términos de crecimiento personal y desarrollo de habilidades.

En la Figura 18 se presenta la información relacionada a los resultados del indicador 7, correspondiente al tipo de motivación de los estudiantes, es decir, intrínseca o extrínseca.

**Figura 18.** Tipo de motivación de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado al momento de realizar una actividad



*Nota.* Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

*Autor:* Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

En relación a la figura presentada anteriormente, se evidencia que pre aplicación de la propuesta pedagógica los estudiantes no se mantenían muy motivados dentro de las clases de educación física, o si se encontraban motivados era influenciados por recompensas o aspectos externos, es por esto que se asignó una calificación de 3, correspondiente a bueno. Luego de la intervención pedagógica, el alumnado se mostró más motivado intrínsecamente, es decir, la

motivación o el interés por cumplir y triunfar en determinadas actividades era producto de un deseo personal de superación y de alcanzar la victoria.

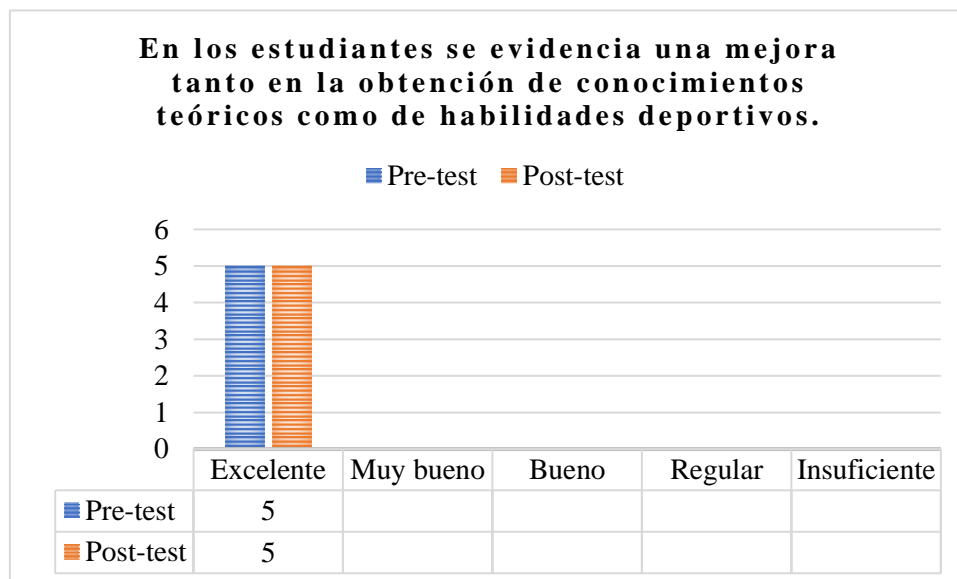
Este indicador se puede contrastar con los indicadores anteriores en donde se habla de la factibilidad de otorgar reconocimientos o insignias por alcanzar el triunfo en ciertas actividades; ambos aspectos son importantes dentro del proceso de educación, más aún cuando la estrategia de enseñanza que se ha utilizado en esta investigación es la gamificación. Sin embargo, se debe alcanzar cierto balance entre el otorgar reconocimientos y la motivación intrínseca, ya que el abuso de cualquiera de estos dos aspectos puede resultar contraproducente en la consecución de los objetivos educativos que se esperan alcanzar.

En base a lo antes mencionado, resulta factible afirmar que la motivación intrínseca de los estudiantes en educación física es un tema relevante e interesante en el campo de la educación. Es bien sabido que los estudiantes que tienen una motivación intrínseca tienden a participar más en actividades, a tener un mejor rendimiento y a tener una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Para promover la motivación intrínseca en educación física, es importante que los profesores proporcionen un ambiente de aprendizaje seguro y cómodo, donde los estudiantes se sientan libres de expresarse y experimentar. Además, el uso de recompensas y castigos extrínsecos debe ser limitado para evitar la desmotivación de los estudiantes.

En conclusión, la motivación intrínseca de los estudiantes es esencial para el éxito y bienestar en la educación física. Los profesores deben enfocarse en crear un ambiente seguro y cómodo, limitar el uso de recompensas y castigos exteriores y proporcionar actividades interesantes y desafiantes para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados en el aprendizaje.

