



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS EDUCATIVAS

**CARRERA DE PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO INNOVADOR EN
LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD
FÍSICA Y EL DEPORTE**

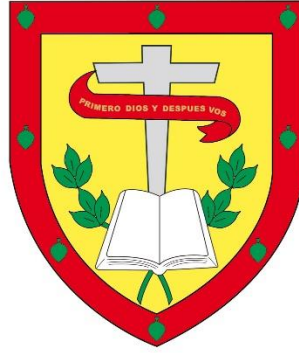
AUTOR: JORGE FRANCISCO REINOSO PALOMEQUE

DIRECTOR: LIC. SANTIAGO ALEJANDRO JARRIN NAVAS, MGS.

AZOGUES - ECUADOR

2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS EDUCATIVAS

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

LA GAMIFICACION COMO MÉTODO INNOVADOR EN LAS CLASES
DE EDUCACIÓN FÍSICA

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD
FÍSICA Y EL DEPORTE**

AUTOR: JORGE FRANCISCO REINOSO PALOMEQUE

DIRECTOR: LIC. SANTIAGO ALEJANDRO JARRIN NAVAS, MGS.

AZOGUES - ECUADOR

2023

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

Jorge Francisco Reinoso Palomeque portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302560644**. Declaro ser el autor de la obra: **“La Gamificación como método innovador en las clases de Educación Física”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Azogues, **15 de agosto de 2023**


F:

Jorge Francisco Reinoso Palomeque

C.I. 0302560644



RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 15 de agosto de 2023

Lic. Santiago Alejandro Jarrin Navas, Mgs, en mi calidad de Director del Trabajo de Titulación **"LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO INNOVADOR EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA"** elaborado por el/la estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte en la Unidad Académica de Educación: **Jorge Francisco Reinoso Palomeque**, con cédula de ciudadanía N°**0302560644**;

Informo:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above a dotted line.

.....
Lic. Santiago Alejandro Jarrin Navas, Mgs.

DIRECTOR

La Gamificación como Método Innovador en las Clases de Educación Física

Jorge Francisco Reinoso Palomeque, Santiago Alejandro Jarrin Navas

Universidad Católica de Cuenca, jreinosopalomeque@gmail.com

I. Resumen

Introducción: Como precaución a otra posible pandemia es necesario prepararse pedagógicamente, gracias a la tecnología la educación no se detuvo, pero, si disminuyo el interés y, por ende, la adquisición cognitiva también se vio afectada. Para esto, la gamificación es una herramienta importante que ayudará a mejorar y cambiar las clases rutinarias de Educación Física, tanto si son impartidas en el establecimiento educativo o en casa.

Objetivo: Conocer el impacto de la Gamificación en las clases de Educación Física por medio del análisis de una encuesta dirigida a docentes, miembros de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar, para implementarla como una metodología innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje adaptándola tanto para clases virtuales o en el establecimiento educativo.

Método: La siguiente investigación tiene un diseño de tipo no experimental con alcance descriptivo, enfoque cuantitativo y corte transversal.

La población de estudio está conformada por 65 miembros de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar, ubicada en la ciudad de Azogues, la muestra fue integrada por 52 docentes encuestados.

Resultados: Los resultados fueron muy favorables en cuanto a la aceptación y aplicación de la gamificación, mayormente recomendada y conocida por los docentes, se pudo deducir también que la gamificación ya está siendo utilizada en sus clases.

Conclusiones: Se concluye que la gamificación resalta como estrategia innovadora en Educación Física, especialmente en tiempos de enseñanza virtual, aprovechando la afinidad de los estudiantes con la tecnología, fomentando habilidades cooperativas y autónomas. La encuesta mostró creciente aceptación y validación docente, confirmando su efectividad.

Palabras clave: gamificación, educación física, tecnología

Gamification as an Innovate Method in Physical Education Classes

Jorge Francisco Reinoso Palomeque, Santiago Alejandro Jarrin Navas

Catholic University of Cuenca, jreinosopalomeque@gmail.com

Abstract

Introduction: As a precaution against another possible pandemic it is necessary to be prepared pedagogically; thanks to technology, education did not stop, but its interest decreased, and cognitive acquisition was also affected. For this, gamification is an essential tool that helps improve and change routine Physical Education classes, whether conducted in the educational establishment or at home.

Objective: To know the impact of Gamification in Physical Education classes by analyzing a survey directed to teachers and Cañar Youth Sports Federation to implement it as an innovative methodology in teaching-learning, adapting it for virtual classes or at the educational establishment.

Method: This research has a non-experimental design with a descriptive scope, quantitative scope, and cross-sectional approach.

The study population comprises 65 members of the Cañar Youth Sports Federation members in the city of Azogues; the sample consisted of 52 teachers surveyed.

Results: The results were positive regarding the acceptance and application of gamification, mostly recommended and known by teachers; it could also be deduced that it is already being used in their classes.

Conclusions: It is concluded that gamification is an innovative strategy in Physical Education, especially in virtual teaching, taking advantage of students' affinity with technology and fostering cooperative and autonomous skills. The survey showed increasing acceptance and teacher validation, conforming its effectiveness.

Keywords: gamification, physical education, technology

Índice de contenidos

I. Resumen	III
II. Introducción	1
III. Marco teórico	3
3.1. El Juego	3
3.2. Gamificación y gamificar	5
3.3. La gamificación en la educación	7
3.4. Beneficios de la Gamificación en clases de Educación Física	8
IV. Método	9
4.1. Tipo de muestreo	9
4.2. Población y muestra:	10
4.3. Instrumento:	10
4.4. Procedimiento:	10
V. Resultados	12
VI. Discusión	14
VII. Conclusiones	17
VIII. Referencias bibliográficas	19

II. Introducción

La problemática de esta investigación parte más allá de las clases rutinarias de Educación Física donde se mantienen metodologías tradicionales en el cual prima el mando directo mecanizando así al estudiante, surge también de la época pandémica que aconteció hace relativamente poco tiempo atrás, esto llevó a que todos los docentes y estudiantes tuvieran que conectarse virtualmente para impartir y recibir clases, las cuales pasaron a ser poco atractivas, más aún, siendo esta una materia práctica la cual es óptimo que sea realizada al aire libre o en un amplio espacio, de igual manera, el nivel de obtención de conocimientos bajó exponencialmente en escuelas, colegios, universidades, entre otros establecimientos educativos, llegando también, no solo a reprobado materias sino a la deserción estudiantil según un análisis estadístico del Ministerio de Educación mencionado por Machado (2021) en el diario digital Primicias que de acuerdo a los números son aproximadamente 150.000 estudiantes que no se matricularon en ese año.

