

**“La gamificación
aplicada a la educación
física”**

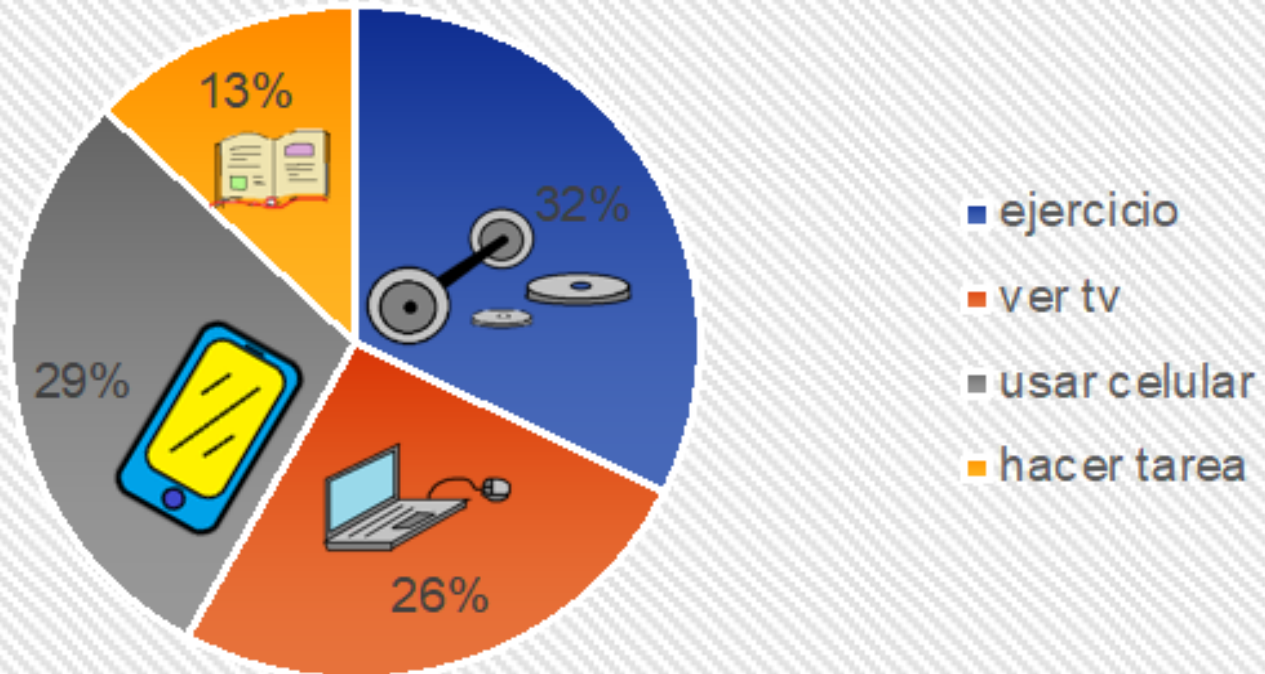
Contexto



Escuela Primaria Mariano
Abasolo ubicada en la
comunidad de Capultitlán

Grupo de sexto grado está
compuesto por 28 estudiantes,
12 niñas y 16 niños

Dedicación del tiempo

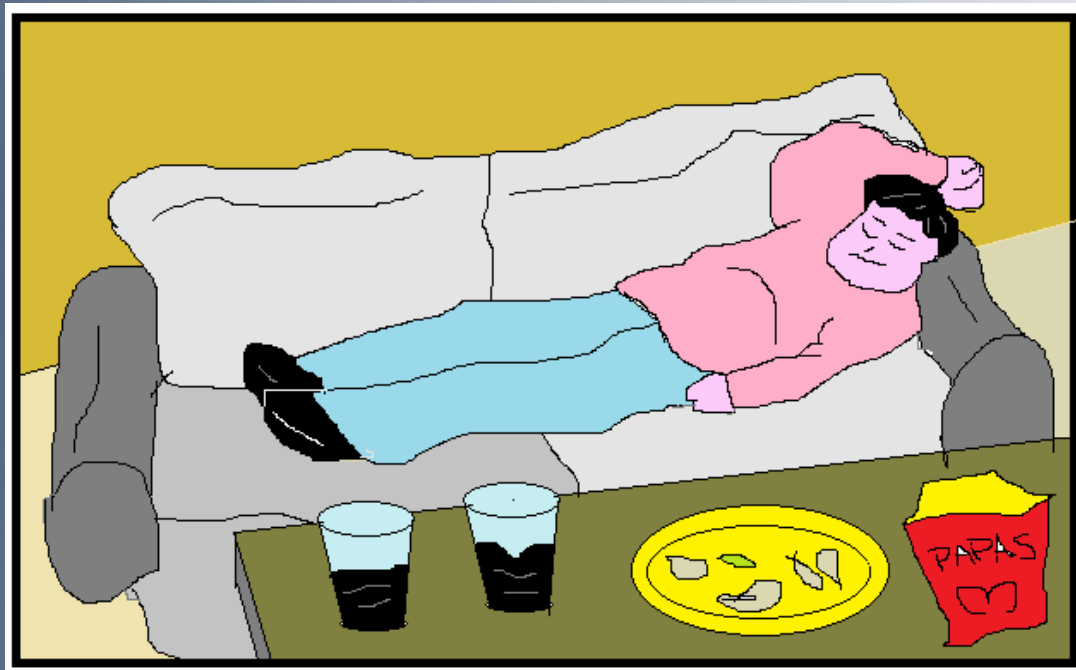


Diagnóstico

El 60.8 % de los estudiantes dedicaban tiempo de manera cotidiana a actividades estacionarias

Planteamiento del Problema

Propuesta de Gamificación



- Estudios revelan que los niños no realizan la actividad física mínima diaria recomendable (una hora diaria con intensidad moderada o vigorosa)
- En las escuelas tampoco se cumple con la actividad física recomendada
- Situación se agravó durante la pandemia
- Los estudiantes incrementaron el uso de la tecnología
- Se observó al regreso presencial: prontitud con la que experimentan fatiga, aceleración rápida del pulso apenas iniciadas las actividades, necesidad de tiempos más prolongados de recuperación, pérdida de flexibilidad
- Por la globalización y el incremento de la racionalidad instrumental se requiere la transformación de las prácticas educativas en el ámbito de la educación física acordes a estos cambios
- Se tomó en cuenta el Programa de Educación Física de Aprendizajes Clave para la educación integral que nos marca “La Salud como tema transversal en Educación Física por lo cual nos hace hincapié en temas vinculados con la prevención, autocuidado y preservación de la misma.

