



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN**

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

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la  
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad  
Física y Deporte**

**TEMA:**

---

**LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS  
BÁSICAS DE FÚTBOL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN  
FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**

---

**AUTOR: Tobón Naranjo Carlos Alberto**

**TUTOR: Esp. Lenin Esteban Loaiza Dávila, PhD**

Ambato - Ecuador

Marzo, 2022

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, **Esp. Lenin Esteban Loaiza Dávila, PhD**, con cédula de ciudadanía: **1715330088** en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS BÁSICAS DE FÚTBOL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **Tobón Naranjo Carlos Alberto**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

---

**Esp. Lenin Esteban Loaiza Dávila, PhD**  
**C.C. 1715330088**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS BÁSICAS DE FÚTBOL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA “**, quien basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



---

**Tobón Naranjo Carlos Alberto**

**C.C. 1804591855**

**AUTOR**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “**LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS BÁSICAS DE FÚTBOL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA** “, presentado por el señor **Tobón Naranjo Carlos Alberto**, estudiante de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

---

**Lic. Dennis Jose Hidalgo Alava, Mg.**  
**C.C. 1803568839**  
**Miembro de comisión calificadora**

---

**Lic: Julio alfonso Mocha Bonilla, Mg.**  
**C.C. 1802723161**  
**Miembro de comisión calificadora**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación lo dedico en primer lugar a Dios creador de la vida, por brindarme su bendición con la oportunidad de lograr mis anhelos, a mis padres por ser mi motivo para seguir luchando por mis metas, a mis abuelos que por su gran amor que inspiran mi vida hacia un mejor amanecer y a todas las personas que me apoyaron en el trayecto de mi vivir para llegar a este gran día de poder ser profesional

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios, por darme la oportunidad de vida para descubrir las grandes bondades que me ofrece como regalo divino para realizarme como persona, a mis padres por guiarme en el trayecto de mi vida, y a mi hermana por su apoyo a lo largo de esta trayectoria de mi vida estudiantil, a los docentes de mi querida carrera por ser parte fundamental de mi formación y a todas las personas que me brindaron su ayuda para este gran logro en mi vida alentándome día tras día a luchar por mis ideales

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO .....	xi
ABSTRACT .....	xii
CAPÍTULO I.....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Antecedentes de la investigación .....	13
1.1.1. La gamificación.....	13
1.1.2. Beneficios de la gamificación.....	15
1.1.3. Elementos de la gamificación .....	16
1.1.4. Estrategias.....	17
1.1.5. Enseñanza basado en el juego.....	18
1.1.6. Método de enseñanza aprendizaje.....	20
1.1.7. Técnicas de aprendizaje.....	24
1.1.8. Proceso de enseñanza aprendizaje .....	26
1.1.9. Enseñanza de las reglas básicas del fútbol .....	28
1.1.10. Reglas básicas del fútbol .....	30
1.1.11. Fútbol.....	36

1.1.12. Deportes colectivos .....	37
1.2. Objetivos.....	39
CAPÍTULO II.....	40
METODOLOGÍA.....	40
2.1. Materiales .....	40
2.2. Métodos .....	41
2.2.1. Diseño de la investigación .....	41
2.2.2. Población y muestra .....	41
2.2.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	42
2.2.4. Plan de recolección de información .....	42
2.2.5. Tratamiento estadístico de los resultados .....	43
CAPÍTULO III.....	44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	44
3.1. Análisis y discusión de los resultados .....	44
3.1.1. Caracterización de la muestra de estudio .....	44
3.1.2. Discusión de investigación .....	53
3.2. Verificación de hipótesis (según el proyecto de Integración Curricular aprobado).....	54
CAPÍTULO IV .....	55
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	55
4.1. Conclusiones.....	55
4.2. Recomendaciones.....	56
MATERIALES DE REFERENCIA .....	57
Referencias Bibliográficas.....	57
ANEXOS.....	62



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Criterios para seleccionar metodologías.....	22
<b>Tabla 2.</b> Competencias por modalidad.....	23
<b>Tabla 3.</b> Técnicas para el desarrollo de competencias .....	24
<b>Tabla 4.</b> Caracterización de la muestra de estudio.....	44
<b>Tabla 5.</b> Frecuencia de aciertos en base al conocimiento de las reglas básicas del fútbol en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio.....	45
<b>Tabla 6.</b> Puntaje de conocimiento sobre reglas básicas del juego en la etapa PRE intervención en la muestra de estudio.....	47
<b>Tabla 7.</b> Nivel de concomimiento sobre las reglas básicas del fútbol en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio.....	48
<b>Tabla 8.</b> Frecuencia de aciertos en base al conocimiento de las reglas básicas del fútbol en el periodo POST intervención en la muestra de estudio.....	49
<b>Tabla 9.</b> Puntaje de conocimiento sobre reglas básicas del juego en la etapa POST intervención en la muestra de estudio.....	50
<b>Tabla 10.</b> Nivel de concomimiento sobre las reglas básicas del fútbol en el periodo POST intervención en la muestra de estudio.....	51
<b>Tabla 11.</b> Diferencia de puntajes entre los periodos POST y PRE intervención sobre conocimiento de las reglas básicas del juego en la muestra de estudio.....	52
<b>Tabla 12.</b> Relación entre los niveles de conocimiento de las reglas básicas del futbol en los periodos PRE y POST intervención en la muestra de estudio .....	53
<b>Tabla 13.</b> Análisis General de Validación de Expertos.....	87

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Aplicación de la gamificación .....	14
<b>Figura 2.</b> Beneficios de la gamificación.....	15
<b>Figura 3.</b> Elementos de la gamificación.....	16
<b>Figura 4.</b> Juegos educativos .....	19
<b>Figura 5.</b> Deportes de cooperación .....	38
<b>Figura 6.</b> Deportes de oposición.....	38
<b>Figura 7.</b> Deportes de cooperación oposición .....	38
<b>Figura 8.</b> Presentación de la clase sobre las reglas básicas de futbol (Semana 1)	79
<b>Figura 9.</b> Aplicación del pre test y a su vez la ficha de observación (Semana 1)	79
<b>Figura 10.</b> Retroalimentación previa a tomar el pos test a los estudiantes .....	80
<b>Figura 11.</b> Retroalimentación de las reglas básicas de futbol en los estudiantes.	80
<b>Figura 12.</b> Aplicación del post test mediante las tarjetas de presentación de las reglas del fútbol .....	81
<b>Figura 13.</b> Aplicación de las reglas de futbol luego del post test .....	81
<b>Figura 14.</b> Ultima intervención y aplicación del post test y su ficha de observación de las reglas básicas del futbol .....	82

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:** LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS BÁSICAS DE FUTBOL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA.

**Autor:** Carlos Alberto Tobón Naranjo

**Tutor:** Esp. Lenin Esteban Loaiza Dávila, PhD

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo de investigación sobre el tema: “La Gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de futbol en la clase de educación física en escolares de educación básica media”, tiene como objetivo mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Mariscal “Antonio José de Sucre” del Cantón Patate, para lo que se procedió a determinar las dos variables de la investigación para fundamentarlas bibliográficamente, y proceder a elaborar la operacionalización y ver la incidencia de la variable independiente en relación sobre la variable dependiente. Para eso se aplicaron una ficha de observación creada y validada por los expertos a todos los estudiantes que nos permitieron recoger información importante para realizar la comprobación de la hipótesis planteada, así como también favorece para la elaboración de las conclusiones y las recomendaciones, con el fin de proponer una solución ante el problema identificado, que permitirá que las autoridades, docentes y estudiantes tomen en cuenta las sugerencias citadas, para de esta forma ayudar a mejorar el conocimiento de las reglas básicas de futbol tomando en cuenta la edad en la que se encuentran y así mejorar mediante la gamificación una mejor manera de que los alumnos aprendan las reglas básicas del futbol.

**Palabras Clave:** Gamificación, enseñanza, futbol, reglas básicas, conclusiones, docentes, estudiantes, autoridades

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**THEME:** LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS REGLAS BÁSICAS DE FUTBOL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

Author: Carlos Alberto Tobón Naranjo

Tutor: Esp. Lenin Esteban Loaiza Dávila, PhD

**ABSTRACT**

The present research work on the topic: "Gamification in the teaching of the basic rules of soccer in the physical education class in middle school students", aims to improve the teaching and learning of the students of the Unit Educational Mariscal "Antonio José de Sucre" of the Patate Canton, for which the two variables of the investigation were determined to base them bibliographically, and proceed to elaborate the operationalization and see the incidence of the independent variable in relation to the dependent variable. For this, an observationsheet created and validated by the experts was applied to all the students, which enabled us to collect important information to verify the proposed hypothesis, as well as favor the elaboration of the conclusions and recommendations, in order to propose a solution to the identified problem, which will allow the authorities, teachers and students to take into account the aforementioned suggestions, in order to help improve knowledge of the basic rules of soccer taking into account their age and thus improve through gamification a better way for students to learn the basic rules of soccer.

**Keywords:** Gamification, teaching, soccer, basic rules, conclusions, teachers, students, authorities.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes de la investigación

#### 1.1.1. La gamificación

Así también Martínez (2017), indica que “La gamificación es una nueva estrategia de aprendizaje que está cobrando gran importancia y protagonismo en las aulas, independientemente de la asignatura. Se ha convertido en una herramienta innovadora y motivadora que cada vez más los docentes utilizan como una herramienta para captar la atención de su alumnado e invitarles a aprender desde una perspectiva lúdica (pp.1)

Según Juárez (2021), dice\_“La gamificación ha sido pensada con elementos de videojuegos. La motivación, el reto y la resolución de problemas”

La gamificación según acota García (2021),\_“Es una estrategia de enseñanza que incorpora elementos de diseño y mecánica de juegos. Implica el diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos. No es un juego como tal, pero se nutre del diseño de un entorno educativo real o virtual que supone la definición de tareas y actividades usando los principios de los juegos” (pp.1)

Es importante mencionar que la gamificación en la educación promueve al desarrollo en todo el mundo, así como Marín (2015), indica que “Educar hoy significa mirar no solo a los contenidos que las legislaciones de cada país indican que se han de desarrollar en cada una de los diferentes y etapas educativas, conlleva poner la vista en los nuevos recursos digitales que a lo largo de las últimas décadas se han ido generando” (pp. 1)

De acuerdo a las definiciones de los autores antes mencionados se puede manifestar que la gamificación es un proceso que sirve para la enseñanza en la educación por medio de juegos, los mismos que incentivan a los estudiantes al utilizando alternativas

innovadoras como recompensas haciendo más atractiva a la clase y a la vez desarrollando habilidades acordes a la evolución mediante el uso de herramientas tecnológicas

## Cómo aplicar la gamificación en el aula

La aplicación de la gamificación debe garantizar la implicación y motivación de los alumnos en su aprendizaje. Para ello, es fundamental integrar el "juego" en la programación del curso.