Esta problemática exige a los docentes buscar nuevas estrategias y métodos de aprendizaje, que llamen la atención y motiven a los estudiantes a realizar las actividades planificadas por el profesor, que enmarquen un aprendizaje interdisciplinario, ya que las nuevas directrices del Ministerio de Educación pretenden mezclar los diferentes conocimientos de todas las asignaturas con fines y objetivos comunes para un aprendizaje crítico y significativo.

La educación tiene la obligación de cubrir las necesidades actuales de la sociedad misma que cuenta con estudiantes nativos digitales (Prensky, 2001), que han creado relaciones fuertes con la información, videojuegos, la comunicación digital, paginas sociales, entre otros. Esto implica un cambio en los recursos y metodologías en todas las áreas de aprendizaje llevando a la asignatura de Educación Física a innovar y buscar estrategias que sobresalgan y contribuyan en

el proceso de enseñanza aprendizaje como la gamificación, término el cual empezó a ser usado entre el año 2010 y 2011, por los diseñadores de videojuegos Zichermann y Cunningham (2011), donde nos mencionan que la gamificación implica en aplicar elementos, técnicas y mecánicas propias de los juegos en situaciones que no son de carácter lúdico, con el propósito de atraer a los participantes y encontrar soluciones a diversos desafíos, siendo esta definición prematura para la época, misma que según Foncubierta y Rodríguez (2014), es una técnica que utiliza el docente que consiste en introducir los elementos del video juego en tareas, actividades prácticas o en el proceso de aprendizaje, cabe recalcar que no se debe mezclar el concepto de los juegos reglamentados ya que, estos juegos son creados para alcanzar objetivos determinados.

Por medio de la gamificación se pretende innovar didácticamente la Educación Física y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante del uso de videojuegos, aplicaciones digitales, implementos tecnológicos, entre otros, dirigidos al desarrollo y progreso de habilidades y destrezas que permita al estudiante descubrir y crear su propio conocimiento por medio de la motivación y la resolución de problemas.

La investigación que se procura ejecutar es de suma importancia, porque esta pretende exponer a la gamificación a los docentes de Educación Física e impulsar la búsqueda de alternativas innovadoras y tecnológicas para impartir las clases de Educación Física, dado que, por acontecimientos de la pandemia, fue una época de cambio pedagógico estructural, siendo la rama de Educación Física una de las que mayor adaptación requería. Pensando a futuro en otro posible acontecimiento mundial de esta magnitud, es viable prepararse metódicamente utilizando alternativas tecnológicas que puedan ayudar a captar la atención y mejorar las clases de Educación Física tanto en el establecimiento escolar como en casa si las circunstancias lo ameritan.

El objetivo de esta investigación se centrará en conocer el impacto de la Gamificación en las clases de Educación Física por medio del análisis de una encuesta que se aplicó a docentes, miembros de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar, para implementarla como una metodología innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje adaptándola tanto para clases virtuales o en el establecimiento educativo.

III. Marco teórico

3.1.El Juego

El juego de manera general puede ser considerado como un pasatiempo o una forma de entretener a las personas que lo realicen, pero también es una metodología muy importante y funcional en el medio pedagógico, con más repercusión en grados infantiles, el término del juego tiene conceptos variados que de manera directa se entienden como una actividad lúdica, reglamentada o no reglamentada destinada a la diversión y/o aprendizaje.

Antes de adentrarnos al juego como método pedagógico, es viable definirlo de acuerdo a conceptos propuestos por distintos autores;

Resulta difícil obtener un concepto exacto sobre el juego debido a la variedad, el tipo de juegos y a quien estén destinados, según Gallardo y Gallardo (2018), nos lo describen como una actividad lúdica, recreativa y de placer que puede ser practicada a cualquier edad. Con respecto a esto, es importante destacar que la elección del juego a llevar a cabo está estrechamente vinculada con la naturaleza de la actividad a desarrollar. Si bien es cierto que dichas actividades pueden ser efectuadas por individuos de todas las edades, es imperativo reconocer que la viabilidad de participación puede variar según el nivel de exigencia física que el juego demande. En casos donde los juegos involucren un componente físico más demandante, resulta evidente

que las personas de avanzada edad podrían enfrentar dificultades para llevarlos a cabo, además de que podría no ser aconsejable para su salud. Por lo tanto, es crucial subrayar que la elección adecuada del juego está directamente condicionada por el tipo de actividad que se tenga en mente. Cabe señalar que existen diversas opciones, como los juegos de mesa y los juegos virtuales (videojuegos), que pueden ser realizados sin complicaciones por individuos pertenecientes al segmento de adultos mayores, proporcionando así alternativas más adecuadas y adaptadas a sus capacidades.

Ahora bien, conceptualizando al juego un poco más en el medio de la pedagogía, tenemos por ejemplo nuevamente a Gallardo y Gallardo (2018) que explican que el juego es esencial para el desarrollo y crecimiento tanto físico, intelectual, emocional, social y moral en cualquier etapa de la vida, también mencionan que mediante el juego los niños y niñas desarrollan y mejoran tanto sus habilidades motoras, sus destrezas y conocimientos, a la vez podemos decir que esto también desarrolla sus habilidades sociales, ya que por medio de la interacción al momento de jugar, el niño se desenvuelve mejor y tiene una mayor percepción del entorno.