Justificación

Relevancia

Implicaciones
prácticas

Valor teórico

Viabilidad

Propuesta coherente con la realidad

- Relevancia social, porque se centra en el estudiante y se vincula a temas esenciales como es la actividad física y el juego con recursos digitales, que tiendan a ser incorporados a su hacer cotidiano
- Implicaciones prácticas debido a que contribuye a resolver el problema de la inactividad, impulsando a que el alumno se ejercite de forma autónoma
- Valor teórico: Contribuye a la construcción de conocimiento sobre una estrategia de enseñanza–aprendizaje, tomando en consideración a los estudiantes, como los principales beneficiarios, la educación física retoma un papel central ya que esta área considera un enfoque humanista.

Es estudio es viable ya que se cuenta en la institución con disponibilidad a internet, y las aplicaciones utilizadas son accesibles para su adquisición y manejo, si bien, el maestro como diseñador necesita cierto dominio tecnológico, representa una oportunidad para involucrarse en el mundo actual en el que se desarrollan los estudiantes.

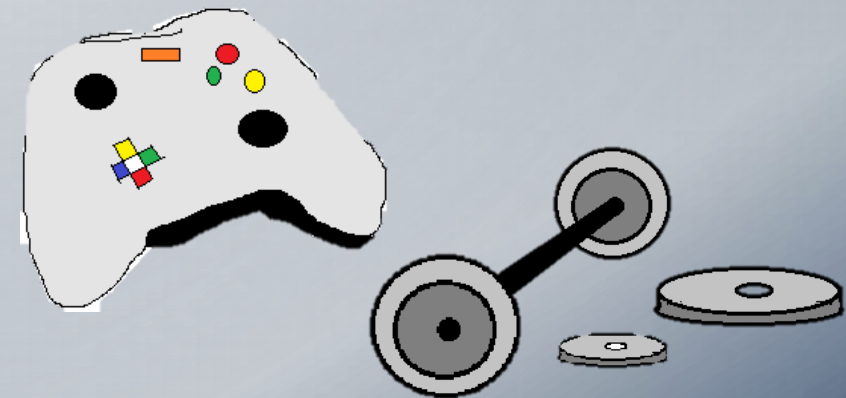
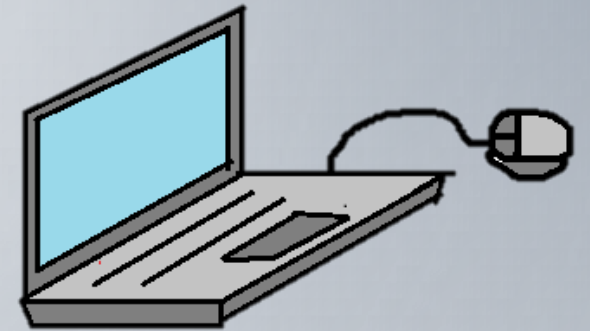
- Así como vinculados a temas transversales de SALUD que nos marca el programa de educación física de aprendizajes clave 2017.

Pregunta de Investigación

¿Cómo significan los estudiantes y profesor sus vivencias al trabajar con la técnica de aprendizaje gamificación, aplicada al incremento de la actividad física en las sesiones de educación física en el sexto grado de primaria?

El planteamiento lleva a pensar en estudiar la efectividad de formas de intervención que atiendan la problemática *pero*:

Obtener ciertas medidas, resultados o percepciones del docente al respecto de las experiencias educativas, reflejan una realidad que puede parecer efímera porque no perduran en la cotidianidad del estudiante, es por ello que es relevante, recuperar el sentido que otorgan a sus vivencias cuando se implementa una forma de trabajo innovador, que dé indicios más apegados a la realidad, y que muestre con mayor claridad si ello va a marcar un precedente de aprendizaje significativo.



Objetivo General

Conocer el significado que otorgan los estudiantes y el docente al transitar por la técnica de aprendizaje de gamificación orientada a incrementar la actividad física, al recuperar mediante instrumentos metodológicos sus expresiones durante el proceso, para dar sentido a los resultados obtenidos como propósito de intervención.

Estado del Arte

2018

Actividad física moderada a vigorosa en educación física y recreo en estudiantes de primaria y secundaria de la frontera México-USA

2018

Prevalencia y tendencias de actividad física en niños y adolescentes

x

Gamificación en México

2018

Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales

Estado del Arte

- Javier Arturo Hall López, Paulina Yesica Ochoa Martínez, Raúl Alexis Macías Castro, Rodrigo Zúñiga Burruel y Pedro Sáenz-López Buñuel, en 2018, publicaron en Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, la investigación Actividad física moderada a vigorosa en educación física y recreo en estudiantes de primaria y secundaria de la frontera México-USA, teniendo como mira el logro de dos objetivos: el comparar la actividad física moderada a vigorosa de clases de educación física impartidas por profesores, y la actividad física que realizaban los estudiantes durante el recreo en primaria y secundaria en Mexicali, Baja California, México. Se concluyó que la intensidad de actividad física durante el recreo fue mayor sin instrucción docente en relación a las clases de educación física evaluadas, no cumpliendo estándares internacionales al tener una intensidad moderada a vigorosa por arriba del 50% del tiempo de la clase.
- Medina, Jáuregui, Campos-Nonato y Barquera en 2018 publican sobre la Prevalencia y tendencias de actividad física en niños y adolescentes tomando en consideración los resultados de la Encuesta Nacional de Salud y Nutrición (Ensanut) 2012 y la Encuesta Nacional de Salud y Nutrición de Medio Camino (Ensanut MC) 2016 en México, en la revista Salud Pública, hallaron que más de 80% de los niños y 35% de los adolescentes no cumple con las recomendaciones de actividad física, por lo que concluyeron que la prevalencia de la actividad física es baja en niños y adolescentes y la tendencia no ha mejorado en los últimos seis años.
- No se hallaron experiencias sobre gamificación aplicada a la Educación Física, es muy posible que existan docentes que la utilicen pero hace falta que la documenten y publiquen.
- En 2018 en Granada España, Óscar León-Díaz, Luis Fernando Martínez-Muñoz y María Luisa Santos-Pastor, divulgaron su artículo Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales, en Metodologías Activas: Modelos de Enseñanza-Aprendizaje e Investigación en Ciencias de la Educación y del Deporte, donde exponen de manera amplia el estado del arte a través de un análisis bibliométrico

PEDAGOGÍAS EMERGENTES

Metodologías

- Clase invertida
- **Gamificación**
- Pensamiento de diseño
- Aprendizaje basado en problemas
- Pensamiento visual
- Aprendizaje basado en proyectos
- El juego de rol, etc.