[www.aulaplaneta.com](http://www.aulaplaneta.com)



aulaPlaneta

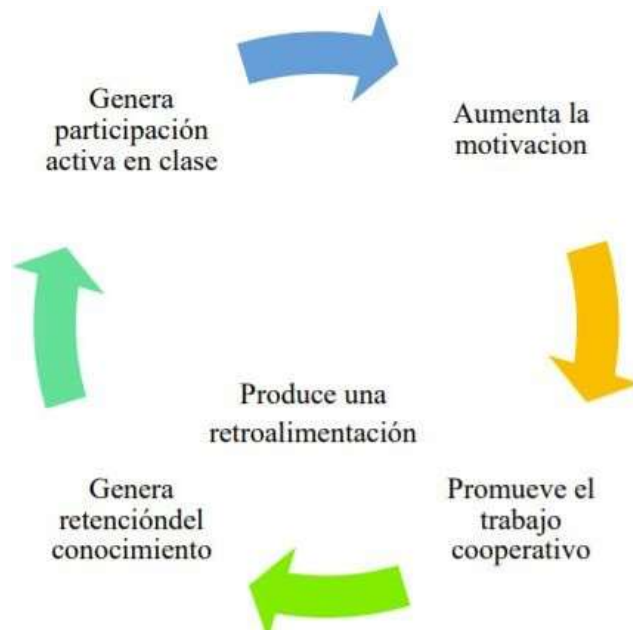
**Figura 1.** Aplicación de la gamificación  
Fuente: (Idrovo, 2018)

Por lo que Idrovo (2018), dice que la gamificación permite:

- **Definir un objetivo claro:** establecer los conocimientos y actitudes que deseamos que los estudiantes adquieran mediante el juego.
- **Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego:** plasmar el proceso de aprendizaje en una propuesta lúdica y divertida.
- **Poner un reto específico:** centrarse en un reto concreto y motivador explicándoles a los discentes antes, durante y tras el desarrollo del juego.
- **Establecer normas del juego:** sirven para reforzar el objetivo y promueve una competencia limpia. Las normas deben ser revisadas con los alumnos.

- **Crear un sistema de recompensas:** la recompensa es parte fundamental del juego, porque motiva el progreso de los jugadores.
- **Proponer una competición motivante:** ayuda a la cooperación entre jugadores para alcanzar el objetivo antes que el resto de los compañeros.
- **Establecer niveles de dificultad creciente:** conforme el alumno avanza el nivel de dificultad debe ir aumentando para adaptarse al dominio que ha ido adquiriendo.

### 1.1.2. Beneficios de la gamificación



**Figura 2.** Beneficios de la gamificación

Fuente: (Idrovo, 2018)

#### Importancia

Referente a la importancia que tiene la gamificación dentro del medio educativo De Puy & Miguelena (2017).

Acota que:

La gamificación se ha convertido en una tendencia en otros países en las áreas de negocios, salud, tipo social, y en la educación. Este término se refiere a utilizar

mecánicas de juegos dentro de una actividad no lúdica. Esta se utiliza como un conductor para impulsar a las personas a las que este dirigido. Si uno piensa en el sistema de educación, uno puede llegar a la conclusión de que en sí es un juego. En cualquier ambiente de aprendizaje se puede encontrar elementos de juego como un sistema de recompensa, ya sea en forma de calificaciones, a mejor desempeño, mejores notas tendrán. Existen penalizaciones si el aprendiz no logra cierto conocimiento. Pero desafortunadamente las personas no encuentran la educación divertida. La gamificación dentro de la educación es de gran apoyo ya que motivaría a los estudiantes realizándola más atractiva, y como resultado mejorar su aprendizaje. (pp. 1-2)

Mediante lo mencionado por autores se puede corroborar que la gamificación busca aprender de los juegos como medio para llegar al estudiante de manera más atractiva, y mucha más importante sería un adicional a la clase tradicional, y así promover y contribuir al medio digital que hoy en día por diferentes circunstancias, toda institución debe utilizar

### 1.1.3. Elementos de la gamificación



**Figura 3.** Elementos de la gamificación  
Fuente: (smartmind, 2018)



Según el portal smartmind (2018), indican que la gamificación está compuesta por tres elementos que son:

- Las dinámicas, la cual está vinculada con la motivación de los participantes, donde se explican cómo se comporta el jugador y las necesidades del juego, por lo que las más empleadas son:
  - 1) Recompensa. Premio recibido al superar un reto.
  - 2) Estatus. Reconocimiento como miembro de una comunidad.
  - 3) Logros. Satisfacción personal de superar un reto.
  - 4) Autoexpresión. Expresar autonomía, originalidad y personalidad.
  - 5) Competición. Comparación de los resultados propios frente a los de los demás.
  - 6) Altruismo. Procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio.
  
- Las mecánicas se tratan de los componentes básicos del juego, donde se vincula a las reglas, el motor y el funcionamiento, por lo que las más empleadas son:
  - 1) Acumulación de puntos.
  - 2) Escalado de niveles.
  - 3) Obtención de premios.
  - 4) Clasificaciones.
  - 5) Desafíos.
  - 6) Misiones.
  
- Los componentes son los recursos y herramientas que se utilizan para diseñar una actividad concreta.

#### **1.1.4. Estrategias**

Las estrategias de la gamificación según el portal smartmind (2018), es:

- **Sentido de llamada y significado épico.** La persona actúa porque cree que está haciendo algo grande.

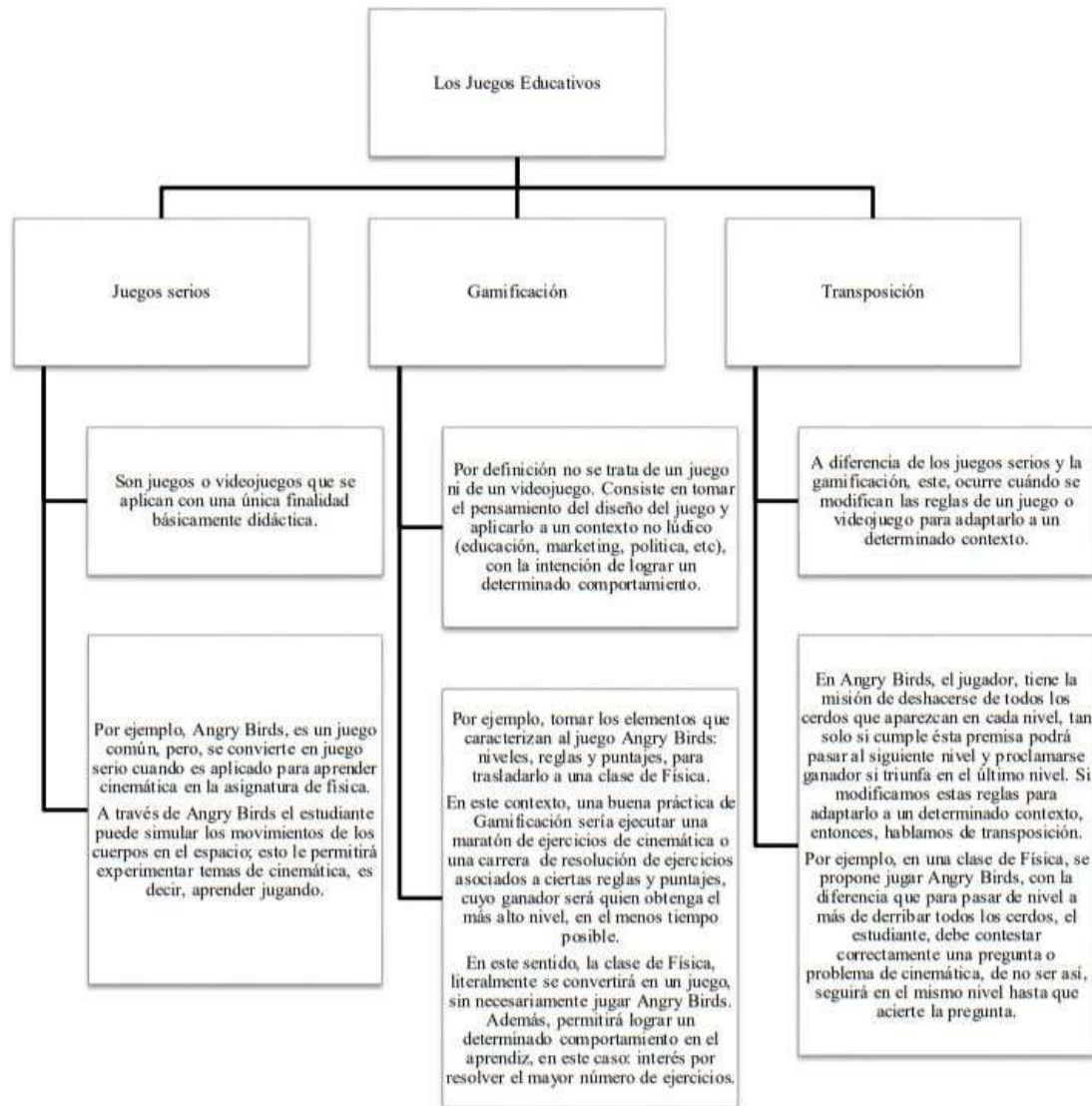
- **Desarrollo y logro del deseo de progresar.** La persona actúa ante un desafío, está relacionada con la disposición natural de las personas a desear desarrollar competencias y superar desafíos.
- **Potenciación de la creatividad y retroinformación sobre resultados.** La persona actúa para expresar su creatividad y necesita ver los resultados de su creatividad.
- **Propiedad y posesión.** La persona actúa porque quiere mejorar y aumentar lo que posee.
- **Influencia social y afinidad.** La persona actúa porque es un ser social que busca aceptación social, la compañía, la comparación con los demás etc.
- **Escasez e impaciencia.** La persona actúa ante algo que es raro, difícil de alcanzar, exclusivo, algo que no ha tenido nunca.
- **Imprevisibilidad y curiosidad.** La persona actúa porque no sabe y desea saber lo que va a ocurrir a continuación.
- **Pérdida y evitar.** La persona actúa para evitar que ocurra algo negativo.

Dentro de los mecanismos de los elementos de la gamificación de acuerdo al autor mencionado se puede identificar que existen tres los cuales son mecánicas dinámicas y estética, las mecánicas que son las reglas del juego, dinámicas tienen como finalidad motivar a jugador para que tenga interés, y a la estética que viene a ser las sensaciones, vivencias, o fantasías, siendo todos estos elementos importantes.

#### **1.1.5. Enseñanza basada en el juego**

Según Danniels & Pyle (2018) dice que “La enseñanza basada en el juego es, esencialmente, aprender jugando. A pesar de que la definición exacta del juego sigue siendo un área de debate entre los investigadores, incluyendo qué actividades pueden considerarse juego, el aprendizaje basado en el juego se diferencia del concepto amplio

de juego. Para que una actividad se considere juego, no es necesario aprender, pero sigue siendo fundamental en la definición del aprendizaje basado en el juego” (pp.1)



**Figura 4.** Juegos educativos

Fuente: (Macías, 2017)

Según Macías (2017), dice que la aplicación de la enseñanza basada en juegos es muy importante para delinear un proceso de enseñanza - aprendizaje centrado en el alumno, el cual permite.

1. Los contenidos, que deben estar desarrollados en función de la competencia: plantear y resolver problemas.
2. La estrategia, que debe tener presente las metas de aprendizaje, característica de los estudiantes, naturaleza de contenidos y tiempos dentro y fuera del aula.
3. La metodología, que será el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) con la finalidad de conectar la teoría con la práctica, y de esta forma lograr un aprendizaje activo estimulado por un problema que se analizará en grupos pequeños y que será facilitado por el tutor.
4. La modalidad, que independiente de ser online, presencial o semipresencial, debe asegurar el seguimiento del aprendizaje y la evaluación por competencias.

Mediante los conceptos manifestados por los autores se puede identificar que el aprendizaje basado en el juego es aprender a jugar, o la utilización del juego como medio de instrucción que los maestros pueden adoptar para sus clases, que se pueden ir desarrollando conforme el tiempo va evolucionando, especialmente en la edad inicial el juego es parte del aprendizaje físico y mental hacia el desarrollo personal (Mocha-Bonilla, 2018).

#### **1.1.6. Método de enseñanza aprendizaje**

El método de enseñanza y aprendizaje, es un método de enseñanza que utiliza procesos teóricos fuera del aula, actividades especiales destinadas a consolidar y elevar niveles cognitivos superiores en un curso, donde se desarrollan preguntas, debates, proyectos, creación de productos específicos y retroalimentación (Fortea, 2019).

Según Fortea (2019), dice que la eficacia de la metodología depende de la combinación de muchos factores:

- **Resultados de aprendizaje** u objetivos previstos (objetivos sencillos frente a complejos, conocimientos frente a destrezas y/o actitudes, etc.)
- **Características del estudiante** (conocimientos previos, capacidades, motivación,

estilo de aprendizaje, etc.)