Según Contreras y Eguía (2016) definen al juego como un proceso de aprendizaje cognitivo que implica diversión y total inmersión, lo que nos lleva a explorar la neuropsicología. Esto nos permite comprender como opera el cerebro humano en diversas modalidades, facilitando la comprensión del entorno, la adaptación y, en última instancia, la supervivencia y continuidad de la especie humana.

El juego es un método eficaz en la transmisión del aprendizaje que ofrece una amplia gama de recursos digitales y puede ser aprovechados tanto en las clases virtuales como presenciales de Educación Física, la gamificación desde una perspectiva educativa pretende usar

los principios y características de los juegos e incorporarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Reiss (2000) formula que los 16 deseos básicos que mueven al ser humano a la hora de decidir o resolver problemas, entre los motivadores se encuentra la actividad física, que son utilizados en el mundo artificial y la industria para desarrollar juegos, basándose en estos deseos como fuentes de motivación que pueden ser encaminados a desarrollar destrezas y habilidades apoyado por una planificación con objetivos y metas claras. Trends (2016), sugiere que, los componentes del juego integrados por: normativas, historia, la posibilidad de tomar decisiones y cometer errores, incentivos, comentarios, opiniones, visibilidad del estatus, colaboración y rivalidad, límite temporal, avance y el factor sorpresa, esenciales para que el docente planifique su clase. El mismo observatorio resalta el rol del docente quien debe incrementar y motivar a los estudiantes, instaurando apropiadamente los elementos de juego en sus planificaciones teniendo en consideración las metas, misiones o desafíos, experiencias, reglas, roles y los niveles de juego.

3.2. Gamificación y gamificar

El termino/concepto de gamificación se cree que surgió por mediados del 2011, pero según Cornellá et al (2020), afirman que la palabra gamificación fue mencionada por primera vez en el año 2002 por medio de Nick Pelling, un desarrollador de videojuegos inglés, quien hacía referencia al interés de aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuarios de apps que creaba para hacer las transacciones electrónicas más dinámicas y divertidas. De ahí en adelante no se volvió a mencionar este término hasta que según Contreras y Eguía (2016) la prematura versión propuesta por Deterding et al (2011) concluye que es la utilización de elementos del videojuego en contextos totalmente aislados de ellos.

Ya un año después, Kapp (2012) afirma que la gamificación es: el empleo de sistemas o mecanismos, el aspecto y el uso del razonamiento con el fin de captar la atención de las personas, motivar la participación y activación del individuo, fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas. (p.9). Así mismo Foncubierta y Rodríguez (2014) describen a la gamificación como una actividad de aprendizaje que utiliza elementos del juego con una finalidad pedagógica, , ya que, según Prieto (2020), la gamificación usa como base a la dopamina (neurotransmisor) y el placer para promover el aprendizaje.

Contreras y Eguía (2016), mencionan que, nuestro entorno y la sociedad en sí, ha ido avanzado de una manera tecnológicamente acelerada, logrando grandes mejoras en la calidad de vida de las personas tanto en el ámbito medicinal, social, laboral, y también pedagógico, los medios recreativos más comunes hoy en día son los videojuegos, los cuales han tenido una gran evolución desde que salieron a la luz por primera vez, y en una sociedad digitalmente conectada, todo lo que no esté orientado a optimizar su experiencia de uso se puede convertir en una realidad monótona y fastidiosa. La capacidad de impulsar a las personas de manera ligera, rápida, eficiente y breve, y también de divertir es la que los videojuegos mejor saben hacer, debido a esto tienen millones de usuarios, con grados elevados de diversión. La empleación de estos principios en otro tipo de contexto de actividades posiblemente rutinarias sin ningún fin lúdico, se llama gamificación que consiste en usar métodos del sistema de los videojuegos para llevar así a los usuarios mediante acciones predeterminadas manteniendo un alto grado motivacional.

3.3.La gamificación en la educación

Al hablar de gamificación en el ámbito educativo su percepción no se altera drásticamente, se refiere a factores más concretos y precisos, así pues, Fernández y Flores (2019) definen a la gamificación como:

Un enfoque educativo que emplea componentes propios de los juegos, como la narrativa, el aspecto visual y las recompensas, con el propósito de impartir contenidos curriculares específicos en un entorno que incorpora tareas y actividades diseñadas en sintonía con la dinámica del juego con el propósito de alcanzar metas educativas planteadas y no simplemente con fines lúdicos. (pág.11).

En la educación gamificada se debe tener suma atención en la inclusión del alumno para que este se adapte a su estilo de percepción del aprendizaje, Hernández y Mayorga (2022) citando a Llopis y Balaguer (2016) nos mencionan que, “cuando gamificamos dentro del ámbito educativo, es decir llevar la gamificación a las aulas, se introducen en el aula los elementos y atributos fundamentales de los juegos con el fin de involucrar al estudiante brindándole una metodología de aprendizaje por la cual pueda acercarse e identificar su manera de ver y percibir el entorno”. Los autores hacen énfasis en resaltar la importancia de concentrar al usuario como el protagonista de su propio aprendizaje. Por ende, es fundamental que los estudiantes se sientan completamente comprometidos y disfruten mientras que logran objetivos educativos en el procedimiento.

De acuerdo a los tipos de juego dentro del contexto educativo no se puede separar a los estudiantes, al contrario, se debe trabajar de forma equitativa y colaborativa (González, 2020). Al relacionar la gamificación con la Educación Física Coterón et al., (2017) concluyen que

gamificar implica diseñar experiencias motrices que motiven el aprendizaje utilizando el juego como elemento básico durante el proceso, que consiste en convertir la clase en un juego por medio de una narrativa.

Con lo antes propuesto, la gamificación en las clases de Educación Física tiene parámetros similares a los que se aplican en materias distintas, obviamente hay excepciones en su desarrollo, pero estructuralmente se puede realizar siguiendo el mismo procedimiento.