Continuando con el análisis de resultados, en la Figura 19 se presentan los datos obtenidos pre y post aplicación de la propuesta pedagógica, con relación al indicador 8, el mismo que se refiere a la obtención de conocimientos teóricos y habilidades por parte del alumnado con el que se trabajó en el presente proyecto.

**Figura 19.** Obtención de conocimientos teóricos y habilidades deportivas de los estudiantes de séptimo “B” de educación general básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado



**Nota.** Datos obtenidos a través de las rúbricas de observación aplicadas pre y post aplicación de la propuesta pedagógica en estudiantes de séptimo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado.

**Autor:** Ludeña, Geovanny (2023)

### **Análisis e interpretación**

Referente al indicador 8, en la figura anterior se evidencia que, tanto en instancias de pre y post aplicación de la propuesta pedagógica de intervención, el nivel de obtención de conocimientos teóricos y habilidades deportivas es excelente (5). Es por esto que no existe mayor fuente de análisis respecto a este indicador. Únicamente queda acotar que la apreciación de conocimientos de los estudiantes se ve favorecida con el empleo de actividades innovadoras e interesantes, las cuales estaban contempladas dentro de la propuesta de intervención.

La educación física es una disciplina que requiere tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas. Los estudiantes deben aprender los fundamentos de varios deportes, así como las técnicas apropiadas para cada uno de ellos o para determinado tipo de actividad física. Sin embargo, también es importante que los estudiantes desarrollen habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la participación activa en grupos. La educación física es una parte esencial del curriculum escolar que ayuda a los estudiantes a mantenerse saludables y desarrollar habilidades importantes para el éxito en la vida.

En conclusión, es esencial que los estudiantes adquieran un conocimiento teórico sólido, pero también es importante que aprendan habilidades prácticas y físicas que les permitan ser activos y saludables. La educación deportiva no solo les enseña a los estudiantes las reglas y el juego limpio, sino que también promueve el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Una educación completa y equilibrada debe incluir tanto conocimientos teóricos como habilidades deportivas para preparar adecuadamente a los estudiantes para los desafíos que enfrentarán en la vida.

## 7. Discusión

El presente trabajo de investigación denominado Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023, tuvo lugar en la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de esta misma ciudad, tomando como muestra la totalidad de dicho paralelo, lo que corresponde a 15 niños y 15 niñas que oscilan entre los 11-13 años, los cuales fueron partícipes de las distintas actividades que se plantearon a lo largo del presente trabajo investigativo.

En referencia al primer objetivo específico, el cual consiste en: Conocer la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023, se realizó una revisión bibliográfica acerca de este tema, lo cual se fundamentó también con la citación de varios autores que se refieren o brindan una concepción de la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza, de esta manera, en el marco teórico de la presente investigación se encuentra establecida la importancia de el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza para buscar optimizar o potenciar los aprendizajes.

Estos resultados se contrastan con el trabajo de tesis realizado por Morales (2021), quien en su estudio denominado Gamificación en Educación Física, resalta la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza en el área de educación física a través de una revisión teórica y bibliográfica que se encuentra plasmada en el marco teórico de dicha investigación, a más de evidenciarse la importancia del uso de esta herramienta en los resultados de la misma.

De esta manera, Lobo (2018) manifiesta que la importancia del uso de la gamificación como estrategia de enseñanza radica en que esta busca hacer más atractivos los contenidos de educación física mediante el empleo de dinámicas y estrategias relacionadas a los juegos. Además, en su investigación este autor resalta la posibilidad de aumentar la motivación y de provocar un cambio de actitud en los alumnos con la aplicación de mecánicas y dinámicas innovadoras relacionadas a la gamificación.

De acuerdo a los autores antes mencionados, la gamificación es una estrategia eficaz para alcanzar mayor dominio de los contenidos de una clase. Si bien en la gamificación se

utiliza dinámicas y elementos propios de los juegos, es necesario diferenciar estos dos conceptos. La estrategia de gamificación es una actividad que busca el aprendizaje y que se realiza con fines pedagógicos, va más allá que el simple hecho de jugar. Por lo tanto, un conocimiento y dominio oportuno por parte de los docentes de educación física hará que el empleo de la gamificación como estrategia de enseñanza sea un aliado en la consecución de los objetivos educativos propuestos.