Nuevos métodos y técnicas que incorporan tendencias inmersas actualmente en la sociedad del conocimiento

Espacios de aprendizaje están formados por una red en la que se combinan los espacios físicos y los espacios virtuales

Metodología: Fenomenología

En las nuevas visiones de la investigación cualitativa, es el sujeto, el tiempo y la historicidad los que constituyen la realidad contemporánea, por tanto, si se considera la existencia de un hecho como la suma de mediaciones que delimitan el campo de experiencia del individuo; es el propio hombre en su historicidad, a partir del cual el tiempo puede reconstruirse, para darle sentido a la experiencia, por tanto, “las secuencias temporales por las que el hombre está constituido ... lo vuelven al mismo tiempo sujeto y objeto de su conocimiento” (Oncina Coves, 2009, pág. 218).

Desde esta perspectiva, y para conocer el significado que el estudiante y el docente le otorgan a la experiencia vivida por la implementación de la propuesta de gamificación como elemento de mediación, es importante recuperar la reconstrucción desde su historicidad, por lo que el método de investigación es la fenomenología, que considera que la vida del ser humano se compone de un conjunto de elementos que constituyen su realidad, ya que “es en el durante, en el aquí y en el ahora, donde es posible identificar elementos de significación que describen y construyen lo real” (Rizo, 2005, apartado de aproximaciones conceptuales, párrafo 2), rechazando así las pretensiones del racionalismo acerca de la existencia de una verdad absoluta, debido a que la realidad es una construcción permeada por la interpretación humana.

Diseño de la Investigación

La fenomenología es una corriente filosófica que se caracteriza por centrarse en la experiencia personal centrándose en dos premisas:

Las percepciones de la persona evidencian la existencia del mundo, no como lo piensa, sino como lo vive

La existencia humana es significativa lo que implica que las personas sólo pueden ser comprendidas dentro de sus propios contextos

Provocar que los estudiantes obtengan vivencias de trabajo de Gamificación, recuperando sus experiencias y el significado que les otorgan, considerando que los comportamientos humanos se contextualizan por las relaciones con los objetos, con las personas, con los sucesos y con las situaciones, y es en ese contexto que le dan sentido a lo vivido.

Propuesta de Gamificación

FREE PHYSICAL EDUCATION



01 Juegos

Aplicaciones con las que trabajaremos

02 Calendario

Cómo trabajaremos

03 Materiales

Con que materiales trabajaremos

04 Tiempo

Días de trabajo



CALENDARIO DE TRABAJO



MES DE TRABAJO: ENERO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
						1
2	3 Evaluación de capacidades funcionales.	4 Evaluación de capacidades funcionales.	5 Evaluación de capacidades funcionales	6 Evaluación de capacidades funcionales.	7 Evaluación de capacidades funcionales.	8
9	10 Exposición en PPT sobre el trabajo a realizar	11 Exposición en PPT sobre el trabajo a realizar	12 Exposición de las aplicaciones a trabajar y trabajo técnico-práctico.	13 Exposición de las aplicaciones a trabajar y trabajo técnico-práctico.	14 Exposición de las aplicaciones a trabajar y trabajo técnico-práctico.	15 App: Morning exercises Trabajo de fuerza y resistencia y flexibilidad
16	17 App: Running (3min). Kids Exercise nivel EASY (fácil). Trabajo de fuerza y flexibilidad	18 App: Running (3min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	19 App: Running (3min). Código QR Trabajo de resistencia y flexibilidad	20 App: Running (3min). Código QR Trabajo de resistencia y flexibilidad	21 App: Running (3min). Código QR Trabajo de resistencia y fuerza	22 App: Kids Fitness Trabajo de fuerza y resistencia y flexibilidad
23	24 App: Running (4min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	25 App: Running (4min). Código QR Trabajo de fuerza y Velocidad	26 App: Running (4min). Código QR Trabajo de resistencia y fuerza	27 App: Running (4min). Código QR Trabajo de resistencia y flexibilidad	28 App: Running (4min). App: Excersice For Kids Trabajo de resistencia y fuerza	29 App: Morning exercises Trabajo de flexibilidad y resistencia
30	31 App: Running (5min). Código QR Trabajo de resistencia y fuerza					



MES: FEBRERO Y MARZO



DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
		1 App: Running (5min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	2 App: Running (5min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	3 App: Running (5min). Código QR Trabajo de velocidad y fuerza	4 App: Running (5min). App: Excersice For Kids Trabajo de resistencia y fuerza	5 App: Kids Fitness Trabajo de fuerza y velocidad y flexibilidad
6	7 App: Running (6min). App: Morning exercises Trabajo de fuerza y flexibilidad	8 App: Running (6min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	9 App: Running (6min). Código QR Trabajo de flexibilidad y resistencia	10 App: Running (6min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	11 App: Running (6min). Trabajo de resistencia y fuerza	12 App: Morning exercises Trabajo de fuerza y velocidad y flexibilidad
13	14 App: Running (6min). Código QR Trabajo de fuerza y Velocidad	15 App: Running (6min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	16 App: Running (6min). Código QR Trabajo de resistencia y velocidad	17 App: Running (6min). Código QR Trabajo de flexibilidad y resistencia	18 App: Running (6min). Trabajo de fuerza y flexibilidad	19 App: Kids Fitness Trabajo de fuerza y velocidad y flexibilidad
20	21 App: Running (8min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	22 App: Running (8min). Código QR Trabajo de resistencia y velocidad	23 App: Running (8min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	24 App: Running (8min). Código QR Trabajo de velocidad, fuerza y flexibilidad	25 App: Running (8min). Trabajo de resistencia y fuerza	26 App: Morning exercises Trabajo de fuerza y velocidad y flexibilidad
27	28 App: Running (9min). App: Kids Exercise nivel SUPER HERO (difícil). Trabajo de fuerza, velocidad y resistencia	1 App: Running (9min). Código QR Trabajo de velocidad y resistencia	2 App: Running (9min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	3 App: Running (9min). Código QR Trabajo de fuerza y resistencia	4 App: Running (9min). Trabajo de fuerza y flexibilidad	5 App: Kids Fitness Trabajo de fuerza y velocidad y flexibilidad
6	7 Evaluación de capacidades funcionales.	8 Evaluación de capacidades funcionales.	9 Evaluación de capacidades funcionales	10 Evaluación de capacidades funcionales.	11 Evaluación de capacidades funcionales	12 Evaluación de capacidades funcionales