La gamificación en las clases ocupa su lugar como una herramienta o instrumento motivador en su progreso contextual y la participación de los estudiantes, por otro lado, el aprovechamiento del aprendizaje provee varias opciones para el desarrollo en aspectos como la cooperación, motivación, trabajo en equipo, valores, todo esto dentro del ámbito educacional. Reyes et al (2020).

3.4. Beneficios de la Gamificación en clases de Educación Física

Entre los beneficios que se puede aprovechar según Coterón et al. (2017) citando a Kapp (2012) y Zichermann-Cunningham (2011) mencionan que al utilizar la gamificación se puede mejorar la dinámica de la clase, la autoconfianza, la autonomía, incrementa la motivación, cooperación, la retención de conocimientos, mejora la creatividad, la curiosidad, disfrute del movimiento y el aprendizaje por medio del error, acciones que hacen viable a la gamificación en el área de Educación Física, ya que crea vínculos entre el alumno y el contenido (Prieto, 2020).

La investigación y las revisiones académicas se beneficiarán de la inducción en los elementos de diseño de juegos y la consideración explícita de qué mecánicas de juego se utilizan y qué principios de diseño de juegos se cumplen. (Sánchez, 2019)

El análisis de la gamificación en entornos educativos nos permite comprender los beneficios que aporta en términos de motivación y desarrollo. Según Ortiz et al (2017), al implementarla, los estudiantes perciben la experiencia como estimulante, lo que aumenta su compromiso y mejora su proceso de aprendizaje. Por ende, es evidente la significativa influencia que la gamificación ejerce en el desarrollo cognitivo de los alumnos, en sus emociones y en los procesos de socialización que surgen a lo largo del camino educativo.

Estos diversos autores, resaltan como el uso de la gamificación mejora la dinámica de la clase, fomenta la autoconfianza y autonomía de los estudiantes, aumenta la motivación, la cooperación y la retención de conocimientos. Además, también crea vínculos significativos entre alumnos y el contenido, lo que atribuye una mayor implicación y compromiso por parte de los estudiantes en el proceso educativo.

La gamificación es una herramienta muy valiosa en el ámbito educativo y es sustancial considerarla para analizar los elementos de diseño de juegos que se utiliza en la gamificación, así como las mecánicas de juego y principios de diseño que esta abarca. Así la experiencia de los estudiantes sobre la gamificación se traduce a una mayor estimulación y mejora en su proceso de aprendizaje, respaldando así la relevante influencia de la gamificación, donde el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje.

IV. Método

4.1. Tipo de muestreo

La siguiente investigación tiene un diseño de tipo no experimental con un alcance descriptivo, enfoque cuantitativo y corte transversal.

4.2.Población y muestra:

La población de estudio en esta investigación está conformada por 65 miembros de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar, ubicada en la ciudad de Azogues, la muestra fue integrada de 53 docentes.

4.3. Instrumento:

El instrumento que se aplicó fue la técnica de la encuesta con un cuestionario que consta de 8 preguntas de elaboración propia, validada por dos docentes de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Católica de Cuenca, con el propósito de identificar la percepción y experiencia de los profesores sobre la gamificación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las clases de Educación Física, para la aplicación de la encuesta se realizó en el programa Google Forms y para su respectiva tabulación de datos estadísticos se utilizó el software de SPSS 26.

4.4.Procedimiento:

Se solicitó a Dirección de Carrera la autorización pertinente para obtener el consentimiento de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar, con el propósito de llevar a cabo la encuesta dirigida a los integrantes docentes de dicha entidad, mismos a los que se contactó por medio del grupo de WhatsApp, y se implementó la herramienta de Google Forms para efectuar la encuesta correspondiente, distribuyendo el enlace a los docentes a fin de que procedan a completarla.

Tabla 1*Percepción y experiencias de la Gamificación en las clases de Educación Física.*

Preguntas	Alto	Medio	Bajo	Ninguno	
1. ¿Usted como docente de área de Educación Física cuál cree que es el grado de conocimiento que tiene sobre el termino gamificación?	8 15,4%	37 71,2%	6 11,5%	1	1,9%
	Frecuente	Casi Frecuente	Poco Frecuente	Nunca	
2. ¿Usted como docente con qué frecuencia a utilizado la gamificación en las clases de Educación Física?	13 25,0%	17 32,7%	20 38,5%	2	3,8%
	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
3. ¿Cree que la gamificación puede ser una herramienta útil para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en educación física?	25 48,1%	24 44,2%	3 5,8%	1 1,9%	0 0%
4. ¿Usted como docente cree que la gamificación se puede utilizar como elemento didáctico en las clases de Educación Física?	25 48,1%	20 38,5%	6 11,5%	1 1,9%	0 0%
5. ¿Usted como docente cree que la gamificación puede ayudar a mejorar la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes?	29 55,8%	21 40,4%	2 4,8%	0 0%	0 0%
6. ¿Recomendaría usted como docente de Educación Física la gamificación como una estrategia de enseñanza para otros docentes de Educación Física?	25 48,1%	22 42,3%	5 9,6%	0 0%	0 0%
7. ¿Cree que la gamificación puede ayudar a fomentar el interés de los estudiantes en la clase educación física?	24 46,2%	26 50,0%	2 3,8%	0 0%	0 0%
8. ¿Para usted como docente es interesante la gamificación como sistema de evaluación continua?	21 40,4%	28 53,8%	2 3,8%	1 1,9%	0 0%

Nota. *Encuesta de elaboración propia, aplicada a los docentes de Educación Física, miembros de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar.

V. Resultados

Conforme al análisis estadístico de la encuesta mostrada en la tabla 1, se obtuvo en la primera pregunta a 8 (15,4%) docentes con alto conocimiento sobre el termino gamificación, por otra parte 37 (71,2%) docentes con conocimiento medio, 6 (11,5%) docentes con bajo conocimiento, mientras que únicamente 1 (1,9%) docente tiene nulo conocimiento.