Respecto al segundo objetivo específico que consistió en diseñar una propuesta de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en los estudiantes de 7° grado de Educación General Básica, paralelo B, se realizó el análisis de los instrumentos diagnósticos de investigación y a partir de ahí se desarrolló una propuesta pedagógica de intervención en donde se plantearon actividades relacionadas con los fundamentos básicos de varios deportes, las cuales arrojaban una puntuación al equipo triunfador, lo cual es una característica propia de las dinámicas de gamificación, elevando así el nivel de motivación y empeño de los estudiantes por realizar las actividades. Dicha puntuación fue registrada día tras día en un cartel en donde constaban todos los grupos participantes.

Contrastando lo mencionado anteriormente, la autora Ezquerria (2020) en su trabajo de fin de grado detalla algunas propuestas de gamificación en el área de educación física, las cuales persiguen el mismo objetivo de la propuesta planteada en el presente trabajo investigativo: fomentar y potenciar el aprendizaje de los estudiantes a través del aumento en el nivel de motivación. Así mismo, las propuestas mencionadas cumplen con los elementos propios de la gamificación y la base de todas estas es la dinámica de los videojuegos, pero enfocados mayormente en obtener un aprendizaje significativo y pedagógico. Las actividades propuestas en el estudio mencionado están correctamente estructuradas por destinatario, tipología, objetivos y contenidos, en donde también tienen la posibilidad de adaptarse según los contenidos curriculares que se esté tratando o de acuerdo al año escolar, buscando mejorar el aprendizaje de habilidades y contenidos teóricos referentes a la asignatura, así como también la resolución de conflictos y de actividades motrices.

Méndez (2016) indica que el objetivo de la gamificación es ludificar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, y es por eso que esta estrategia se convierte en una herramienta poderosa para el proceso educativo del alumnado. Es decir, con la gamificación se



busca plantear actividades con un alto componente lúdico, lo que atraiga mayormente la atención y el interés de los estudiantes por realizarlas, aprendiendo, de manera intrínseca, habilidades y aspectos teóricos referentes a la educación física.

Con relación a lo antes expuesto, queda evidenciado que la gamificación es una importante estrategia de enseñanza en educación física, la cual contribuye a potenciar los procesos educativos de los estudiantes a través de las actividades con alto componente lúdico que se proponen dentro de esta herramienta. Así mismo, la gamificación permite establecer propuestas flexibles y adaptables a las necesidades de los estudiantes y al grado de escolaridad del grupo donde se vaya a aplicar esta estrategia. A más de favorecer en la obtención de conocimientos y habilidades, la gamificación permite el desarrollo de habilidades sociales, motivación por el aprendizaje, reflexión ante retos o desafíos.

Finalmente, el tercer objetivo específico hizo referencia a: Aplicar la propuesta de gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en el paralelo objeto de estudio, es por eso que se llevó a cabo el desarrollo de las distintas planificaciones de clase que conformaban la propuesta pedagógica de intervención basada en la gamificación como estrategia de enseñanza. Este proceso se desarrolló durante 10 sesiones de clase, 8 de ellas enfocadas en desarrollar ciertos fundamentos de los deportes que constan en el bloque de prácticas deportivas, y en las 2 restantes se presentó información teórica referente al mismo tema, mediante el uso de herramientas tic.

Los resultados del tercer objetivo específico se contrastan con los resultados obtenidos en la investigación de Román (2021-2022), en donde se evidencian mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje producto de la aplicación de una propuesta de gamificación en educación física. Esta propuesta está conformada de varias sesiones de clase con una actividad ludificada diferente, lo que hace que todos los estudiantes se motiven e interesen por cumplirlas, cabe recalcar que estas actividades, pese a tener un componente lúdico, no abandonan su objetivo principal que es el de proporcionar a los estudiantes de conocimientos teóricos y de habilidades, además de contribuir a la formación de estudiantes reflexivos, respetuosos y colaborativos.