- **Características del profesor** (estilo docente, personalidad, capacidades docentes, motivación, creencias, etc.)
- **Características de la materia a enseñar** (área disciplinar, nivel de complejidad, carácter más teórico o práctico, etc.)
- **Condiciones físicas y materiales** (número de estudiantes, disposición del aula, disponibilidad de recursos, tiempo disponible, etc.).

Macías (2017), indica que los aprendizajes que promueven las estrategias metodológicas son:

- **Percepción:** es la forma de interactuar con su entorno a través de sus sentidos, vinculando sus identidades y percibiendo, las características y atributos de las cosas que les rodean.
- **Razonamiento:** Es una forma superior de entendimiento o conocimiento del mundo en la cual ya podemos establecer relaciones lógicas entre objetos y hechos.
- **Clasificación:** proceso mediante el cual se determinan la inclusión no de objetos y sujetos en una clase determinada atendiendo las características que le son comunes, diferentes o propias.
- **Seriación:** en este proceso se recopilan diversos objetos, ya sea atendiendo a las formas, el tamaño, el color, la superficie y las cualidades.
- **Análisis:** es el proceso donde identifican, describen, comparan, asocian, disocian, antes de su marco de referencia.
- **Integración o síntesis:** proceso mediante el cual se unifica las partes de un todo.
- **Imaginación:** capacidad de representar mentalmente la realidad.
- **Simbolización:** es una forma de imaginación o representación mental.
- **Creatividad:** capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

Los criterios de selección de los métodos de enseñanza son:

**Tabla 1.** Criterios para seleccionar metodologías

CRITERIOS DE SELECCIÓN	METODOS DE ENSEÑANZA						
	Exposiciones		Discusiones o trabajo en grupo			Aprendizaje individual	
	(Lección magistral)		Seminario	Estudio caso	Enseñanza por pares	Dirección de estudios	Trabajo individual Autónimo
	Formales	Informales					
Niveles de los objetivos cognitivos	INF. (conocer y aplicar)	INF. (conocer y aplicar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)
Capacidad para propiciar un aprendizaje autónomo y continuado	Fuente: (Fortea, 2019)						
Grado de control ejercido por el estudiante							
Número de estudiantes que se puede abarcar							
Número de horas de preparación							

DEBIL	DEBIL MEDIANO MEDIANO ELEVADO ELEVADO ELEVADO	DEBIL  GRANDE ( > 30)  MEDIO	DEBIL  GRANDE ( > 30)  MEDIO	MEDIANO  MEDIO (15-30)  PEQUEÑO	ELEVADO  MEDIO (15-30)  MEDIO	ELEVADO  MEDIO (15-30)  GRANDE	ELEVADO  PEQUEÑO (1-15)  GRANDE	ELEVADO  GRANDE ( > 30)  GRANDE
-------	--	---	---	--	--	---	--	--

Las metodologías útiles para formar competencias por modalidades son:



**Tabla 2.** Competencias por modalidad

<b>MODALIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<b>ORGANIZATIVA</b>		
	CLASE TEÓRICA	Hablar a los estudiantes
	SEMINARIO-TALLER	Construir conocimiento con la interacción y la actividad
PRE-SENCIAL	CLASES PRÁCTICAS	Mostrar cómo actuar
	PRÁCTICAS EXTERNAS	Lograr aprendizajes profesionales en contextos laborales
	TUTORÍA	Atención personalizada
NO PRE-SENCIAL	ESTUDIO TRABAJO EN GRUPO	Y Que aprendan entre ellos
	ESTUDIO TRABAJO AUTONOMO INDIVID.	Y Desarrollar capacidad de autoaprendizaje

Fuente: (Fortea, 2019)

### 1.1.7. Técnicas de aprendizaje

Las técnicas de aprendizaje para el desarrollo de competencias según la enseñanza y aprendizaje son:

**Tabla 3.** Técnicas para el desarrollo de competencias

<b>TÉCNICAS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>FINALIDAD</b>
<b>LECCIÓN MAGISTRAL</b>	Método expositivo consistente en la presentación de un tema lógicamente estructurado con la finalidad de facilitar información organizada siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida. Centrado fundamentalmente en la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio.	Transmitir Conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante
<b>RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS Y PROBLEMAS</b>	Situaciones donde el alumno debe desarrollar e interpretar soluciones adecuadas a partir de la aplicación de rutinas, fórmulas, o procedimientos para transformar la información propuesta inicialmente. Se suele usar como complemento a la lección magistral.	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos
<b>APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP) <i>(Problem Based Learning –PBL-)</i></b>	Método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema que, diseñado por el profesor, el estudiante en grupos de trabajo ha de abordar de forma ordenada y coordinada las fases que implican la resolución o desarrollo del trabajo en torno al problema o situación.	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas

<b>ESTUDIO DE CASOS</b> <i>(Case Studies)</i> <b>(Case Method)</b>	Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados
<b>APRENDIZAJE POR PROYECTOS</b> <i>(Learning by Projects)</i> <b>(Project Based Learning)</b>	Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos
<b>APRENDIZAJE COOPERATIVO</b>	Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales.	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
<b>CONTRATO DIDÁCTICO O APRENDIZAJE</b> <b>(Learning Contract)</b>	Alumno y profesor de forma explícita intercambian opiniones, necesidades, proyectos y deciden en colaboración como llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y lo reflejan oralmente o por escrito. El profesor oferta unas actividades de aprendizaje, resultados y criterios de evaluación; y negocia con el alumno su plan de aprendizaje.	Desarrollar el aprendizaje autónomo

Fuente: (Fortea, 2019)

### **1.1.8. Proceso de enseñanza aprendizaje**

Es una práctica que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida, implicando el desarrollo de actitudes, aptitudes, valores y conocimientos adquiridos durante el transcurso del tiempo que le serán de mucha utilidad para transmitirlos con otras personas, mediante la práctica, por lo que es importante para el desarrollo personal, por lo mismo debe estar orientado adecuadamente por el docente, debe saber enseñar aplicando técnicas motivadoras para que las clases sean motivadas y dinámicas, ya que de él depende los resultados obtenidos por parte del discente (Lisintuña & Marca, 2017); en relación con la Educación Física la labor docente debe centrarse en el apoyo motivacional hacia la formación integral del ser humano para la construcción de los aspectos cognitivos y afectivos (Bonilla, 2020).

Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento (Lisintuña & Marca, 2017), así nos indica que los factores que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje son:

- a. Motivación. - Es la actitud que lleva a una persona a comportarse de una manera Puede depender del tipo de necesidad que experimente o su propia conducta.
- b. Auto concepto. - Es la imagen o la representación que cada uno tiene de sí mismo.
- c. Representaciones mutuas. - Son las actitudes y estereotipos que proyectamos hacia otras personas.
- d. Expectativas. - Es el comportamiento que se espera de una persona respecto a una imagen que proyecta.
- e. Atribuciones causales. - Es la causa o motivo que desencadena una conducta. Aquí es importante ser objetivos.

- f. Conocimientos previos. - Es el esquema que se realiza ante una nueva situación de aprendizaje
- g. Atención. - Que es la concentración o focalización perceptiva. Puede ser selectiva y voluntaria.

### **Tipos de aprendizaje**

Según Lisintuña & Marca (2017), los tipos de aprendizaje son:

- a. Aprendizaje memorístico o repetitivo: Este tipo de aprendizaje se basa en la memorización y la repetición, convirtiéndose así en un proceso mecánico donde el sujeto es un simple receptor pasivo.
- b. Aprendizaje receptivo: El individuo recibe cierto tipo de información, la cual únicamente debe entender o comprender sin necesidad de relacionarla con algo o ponerla en práctica. Este tipo de aprendizaje no fomenta la acción directa el sujeto, ya que no descubre nada nuevo.
- c. Aprendizaje por descubrimiento: Tal y como lo establece su nombre, fomenta la participación del sujeto que conoce, el cual debe establecer relaciones y semejanzas entre lo que aprende y el mundo que lo rodea según un marco o patrón cognitivo. En este caso el sujeto descubre el conocimiento por cuenta propia, principalmente a través de la experimentación.
- d. Aprendizaje significativo: El sujeto relaciona sus conocimientos y experiencias previas con el nuevo patrón o marco cognitivo que se le sugiere. De esta manera la persona desarrolla habilidades específicas y es también un ser activo.
- e. Aprendizaje innovador: Como lo dice su nombre, este tipo de aprendizaje se basa en la aceptación de nuevas formas de conocimiento, trastocando así los valores anteriormente establecidos.

- f. Aprendizaje visual: Se basa en el uso de imágenes o material visual que ayude en la adquisición de todo tipo de conocimiento. De esta manera se espera que el sujeto no solo sea un receptáculo pasivo de información, sino que pueda también por medio de la vista realizar asociaciones y crear un marco cognitivo.
- g. Aprendizaje auditivo: En este caso en específico se hace referencia a la utilización de material sonoro que tenga características diferentes a las del lenguaje hablado. Por lo tanto, el aprendizaje auditivo genera conocimiento mediante el uso específico del sonido

En consecuencia de acuerdo a lo manifestado por los diferentes autores mencionados se puede decir que el proceso de enseñanza y aprendizaje es la relación que existe entre docente y el estudiante, para transmitir los conocimientos, por lo tanto comprende elementos como son alumno, docente, ciencia que busca transmitir y el centro educativo donde se desarrollara los conocimientos, todo esto como elementos mediante un proceso entendiéndose que un proceso es el conjunto consecutivos de pasos para obtener un fin

#### **1.1.9. Enseñanza de las reglas básicas del fútbol**

De acuerdo a Buitrago, Martínez & Domínguez (2013) El fútbol se apoya en un planteamiento constructivista del proceso de enseñanza aprendizaje dado el papel activo de los alumnos en la construcción de su propia verdad, su significación, así como la necesidad de promover situaciones cognitivas que apoyen en sus conocimientos previos y la relación que guardan entre los mismos; donde en una primera instancia el conocimiento de las reglas de juego ocupan un lugar importante:

#### **Proceso de enseñanza y aprendizaje del fútbol**

Según Andrade (2018), dice que el proceso de enseñanza – aprendizaje del futbol es:

1. Análisis del juego, esta fase se evalúa mediante:

- **Indicadores de juego de bajo nivel**, los cuales son:

- El juego es muy individual, no hay pases intencionados.
- Todos los jugadores persiguen el balón.
- Se agrupan en pequeños espacios de juego, en las zonas de balón.
- No existen ayudas ni en ataque ni en defensa.
- La defensa es un ataque para robar el balón

- **Indicadores de juego de alto nivel**, los cuales son:

- El balón progresa mediante pases.
- Los jugadores ofrecen varias posibilidades al jugador con balón.
- Se utilizan los espacios alejados del balón.
- El equipo decide e impone su modelo de juego.
- Se limita el juego del adversario recuperando el balón.
- Se ofrecen ayudas permanentes en el centro de juego.
- Hay una ocupación racional del espacio.

- **Análisis del juego colectivo ofensivo**, los cuales son

- El juego está orientado por el balón

Corren todos en busca del balón y en todas las direcciones.

Se agrupan en torno al balón.

- El juego está orientado también por las porterías:

El ataque se orienta solo en profundidad

El ataque no presenta amplitud. No se realizan pases hacia atrás.

Se producen agrupamientos en las zonas próximas a portería

- El juego es individual y directo, ya que participan pocos jugadores en la construcción del ataque.

- **Análisis del juego colectivo defensivo**, los cuales son:
  - Se intenta robar el balón de forma individual y en cualquier parte del campo.
  - No se presentan posicionamientos en repliegue.
  - No se producen ayudas defensivas.
  - Defienden todos al mismo tiempo sobre el jugador con balón.