En lo que respecta a la segunda pregunta tenemos que 11 (25,0%) docentes utilizan frecuentemente la gamificación como herramienta didáctica, 17 (32,7%) docentes utilizan casi frecuentemente, 20 (38,5%) docentes que la utilizan con poca frecuencia y solamente 2 (3,8%) docentes que nunca utilizan a la gamificación como herramienta didáctica.

En cuanto a la tercera pregunta, se destaca que 25 (48,1%) docentes están totalmente de acuerdo en la gamificación como herramienta útil para el aprendizaje, 24 (44,2%) docentes que están de acuerdo, 3 (5,8%) docentes que no están de acuerdo ni en desacuerdo y 1 (1,9%) docente en desacuerdo.

La cuarta pregunta posee 25 (48,1%) docentes que están totalmente de acuerdo en que la gamificación se puede utilizar como elemento didáctico, 20 (38,5%) docentes que están de acuerdo. Mientras tanto 6 (11,5%) docentes no están de acuerdo ni en desacuerdo, 1 (1,9%) docente que está en desacuerdo y ningún docente está muy en desacuerdo.

Respecto a la quinta pregunta, 29 (55,8%) docentes están totalmente de acuerdo en que la gamificación ayuda a mejorar la cooperación y el trabajo en equipo, de igual forma 21 (40,4%) docentes están de acuerdo, por otra parte, 2 (4,8%) docentes no están de acuerdo ni en desacuerdo y ningún docente está en desacuerdo ni muy en desacuerdo.

En relación a la sexta pregunta, 25 (48,1%) docentes están totalmente de acuerdo en recomendar la gamificación como estrategia de enseñanza para otros docentes, 22 (42,3%) docente están de acuerdo. Solamente 5 (9,6%) docentes no están de acuerdo ni en desacuerdo y ningún docente está en desacuerdo ni muy en desacuerdo.

En la séptima pregunta, 24 (46,2%) docentes están totalmente de acuerdo en que la gamificación fomenta el interés de los estudiantes en la clase. Así mismo, 26 (50%) docentes están de acuerdo, mientras que, 2 (3,8%) docentes no están de acuerdo ni desacuerdo.

Con respecto a la octava y última pregunta, 21 (40,4%) docentes están totalmente de acuerdo en que la gamificación es interesante como sistema de evaluación continua, de igual forma, 28 (53,8%) docentes están de acuerdo, 2 (3,8%) docentes no están de acuerdo ni en desacuerdo con un 3,8% y solamente 1 (1,9%) docente está en desacuerdo.

Los resultados de la encuesta revelan que la mayoría de los docentes poseen un conocimiento medio sobre el concepto gamificación, siendo solo un pequeño porcentaje quienes tienen un alto nivel de conocimiento. En cuanto a la utilización de la gamificación como herramienta didáctica, la mayoría la emplea, ya sea de manera frecuente u ocasional, aunque un pequeño grupo nunca la utiliza. Además, se destaca una alta aceptación de la gamificación como herramienta útil para el aprendizaje, así como para mejorar la cooperación y el trabajo en equipo. También se observa alto porcentaje de positividad por parte de los docentes en recomendar la gamificación como estrategia de enseñanza a más profesores de Educación Física. En general, los resultados sugieren una receptividad favorable hacia la gamificación en el ámbito de la Educación Física.

VI. Discusión

En la actualidad, poderle brindar una definición concreta y homogénea al “juego” en la sociedad, ha tomado gran interés, pues, existe un debate a pequeña-mediana escala respecto a la misma, y a la importancia de la actividad a través del juego, esto debido a la gran variedad de conceptos encontrados en diferentes plataformas y autores, así como las diversas ramas a las que podría aplicarse el significado de la palabra juego; de igual forma, es importante tener conocimiento de las clasificaciones a las que podría regirse tal o cual conceptualización, generándose así, una distinción entre una definición y otra.

De acuerdo a Gallardo y Gallardo (2018), el juego, en todos sus enfoques, ha representado una gran herramienta funcional para el desarrollo de las personas en sus diferentes habilidades y destrezas, esto gracias a los entornos en los que se llevan a cabo dichas acciones. Por otra parte, Contreras y Eguía (2016), se enfocan mayoritariamente en el campo intelectual, haciendo alusión a la contribución neurológica y mental, a través del entendimiento y comprensión de la persona, en cuanto al entorno que la rodea, como a sí misma, generando mecanismos de adaptación para poder desenvolverse en este medio, concordando de cierta forma con Gallardo y Gallardo (2018), respecto a los objetivos del juego.

Por su parte, Reiss (2000), ha propuesto que, el ser humano en su naturaleza contempla 16 deseos básicos para definir su actuar frente a problemas que se le puedan presentar, destacando así, la relevancia de la actividad física mediante mecanismos como los juegos, mismos que, le servirán para motivarse, desarrollarse intelectualmente, y planificar sus deseos, de otra forma, Trends (2016), a diferencia de lo expresado por Reiss (2000), manifiesta la importancia de únicamente 12 elementos esenciales en el juego, sin embargo, ambos concuerdan en enfatizar características como la motivación y planificación durante el juego.

Por otro lado, la gamificación, según Cornellá (2020), fue definida inicialmente por Nick Pelling (2002), un desarrollador de videojuegos inglés, quien afirmó que, este término se refiere a la aplicación de características de juego en las aplicaciones que este creaba, para generar una interactividad más dinámica, sin embargo, más tarde Deterding (2011), así como Contreras y Eguía (2016), mencionaron que, la gamificación es la utilización de elementos de videojuegos en contextos aislados de ellos, contrastando así sus definiciones, aunque estos últimos además enfatizan que, la gamificación se trata fundamentalmente del mantenimiento motivacional de las personas a través de los videojuegos, no obstante, existe otra definición que se diferencia de las anteriores, esta fue propuesta por Kapp (2012), y muy similar a la definición generada por Foncubierta y Rodríguez (2014), que llegan al consenso de que, la gamificación es principalmente el uso de elementos y mecanismos del juego, para brindarle un apoyo pedagógico e intelectual a las personas.