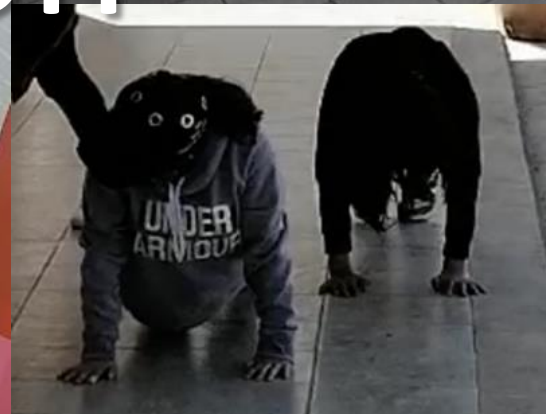
Calendario de propuesta de trabajo mediante aplicaciones descargadas y enlaces con código de Qr para ver los videos a trabajar por semana.

Alumnos escaneando con sus celulares los código Qr.





Alumnos
realizando las
actividades
digitales



Actividades de Gamificación

TABLA DE POSICIONES

NIVEL

EQUIPO	NIVEL	BRONCE Se logra con 1 insignia	PLATA 10 insignias	ORO 10 insignias	PATINO 10 insignias	DIAMANTE 10 insignias	HEROICO 10 insignias	GRAN MAESTRO 10 insignias
1.- Buena Onda - Ingrid - Diana - Rosal - Ricardo - Jonathan	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★		
2.- Team Zñ - Valeria - Cristian - Edgardo - Diego	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
3.- Trunketes - Aleida - Jesus Marl - José Al - David J.	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
4.- Rajitas - Frida - Pablo - Karen	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
5.- Plantitas - Ingrid - Maritza - Sofia	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
6.- Los Diamantes - Dulce - Johan Arlet - Andrea	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
7.- Invisible Unidos - Fr. A. - Enrique - Itzel - Gabriel	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
8.- E1 - Frida, Jesus, Gabriel - Itzel, Edgardo	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
8.- E2 - Tatiana, Ingrid, Johana	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
10.- E3 - Enri, Jesus - Peco	Insignias:	★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			
Supa Poderosos - Paula - Itzel - Daniela - Andrea		★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★ ★			

Tabla de posiciones donde los alumnos avanzaban en las consignas que iban ganando de acuerdo a lo trabajado en su equipo, lo cual los iba posicionando de un nivel a otro.

Instrumentos de Investigación

The screenshot shows a Padlet board with a background image of a stone wall. The board is divided into four columns, each with a different background color and a title. The first column (purple) is titled '¿Cómo se siente?' and discusses physical changes. The second (blue) is titled '¿Cómo se siente?' and discusses social connection. The third (light blue) is titled '¿Cómo se siente?' and discusses the fun of challenges. The fourth (light green) is titled '¿Cómo se siente?' and discusses the feeling of working on the project. Each column contains several student comments, some with small images or icons.

Column 1 (Purple): ¿Cómo se siente? A partir de lo que hemos trabajado ¿HAS SENTIDO CAMBIOS EN TUS CAPACIDADES FISICAS DE FUERZA, VELOCIDAD, RESISTENCIA Y FLEXIBILIDAD? ¿cómo se que forma has sentido esos cambios?

Column 2 (Blue): ¿Cómo se siente? ¿CÓMO SE SIENTE TRABAJANDO EN LA ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN? ¿cómo se que forma has sentido esos cambios?

Column 3 (Light Blue): ¿Cómo se siente? De las PRUEBAS que se te han aplicado para medir tu fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad... ¿CÓMO TE SIENTES? ¿cómo se que forma has sentido esos cambios?

Column 4 (Light Green): ¿Cómo se siente? ¿CÓMO TE SIENTES TRABAJANDO DEL PROYECTO DE GAMIFICACIÓN? ¿cómo se que forma has sentido esos cambios?

INSTRUMENTO PADLET para que los alumnos colocaran de forma anónima o personal, los comentario de la actividad de GAMIFICACIÓN

Grupo Focal



Propósito: Conseguir una mejor comprensión de cómo vivieron la experiencia los estudiantes, provocando que surjan actitudes, sentimientos, creencias, experiencias y reacciones en torno al juego de free physical education, mediante la interacción que se produce entre los miembros del grupo.

Toluca, Mexico a 07 de junio del 2022

OBSERVACIONES DEL PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

Toluca, Méx. a 07 de junio del 2022

A QUIEN CORRESPONDA:

C. DIANA ELISA MARTINEZ VAZQUEZ

DIRECTORA ESCUELA PRIMARIA MARIANO ABASOLO

CAPULTITLAN, ESTADO DE MÉXICO

Quiero mencionar que el proyecto es algo nuevo e innovador tanto para mi persona tanto como para la escuela, desde que el profesor me menciono del tema, me percate con facilidad que serviría mucho para los alumnos, puesto que venimos de una pandemia la cual ha dejado bastante rezago educativo, hablando del área de educación física es evidente que los alumnos subieron de peso, tienes bastante rezago motriz, manifestándolo con baja aptitud física, con cansancio o fatiga en las actividades, hasta con poca participación, es evidente que esto fue a causa de pasar bastante tiempo en sus computadoras, celulares, tablets, viendo celular o jugando videojuegos.