2. Análisis del jugador, en esta fase se da:

- **Jugador con balón (1º hombre):**
  - Está centrado en la protección del balón.
  - No utiliza el pase, simplemente golpea el balón.
  - Comete errores técnicos con frecuencia.
  - Utiliza el segmento corporal dominante.
  - Centra su visión en el balón.
- **Jugador sin balón del equipo con balón (2º hombre):**
  - Desconoce el concepto de ayuda al compañero, no ofrece líneas de pase.
  - Cuando está cerca del balón intenta hacerse con la posesión.
  - Cuando está lejos está en espera, estático.
  - Desconoce los conceptos de ocupación y distribución espacial.
- **Jugador del equipo sin balón (1º hombre defensivo):**
  - No se posiciona correctamente en el espacio defensivo.
  - Ante oponente con balón su única intención es la desposesión.
  - Ante oponente sin balón no realiza marcaje
  - Desconoce las posibilidades de ayuda defensiva

#### **1.1.10. Reglas básicas del fútbol**

Dentro de las reglas básicas del fútbol realizadas por la FIFA tenemos 17 que son:



1. El terreno de juego
2. El balón
3. El número de jugadores
4. La equipación
5. El árbitro
6. Los árbitros asistentes
7. Duración del partido
8. Saque de inicio
9. El balón en juego (o no)
10. Tanto (o gol) anotado
11. El fuera de juego
12. Faltas
13. Tiros libres
14. Penalti
15. Saque de banda
16. Saque de meta
17. Saque de esquina

1. **El terreno de juego.** - El campo de juego será un rectángulo de una longitud mínima de 90 metros y máxima de 120 m y una anchura de 45 a 90 metros. En todos los casos el terreno de juego deberá ser rectangular, dividido en dos mitades y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan (Competize, 2021).

El campo de juego será un rectángulo de una longitud mínima de 90 metros y máxima de 120 m y una anchura de 45 a 90 metros. En todos los casos el terreno de juego deberá ser rectangular, dividido en dos mitades y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

Marcación del campo de fútbol: Por un lado, tendremos dos líneas de marcación más largas que se denominan líneas de banda. Las dos más cortas se llamarán líneas de meta. Por otro lado, el terreno de juego estará dividido

en dos mitades por una línea media que unirá los puntos medios de las dos líneas de banda.

Meta de la cancha de fútbol: Además, se deberá trazar un área de meta, con dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 m de la parte interior de cada poste y, las líneas se adentrarán 16.5 m en el terreno de juego. Al centro del rectángulo se marcará un punto a los 11 m, que se ocupará para colocar el balón cuando haya que tirar un penal.

La esquina según las reglas del fútbol: Hay que añadir que se podrá hacer una marcación fuera del terreno de juego para señalar la distancia que se deberá observar en la ejecución de un saque de esquina. Esta se situará a 9.15 m del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta (Competize, 2021):

2. **El balón.** - la circunferencia tendrá entre 68 a 70 centímetros, con un peso no inferior a 410g y no superior a 450g al inicio del partido, podrá ser cambiada con la autorización del árbitro. Como nueva norma del reglamento del fútbol 2021, encontramos que en caso de que haya un balón defectuoso, el juego se detendrá y se reanudará con un balón a tierra. El cambio viene en que no será necesario hacerlo justo en el lugar donde se detuvo el partido, como si era obligatorio hacer hasta este año (Competize, 2021).
3. **El número de jugadores.** - Las reglas del fútbol establecen que los dos equipos que disputan un partido deben tener, como máximo, once jugadores titulares. Uno de ellos será el portero. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores. El número de suplentes y de cambios varían en función de la federación y la categoría. Sin embargo, mayoritariamente se sigue el reglamento profesional que permite a los equipos tener ocho suplentes y un límite de tres cambios. Los cambios se harán cuando lo indique el árbitro, pero debe ser previamente avisado. Un jugador ya sustituido no puede volver a ingresar en el terreno de juego. (Agudo, 2021)
4. **La equipación.** - El equipo usual de un jugador estará compuesto por una camiseta, un pantalón corto, medias largas, zapatillas. En la confección de

estos elementos no se pueden utilizar elementos que constituyan peligro para los demás jugadores. Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes. Los porteros también están obligados a utilizar un color diferente. (Competize, 2021)

5. **El árbitro.** - El árbitro es el encargado de dirigir el partido y, según las reglas del fútbol, debe cumplir las siguientes normas:

- ✓ Cuidará de la aplicación de las reglas de juego y resolverá todos los casos dudosos. Sus poderes empezarán en el momento de silbar el saque de comienzo y tiene la facultad de imponer sanciones.
- ✓ Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrar y cuidar de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida añadiendo el tiempo perdido por incidencias o por cualquier otra causa.
- ✓ Tiene poder absoluto cuando se cometan infracciones a las reglas, puede parar, suspender o interrumpir definitivamente un partido cuando lo estime necesario independientemente de las causas.
- ✓ Desde el momento en que entre en el campo de juego, tendrá la facultad discrecional de amonestar a todo jugador que proceda con conducta inconveniente a esta pudiendo impedirle tomar parte en el partido en caso de reincidencia.
- ✓ No permitirá personas extrañas dentro del campo de juego durante el encuentro.
- ✓ Tendrá poder total para expulsar definitivamente del campo sin advertencia previa a todo jugador culpable de conducta violenta.
- ✓ Dará la señal para reanudar el juego después de toda parada. (Competize, 2021)

6. **Los árbitros asistentes.** - Las reglas del fútbol estipulan que se podrá designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar: si el balón salió del terreno de juego, tiros de esquina, fuerade juego, avisar de los cambios, infracciones que no vea el árbitro, duración del partido, gol marcado y saques de meta. (Competize, 2021)

7. **Duración del partido.** - Las reglas del fútbol profesional indican que el partido durará dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Pero esto puede variar en función de la categoría y la federación. Entre cada tiempo del partido, habrá un descanso que no deberá exceder de 15 minutos. Y, posteriormente, se reanudará el juego. (Competize, 2021)
8. **Saque de inicio.** - Las reglas del fútbol estipulan que, al iniciarse el partido, la elección de campos y el saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte tendrá el derecho de escoger, bien sea su campo o el saque inicial. En el segundo tiempo, los equipos se intercambiarán los lados del campo y sacará de medio el equipo que no lo haya hecho en la primera parte. El saque desde el medio del campo deberá producirse al comienzo del partido, tras haber marcado un gol o al comienzo del segundo tiempo del partido. También debe hacerse al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso. (Competize, 2021)
9. **El balón en juego (o no).** - La novena de las reglas del fútbol parece muy lógica, el balón está en juego mientras no se marque falta y esté dentro de la cancha. No se interrumpe el partido si rebota en un poste o banderín de esquina o si rebota en el árbitro. Estará fuera de juego si cruza por completo una línea de banda o de meta, y si el partido es interrumpido por el árbitro. (Competize, 2021)
10. **Tanto (o gol) anotado.** - Las reglas del fútbol dicen que se habrá marcado un gol cuando el balón, estando en juego, haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego. El equipo que marque mayor número de goles será el ganador, si anotan los mismos o no anotan, el juego termina empatado. En caso de que sea necesario un vencedor sólo se permiten tres procedimientos: regla de goles marcados como visitante, tiempo suplementario o tiros de penal. (Competize, 2021)

11. **El fuera de juego.** - El fuera de juego puede que sea la que más confusión crea de las reglas del fútbol. Un jugador estará en posición de fuera de juego si se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario, pero no estará si se encuentra en su mitad del campo. En ese caso, el árbitro deberá otorgar al equipo rival un tiro libre indirecto desde el lugar en el que se haya producido el fuera de juego. Además, desde esta temporada, no se sanciona como fuera de juego cuando un jugador en posición antirreglamentaria recibe el balón de un adversario de forma voluntaria. En este caso también se incluye la mano voluntaria. (Competize, 2021)
12. **Faltas e incorrecciones.** - Las faltas fuera del área se sancionan con tiro libre y las que son dentro del área con un tiro penal. Hay infracciones que se sancionan con tiro indirecto, entre ellos se destaca el juego peligroso, obstaculizar el avance de un adversario o cuando el portero tarda más de seis segundos en despejar el balón. De acuerdo a la gravedad de la infracción, el árbitro podrá decidir si sólo se marca la falta, si saca tarjeta amarilla para amonestar o roja para expulsar al jugador. (Futbolred, 2021)
13. **Tiros libres.** - Según las reglas del fútbol, los tiros libres se dividen en directos, que con un solo contacto se puede meter gol o en caso de que sea en propia meta se marcará tiro de esquina; y tiro libre indirecto, en el que el árbitro debe mantener una mano levantada y consiste en dos toques antes de que el balón cruce la meta, si sólo hay un toque se concederá saque de meta. El equipo rival tiene derecho a colocar una barrera de jugadores, para resguardar al portero y complicar el panorama para el cobrador, pero dicha barrera deberá estar a una distancia indicada por el árbitro del partido (Competize, 2021)
14. **Penalti.** - El penal se origina al cometerse una falta y en la que el infractor sea un jugador del equipo contrario en su área. El penal se tirará desde el punto de penal y antes que se ejecute todos los jugadores a excepción del que va a ejecutar el castigo deben estar en el campo de juego. Si el ejecutor falla, podrá

contra-rematar si el portero detiene el disparo, pero no podrá tocar el balón si el rebote proviene de uno de los postes de la meta. (Competize, 2021)

15. **Saque de banda.** -Las reglas del fútbol dicen que el saque de banda es una forma de reanudar el juego y se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda. El saque de banda se sirve con las manos, el balón se lanza desde atrás por encima de la cabeza, con ambos pies bien colocados sobre la línea desde el sitio donde salió del terreno de juego. (Competize, 2021)

16. **Saque de meta.** - El saque de meta es una forma de reanudar el juego, cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario. (Competize, 2021)

17. **Saque de esquina.** - Caso contrario al saque de meta. Si la pelota rebasa la línea final y fue tocada por última vez por un defensor, el árbitro entonces, apoyado por su abanderado, marcará un saque de esquina que se cobrará por la zona de las puntas más cercanas a donde salió el balón. (Félix, 2021).

#### **1.1.11. Fútbol**

El fútbol es un deporte competitivo, sumamente popular, que se juega con dos equipos de 11 jugadores cada uno, que se mueven conduciendo una pelota de forma redonda, con los pies, dentro de un campo rectangular de juego, de medidas variables de aproximadamente 100 m. de largo por 75 metros de ancho, de césped, natural o artificial, con dos arcos enfrentados, cada uno defendido por un arquero que debe impedir que el equipo contrario introduzca dentro de ese arco el balón. Si esto sucede el equipo que logra ingresar la pelota en el arco contrario anota un gol. Las manos solo se usan para hacer los saques.

El objetivo en el fútbol es hacer rodar un balón esférico con el fin de anotar un punto, cuya anotación es válida al cruzar la línea límite del arco contrario. Cada punto logrado es conocido como gol, por lo tanto, el equipo que más goles sume en el transcurso de 90 minutos -tiempo neto de un partido- será el ganador (Llave, Molina, & Ramos, 2017).

Los principales fundamentos tácticos son los siguientes:

- Apoyos. Acción básica del fútbol, por la cual un jugador se dispone próximo a su compañero poseedor de la pelota y en buena posición para recibirla de éste.
- Coberturas. Serían el equivalente a los apoyos, pero en versión defensiva. Uno o varios compañeros ayudan a otro en su labor de marcaje para que, en caso de ser superado por el jugador rival, éste se encuentre inmediatamente con un nuevo obstáculo.
- Contraataque o contragolpe. Acción ofensiva, de carácter sorpresivo, por la cual se realiza un ataque con desmarque, con rapidez y usualmente con pocos efectivos, una vez que se le ha arrebatado la pelota al equipo contrario. Desmarque. Acción ofensiva que intenta sacar partido de un espacio vacío que ocupará un atacante.
- Marcaje. Acción defensiva de control de control de los movimientos del adversario.
- Presión. Acción defensiva de presionar con uno o varios elementos al jugador contrario poseedor de la pelota, con el fin de arrebatársela.
- Repliegue. Acción de vuelta a las posiciones defensivas, una vez que se ha perdido la posesión de la pelota (Cueva, 2015).