Al hablar de la gamificación netamente en el ámbito pedagógico, Fernández y Flores (2019), han propuesto que, esta es un modelo que enmarca todos los elementos del juego con el fin de alcanzar el desarrollo de contextos dinámicos que le permitan a la persona acercarse a sus metas educativas. En esta misma línea de pensamiento, Hernández y Mayorga (2022), expresan que, la gamificación representa un método importante para que los estudiantes generen conocimiento, siempre y cuando estos se encuentren importantemente comprometidos con el objetivo de la misma.

Por otra parte, si hablamos de la gamificación en la Educación Física en sí misma, Coterón et al (2017), señalan que, en esta rama de la pedagogía se buscan diseñar experiencias motrices que generen una motivación mayor en el aprendizaje, con una base importante enfocada en el juego. Es así que, en concordancia con lo anterior, Reyes et al (2020) expresan que, la

gamificación ocupa un lugar muy relevante en las clases, debido a la motivación que esta genera, sin embargo, se añaden aspectos fundamentales como la cooperación, el trabajo en equipo, y los valores educacionales.

Al hablar de los beneficios pedagógicos que representa la gamificación, Coterón (2017), señala que, las clases pueden dinamizarse, así como, la autoconfianza aumenta en los estudiantes, su autonomía mejora, e incrementa su motivación, así como la práctica de actividades de cooperación, retención de conocimientos, creatividad, curiosidad, y diversión mediante el aprendizaje por ensayo-error. Así mismo, Sánchez (2019), manifiesta que, las actividades académicas se verán beneficiadas en gran medida a través de la inducción de los elementos y mecanismos de juegos con el objetivo de mejorar la gamificación pedagógica. Esto concuerda con lo expresado por Ortiz et al (2017), quienes han manifestado que, esta herramienta ha significado un gran apoyo pedagógico para los estudiantes, pues, resulta atractiva e influyente en sus conocimientos y emociones, así como en su socialización y autoconfianza.

Ahora bien, hablando de los datos y conclusiones otros autores sobre la gamificación, tenemos a Borrás (2015), que menciona que, no hay evidencia empírica ni ejemplificada, que precise la efectividad de esta técnica. Es posible que resulte en una disminución del compromiso, e incluso conduzca al aburrimiento. Acotando a lo antes mencionado, la gamificación actualmente, luego de algunos años de estudio, ha evolucionado y ha aportado varios factores positivos al proceso de enseñanza, pero es necesario mencionar que todavía se encuentra en un proceso de adaptación lo cual es normal que siga presentando irregularidades y falencias en su implementación, como concuerda también Hernández y Mayorga (2022) acotando que, se identifican deficiencias en la enseñanza que dificultan cambios en la formación de los estudiantes, llegando a instancias de no coincidir la motivación con sus necesidades, acotando

datos del 32% de estudiantes que muestran una conducta condicionada, que conforma todas las disposiciones tomadas a raíz de sus conocimientos previos, lo cual afecta su toma de decisiones y accionar.

VII. Conclusiones

Se pudo concluir que esta investigación destaca la relevancia y el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora en el ámbito de la Educación Física. En un contexto donde la enseñanza virtual y la necesidad de motivación se han vuelto imperativas, la gamificación emerge como una herramienta capaz de transformar la dinámica de las clases. Se abordó la problemática de la Educación Física en un contexto marcado por la pandemia y la necesidad de adaptarse a las nuevas dinámicas educativas.

Resulta crucial reconocer el contexto digital en el que los estudiantes actuales están inmersos. Son nativos digitales que han establecido fuertes vínculos con la tecnología y los videojuegos, y la gamificación se presenta como una respuesta efectiva, aprovechando la afinidad de esta generación con la tecnología y los videojuegos. La aplicación de elementos de juego en contextos educativos no solo estimula la participación, sino que también fomenta habilidades como la cooperación, la autoconfianza y la autonomía haciendo que el estudiante sea el encargado de crear su propio conocimiento.

La gamificación se presenta como una alternativa innovadora y pertinente para revitalizar la enseñanza de Educación Física. Al incorporar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, se logra captar la atención y motivación de los estudiantes de manera significativa.

Los resultados de la encuesta muestran que la mayoría de los docentes poseen un conocimiento medio sobre la gamificación y la utilizan como herramienta didáctica en cierta medida. Comprobando así la creciente aceptación y adopción de la gamificación a nivel

pedagógico demostrando que su influencia es cada vez mayor en el medio educativo, traducido como una validación palpable en las clases de Educación Física. Además, existe una clara disposición por parte de los docentes a recomendar la gamificación como estrategia de enseñanza, evidenciando su reconocimiento como una práctica beneficiosa para el proceso de aprendizaje.

En última instancia, esta investigación contribuye significativamente al campo de la Educación al proporcionar una comprensión más profunda de los beneficios y la aplicación efectiva de la gamificación en el contexto específico de la Educación Física. Se subraya la importancia de profundizar y promover prácticas pedagógicas innovadoras que respondan a las demandas y características de la Educación, también, es necesario continuar investigando y compartiendo experiencias para optimizar su aplicación y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto actual y futuro de la educación, ya que se encuentra en un proceso embrionario el cual necesita ser perfeccionado, para que así, pueda rendir de la manera más óptima la implementación de esta herramienta.

VIII. Referencias bibliográficas

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid.

https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Contreras, R. S., & Eguía, J. L. (2016): Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11

Cornella, P., Estebanell, M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en videojuegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, Vol. 28, Núm. 1, p. 5-19.

<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Coterón, J., González, J., Mora, C., & Fernández-Caballero, J. (2017). Guía de iniciación a la gamificación en Educación Física. Fundación general de la Universidad Politécnica de Madrid. <http://afipec.es/assets/gu%C3%ADa-de-iniciaci%C3%B3n-a-la-gamificaci%C3%B3n-en-educaci%C3%B3n-f%C3%ADsica.pdf>

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., Dixon, D. (2011). Gamificación. Usar elementos de diseño de videojuegos en contextos no relacionados con los juegos.