Por lo cual la actividad Free physical education ha traído innovación en los alumnos, los cuales lo manifestaron en buena participación, en mejorar sus cualidades físicas y en desarrollarse de mejor manera, lo cual es evidente que ha contribuido a cambios físicos que se manifiestan de manera observables, así como mejora de sus desempeño académico, por lo cual agradezco y felicito el trabajo realizado al promotor Juan Diego García Reyes, esperando que siga trabajando actividades como esta en favor de nuestro plantel educativo.

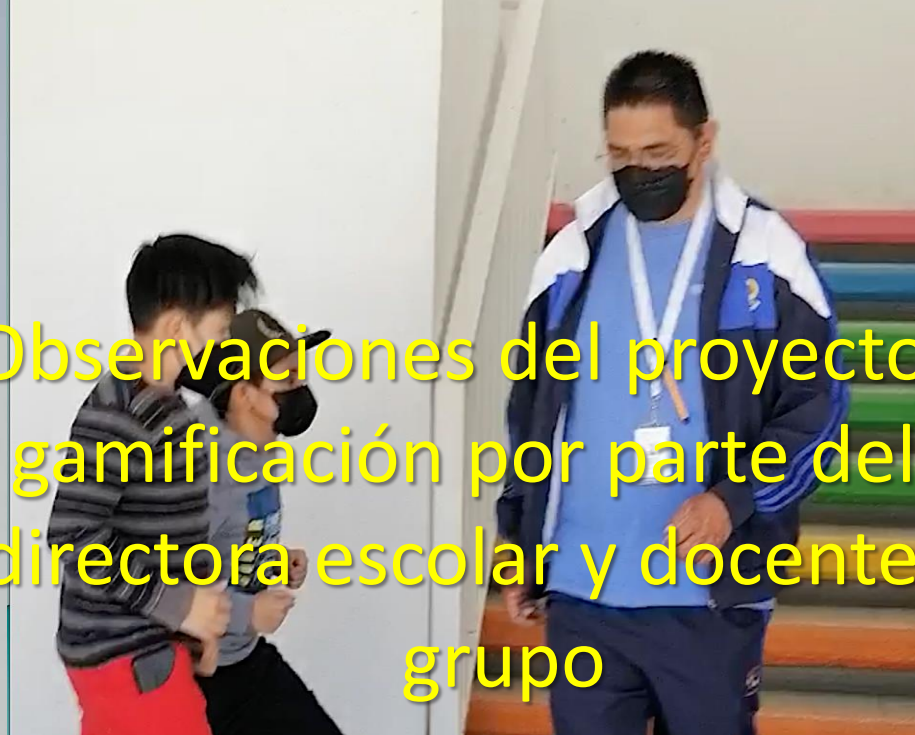


Vb. Bd.

DIANA ELISA MARTINEZ VAZQUEZ

DIRECTORA ESCUELA PRIMARIA MARIANO ABASOLO

Observaciones del proyecto de gamificación por parte de la directora escolar y docente de grupo



Toluca, México a 07 de junio del 2022

OBSERVACIONES DEL PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

En la suscribe profe Martin Carmona Bernal, profesor de 6° año grupo A, daré mis observaciones acerca del proyecto realizado que lleva por nombre FREE PHYSICAL EDUCATION, el cual se realizó por parte del promotor de educación física Juan Diego García Reyes en la escuela Mariano Abasolo de Capultitlan, Estado de México.

El proyecto de gamificación que se desarrolló en el sexto grado grupo A fue interesante, interactivo y divertido para los alumnos, ya que les permitió a los alumnos interactuar con dispositivos que conocen y se podría decir que dominan encaminados al desarrollo físico motriz con las actividades que se sugerían en los códigos QR que se les proporcionaron y con ello realizaban las actividades en equipo y que fue algo que también favoreció la convivencia respetuosa entre los alumnos. En general la actividad fue buena, sin embargo se vio limitada por los dispositivos pequeños aunado de la falta de cobertura del Internet y que en algún momento desanimaba a los alumnos. Por otro lado el grupo al final busco las actividades lejos de los dispositivos para tener mayor contacto con sus pares.

Sin otro en particular al público, agradezco su compromiso y dedicación con la niñez del estado de México, especialmente con la localidad de Capultitlan donde se realizó dicha actividad.

Vb. Bn.