#### **1.1.12. Deportes colectivos**

Son aquellos que se practican entre equipos opuestos, donde los jugadores interactúan entre ellos de manera simultánea para alcanzar un objetivo. Este,

normalmente, involucra a los miembros de un equipo para mover una pelota u objeto similar de acuerdo con un conjunto de reglas definidas y preestablecidas, con el fin de sumar puntos (Arias, 2020). Es importante destacar que el juego individual y colectivo va desgastando el rendimiento del deportista, por consiguiente, es fundamental realizar un adecuado aporte calórico para mantener el óptimo estado al deportista de fútbol (Acosta, 2019).

Los deportes colectivos se clasifican en:



Figura 5. Deportes de cooperación

Fuente: (Arias, 2020)



**Deporte de cooperación:** en ellos el participante recibe ayuda de uno o varios compañeros para lograr el objetivo. A nivel de competencia un ejemplo es: el REMO.



Figura 6. Deportes de oposición

Fuente: (Arias, 2020)



**Deporte de oposición:** no existe cooperación entre compañeros, únicamente oposición entre contrarios o rivales. A nivel de competencia un ejemplo es: el JUDO.



Figura 7. Deportes de cooperación oposición



**Deporte de cooperación-oposición:** dos o más participantes (equipo) colaboran todos para alcanzar el objetivo, recibiendo la oposición de otro equipo. Aquí aparecen de lleno los deportes colectivos. A nivel de competencia un ejemplo es: el BASQUETBOL.



Fuente: (Arias, 2020)

**Beneficios del deporte.** - La práctica frecuente de deportes nos brinda los siguientes beneficios según (Máxima, 2020)

Mejora la resistencia física y la destreza, coordinación y fortaleza.

- ✓ Regula los niveles de la presión arterial fortaleciendo el músculo cardíaco y quemando lípidos acumulados.
- ✓ Regula el metabolismo de los azúcares previniendo la resistencia a la insulina.
- ✓ Mejora la flexibilidad y fortalece las articulaciones.
- ✓ Ayuda a mantener el peso corporal.
- ✓ Potencia el trabajo en equipo según sea el deporte, y construye lazos de camaradería.

**Importancia.** - El deporte es un camino para drenar y canalizar las pulsiones competitivas del ser humano, de manera más constructiva y positiva que los enfrentamientos o las guerras. En muchas ocasiones logra formar y fortalecer vínculos entre los deportistas, en lugar de enemistades irreconciliables. Quizá por eso los deportes juegan en nuestra sociedad un lugar tan importante, siendo transmitidos por los medios de comunicación y organizando a la fanaticada en torno al apoyo de sus equipos predilectos (Máxima, 2020).

## 1.2. Objetivos

Determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de fútbol en la clase de educación física en escolares de educación básica media.

- **Objetivo Específico 1:** Valorar el nivel inicial de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en escolares de educación básica media.
- **Objetivo Específico 2:** Evaluar el nivel de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en escolares de educación básica media y posterior a la aplicación de un programa de gamificación.
- **Objetivo específico 3:** Analizar la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en escolares de educación básica media y posterior a la aplicación de un programa de gamificación.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1. Materiales**

La investigación presenta materiales que ayudan al beneficio de los estudiantes tanto individualmente y colectivamente así ayudando en su desarrollo de los aspectos planteados en el tema de investigación.

Para el desarrollo del marco teórico de la investigación se basa en revisión bibliográfica de fuentes primarias y secundarias netamente de:

- Repositorios académicos,
- Revistas,
- Libros
- Investigaciones previas y similares

En dichas fuentes se encontró información relevante para la realización del marco metodológico.

Para la ejecución de la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas del futbol se utilizó diferentes implementos que ayudaron a la práctica de las actividades propuestas por el investigador de una manera didáctica y divertida buscando de esta manera integrar a cada uno de los estudiantes para que cumplana cabalidad cada una de estas actividades planificadas, se usó los siguientes implementos:

- Pelotas
- Silbato
- Tizas
- Hojas de papel
- Tarjetas de colores

El material para medirla la enseñanza de las reglas básicas del futbol fue mediante una ficha de observación creada por mi persona y validada por los expertos de la

Universidad Técnica de Ambato que evaluó las reglas básicas del fútbol que consta de 10 preguntas con sus respectivas respuestas, agregando a dicha ficha lastarjetas correspondientes a la gamificación.

## **2.2. Métodos**

Los métodos de investigación aplicados para el desarrollo del estudio se caracterizaron según los diferentes procesos realizados, para recabar la información científica y sustentar el marco teórico se sustenta con un método analítico, a través del cual se estudió la gamificación para entender como estas inciden en las reglas básicas del fútbol en este grupo de estudio.

Para el desarrollo metodológico de la investigación es decir la construcción de un nuevo conocimiento con el estudio a través del método hipotético deductivo, a través del cual se llegó a la aceptación de una hipótesis determinada. Para el desarrollo de conclusiones se basa en el método comparativo de estudio que permitió comparar los hallazgos en los diferentes periodos de la investigación y de esta manera determinar la incidencia entre las variables de estudio.

### **2.2.1. Diseño de la investigación**

El presente estudio de investigación se basó en un enfoque cuantitativo, ya que se analizó datos con comprobaciones estadísticas para obtener los resultados previstos, por su finalidad es una investigación aplicada y por su diseño pre- experimental ya que se trabajó con un solo grupo en el proceso de intervención. Por la fuente de obtención de datos se caracteriza por sé una investigación de campo con un corte longitudinal, ya que se midió la variable dependiente en un periodo pre y post intervención.

### **2.2.2. Población y muestra**

La presente investigación tiene una población finita de 120 estudiantes de la Unidad Educativa 'Mariscal Antonio José de Sucre' del cantón Patate provincia de Tungurahua, a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia, se

seleccionó a una muestra de 21 estudiantes, pertenecientes al séptimo grado de EGB Media paralelo 'A', puesto que las autoridades determinaron por motivo de la pandemia del Covid-19 que solo habrá presencialidad para este grupo lo cual es factible para el desarrollo de la investigación.

### **2.2.3. Técnicas e instrumentos de investigación**

En base a la variable de la enseñanza de las reglas básicas del futbol se evaluó el nivel de aprendizaje de esta técnica posterior a un periodo de enseñanza de la misma, para su medición se utilizó la técnica de la observación y como instrumento una ficha de observación (Anexo 1), la cual fue construida para los efectos de la investigación basado en estudios científicos publicados como “Las Reglas Básicas del Fútbol” (Ortiz, 2014).

El instrumento paso por un proceso de validación de expertos, en el cual se evaluó la adecuación y pertinencia del mismo con un puntaje de validación de 5.85 en adecuación y 5.60 en pertinencia, los cual determino la validación positiva del instrumento (Anexo 4).

### **2.2.4. Plan de recolección de información**

El proceso de recolección de datos se realizó en el siguiente orden:

- 1.- Selección de la muestra de estudio
- 2.- La aplicación del pre-test mediante una ficha de observación con el nombre del Instrumento de evaluación de las reglas básicas del futbol que contaba con 10 preguntas las cuales tenían 4 respuestas y una sola de ellas era la correcta.
- 3.-Intervencion de 6 semanas con planes de clases estructurados con tarjetas para la enseñanza de las reglas básicas de futbol mediante la gamificación en escolares de sexto año de educación general básica de la unidad educativa Mariscal Antonio José de Sucre durante el periodo Octubre 2021-Enero 2022.

4.- Se procedió a la aplicación de pos-test con la misma ficha de observación denominada Instrumento de evaluación de reglas básicas de fútbol para de esta manera verificar si existió un cambio en las reglas básicas de fútbol mediante la gamificación luego de aplicar los planes de clases con las diferentes actividades.

5.-Finalmente se procedió a la transcripción de los datos a una matriz de Excel para su procedimiento y posteriormente realizar el análisis estadístico correspondiente

#### **2.2.5. Tratamiento estadístico de los resultados**

Se utilizó para este proceso el paquete de análisis estadístico SPSS 25, realizando análisis de frecuencias y porcentajes para las variables cualitativas y descriptivos para las variables cuantitativas, de igual manera para determinar diferencias significativas entre los grupos por sexo y los periodos de intervención, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, que determino la utilización de la prueba no paramétrica U de Mann-Witney para muestras independientes y la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, esta última permitió realizar el análisis de contraste de las hipótesis de investigación.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis y discusión de los resultados

Este capítulo está encaminado a resolver los objetivos planteados, por lo que para tener un mayor entendimiento de la muestra de estudio se procedió al proceso de caracterización de la misma.

##### 3.1.1. Caracterización de la muestra de estudio

El desarrollo de la caracterización de la muestra de estudio se realizó analizando los valores de las variables cuantitativas, así como las cualitativas de manera general y por géneros de la muestra de estudio, de la cual se puede observar las siguientes características en la Tabla 4.

**Tabla 4.** Caracterización de la muestra de estudio

Sexo	F	%	Edad (años)		Estatura (cm)	
			M	DS	M	DS
Masculino	12	57.1	10.11	0.33	140.11	5.26
Femenino	9	42.9	10.00	0.00	139.67	4.27
	P		0.248*		0.430*	
Total	21	100.0	10.05	0.22	139.86	4.60

**Nota.** Análisis de frecuencias (f) y porcentajes (%) por grupos de sexo, con descripción de medias (M) y desviaciones estándares (DS) de las variables de edad y estatura, con análisis de significación en un nivel de  $P \geq 0.05$  (\*).

Con respecto al análisis de la muestra permitió evidenciar que se cuenta con una mayor cantidad de estudiantes masculinos con edades promedio de 10.11 años, con límites de estaturas medias de has 140.11 cm, mientras que en femenino son

de 10 años y 139,67 cm, por lo que la estatura promedio de los dos géneros es 10.05 años, con una estatura de 139,86 cm.

**Resultados de la valoración del nivel inicial de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en escolares de educación básica media.**

Cumpliendo con la metodología definida para la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de futbol en las clases de Educación Física en escolares de educación básica media, donde se permite valorar las respuestas correctas e incorrectas de un total como se visualiza en la tabla 5.

**Tabla 5.** *Frecuencia de aciertos en base al conocimiento de las reglas básicas del fútbol en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio.*

Ítems de valoración	Respuesta correcta		Respuesta incorrecta		Total	
	f	%	f	%	f	%
	1	10	47.6	11	52.4	
2	6	28.6	15	71.4		
3	11	52.4	10	47.6		
4	11	52.4	10	47.6		
5	11	52.4	10	47.6		
6	14	66.7	7	33.3	21	100
7	8	38.1	13	61.9		
8	4	19.0	17	81.0		
9	5	23.8	16	76.2		
10	12	57.1	9	42.9		



En la tabla indicada, permite evidenciar las frecuencias de los aciertos, en base al conocimiento de las reglas básicas del fútbol en el periodo de PRE intervención en la muestra de estudio, el cual determina que las valoraciones delimitadas por la respuesta correcta con mayor porcentaje es de un valor de 11 con un 52,4%, mientras que la mínima sería de 4 con un porcentaje del 19.0%; mientras que en las respuestas incorrectas la mayor valoración es de 15 con un 71.4%, mientras que la menor es de 7 con un 33.3%.

En relación al ítem de valoración 1, en donde se cuestiono acerca de la decisión que debería tomar el árbitro frente a la siguiente acción de juego “Se lanza un penal durante el tiempo normal del partido y el balón golpea el poste y estalla entrando a la portería”, el mayor porcentaje de respuestas fueron incorrectas en una diferencia de 4.8% sobre las respuestas correctas.