## 8. Conclusiones

Luego del análisis de los resultados obtenidos y tomando en cuenta los objetivos trazados en el presente trabajo de investigación, se concluye que:

- Tomando como base una amplia revisión bibliográfica en fuentes confiables y actualizadas, además de los resultados obtenidos producto de los instrumentos diagnósticos de investigación aplicados al objeto de estudio, se concluye que, al ser la gamificación una estrategia de enseñanza innovadora y dinámica, esta constituye una importante estrategia de enseñanza en el bloque de prácticas deportivas, ya que incide directamente en la motivación de los estudiantes moldeando conductas y contribuyendo a conseguir los aprendizajes deseados.
- Con base en los resultados de la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos iniciales, se diseñó una propuesta pedagógica de intervención tomando en cuenta los elementos de la gamificación que permitían la potenciación de aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas de la asignatura de educación física, considerando las necesidades de los estudiantes evidenciadas en los resultados iniciales.
- Finalmente, se aplicó la propuesta pedagógica de intervención basada en la gamificación como estrategia de enseñanza en educación física para mejorar los aprendizajes en cuanto a los contenidos del bloque de prácticas deportivas de la asignatura de educación física, quedando evidenciada una mejoría en aspectos relacionados al rol que deberían tomar los estudiantes dentro de una clase, además de presentar mejoras en la motivación, y deseo de superación personal, características propias de la gamificación, lo que evidencia la efectividad de la propuesta pedagógica.

## 9. Recomendaciones

Tomando como referencia las conclusiones mencionadas anteriormente, a continuación se describen algunas recomendaciones cuya implementación resulta factible en la institución objeto de estudio del presente trabajo de investigación:

- Se recomienda a los docentes de educación física de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, utilizar la gamificación como una estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en esta área específica de conocimiento, ya que se ha demostrado la influencia positiva de el uso de herramientas gamificativas en la obtención de habilidades y también de conocimientos teóricos referentes a varios deportes que conforman el bloque de prácticas deportivas, pudiendo extender la aplicación de esta estrategia a otros niveles educativos, tomando en cuenta sus diferencias y necesidades.
- Se recomienda a los directivos de la institución promover espacios de capacitaciones metodológicas sobre la gamificación como estrategia de enseñanza para que los docentes puedan tener en esta herramienta una alternativa eficiente para potenciar los aprendizajes de los estudiantes, tomando siempre esta estrategia como un complemento de la enseñanza tradicional y no como un sustituto.
- Finalmente, se recomienda a los docentes de educación física de esta institución que se haga uso de juegos y actividades que promuevan la inclusión y la diversidad, siempre en búsqueda de potenciar los aprendizajes de todos los alumnos. Además, así como la gamificación existen otras estrategias que deberían ser analizadas para que con su posible aplicación se hagan más dinámicas las clases de educación física, saliendo de lo monótono y alcanzando un mayor nivel de motivación e interés de los estudiantes por realizar determinada actividad.

## 10. Bibliografía

- Anijovich, R., & Mora, S. (2021). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Grupo Editor.
- Arana, B., & Segarra, M. (2017). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje, una aproximación desde la comunicación. *INNOVA Research Journal*. 2 (8.1), 294-306. <https://doi.org/10.33890/innova.v2.n8.1.2017.380>
- Barbosa, S., & Urrea, Á. (2018). Influencia del deporte y la actividad física en el estado de salud físico y mental; una revisión bibliográfica. *Revista Katharsis*, 25, 6. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-InfluenciaDelDeporteYLaActividadFisicaEnElEstadoDe-6369972.pdf>
- Benavides, M. (2018). *La motivación en las clases de Educación Física del sexto año de Educación Básica de la unidad Educativa Fiscal Jorge Washington de la ciudad de Manta*. [Tesis de licenciatura. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí]. <https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/2033/1/ULEAM-ED.FIS-0045.pdf>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. [Tesis de licenciatura. GATE-Universidad Politécnica de Madrid]. [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)
- Britapaz, L., & Del Valle, J. (2015). Significado del deporte en la dimensión social de la salud. *Revista Salus*, 19, 4. [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-71382015000400006](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-71382015000400006)
- Campo, A., Campo, E., Coba, J., Acevedo, A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en búsqueda de la calidad educativa. *FAREM Estelí*, 33, 2. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i33.9606>
- Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes universitarios. *Horizontes: Revista de investigación en Ciencias de la Educación*, 6 (23). 637-647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>