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1979742.1979575>

Fernández, J., & Flores, G. (2019). Fundamentación teórica de la Gamificación. Cap. 1, p. 11.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/128643/Fundamentaci%C3%B3n%20te%C3%B3rica%20de%20la%20Gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1>

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español.

Edi numen.

https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Gallardo, J. A., Gallardo, P. (2018) Revista Educativa Hekademos. Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, K., Mayorga, A. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de

Educación Física universitaria. <http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996->

[24522022000200796&script=sci_arttext#B12](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522022000200796&script=sci_arttext#B12)

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 1st Edición.

https://books.google.com.ec/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

León, D., Martínez, L. F., Santos, M. L. (2019). Gamificación en Educación Física: Un análisis

sistematico de fuentes documentales. Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad

Física y el Deporte. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6885195.pdf>

Machado, J. (2021). Primicias. La pandemia empujó a 150.000 estudiantes hacia la deserción

escolar. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/clases-abandono-desercion-escuelas-covid/>

Ortíz, A. M., Jordán, J., Agredal, M. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.

Pérez, A., & Almela, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. *Comunicar*, 26(55), 93-103.

<https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1(en-jun)), 73.

<https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Reiss, S. (2000). *Who am I? 16 Basic Desires that Motivate Our Actions Define Our Personalities*. Berkley; 35050th Edition.

https://books.google.com.ec/books?id=i8LNRA9DAJoC&printsec=frontcover&source=gbs_g_e_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Reyes-Plano, Y., Cañizares-González, R., Vargas-González, K., García-Torres, M. A. (2020).

Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*. 13 (6) Mes Junio, 2020 ISSN: 2306-2495 | RNPS: 2343 P. 158-

178. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/download/727/597/>

Sánchez, C. L. (2019). *Revista Internacional. Docentes 2.0 Tecnología-Educativa. Gamificación en la Educación: ¿Beneficios reales o entrenamiento educativo?*.

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>

Trends, E. (2016). Gamificación en la Educación. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. . <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=gamification+by+design+zicherman&ots=UvT93Zv77c&sig=yexcOGvm9GCjzUQyhbEhcQ_A4Y#v=onepage&q&f=false

ANEXOS

Azogues, 14 de mayo del 2023

Magister.

Wilson Bravo

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: ***“La Gamificación como método innovador dentro de las clases de Educación Física”*** para obtener el grado académico de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, para luego emitir su criterio profesional en la matriz correspondiente, para lo cual se adjunta tabla de operacionalización, el instrumento y la matriz de validación.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente

Sr. Jorge Francisco Reinoso Palomeque

CI. N° 0302560644

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Datos de identificación: 0302560644

Estudiante: Francisco Reinoso

Tema: La Gamificación como método innovador dentro de las clases de Educación Física

Objetivo: Recopilar información acerca de la percepción y experiencia de los docentes de Educación Física en relación a la gamificación como método innovador en sus clases.

Lugar y población: Miembros de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar

Instrumento: Encuesta (adjunta)

INSTRUCCIONES:

Marque en la casilla correspondiente el aspecto cualitativo de cada ítem la alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan:

PREGUNTA S	Claridad en la redacción		Coherencia		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1.	X		X		X		X		X		
2.	X		X		X		X		X		
3.	X		X		X		X		X		
4.	X		X		X		X		X		
5.	X		X		X		X		X		
6.	X		X		X		X		X		
7.	X		X		X		X		X		
8.	X		X		X		X		X		

Grado Académico: Magister

Nombre y Apellido: Wilson Bravo Navarro

Firma:



Fecha: 14/05/2023

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

La presente encuesta forma parte del proyecto de investigación titulado “**LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO INNOVADOR DENTRO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA**”, el cual se desarrolla como trabajo final de titulación. Agradecemos su participación en el llenado de esta encuesta. La información es de carácter estrictamente confidencial; su uso será única y exclusivamente con propósitos de investigación científica. Su participación es completamente anónima.

1.DATOS PERSONALES.

Edad

20-25 años

25-35 años

35-45-años

45-55 años

55-65 años

Otros

Nivel Académico

Tecnólogo

Licenciado

Magister

Doctor.

Otros.

SEXO

- Masculino
- Femenino

II. FACTORES

Indicaciones: Por favor lea las siguientes afirmaciones y *a partir de su experiencia y opinión indique el grado de Totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni desacuerdo, en desacuerdo, muy en desacuerdo*, que Usted tiene respecto a cada una. No hay respuestas buenas ni malas, sólo queremos saber su opinión. Marque con una **X** el número que representa su opinión o respuesta. Considere lo siguiente:

1. ¿Usted como docente del Área de Educación Física cuál cree que es el grado de conocimiento que tiene sobre el termino gamificación?
 - a) Alto
 - b) Medio
 - c) Bajo
 - d) Ninguno

2. ¿Usted como Docente con qué frecuencia a utilizado la gamificación en las clases de educación física?

- a) Frecuentemente
- b) Casi frecuente
- c) Poco Frecuente
- d) Nunca

1=Muy en
desacuerdo

2=En
desacuerdo

3= Ni de
acuerdo Ni
desacuerdo

4= De
acuerdo

5=Totalmente
de acuerdo

		5	4	3	2	1
3.	¿Cree que la gamificación puede ser una herramienta útil para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en Educación Física?	()	()	()	()	()
4.	¿Usted como docente cree que la gamificación se puede utilizar como elemento didáctico en las clases de Educación Física?	()	()	()	()	()
5.	¿Usted como docente cree que la gamificación puede ayudar a mejorar la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes?	()	()	()	()	()
6.	¿Recomendaría usted como docente de Educación Física la gamificación como una estrategia de enseñanza para otros docentes de Educación Física?	()	()	()	()	()
7.	¿Cree que la gamificación puede ayudar a fomentar el interés de los estudiantes en la clase educación física?	()	()	()	()	()
8.	¿Para usted como docente es interesante la gamificación como sistema de evaluación continua?	()	()	()	()	()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Azogues, 1 de junio del 2023

Magister.