Durante la ejecución de un penalti y antes de que el balón este en juego, un compañero del lanzador entra en el área de penalti, ejecutándose el tiro que es desviado por la línea de meta. ¿Qué hará el árbitro?

Un jugador ejecuta un saque de banda y se lo lanza al portero, este distraído no puede controlar el balón con el pie y el balón se dirige a su portería, como último intento se lanza y con una mano evita que se convierta en gol, desviando el tiro de esquina.

Se ejecuta un saque de banda y el defensor se lo envía al portero, esta toca el balón tratando de desviarla, pero aun así ingresa al gol.

En partidos amistosos de selecciones A, ¿cuál es el número máximo de sustituciones a realizar? A pesar de no haberse puesto de acuerdo los representantes de los equipos.

En el lanzamiento de un tiro libre directo en el área de meta, el balón golpea sobre el árbitro y entra en la portería del lanzador, ¿Qué decisión tomara el árbitro?

Un árbitro asistente señala que el balón ha salido por la línea de banda, pero antes de que el árbitro haya declarado que el balón esta fuera del juego, un jugador defensor dentro del área penal golpea con violencia a un jugador atacante

Cuál es el significado de la sigla FIFA

¿Cuál de las siguientes afirmaciones, referentes a la regla del saque de esquina es correcta?

Un equipo presenta su relación de 18 jugadores, y el indica al árbitro de que los 11 primeros son los titulares, pero el que se encuentra en el número 8 no ha llegado todavía, se inicia el encuentro y el entrenador envía al jugador nro. 17 para completar.

En base a los ítems valorados se pudo calcular el puntaje total de aciertos para este periodo, lo cual se puede observar en la tabla 6.

**Tabla 6.** *Puntaje de conocimiento sobre reglas básicas del juego en la etapa PRE intervención en la muestra de estudio.*

Puntaje por ítems y total	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
1	21	0	1	0.48	0.51
2	21	0	1	0.29	0.46
3	21	0	1	0.52	0.51
4	21	0	1	0.52	0.51
5	21	0	1	0.48	0.51
6	21	0	1	0.67	0.48
7	21	0	1	0.38	0.50
8	21	0	1	0.19	0.40
9	21	0	1	0.24	0.44
10	21	0	1	0.57	0.51
Total PRE	21	3	7	4.33	1.20

En la tabla indicada permite puntuar los conocimientos, existentes sobre las reglas básicas del juego, en la etapa de Pre intervención de la muestra de estudio que son 21 estudiantes, el cual se califica como mínimo 0 y máximo 1, con una media total de hasta 4.33 y una desviación estándar de 1.20.

Los puntajes obtenidos, permitieron categorizar a la muestra de estudio en los siguientes niveles en la tabla 7.

**Tabla 7.** Nivel de conocimiento sobre las reglas básicas del fútbol en el periodo PRE intervención en la muestra de estudio.

Nivel PRE intervención	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	28.6%
Medio	15	71.4%
Total	21	100.0%

A continuación, se puede visualizar que el nivel de PRE intervención, bajo da una frecuencia de hasta 6 por lo que se produce un porcentaje de 28.6%, mientras que en el nivel de Pre intervención medio da una frecuencia de 15 con un porcentaje de hasta 71.4%.

**Resultados de la evaluación del nivel de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en escolares de educación básica media y posterior a la aplicación de un programa de gamificación.**

Cumpliendo con la metodología definida, por los resultados requeridos de la evaluación del nivel de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en escolares, permite valorar en la tabla 8, la frecuencia de aciertos de las reglas básicas del fútbol en el periodo POST de intervención, en la muestra de estudio definida en 21 estudiantes.

**Tabla 8.** Frecuencia de aciertos en base al conocimiento de las reglas básicas del fútbol en el periodo POST intervención en la muestra de estudio.

Ítems de evaluación	Respuesta correcta		Respuesta incorrecta		Total	
	f	%	f	%	f	%
	1	17	81.0	4	19.0	
2	16	76.2	5	23.8		
3	17	81.0	4	19.0		
4	18	85.7	3	14.3		
5	16	76.2	5	23.8	21	100
6	16	76.2	5	23.8		
7	18	85.7	3	14.3		
8	19	91.5	2	9.5		
9	17	81.0	4	19.0		
10	17	81.0	4	19.0		

En la tabla indicada, se puede deducir que de la frecuencia de aciertos de un total de 21, se tiene que la repuesta con mayor frecuencia es de 19 dando un porcentaje de hasta el 91.5%, mientras que la menor es de 16 con un porcentaje de hasta el 76.2%, mientras que las respuestas incorrectas de mayor ponderación es de 5 con un porcentaje de 23.8%, mientras que la menor es 3 con el 14.3%, visualizando que las respuestas correctas son superiores a las incorrectas, indicando el conocimiento que tienen los chicos de las reglas básicas del fútbol en el periodode POST intervención.

En relación al ítem de evaluación 1 para este periodo, el mayor porcentaje de respuestas fueron correctas en una diferencia de 62% sobre las respuestas

incorrectas.

En base a los ítems valorados para este periodo nuevamente se calculó el puntaje total de aciertos indicados en la tabla 9.

**Tabla 9.** *Puntaje de conocimiento sobre reglas básicas del juego en la etapa POST intervención en la muestra de estudio.*

Puntaje por ítems y total	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
1	21	0	1	0.81	0.40
2	21	0	1	0.76	0.44
3	21	0	1	0.81	0.40
4	21	0	1	0.86	0.36
5	21	0	1	0.76	0.44
6	21	0	1	0.76	0.44
7	21	0	1	0.86	0.36
8	21	0	1	0.90	0.30
9	21	0	1	0.81	0.40
10	21	0	1	0.81	0.40
Total PRE	21	5	10	8.19	1.40

El análisis de los datos obtenidos, permitió observar que el puntaje de conocimientos sobre las reglas básicas del juego en la etapa de POST intervención, de una muestra de estudio definida en 21 estudiantes, indica que el valor mínimo es de 0 y el máximo de 1, por lo que la media total es de 8,19, con

una desviación estándar que varía entre 0.36 y 0.44, dando un total de 1.40, como se indica.

Los puntajes obtenidos, permitieron categorizar a la muestra de estudio en los siguientes niveles para este periodo como se visualiza en la tabla 10.

**Tabla 10.** *Nivel de concomimiento sobre las reglas básicas del fútbol en el periodo POST intervención en la muestra de estudio.*

Nivel PRE intervención	Frecuencia	Porcentaje
Medio	6	28.6%
Alto	15	71.4%
Total	21	100.0%

De la tabla indicada se puede decir que el nivel de conocimientos, sobre las reglas básicas del futbol de la muestra definida de 21 estudiantes, en el periodo de POST intervención es alto el cual da en un porcentaje de 71.4% la cual proviene de 15 estudiante.

**Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de las reglas básicas del futbol en escolares de educación básica media y posterior a la aplicación de un programa de gamificación.**

Cumpliendo con los objetivos establecidos, por los resultados del análisis de la diferencia entre el nivel de aprendizaje de las reglas básicas del futbol en escolares a la aplicación de un programa de gamificación, detalla las diferencias de puntajes entre los periodos POST y PRE de intervención, como se visualiza en la tabla 11.

**Tabla 11.** *Diferencia de puntajes entre los periodos POST y PRE intervención sobre conocimiento de las reglas básicas del juego en la muestra de estudio*

Diferencia POST PRE intervención	N	Media	Desviación estándar	P
D1	21	0.33	0.48	0.008*
D2	21	0.48	0.75	0.012*
D3	21	0.29	0.72	0.83**
D4	21	0.33	0.58	0.020*
D5	21	0.29	0.64	0.058**
D6	21	0.10	0.62	0.480**
D7	21	0.48	0.60	0.004*
D8	21	0.71	0.56	0.000*
D9	21	0.57	0.60	0.001*
D10	21	0.24	0.54	0.059**
D POST PRE	21	3.86	1.59	0.000*

Nota. Diferencias significativas en niveles de  $P < 0.05$ (\*) y  $P \geq 0.05$ (\*\*)

De la tabla descrita se puede indicar que la diferencia de puntajes entre los periodos POST y PRE de intervención sobre los conocimientos que tienen los estudiantes sobre las reglas básicas de una muestra de estudio de 21 estudiantes, indica que la media es de un total de 3.86, mientras que la desviación estándar es de 1.59.

De igual manera se estableció la relación entre los niveles categorizados para cada periodo como se indica en la tabla 12.



**Tabla 12.** *Relación entre los niveles de conocimiento de las reglas básicas del fútbol en los periodos PRE y POST intervención en la muestra de estudio*

Nivel PRE	Nivel POST		Total
	Medio	Alto	
Bajo	2	4	6
Medio	4	11	15
Total	6	15	21

Como se indica en la tabla se estipula que la relación entre los niveles de conocimientos de las reglas básicas del fútbol en los periodos PRE y POST de la muestra de 21 estudiantes indica que en un nivel POST alto, con un nivel PRE medio es de 11.

### 3.1.2. **Discusión de investigación**

Los resultados encontrados en nuestra investigación permitieron determinar que la gamificación para la enseñanza de las reglas básicas del fútbol en la muestra de estudio fue muy buena ya que esta permitió enseñar las reglas básicas de fútbol a los escolares de una forma lúdica y divertida para su edad. Se obtuvieron resultados favorables donde la mayoría de los escolares aprendieron las reglas básicas del fútbol mediante la gamificación. Esto quiere decir que existió cambios significativos de  $P < 0.05$ . Para afirmar los resultados obtenidos en la investigación se hace referencia a (Prieto Andreu) , en su investigación con la temática " Motivación, Aprendizaje y Gamificación en Educación Física "donde concluye que se ha visto aumentada tanto la motivación como el aprendizaje en la aplicación de la gamificación en la clase de educación física, por lo que se puede afirmar que la gamificación ha contribuido en el aprendizaje de los estudiantes. (2021, p.95).

La gamificación para la enseñanza de las reglas básicas del fútbol en la muestra de estudio arrojó resultados en los que hace énfasis, el juego como herramienta de

aprendizaje, ya que los estudiantes se sienten más atraídos y participativos por la aplicación lúdica de la gamificación, de esta forma se desarrolla en ellos un aprendizaje significativo y participativo. Para hacer énfasis a lo antes mencionado se hace referencia a (Gil-Quintana), en su investigación con la temática "Larealidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multi caso de centros educativos españoles ", el cual afirma que la gamificación para la enseñanza de cualquier ámbito educativo es efectiva ya que esta hace ver a las clases divertidas y participativas por lo cual ayuda a que el aprendizaje sea excelente y significativo. (2020, p.5).

### **3.2.Verificación de hipótesis (según el proyecto de Integración Curricular aprobado)**

Tomando en cuenta los valores obtenidos en el análisis estadístico de diferencias entre el puntaje de los periodos POST y PRE intervención, se determinó que este se encontró en un nivel de  $P < 0.05$ , lo que permite evidenciar que los resultados en el periodo POST intervención son diferentes al periodo PRE intervención de manera positiva en sus resultados medios y de igual manera a nivel estadístico, estableciendo la aceptación de la hipótesis alternativa, que afirma:

**H1: La Gamificación incide en la enseñanza de las reglas básicas del fútbol.**

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- Se valoró el nivel inicial de las reglas básicas de futbol en los escolares en donde se aplicó el pre test por medio de una ficha de observación la cual arrojó resultados bajos sobre el aprendizaje de las reglas básicas del futbol en la muestra de estudio.
- Se evaluó el nivel de aprendizaje de las reglas básicas del futbol en los escolares posterior a la aplicación de un programa de gamificación. En el cual se obtuvieron buenos resultados en el aprendizaje de las reglas básicas del futbol en la muestra de estudio, esto arroja que el programa de gamificación aplicado fue de gran ayuda.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de las reglas básicas del futbol en escolares de educación básica media y posterior a la aplicación de un programa de gamificación. Donde se obtuvo diferencias significativas con grandes cambios entre el nivel pre y posterior a la aplicación de un programa de gamificación para la enseñanza de las reglas básicas del futbol en la muestra de estudio.

