



DEPARTAMENTO DE POSGRADOS

La gamificación como estrategia de enseñanza lúdica de educación física en bachillerato general unificado

Maestría en Educación: Mención en gestión de aprendizaje mediado por TIC

Autor:

Karina Gabriela Pauta Guzmán

Directora:

Mgs. Catalina Astudillo Rodríguez

Codirector:

Mgs. Roberto Landívar

Cuenca, Ecuador

2024

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis quien ha sido mi guía constante, mi Padre Dios, quien ha demostrado un amor incondicional en cada paso de mi camino.

Agradezco profundamente a mis padres, Washington Pauta y Marina Guzmán, cuyo apoyo inquebrantable y enseñanzas han forjado en mí una mujer con sólidos principios y valores.

A mis amados hermanos, Diego y Mónica Pauta, así como a mi querido sobrino Emilio, por ser fuentes inagotables de amor, apoyo y ejemplo de perseverancia en cada fase de mi trayectoria. Su atribución ha sido fundamental en mi crecimiento personal y profesional.

AGRADECIMIENTOS

Quiero extender mi gratitud a todas las personas que, de una forma u otra, contribuyeron a la realización de esta meta. Mi familia y compañeros que compartieron conmigo este recorrido y fueron una parte esencial de este logro.

Agradezco a la Universidad del Azuay por brindarme la oportunidad de realizar mi posgrado y ampliar mis conocimientos en el campo de la Educación. Además, quiero expresar mi reconocimiento a cada uno de los profesores que compartieron sus saberes y experiencias, guiándome en el camino hacia la consecución de esta meta tan anhelada. A mi directora y codirector por su apoyo durante este trayecto.

Finalmente, deseo agradecer a las autoridades de mi institución por facilitar y permitir la realización de mi investigación.

RESUMEN

En el contexto educativo, dentro de la asignatura de Educación Física en el Bachillerato General Unificado presenta desafíos en la enseñanza de fundamentos teóricos. Por tanto, surge la necesidad de explorar nuevas técnicas que favorezcan la experiencia educativa y promuevan un aprendizaje más efectivo. Se empleó dos enfoques metodológicos: el modelo de Kitchenham para realizar una revisión de la literatura, que permitió seleccionar 33 artículos relevantes y obtener una perspectiva de las herramientas de gamificación más utilizadas, y el modelo ADDIE para el diseño de un recurso específico de gamificación más utilizada. Los resultados mostraron que las estudiantes obtuvieron calificaciones significativamente altas en la prueba realizada con Kahoot en comparación con la evaluación tradicional escrita, evidenciando una mejora en el aprendizaje de los fundamentos teóricos sobre las prácticas corporales. La gamificación, mediante herramientas como Kahoot, es esencial para mejorar la enseñanza y aprendizaje de fundamentos teóricos en Educación Física.

Palabras clave: Educación Física, enseñanza, gamificación, gamificación en educación física.

ABSTRACT

In the educational context, within the subject of Physical Education in the Unified General Baccalaureate, presents challenges in the teaching of theoretical foundations. Therefore, the need arises to explore new techniques that favour the educational experience and promote more effective learning. Two methodological approaches were used: the Kitchenham model to carry out a literature review, which allowed the selection of 33 relevant articles and obtained a perspective of the most used gamification tools, and the ADDIE model for the design of a specific gamification resource most used. The results showed that the students obtained significantly higher scores in the test carried out with Kahoot compared to the traditional written assessment, evidencing an improvement in the learning of the theoretical foundations of body practices. Gamification, through tools such as Kahoot, is essential to improve the teaching and learning of theoretical foundations in Physical Education.

Key words: Physical Education, teaching, gamification, Gamification in physical education

CATALINA
VERONICA
ASTUDILLO
RODRIGUEZ

Firmado digitalmente
por CATALINA
VERONICA ASTUDILLO
RODRIGUEZ
Fecha: 2024.07.11
12:31:09 -05'00'