- Carrión, E. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista DIM*. 36. 1-14. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828/431612>
- Carvajal, A., & Carvajal, E. (2019). La importancia del rol docente en la enseñanza de la investigación. *Revista SCielo*. 21. 107-114. [http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n21/n21\\_a08.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n21/n21_a08.pdf)
- Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R., Cárdenas, M. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Revista Polo del Conocimiento*. 7 (1). 686-701. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoHerramientaMetodologicaEnLaEnsen-8331458.pdf>
- Chila, A. (2015). *Gamificación*. [Diapositivas]. Universidad Nacional de Colombia. <https://raw.githubusercontent.com/VideoJuegosUN/Gamification/master/PRES%20GAMIFICACION%20C3%93N%20ANYI%20CHILA.pdf>
- Díez, J., Bañeres, D., Serra, M. (2017). Experiencia de gamificación en secundaria en el aprendizaje de sistemas digitales. *Revista EKS*. 18 (2), 85-105. <https://doi.org/10.14201/eks201718285105>
- Ezquerro, R. (2020). *Propuestas de gamificación en Educación Física*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19756/EZQUERRARODRIGUEZRAQUEL.pdf?sequence=1>
- Flores, B., Beltrán, N., Guillén, D. (2014). Reconocimiento y motivación en el aula: resaltando las fortalezas de los estudiantes. *Revista electrónica de investigación en enfermería Fesi-Unam*. 3 (6), 23. <https://doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2014.3.6.69084>
- Flores, O. (2015). *La Participación de los Estudiantes en el aula como factor determinante para mejorar la calidad de los aprendizajes*. [Tesis de maestría. Universidad Alberto Hurtado]. <https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/7873/MGDEFloresL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallego, F., Molina, R., Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. Universidad de Alicante.

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20\(definicio%cc%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20(definicio%cc%81n).pdf)

García Neira, M. (2010). El currículo de educación física en la perspectiva cultural: fundamentos y práctica pedagógica. *Revista Horizontes Educativos*, 15 (2), 49-67. <https://www.redalyc.org/pdf/979/97917578004.pdf>

Hernández, É. (2018). La salud y el deporte. La importancia de su incorporación en la vida de los ciudadanos del siglo XXI. *Revista Conexión de Salud*, 4 (9), 1-2. [http://aliatuniversidades.com.mx/conexion/wp-content/uploads/2016/09/Art-2\\_C-Salud\\_9.pdf](http://aliatuniversidades.com.mx/conexion/wp-content/uploads/2016/09/Art-2_C-Salud_9.pdf)

Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Trabajo de titulación de bachiller. Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

Lobo, J. (2018). La gamificación aplicada a la Educación Física en primaria. *Publicaciones Didácticas (E-journal)*, 661-754. <https://core.ac.uk/download/235851413.pdf>

López, M. (2018). Contraindicaciones para la práctica deportiva. *Revista de la Sociedad Española de Medicina del Deporte*, 35 (2), 10. [http://www.femede.es/documentos/AMD\\_S2-Contraindicaciones.pdf](http://www.femede.es/documentos/AMD_S2-Contraindicaciones.pdf)

Marín, V. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>

Méndez, D. (2016). *Diseño de una propuesta de gamificación en Educación Física vinculada con el apoyo a las necesidades psicológicas básicas*. [Tesis de doctorado. Universidad de la Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/22815/Diseno%20de%20una%20propuesta%20de%20gamificacion%20en%20Educacion%20Fisica%20vinculada%20con%20el%20apoyo%20a%20las%20necesidades%20psicologicas%20basicas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mero, G., & Castro, I. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. 6 (2), 111. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430>