## 4.2. Recomendaciones

- Se recomienda valorar el nivel inicial de las reglas básicas de fútbol en los escolares para conocer en qué nivel de aprendizaje de las reglas básicas de futbol se encuentra la muestra de estudio.
- Se recomienda evaluar el nivel de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en los escolares posterior a la aplicación de un programa de gamificación, ya que permitirá conocer si existió cambios en el nivel de aprendizaje de las reglas básicas del futbol y de igual forma permitirá conocer si existieron falencias en la intervención y gracias a esto poderlas mejorar.
- Se recomienda analizar la diferencia entre el nivel inicial de aprendizaje de las reglas básicas del fútbol en escolares de educación básica media y posterior a la aplicación de un programa de gamificación. Esto permitirá verificar si sirvió o no la aplicación de un programa de gamificación para la enseñanza de las reglas básicas de futbol, esto se afirmará diferenciando tanto los resultados en el nivel pre y pos-intervención.

## MATERIALES DE REFERENCIA

### Referencias Bibliográficas

- Acosta, W. E. C., Hinojosa, J. L. A., Cañizares, C. M. S., & Bonilla, J. A. M. (2019). Aporte calórico nutricional en la tonificación muscular: Caso de estudio deportistas semiprofesionales de fútbol. *Ciencia Digital*, 3(2.5), 134-149.
- Agudo, I. (2021). *QUIZLET*. Obtenido de <https://quizlet.com/co/497395283/las-reglas-del-futbol-1-flash-cards/>
- Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>
- Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento. *Profesorado.*, 241-255.
- Álvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.
- Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas. *educere*, 100-106.
- Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20EI%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, C. (2020). Educación física en casa, mantente en movimiento. *Instituto Claret*, 1-4.
- Arteaga Maria, J. R. (2015). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Ballesteros, S. (1999). *MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. Psicothema*, 705-723.

- Benalcázar Francis Ortiz, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>
- Bonilla, J. A. M., Benítez, M. C., & Galak, E. L. (2020). Apoyo motivacional docente y necesidades psicológicas básicas en la Educación Física: una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 4(1.1.), 5-20.
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Maria\\_Jimena\\_Sarmiento\\_Bolanos/publication/307750478\\_FORMACION\\_DE\\_LA\\_ACTIVIDAD\\_GRAFICA\\_EN\\_PRE-ESCOLARES\\_APORTES\\_DESDE\\_LA\\_NEUROPSICOLOGIA\\_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI](https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI)
- Colleldemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.
- Competize. (10 de junio de 2021). *COMPETIZE*. Obtenido de *COMPETIZE*: <https://www.competize.com/blog/reglas-del-futbol-de-fifa-arbitros-faltas-saques/>
- Cueva, J. (2015). *Estudio de la aplicación del proceso de enseñanza y aprendizaje del fútbol a los niños de 8 a 12 años del Club de Fútbol de la Escuela Particular Liceo Internacional ETON SCHOOL, Quito 2015*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Félix, J. (20 de diciembre de 2021). *Los informes que dicen que el futuro del fútbol pasa por un Mundial cada dos años*. Obtenido de marca: <https://www.marca.com/claro-mx/futbol/mundial/2021/12/20/61c0bcfbca4741d66e8b45af.html>
- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.
- Fernández, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-77422006000200003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003)

- Forteza, M. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*. Unitat de Suport Educatiu de la Universitat Jaume I.
- Futbolred. (2021). *FUTBOLRED*. Obtenido de FUTBOLRED: <https://www.futbolred.com/otras-ligas-de-futbol/17-reglas-basicas-para-jugar-y-entender-el-futbol-95205>
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de*, 49-67.
- Idrovo, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018*. Cuenca: UPS.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, género y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadio, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. México: ISBN. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>
- Lisintuña, V., & Marca, M. (2017). *Proceso de enseñanza aprendizaje*. Latacunga: UTC.
- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Llave, R., Molina, V., & Ramos, G. (2017). *Programa “yo aprendo arbitrar” para el dominio de las reglas básicas del fútbol, en los estudiantes de 3° “B” de secundaria de la Institución Educativa Rafael Santiago Loayza*



*Guevara del Distrito de Mariano Melgar, Arequipa 2017.* Arequipa:  
Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Arequipa.

Macías, A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas.* Guayaquil: Universidad Casa Grande.

Máxima, U. (2020). *caracteristicas.co.* Obtenido de <https://www.caracteristicas.co/deporte/>

Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud.* Obtenido de <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.

Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.

MOCHA-BONILLA, J. A., BARQUIN, C., & CASTRO, W. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista ESPACIOS*, 39(23).

Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.

Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil.* Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>

Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.

Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil. *Universitat Jaume*, 1-86.

Rojas Rodríguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.

smartmind. (27 de septiembre de 2018). *¿Qué es la gamificación?* Obtenido de <https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/>

Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de abril de 2013). La música y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermería*, 29. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03192013000100003](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003)

Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1

Propuesta e intervención

Guía de Ejercicios

Datos informativos

Modalidad: Presencial

Autor: Carlos Alberto Tobón Naranjo

Carrera: Pedagogía De La Actividad Física Y Deporte

Área: Deportes

Línea De Investigación: Comportamiento Social Y Educativo

Período: Octubre -Marzo 2022

#### **Antecedentes de la propuesta**

La gamificación contempla la aplicación de dinámicas propias de cualquier juego en entornos no lúdicos, planteando como objetivo conseguir aumentar la motivación, el esfuerzo o la concentración de los participantes (Aunque el origen de la aplicación de la gamificación era los videojuegos, la utilización de sus componentes, en concreto los que atraen a los jugadores logrando que completen las acciones que se le plantean con éxito hace que la tarea a realizar se convierta en algo llamativo y excitante para el estudiante, implicándose de manera directa .

En relación con la gamificación y la educación, los videojuegos ofrecen una amplia gama de formas de involucrar a los estudiantes en el medio educativo y facilitan su integración en los grupos de iguales.

De la investigación realizada y en base a los resultados obtenidos de la ficha de observación efectuada a 22 estudiantes entre hombres y mujeres, se deduce que existe la necesidad de instaurar una alternativa innovadora que vaya a cumplir las expectativas de los estudiantes en cuanto a nuevas formas de mejorar la enseñanza de las reglas básicas del fútbol mediante la gamificación.

El desconocimiento de los profesores de la institución acerca de la gamificación como método de enseñanza, provoca que no empleen técnicas adecuadas, por lo tanto, los docentes deben capacitarse frecuentemente, ya que se debe estar al tanto de los nuevos métodos y estrategias que se van a utilizar con los estudiantes diariamente, que, al no aplicar, esto traería como consecuencia la inseguridad al momento de realizar alguna actividad.

## **JUSTIFICACION**

Es de vital importancia esta propuesta, ya que gracias a esto vamos a tener una enseñanza de las reglas básicas de futbol donde podremos llegar a los alumnos para un buen aprendizaje mediante la gamificación, donde se detallará como es la manera correcta de ejecutar las reglas básicas del futbol.

Es de gran interés ya que con esto podremos mejorar las reglas básicas del futbol del futbol en los estudiantes, así ellos tendrán mejores conocimientos, también se desarrollará su eficacia dentro del campo de juego.

Los beneficiarios de la presente investigación de forma directa serán los alumnos de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre, gracias a que este programa también podrá recurrir los docentes y las autoridades de la Institución que será de gran ayuda o de gran apoyo para ellos.

La factibilidad de la propuesta fue gracias a las autoridades de la Institución que nos brindaron su apoyo para poder realizarlo en horas de clases de Educación Física, logrando realizar una propuesta eficaz para obtener resultados inmediatos que sean excelentes por parte de los alumnos.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Mejorar el conocimiento las reglas básicas del futbol mediante la gamificación en los estudiantes de la Unidad Educativa Antonio José de Sucre durante el periodo 2021, enero 2022.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Buscar maneras de mejorar las reglas básicas de futbol que sean presentados por medio de la gamificación para los alumnos de sexto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre
- Seleccionar los contenidos de la ficha de observación a los alumnos de sexto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre.

Socializar y aplicar la ficha de observación y observar el mejoramiento de las reglas básicas de futbol en los alumnos de sexto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre.

## **FUNDAMENTACION**


Con el fin de sustentar correctamente la presente investigación se hizo un análisis de documentos bibliográficos y de Internet que contienen información sobre los campos establecidos de esta indagación, seleccionando aquellas propuestas teóricas más notables que fundamentan la elaboración de la propuesta y solución del problema.

La propuesta de la ficha de observación y sus respectivas tarjetas con las reglas básicas de futbol tiene como fin mejorar el conocimiento de cada estudiante donde puedan adquirir un aprendizaje a largo plazo porque ellos se encuentran en pleno desarrollo, es por eso que esta propuesta tiene un fin recreativo o de entretenimiento para que los estudiantes no se aburran de la clase y tengan más interés en aprender mediante una forma diferente la cual es la gamificación.

Es posible desarrollar esta propuesta en consideración de los resultados obtenidos de la aplicación de la ficha de observación a los estudiantes que evidencian, la complejidad y la magnitud de la situación al momento de ejecutar las reglas básicas de futbol, es importante aplicar varias sesiones de la técnica y ejecución de cada una de las reglas básicas de futbol obteniendo resultados positivos en los alumnos.

## **METODOLOGIA**

Luego de haber investigado en internet se puede concluir que se ha desarrollado una ficha de observación en la cual consta de las 10 reglas básicas del fútbol las más importantes, las cuales en la primera semana fue donde los estudiantes fallaron porque no tenían mucho conocimiento sobre las reglas básicas de fútbol , después de la primera semana me acerque nuevamente a la institución en donde realice la semana entera para el mejoramiento de las reglas básicas de fútbol en la cual implemente la gamificación mediante unas tarjetas donde cada una tenía una regla escrita y a su vez con sus respectivas respuestas en donde forme grupos de dos estudiantes y la forma en la cual les iba nombrando cada regla fue , cada tarjeta tenía una regla de fútbol y a su vez 4 tarjetas más pequeñas con sus respectivas repuestas en donde les ubicaba en desorden y el momento de mencionar la regla básica de fútbol ellos se acercaban a la tarjeta correcta y ejecutaban la regla propuesta en dicha tarjeta , la manera de evaluarles a los estudiantes fue correcto eh incorrecto , si el estudiante ejecutaba correcta mente la regla obtenía un premio y si el estudiante contestaba incorrectamente se le daba una retroalimentación , se le corregía y se le volvía hacer participar así fue como utilice la gamificación mediante las tarjetas para la enseñanza de las reglas básicasde fútbol.