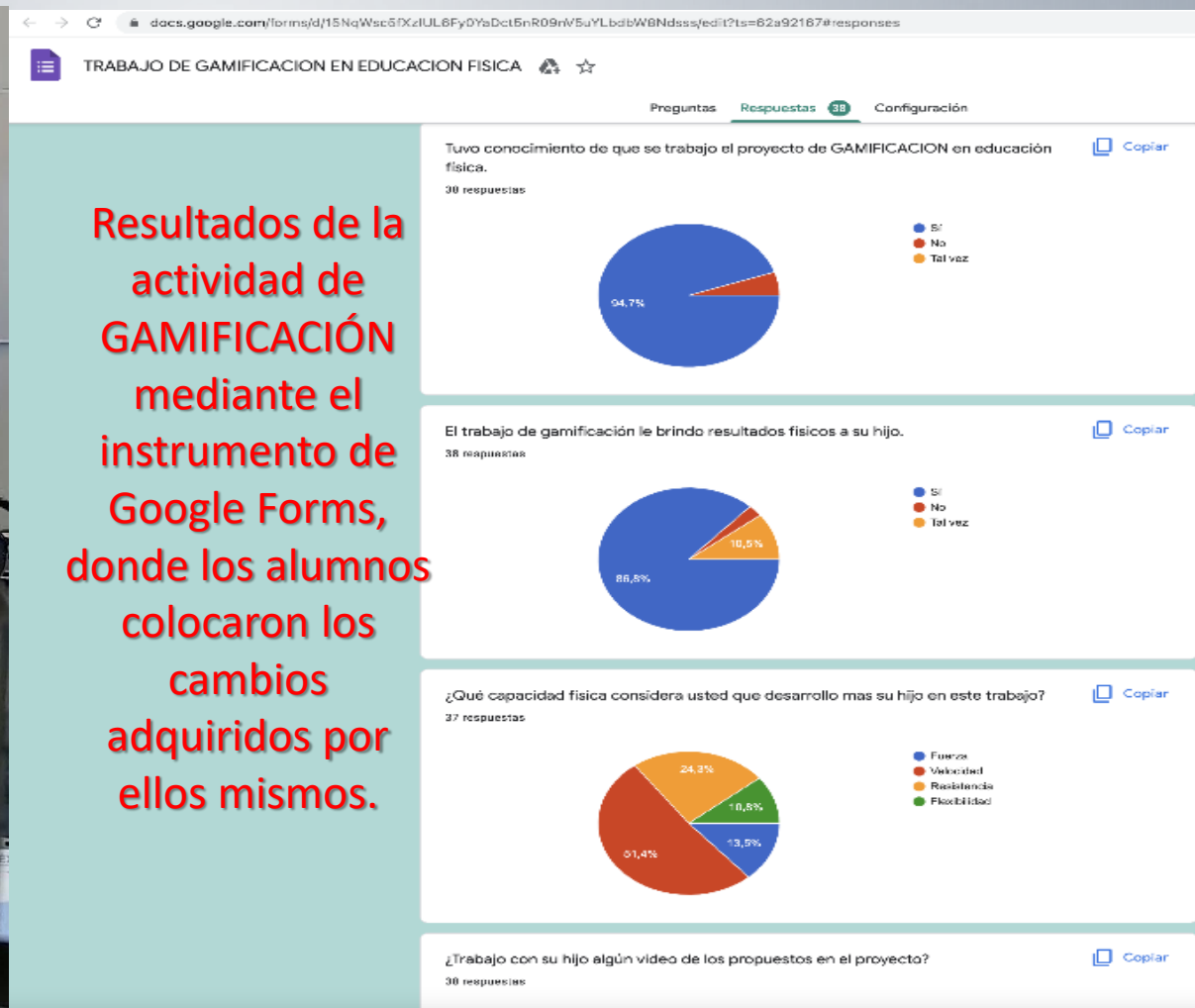
MARTIN CARMONA BERNAL

DOCENTE DE 6° "A"

Exposición virtual a padres de familia mediante la plataforma meet.



Resultados de la actividad de GAMIFICACIÓN mediante el instrumento de Google Forms, donde los alumnos colocaron los cambios adquiridos por ellos mismos.



SIGNIFICADOS DE LA EXPERIENCIA DESDE LA VISIÓN DEL DOCENTE

CATEGORÍA: Necesidad de renovar la práctica

Lo que me impulsó a renovar mi práctica

Iniciativa propia porque es innovador, no muy viciado o muy reutilizado y que tenía posibilidades de que le interesara a los niños porque ellos utilizan mucho los recursos tecnológicos, más por el regreso de la pandemia. EF y tecnología innovador, llamó mucho su atención y que salió de lo común, con impacto y que traspasara a sus casas. Logre que ellos también se interesaran. Regresar a la escuela con las mismas estrategias después de utilizar las plataformas, era como no haber aprendido nada. Por ejemplo, aula invertida como estrategia o aplicaciones y plataformas como [classroom](#), [Google form](#), [zoom](#), canal de [youtube](#). Se reutiliza la tecnología y hay mayor interacción con los estudiantes y los padres de familia en cuanto actividades, avances y materiales.

CATEGORÍA: Renunciar para cambiar a nuevas formas

De qué me desprendí para poder generar el cambio

Buscar nuevas alternativas, desprenderme de la práctica cotidiana y de que es la única opción, dejar de lado lo que ya conozco o que pienso que ya resulta como las estrategias conocidas o la utilización de materiales de rehusó, observar ver analizar y ensayar y equivocarme, pero con meter abierta para involucrarme con lo que conocen y les gustan e interesan a los estudiantes e involucrase.

En qué aspectos se transformó mi práctica

Más preciso al evaluar porque dio resultados precisos tanto la diagnóstica y la continua y final. Esta evaluación modifique nuevas alternativas de conocer las capacidades del niño, aspectos más vinculados a la motricidad. Si se hiciera de manera continua se visualizaría el desarrollo real del estudiante. Y se complementa con otros aspectos.

Involucrarme más con la tecnología y ejercicios que sean adecuados. Dejar tareas para la casa que sean motrices. Retroalimenté más lo que sirvió para establecer más comunicación y apoyar a los estudiantes. Utilizar apoyos que favorecen la interacción con los estudiantes, como trípticos, presentaciones. Ser más empáticos y considerar las aportaciones e intereses de los estudiantes y que se sintieran tomados en cuenta. Considerar mucho el trabajo colaborativo sin marginar. El uso de la tecnología.

CATEGORÍA: Los nuevos saberes que deben incorporar los docentes

Qué nuevos saberes incorporé para trabajar la gamificación

Conocimientos tecnológicos como las plataformas. Trabajar de manera colaborativa. Seleccionar bien las aplicaciones y armarlas. Crear los videos y no bajarlos solo los prediseñados. Hacer los videos con los estudiantes y eso sea más motivante al verse en el video, hacer códigos QR. Tener equipo adecuado, actualizado, con memoria.

CATEGORÍA: Embates y satisfacciones de la transformación

Qué desafíos me presentaron y cómo los solucioné

Disponibilidad de la señal de internet. Tener sensibilidad para poder socializarlo con los integrantes en la institución con padres de familia, maestros y directivos para poder coordinarse. Gestionar el trabajo. Comunicarse en plenaria con todos.

Ausencia de los estudiantes. Faltaban los estudiantes.

Celulares o dispositivos con poca capacidad. Se borraban archivos para tener memoria y no guardar.

Liberar espacio.

Qué haría diferente

Fueron muchos niveles. O hacer menos o modificar los tiempos.

Preparar los dispositivos con tiempo o actualizarlos.

Graduar las actividades aplicado a los deportes

Hacer actividades grupales conectándose al cañón variando los espacios.

Variar las actividades.

Horarios de trabajo al inicio porque eran después del receso.

Involucrar materiales.