- Ministerio de Educación. (2020). Lineamientos para la construcción de la propuesta pedagógica. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/07/Lineamientos-para-la-construccion-Propuesta-Pedagogica-tercera-edicion.pdf>
- Morales, K. (2021). *La gamificación en las clases de educación física*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33397/1/EST.%20MORALES%20PAZMI%20KEVIN%20MARCELO%20TESIS%20FINAL%20PDF.pdf>
- Navarro, M. (2021). *Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Almería]. <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9798/NAVARRO%20CASTELLANOS%20MARIA%20TERESA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. [Tesis de maestría. Universidad Politécnica Salesiana-Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Osorio, M. (2017). El currículo: perspectivas para acercarnos a su comprensión. *Revista Zona Próxima*, 26, 140-151. <http://dx.doi.org/10.14482/zp.26.10205>
- Pérez, M. (2015-2016). *El juego como herramienta principal en las clases de educación física*. [Tesis de licenciatura. Universidad Miguel Hernández de Elche]. <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/2806/1/TFG%20Manuel%20P%20C3%A9rez%20Bleda.pdf>
- Pérez, S., Domínguez, R., Sánchez, A., Rodríguez, A. (2015). Beneficios y riesgos asociados en la actividad física para la salud. *EfDeportes.com, Revista Digital*, 20 (18), 3. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-BeneficiosYRiesgosAsociadosEnLaActividadFisicaPara-5880058.pdf>
- Posso, R. (2018). *Guía de estrategias metodológicas para Educación Física en EGB y BGU*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf>

Román, R. (2021-2022). *Gamificación en Educación Física*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/53978/TFG-B.%201831.pdf?sequence=1>

Unidad Educativa "Pío Jaramillo Alvarado". (s.f). Misión y visión. <http://uepja.edu.ec/vision/>

Velásquez, M., De León, A., & Díaz, R. (2009). Pedagogía y Formación Docente. *CECC/SICA*, 1. [https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen\\_01\\_0.pdf](https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_01_0.pdf)

Ventura, J. (2017). Estrategias y actividades para motivar la atención del alumnado. *Revista Ventura Educación*. <https://vaventura.com/wp-content/uploads/2014/07/T1012017-Motivaci%C3%B3n.pdf>



## 11. Anexos

### Anexo 1. 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

Doctor.  
Willam Armando Espinosa Ordoñez.  
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PIO JARAMILLO ALVARADO" 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 **GEOVANNY PATRICIO LUDEÑA MONTAÑO** con CI; 115365256, que actualmente cursa el 8º ciclo de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**, para que realice su trabajo de investigación en el **séptimo grado de Educación General Básica** 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 expresarle mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente.

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

**UNIDAD EDUCATIVA  
PIO JARAMILLO ALVARADO  
RECIBIDO**

FECHA: 21-03-23

## Anexo 2. Solicitud de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo De Integración Curricular



unl

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Cultura Física  
y Deportes

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-000136M.  
Loja, 5 de abril del 2023

Magister.  
Ramiro Andrés Correa Contento.  
**DOCENTE DE LAS CARRERAS. CULTURA FÍSICA Y DEPORTES y PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.**  
Ciudad.

De mi consideración.

### Asunto. Informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia.

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

El presente tiene la finalidad de poner en su conocimiento el Proyecto de Investigación de trabajo de Integración Curricular o de Titulación denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja 2023.**, del aspirante **Sr. Geovanny Patricio Ludeña Montaña**, alumno de la Carrera. Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Por lo antes expuesto, me permito solicitarle de la manera más comedida se digne emitir **el informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia del mismo**, pedido que lo formulo en basándome en el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja. Para lo cual transcribo. La presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto. El informe será remitido al Director de carrera o programa dentro de los ocho días laborables, contados a partir de la recepción del proyecto”

Por la favorable atención que se digne dar al presente, le antelo mis sinceros agradecimientos de consideración y estima personal

Atentamente.



Mag. José Gregorio Picoita Quezada

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

Aut.JP./Elb. Mcy.  
C/C.-Archivo.

C/c. Estudiante. Geovanny Patricio Ludeña Montaña

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 3. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo De Integración Curricular**



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 17 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 del 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 **Ludeña Montaña Geovanny Patricio**, bajo el tema:

**Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo 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, así mismo anexo la rúbrica de revisión con las observaciones y correcciones que se realizaron.

Sin otro particular me suscribo a usted.