Leonardo Guillen C.

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: ***“La Gamificación como método innovador dentro de las clases de Educación Física”*** para obtener el grado académico de licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, para luego emitir su criterio profesional en la matriz correspondiente, para lo cual se adjunta tabla de operacionalización, el instrumento y la matriz de validación.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente

Sr. Jorge Francisco Reinoso Palomeque

CI. N° 0302560644

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Datos de identificación: 0302560644

Estudiante: Francisco Reinoso

Tema: La Gamificación como método innovador dentro de las clases de Educación Física

Objetivo: Recopilar información acerca de la percepción y experiencia de los docentes de Educación Física en relación a la gamificación como método innovador en sus clases.

Lugar y población: Miembros de la Federación Deportiva Estudiantil del Cañar

Instrumento: Encuesta (adjunta)

INSTRUCCIONES:

Marque en la casilla correspondiente el aspecto cualitativo de cada ítem la alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan:

PREGUNTA	Claridad en la redacción		Coherencia		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
9.	X		X		X		X		X		
10.	X		X		X		X		X		
11.	X		X		X		X		X		
12.	X		X		X		X		X		
13.	X		X		X		X		X		
14.	X		X		X		X		X		
15.	X		X		X		X		X		
16.	X		X		X		X		X		

Grado Académico: Magister Nombre y Apellido: Lcdo. Leonardo Guillén C

Firma:



Fecha: 1/06/2023

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

La presente encuesta forma parte del proyecto de investigación titulado “**LA GAMIFICACIÓN COMO METODO INNOVADOR DENTRO DE LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA**”, el cual se desarrolla como trabajo final de titulación. Agradecemos su participación en el llenado de esta encuesta. La información es de carácter estrictamente confidencial; su uso será única y exclusivamente con propósitos de investigación científica. Su participación es completamente anónima.

1.DATOS PERSONALES.

Edad

- 20-25 años
- 25-35 años
- 35-45-años
- 45-55 años
- 55-65 años
- Otros

Nivel Académico

- Tecnólogo
- Licenciado
- Magister
- Doctor.
- Otros.

SEXO

- Masculino
- Femenino
- Otro

II. FACTORES

Indicaciones: Por favor lea las siguientes afirmaciones y *a partir de su experiencia y opinión indique el grado de totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni desacuerdo, en desacuerdo, muy en desacuerdo*, que Usted tiene respecto a cada una. No hay respuestas buenas ni malas, sólo queremos saber su opinión. Marque con una **X** el número que representa su opinión o respuesta. Considere lo siguiente:

3. ¿Usted como docente del Área de Educación Física cuál cree que es el grado de conocimiento que tiene sobre el termino gamificación?
 - e) Alto
 - f) Medio

- g) Bajo
- h) Ninguno

4. ¿Usted como Docente con qué frecuencia a utilizado la gamificación en las clases de educación física?

- a) Frecuentemente
- b) Casi frecuente
- c) Poco Frecuente
- d) Nunca

**1=Muy en
desacuerdo**

**2=En
desacuerdo**

**3= Ni de
acuerdo Ni
desacuerdo**

4= De acuerdo

**5=Totalmente
de acuerdo**

		5	4	3	2	1
3.	¿Cree que la gamificación puede ser una herramienta útil para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en Educación Física?	()	()	()	()	()
4.	¿Usted como docente cree que la gamificación se puede utilizar como elemento didáctico en las clases de Educación Física?	()	()	()	()	()
5.	¿Usted como docente cree que la gamificación puede ayudar a mejorar la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes?	()	()	()	()	()
6.	¿Recomendaría usted como docente de Educación Física la gamificación como una estrategia de enseñanza para otros docentes de Educación Física?	()	()	()	()	()
7.	¿Cree que la gamificación puede ayudar a fomentar el interés de los estudiantes en la clase educación física?	()	()	()	()	()
8.	¿Para usted como docente es interesante la gamificación como sistema de evaluación continua?	()	()	()	()	()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Oficio No. UC-DIR-PAFD-2023-205-OF
Azogues 06 de junio de 2023

Asunto: Solicitud de Ingreso.

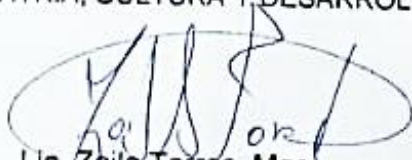
Señor Director
Javier Merchán Sacoto
FEDERACION DEPORTIVA ESTUDIANTIL DEL CAÑAR
Presente.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo, mediante la presente me permito solicitar comedidamente autorice el ingreso a su distinguida institución al estudiante: FRANCISCO REINOSO PALOMEQUE, del octavo ciclo de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, con la finalidad de aplicar encuestas a los miembros de la Federación, requisito indispensable para el desarrollo de su Titulación.

Segura de contar con lo solicitado, anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente
DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

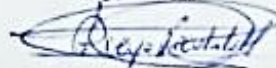

Lc. Zola Torres Mgs.
DIRECTORA (E) DE CARRERA

**FEDERACIÓN DEPORTIVA
ESTUDIANTIL DEL CAÑAR**

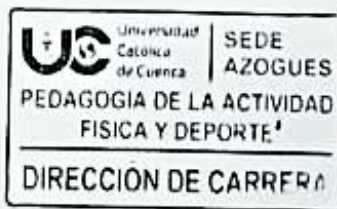
08 JUN 2023

HORA: 10:01

Revisado



ELABORADO POR	Abg Gabriela Palomeque Mgs	MOPP
AUTORIZADO POR	Lc. Zola Torres Mgs	ZGTP



Jorge Francisco Reinoso Palomeque portador(a) de la cédula de ciudadanía N° **0302560644**. En calidad de autor/a y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“La Gamificación como método innovador en las clases de Educación Física”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, **15 de agosto de 2023**

F: 

Jorge Francisco Reinoso Palomeque

C.I. 0302560644