Falta incentivarlos más con videos que fueran motivacionales o

Qué beneficios otorgás al trabajo con la gamificación

Beneficios para el estudiante: Tiempo libre de forma idónea abatiendo la ociosidad y se convierta en ocio productivo. Aprenda jugando y se desarrolla [ludomotricidad](#), aprende conceptos se involucra en la sociedad del conocimiento, aprender conceptos y lógicas
En qué otros aspectos es aplicable la gamificación en EF Deportes (aspectos técnicos y tácticos). Todo tipo de habilidades, destrezas o capacidades. En general en todo.

Cuáles son sus límites de la gamificación

No hay solo obstáculos, pero la estrategia en sí tiene muchas más aplicaciones y áreas de desarrollo.

Mayor precisión como en el video. No sobre utilizarlo.

CATEGORÍA: ¿Se puede cambiar en instituciones rígidas?

Es una opción viable con las condiciones actuales que tienen las instituciones

Sí es viable y aplicable siempre y cuando que los docentes y directivos apoyen. Con la señal de internet, disposición de tiempo y gestión aparatos electrónicos propios.

Qué hacer para involucrar a la institución

Para que se involucre la institución debe de haber una buena comunicación planteando necesidades, aportando ideas, gestionando recursos y negociando intereses académicos con claridad.

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Pude desarrollar nuevas competencias tecnológicas, desarrollarlas, diseñar algo innovador e idóneo para su edad y desarrollo, e interés. Conocer sobre nuevas formas tecnológicas como [Padlet](#), códigos QR, hacer clases muy diferentes. Gestionar en la escuela y tener mayor comunicación con padres y maestro de grupo. Obtener el apoyo. Saber que la familia se involucró en las actividades. Visualizar que fue efectivo. Ver que esa apertura a formas nuevas. Que las actividades no sean entretenidas solamente, sino que haya compromiso motor y que sea continuo no solo en las clases y que sean Replantee mi forma de trabajar. Y poder cuestionar lo que hacía antes y si era beneficio

CATEGORÍA: La experiencia desde la perspectiva de los otros

Hubo un incremento de la actividad motriz

Primero no querían participar y con el sol y cubrebocas decían que se les dificultaba respirar

Al inicio se cansaban mucho y al final pedían hacer otras actividades que estaban programadas para después.

Los tiempos de trabajo eran más efectivos pues conocían la lógica de trabajo y ya esperaban indicaciones querían empezar para lograr la insignia y pasar al siguiente nivel. Eso apoyaba a que se animaran en equipo a activarse.

Algo notable fue que, si llegaban a actividad media o vigorosa, ya que no interrumpían la actividad, mantenían el ritmo y hasta algunos trataban de incrementar velocidad, no se agotaban rápidamente, pero al final de la clase se notaba que habían sudado, se tomaban un tiempo para recuperarse.

Fue evidente sobre todo velocidad y recorrer más distancia con menos intervalos de descanso. Incrementaron el tiempo. Evidente resistencia, fuerza y velocidad. Menos efectos en flexibilidad.



Significación de las experiencias

¿?

Cómo significan la experiencia

O

Qué significados otorgan

La **significación** es el **proceso** por el que el signo alude a la realidad sin alterarla.

El signo es aquel que está en lugar del objeto al que representa, y que por una relación convencional o de semejanza, evoca en un tercero una realidad determinada para alguien que la interpreta a las dimensiones de un mensaje completo

La significación constituye el **proceso** complejo por el que los signos utilizados crean el universo representado

Experiencia, del latín experiencia, es el hecho de haber presenciado, sentido o conocido algo.

La **experiencia** es la forma de conocimiento **que se** produce a partir de estas vivencias u observaciones.

La significación es una Idea que evoca cualquier signo o fenómeno interpretable.

Se retoma la pregunta y el objetivo

Se encuentran los signos y se agrupan en una categoría que engloba el significado

Singnificación de las experiencias

ESTUDIANTES

1

Vinculación afectiva

2

Nivel de interacciones sociales

3

Resultados tangibles

4

Vinculación con sus intereses y con su realidad

Singnificación de las experiencias

1

Nivel de compromiso con la educación

2

Dominio de la profesión y de sus competencias

3

Gestión institucional

4

Resultados logrados por los estudiantes

5

Nivel de compromiso con la educación

Singnificación de las experiencias

PADRES DE FAMILIA

- Beneficios que aporta a sus hijos
- Seguridad
- Coste económico

MAESTRO DE GRUPO

- Beneficios que aporta a los estudiantes
- Innovación
- Percepción de trabajo colaborativo
- Complejidad

DIRECTOR ESCOLAR

- Innovación
- Resolución de problemas de formación
- Apoyo a resultados favorables

Ficha evaluativa de condición física (inicial y final).
 Fecha: inicial 3-7 de enero final:7-11 de marzo 2022

FECHA: INICIAL 3-7 ENERO FINAL 7-11 DE MARZO 2022

Grado: 6º "A"