Atentamente.

Lic. Ramiro Andrés Correa Contento. Mg Sc.

**DOCENTE ACESOR DEL PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR**

## Anexo 4. Oficio de aprobación y designación del director del Trabajo de Integración Curricular



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Carrera de  
Cultura Física  
y Deportes

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-000180M.  
Loja, 11 de mayo del 2023

Magister.

Ramiro Andrés Correa Contento .

**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 recibir 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 de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023.**, de la autoría del Señor. **Geovanny Patricio Ludeña Montaña**, 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.



*Mag. José Gregorio Picoita Quezada*

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

Aut.JP./Elb. Mcy.

C/c. Estudiante. **Geovanny Patricio Ludeña Montaña.**

C/C.-Archivo.

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 5. Guía de observación de clase**

<b>ESCALA</b>	
Excelente	5
Muy bueno	4
Bueno	3
Regular	2
Insuficiente	1

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN A LOS ESTUDIANTES</b>	<b>ESCALA</b>					<b>OBSERVACIONES</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	
Los estudiantes cumplen con las normas y reglas correspondientes a cada actividad.						
Los estudiantes se sienten motivados por el empleo de actividades lúdicas o herramientas novedosas propuestas por el docente.						
Los estudiantes se implican y se comprometen en las actividades que plantea el docente.						
Los estudiantes se sienten motivados por obtener la victoria y por alcanzar su superación personal.						
Los estudiantes se muestran interesados en obtener reconocimientos o insignias por sobresalir en el desarrollo de cierta actividad.						
Los estudiantes toman un papel activo dentro de su propio proceso de aprendizaje.						
Los estudiantes muestran que están motivados intrínsecamente y no cumplen las actividades solo por motivaciones externas.						

En los estudiantes se evidencia una mejora tanto en la obtención de conocimientos teóricos como de habilidades deportivas.						
Los estudiantes se muestran reflexivos frente a un problema presentado en clase y tienen capacidad para la resolución de problemas.						
Los estudiantes dan muestra de tener habilidades sociales como la cohesión de equipo, cooperación, valores, creatividad, entre otros.						

**Anexo 6.** *Entrevista realizada a los estudiantes del séptimo grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado*

**CUESTIONARIO PARA ENCUESTA**

Estimado (a) estudiante.

El presente cuestionario tiene la finalidad de conocer o evidenciar como se desarrolla su proceso de enseñanza-aprendizaje particularmente en el área de educación Física, por lo que se pide contestar al mismo con absoluta seriedad y sinceridad. Desde ya se agradece su colaboración.

- **Datos generales**

**Sexo:**

**Paralelo:**

**Grado que cursas:**

**Edad:**

- **Instrucciones:** Seleccionar únicamente un ítem por cada pregunta.

**1) ¿Cuál es tu nivel de motivación en las clases de Educación Física?**

- a) Muy motivado
- b) Motivado
- c) Medianamente motivado
- d) Desmotivado

**2) ¿Con que frecuencia el docente aplica juegos dentro de las clases de Educación Física?**

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Regularmente
- d) Nunca

**3) ¿El empleo de las TIC o de cualquier soporte digital le parece interesante como alternativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

- a) Me parece muy interesante
- b) Me parece interesante
- c) Medianamente interesante
- d) No me parece interesante

**4) ¿Consideras que el uso de recompensas, premios, estímulos, entre otros, harían que una clase de educación física sea más entretenida?**

- a) Si
- b) Medianamente
- c) No

**5) ¿Consideras que el uso de recompensas, premios, estímulos, entre otros, contribuirían a obtener conocimientos más fácilmente?**

- a) Contribuyen mucho
- b) Si contribuyen
- c) Contribuyen medianamente
- d) No contribuyen

**6) ¿Qué nivel de participación tienes en las clases de Educación Física?**

- a) Muy participativo
- b) Participativo
- c) Participo regularmente
- d) Nunca participo

**7) ¿Qué es lo más importante para ti al momento de realizar una determinada actividad dentro de las clases de Educación Física?**

- a) Ganar
- b) Participar
- c) Aprender
- d) Ninguno
- e) Otro

.....