Nombre	Velocidad Inicial, Seg. segundos	Velocidad Final, Seg. segundos	Salto vertical in.	Salto vertical fin.	Fuerza abdominal en 30 seg.	Fuerza abdominal en 30 seg.	Flexibilidad +	Flexibilidad -	V02Max Inicial, %CMR2	V02Max Final, %CMR2	Fuerza en brazos repeticiones	Fuerza en brazos repeticiones	Test de Cooper Inicial, mts	Test de Cooper Final, mts
1. Daniel	14.69	12.85	28	30	10	11	-10	-8	1.26	1.55	13	15	3min 30 seg 350mts	4min 30 seg 650mts
2. Diane	13.10	12.08	30	30	7	8	-8	-5	1.26	1.58	10	11	2min 10 seg 324m	3min 40 seg 624m
3. Astrid	13.71	12.86	27	28	11	12	-4	-3	2.43	3.14	10	12	4 minutos 702m	5 minutos 915m
4. Aleide	13.28	13.01	28	29	12	14	+2	+3	2.50	3.18	12	13	4 min 13 seg 756m	5 min 20 seg 1005m
5. Andrea	14.06	13.22	25	27	6	9	-26	-20	1.26	1.59	7	9	3min 30seg 350mts	4min 30seg 550mts
6. David	11.02	10.86	30	31	13	14	-15	-12	1.24	2.14	4	6	3min 30 seg 540m	4min 15 seg 720m
7. DIEGO	12.98	11.45	20	24	9	11	-28	-24	00.55	1.45	1	7	4min 30 seg 750mts	5min 20 seg 850mts
8. Benjamin	14.69	13.12	30	30	5	7	-10	-7	1.26	1.58	6	9	2 min 30 seg 378mts	4 min 00 seg 723mts
9. Axel	12.00	11.10	30	33	10	12	-10	-2	1.26	2.54	4	6	5min 27 seg 945	6min 03 seg 1025
10. FRANCISCO	13.85	12.35	20	25	1	5	-21	-15	1.15	2.45	5	8	3min 58 seg 270 m	3min 00 seg 500 m
11. Noel	10.20	10.05	17	21	12	13	-6	-2	5.00	5.55	3	7	10 min 14 seg 2484m	10 min 50 seg 2614m
12. Frida	10.85	10.15	29	31	5	7	-15	-17	1.00	5.10	2	6	10min 2430m	10min 30seg 25450m
13. Gadiel	13.33	12.45	28	31	5	7	-10	-7	5.00	5.00	10	12	7 min 30 seg 1296m	8 min 05 seg 1411m
14. Ingrid	11.08	10.45	30	31	10	11	-10	-8	5.20	5.50	8	9	7min 27 seg 1296m	8min 20 seg 1310m
15. DULCE	15.01	13.34	16	21	8	8	-4	-3	1.15	2.35	10	11	4min 30 seg 730 gms	5min 05 seg 845 gms
16. Itzell	12.54	11.44	20	25	9	11	+7	+7	1.00	2.30	2	5	2min 15 seg 378m	3min 30 seg 608m
17. Johana	11.72	10.52	32	32	8	10	0	-7	2.00	3.30	7	9	4 minutos 405m	5 minutos 635m
18. Edgerdo	14.01	12.85	22	26	12	13	0	+1	4.30	4.55	1	5	6min 56 seg 972m	6min 20 seg 1086m
19. Enrique	14.12	13.10	28	29	5	7	+1	+2	1.45	3.15	1	6	4 min 30 seg 729m	5 min 10 seg 1020m
20. Fátima	13.89	12.29	20	24	12	13	-2	-1	3.30	4.25	0	5	6min 43 seg 972m	7min 15 seg 1086m
21. ZAID	16.01	14.25	20	25	5	9	0	+2	1.00	2.55	4	7	3 minuto 270m	3 minuto 650m
22. Alberto	11.73	10.95	26	28	8	9	-10	-7	2.25	3.15	10	11	5 min 34 seg 10809m	6 min 24 seg 1206m
23. Karla Bernal	13.50	12.20	26	28	9	10	-11	-8	1.25	3.15	2	5	2 minutos 378m	4 minutos 680m
24. CRISTIAN	13.06	11.56	20	25	4	6	-2	-1	1.30	2.55	4	7	1 min 36 seg 189m	3 min 30 seg 590m
25. Joshua Al.	11.61	10.51	24	26	7	8	-7	-5	1.25	2.35	6	7	2 min 25 seg 540m	4 min 30 seg 1000m
26. Emmanuel	11.79	11.00	26	29	7	9	-5	-2	1.45	2.55	6	9	2 minutos 270 m	4 minutos 530 m
27. Omar	11.01	10.80	31	31	7	8	-3	-1	1.00	3.00	7	9	3min 36 seg 324 m	2min 40 seg 560 m
28. Jhoana	12.01	11.11	26	29	5	8	-6	-3	1.14	2.50	5	8	3 min 20 seg 270m	3 min 25 seg 640m

Resultado del
 diagnostico inicial y
 final.

Conclusiones

1

La significación de una experiencia es un entramado complejo de relaciones

2

El valor del signo depende la percepción de la experiencia

3

Los signos dependen del papel del actor y de su historicidad

4

Los signos y su valor pueden cambiar de acuerdo a la experiencia

Conclusiones

5

La gamificación es una propuesta viable para trabajarla en EF y cumplir sus propósitos

6

La gamificación aporta experiencias significativas en las diferentes dimensiones formativas

7

La gamificación es una estrategia que complementa la formación de competencias y aprendizajes clave de los estudiantes

8

La gamificación es una estrategia que involucra al estudiante y al profesor en la sociedad del conocimiento

Referencias

- Álvarez-Gayou Jurgenon, J. L. (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. Paidós Educador.
- Biel, L. A., & García Jiménez, A. (s.f.). Gamificar el uso de los elementos del juego en la enseñanza del Español. Obtenido de [cvc.cervantes.es: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Borrás Gené, O. (2015). Universidad Politécnica de Madrid. Obtenido de UPM: https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- CONDEBA. (2017). Manual para evaluadores de la Capacidad Funcional. SEP. Cope, B., & Kalantzis, E. (2009). Aprendizaje ubicuo. (E. Quintana, Ed.) Grup.
- Durán Rodríguez, A. (2021). Videojuegos en Educación Física: un proyecto de gamificación. Editorial Inclusión.
- Forés Miravalles, A., & Subias Vallecillo, E. (2018). Pedagogías emergentes. 14 preguntas para el debate. Octaedro.
- Gambará, H., Botella, J., & Gempp, R. (2002). Tiempo vacío y tiempo completo. Un metanálisis de los cambios relacionados con la edad que perciben el tiempo. *Studies in Psychology*, 23(1), 87-100 DOI:10.1174/021093902753535204.
- Generalitat de Catalunya. (1998). La Bateria Eurofit en Cataluña. Xunta de Galicia: <https://www.edu.xunta.gal/centros/iesortigueira/system/files/u6/EUROFIT.pdf>
- Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(1), 58-68.
- Guevara Patiño, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos? *Folios* (44), 165-179.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill.
- Herrera Corona, L., & Mendoza Zaragoza, N. E. (2017). Maetr@ Virtual. Competencias docentes en ambientes virtuales de aprendizaje. México: Innovación Editorial Lagares.H. Ayuntamiento de Toluca. (2012). Delegación Municipal Capultitlán. Atlas Municipal de Riesgos 2012. Protección Civil
- Secretaria de Educación Pública (2017) Programa de Aprendizajes Clave para la educación integral. Pp 171.