**8) ¿Te resulta atractiva la utilización de recompensas o reconocimientos por triunfar en un determinado juego o actividad?**

- a) Muy atractivo
- b) Atractivo
- c) Medianamente atractivo
- d) No es atractivo



**Anexo 7.** *Entrevista realizada al Lic. Milton Fabián Ordoñez Jiménez Mg. Sc., docente de educación física encargado del séptimo grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado*

## **GUÍA DE ENTREVISTA DOCENTE**

Estimado docente, con la finalidad de dar cumplimiento a la investigación que se encuentra desarrollando acerca de la gamificación como estrategia de enseñanza en el área de educación física, se ha preparado el siguiente cuestionario para recolectar información necesaria para el correcto avance y desarrollo de esta, es por eso que se solicita total sinceridad y seriedad en sus respuestas, de antemano se agradece por su colaboración.

### **OBJETIVO**

Evidenciar el conocimiento y el grado de aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza en el bloque de prácticas deportivas para potenciar los aprendizajes de los estudiantes de 7mo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, periodo 2023.

### **Cuestionario.**

#### **Antecedentes**

1. ¿Como ha sido su preparación y formación en el ámbito pedagógico y educativo?
2. ¿Cuál es su experiencia profesional como docente dentro del ámbito educativo?
3. ¿Cuál es su papel dentro del proceso de educación tomando en cuenta los nuevos paradigmas educativos?

#### **Educación Física**

4. ¿Cuáles son las estrategias que aplica con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física?
5. ¿Qué actividades plantea dentro de su clase para el desarrollo de las distintas estrategias de enseñanza que aplica? (gamificación)

#### **Gamificación**

6. ¿Conoce sobre la gamificación como estrategia de enseñanza en la educación física?  
Si conoce, ¿cuáles son sus beneficios?

7. ¿Cuáles son las principales dificultades al momento de hacer uso de las herramientas de la gamificación como estrategia de enseñanza?

**Anexo 8. Evidencias fotográficas**







ACTIVIDAD EQUIPOS	BLA 1	BLA 2	BLA 3	BLA 4	BLA 5	BLA 6
LEONES			≡			
TIGRES	≡	≡			≡	≡
LOBOS	≡	≡		≡	≡	≡
DRAGONES		≡		≡		



Anexo 9. Propuesta alternativa

BORCELLE 2030

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

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

**PROPONENTE:**  
Geovanny Patricio Ludeña  
Montaño

**ASESOR:**  
Mgtr. Ramiro Andrés Correa  
Contento

**TEMA**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA DE  
GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE  
ENSEÑANZA PARA POTENCIAR LOS  
APRENDIZAJES EN EL BLOQUE DE  
PRÁCTICAS DEPORTIVAS EN LOS  
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO "B" DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA PIO JARAMILLO  
ALVARADO**

Link de propuesta: [https://drive.google.com/file/d/1u0yIMzmiL8y9CdzkuqsSL3B48PwLhf3i/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1u0yIMzmiL8y9CdzkuqsSL3B48PwLhf3i/view?usp=drive_link)

CERTF.Nº.1.7-2023

Loja, 01 de agosto del 2023

El suscrito Franco Guillermo Abrigo Guarnizo.

**Lcdo. En Ciencias de la Educación Mencion Idioma Inglés**

A petición de la parte interesada y en forma legal.

## **CERTIFICA:**

Que el Señor **Geovanny Patricio Ludeña Montaña** con cédula de identidad número **1105365256**, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, de la Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, completó satisfactoriamente la presente traducción de español a inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Gamificación como estrategia de enseñanza para potenciar los aprendizajes en el bloque de prácticas deportivas en estudiantes de séptimo grado, Loja, 2023.**

Traducción que fue guiada y revisada minuciosamente por mi persona. En consecuencia, se da validez a la presentación de la misma. Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente documento en lo que estimare conveniente.

Atentamente,



Franco Guillermo Abrigo Guarnizo

**Lcdo. En Ciencias de la Educación Mención Idioma Inglés**

Número de Registro Senescyt: 1008-2021-2368808

email: [franco.abrigo@hotmail.com](mailto:franco.abrigo@hotmail.com)

celular:0990447198