PLAN DE CLASE			
Tiempo: 40 minutos			
Contenido		Recursos	Tiempo
<b>INICIAL</b>	<p><b>Calentamiento</b></p> <p>Los jugadores se ubican libremente en el espacio previamente delimitado y con los efectuando las siguientes actividades:</p> <p>Desplazarse por el espacio evitando chocar con el resto de compañeros.</p> <p>Trote en la cancha</p>	<p>Patio, silbato</p> 	<p>10 minutos</p>
<b>PRINCIPAL</b> <b>FINAL</b>	<p><b>Explicación-Demostración</b></p> <p>Se les ubica a los estudiantes en grupos de 2 y en diferentes partes de la cancha, en donde se le realiza la debida indicación sobre las 10 reglas básicas.</p> <p>Siguiente le hacemos pasar a los dos primeros estudiantes a los cuales se les indica con la tarjeta la regla correspondiente y las respuestas igualmente en desorden lo cual ellos deben escoger la respuesta que sea correcta y a la vez demostrarla</p> <p>Se les ubica a todos los estudiantes en el aula en donde se les vuelve a realizar la evaluación de la ficha de observación con las reglas básicas de futbol</p>	<p>Cinta adhesiva</p> <p>Marcador de cancha o tiza</p>	<p>30 minutos</p>

**Pregunta 1.**



**Se lanza un penal durante el tiempo normal del partido y el balón golpea el poste y estalla entrando a la portería ¿Qué decisión tomara el árbitro?**

a. Balón a tierra sujeto a las condiciones del área de meta



b. Gol



c. Ninguna es verdadera



d. Repetición de penal





## Pregunta 2.



Durante la ejecución de un penalti y antes de que el balón este en juego, un compañero del lanzador entra en el área de penalti, ejecutándose el tiro que es desviado por la línea de meta. ¿Qué hará el árbitro?

a. Saque de esquina



b. ninguna respuesta es correcta



c. Libre indirecto por el lugar donde penetra el compañero



d. Repetición del penal



### Pregunta 3.



Un jugador ejecuta un saque de banda y se lo lanza al portero, este distraído no puede controlar el balón con el pie y el balón se dirige a su portería, como último intento se lanza y con una mano evita que se convierta en gol, desviando el tiro de esquina el balón ¿Que debería hacer el árbitro?

a. Tiro libre directo y tarjeta amarilla



b. Penal y tarjeta amarilla



c. Penal y roja directa



d. Tiro de esquina y tarjeta amarilla



**Pregunta 4.**



**Se ejecuta un saque de banda y el defensor se lo envía al portero, esta toca el balón tratando de desviarla, pero aun así ingresa al gol.**

a. Penal y tarjeta amarilla



b. Tiro libre indirecto y tarjeta amarilla



c. Balón a tierra



d. Gol



**Pregunta 5.**



**En partidos amistosos de selecciones A, ¿cuál es el número máximo de sustituciones a realizar? A pesar de no haberse puesto de acuerdo los representantes de los equipos**

a. Cinco



b. Indefinido



c. Cuatro



d. Seis



**Pregunta 6.**



**En el lanzamiento de un tiro libre directo en el área de meta, el balón golpea sobre el árbitro y entra en la portería del lanzador, ¿Qué decisión tomara el árbitro?**

a. Repetir el saque



b. Balón a tierra o suelta neutral



c. Saque a meta



d. Gol



### Pregunta 7.



Un árbitro asistente señala que el balón ha salido por la línea de banda, pero antes de que el árbitro haya declarado que el balón está fuera del juego, un jugador defensor dentro del área penal golpea con violencia a un jugador atacante ¿cómo deberá proceder el árbitro?

a. Expulsará al defensor por juego brusco grave, con tarjeta roja, el juego se reanudará con tiro penal a favor del equipo atacante



b. Expulsará al defensor por conducta violenta, mostrándole la tarjeta roja. El juego se reanudará con un saque de banda, pues el balón estaba fuera de juego cuando ocurrió la infracción.



c. Ninguna de las anteriores



Pregunta 8.



Cuál es el significado de la sigla FIFA

Federación Internacional de Fototball Association

Federación de Futbol

Federación Internacional de Futbol

**Pregunta 9.**



**¿Cuál de las siguientes afirmaciones, referentes a la regla del saque de esquina es correcta?**

a. El balón estará en el momento en que es pateado, está en movimiento y ha salido del cuadrante del banderín



b. El balón estará en juego en el momento en que ha dado una vuelta completa sobre su circunferencia.



c. Ninguna es correcta



d. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y está en movimiento, aunque no haya salido del cuadrante del banderín.





### Pregunta 10.



Un equipo presenta su relación de 18 jugadores, y el indica al árbitro de que los 11 primeros son los titulares, pero el que se encuentra en el numero 8 no ha llegado todavía. Se inicia el encuentro y el entrenador envía al jugador nro. 17 para completar el equipo. Señale lo correcto

a. solo podrá ingresar como una sustitución



Jugador N. 17 Sustitución del N. 8

b. ingresa para completar

c. el equipo tendrá que participar con 10 jugadores solo podrá ingresar el jugador nro.8



### **Plan de Acción**

La propuesta estuvo guiado, instruido y supervisado por mi parte la persona que lo realizo y el docente de educación física de la institución, donde fueron los principales responsables de la intervención la cual los estudiantes acudieron presencialmente a la institución y en los días establecidos logramos realizar la intervención correctamente en el tiempo adecuado y con los materiales necesarios y a su vez se logró cumplir todas las actividades que teníamos que realizar lo cual tardo dos semanas las cuales fueron necesarios para obtener resultados y los objetivos planteados.

### **Administración**

Se obtuvieron los permisos necesarios por parte de la Rector de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre y la predisposición del docente de curso, y estudiantes para poder realizar las diferentes actividades semanales y objetivos planteados con la finalidad de mejorar en su proceso de enseñanza - aprendizaje las reglas básicas del futbol.

### **Previsión de la Evaluación**

Para conocer el nivel de conocimiento de las reglas básicas de futbol en los estudiantes primero se aplicó un pre test, el cual se aplicó una ficha de observación con diez preguntas y sus respectivas respuestas sobre las reglas básicas de futbol posteriormente cuando se recolecto los datos se prosigue a la presentación de la manera correcta de la ejecución de las reglas básicas de futbol , a la siguiente semana se les aplico el pos test en el cual se les dio a conocer de mejor manera las reglas básicas de futbol utilizando la gamificación como herramienta de enseñanza y unas tarjetas las cuales tenían las reglas básicas de futbol lo cual mejoraron al momento de realizar la actividad , en donde se vio la mejora en la segunda intervención, los datos obtenidos mediante estos instrumentos se los llevó a una matriz de Excel para así poder continuar con el análisis respectivo.

## Anexo 2

### Capturas en las clases presenciales



**Figura 8.** Presentación de la clase sobre las reglas básicas de fútbol (Semana 1)



**Figura 9.** Aplicación del pre test y a su vez la ficha de observación (Semana 1)



**Figura 10.** Retroalimentación previa a tomar el pos test a los estudiantes.



**Figura 11.** Retroalimentación de las reglas básicas de fútbol en los estudiantes



**Figura 12.** Aplicación del post test mediante las tarjetas de presentación de las reglas del fútbol.



**Figura 13.** Aplicación de las reglas de futbol luego del post test



**Figura 14.** Ultima intervención y aplicación del post test y su ficha de observación de las reglas básicas del fútbol.

### Anexo 3

## REGLAS BÁSICAS DEL FÚTBOL

**Nombres:**

**Género:**

Masculino

femenino

Instrucciones: lea detenidamente y responda según su criterio subrayando la respuesta

Pregunta 1.

**Se lanza un penal durante el tiempo normal del partido y el balón golpea el poste y estalla entrando a la portería ¿Qué decisión tomara el árbitro?**

a. Balón a tierra sujeto a las condiciones del área de meta

b. Gol

c. Ninguna es verdadera

d. Repetición de penal

Pregunta 2.

**Durante la ejecución de un penalti y antes de que el balón este en juego, un compañero del lanzador entra en el área de penalti, ejecutándose el tiro que es desviado por la línea de meta. ¿Qué hará el árbitro?**

a. Saque de esquina

b. ninguna respuesta es correcta

c. Libre indirecto por el lugar donde penetra el compañero

d. Repetición del penal

Pregunta 3.

**Un jugador ejecuta un saque de banda y se lo lanza al portero, este distraído no puede controlar el balón con el pie y el balón se dirige a su portería, como último intento se lanza y con una mano evita que se convierta en gol, desviando el tiro de esquina el balón ¿Que debería hacer el árbitro?**

- a. Tiro libre directo y tarjeta amarilla
- b. Penal y tarjeta amarilla
- c. Penal y roja directa
- d. Tiro de esquina y tarjeta amarilla

Pregunta 4.

**Se ejecuta un saque de banda y el defensor se lo envía al portero, esta toca el balón tratando de desviarla, pero aun así ingresa al gol.**

- a. Penal y tarjeta amarilla
- b. Tiro libre indirecto y tarjeta amarilla
- c. Balón a tierra
- d. Gol

Pregunta 5.

**En partidos amistosos de selecciones A, ¿cuál es el número máximo de sustituciones a realizar? A pesar de no haberse puesto de acuerdo los representantes de los equipos**

- a. Cinco
- b. Indefinido
- c. Cuatro
- d. Seis



Pregunta 6.

**En el lanzamiento de un tiro libre directo en el área de meta, el balón golpea sobre el árbitro y entra en la portería del lanzador, ¿Qué decisión tomara el árbitro?**

- a. Repetir el saque
- b. Balón a tierra o suelta neutral
- c. Saque a meta
- d. Gol

Pregunta 7.

**Un árbitro asistente señala que el balón ha salido por la línea de banda, pero antes de que el árbitro haya declarado que el balón esta fuera del juego, un jugador defensor dentro del área penal golpea con violencia a un jugador atacante ¿cómo deberá proceder el árbitro?**

- a. Expulsará al defensor por juego brusco grave, con tarjeta roja, el juego se reanudará con tiro penal a favor del equipo atacante.
- b. Expulsará al defensor por conducta violenta, mostrándole la tarjeta roja. El juego se reanudará con un saque de banda, pues el balón estaba fuera de juego cuando ocurrió la infracción.
- c. Ninguna de las anteriores

Pregunta 8.

Cuál es el significado de la sigla FIFA (escriba la respuesta)

Federación Internacional de Fútbol Association

Pregunta 9.

**¿Cuál de las siguientes afirmaciones, referentes a la regla del saque de esquina es correcta?**

- a. El balón estará en el momento en que es pateado, está en movimiento y ha salido del cuadrante del banderín.
- b. El balón estará en juego en el momento en que ha dado una vuelta completa sobre su circunferencia.
- c. Ninguna es correcta
- d. El balón estará en juego en el momento en que es pateado y está en movimiento, aunque no haya salido del cuadrante del banderín.

Pregunta 10.

**Un equipo presenta su relación de 18 jugadores, y el indica al árbitro de que los 11 primeros son los titulares, pero el que se encuentra en el número 8 no ha llegado todavía. se inicia el encuentro y el entrenador envía al jugador nro. 17 para completar el equipo. Señale lo correcto**

- a. solo podrá ingresar como una sustitución
- b. ingresa para completar
- c. el equipo tendrá que participar con 10 jugadores solo podrá ingresar el jugador nro.8

**Tabla 13.** *Análisis General de Validación de Expertos*

ANÁLISIS GENERAL DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS									
1. La puntuación va de 1 a 6 («muy en desacuerdo» a «muy de acuerdo»), se asigna el promedio de adecuación y el promedio de pertinencia de cada pregunta del cuestionario.									
2. Si el promedio de puntuaciones de los expertos es 4 o más, tanto en adecuación como en pertinencia, entonces la pregunta se considera validada.									
PREGUNTA		PUNTUACIÓN EXPERTOS							VALIDACIÓN pregunta
n.º	Evaluación	1	2	3	4	5	SUMA puntuaciones	PROMEDIO puntuaciones	(SÍ/NO
1	Adecuación	6	5	6	5	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	6	5	5	6	5	27	5.4	
2	Adecuación	6	6	6	5	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	6	5	6	6	6	29	5.8	
3	Adecuación	6	6	5	5	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	6	5	6	5	5	27	5.4	
4	Adecuación	6	6	5	6	6	29	5.8	SÍ

	Pertinencia	6	5	5	6	5	27	5.4	
5	Adecuación	6	6	6	5	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	6	5	5	6	6	28	5.6	
6	Adecuación	6	6	5	5	6	28	5.6	SÍ
	Pertinencia	6	5	6	6	5	28	5.6	
7	Adecuación	6	6	5	6	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	5	5	5	6	6	27	5.4	
8	Adecuación	5	6	5	5	5	26	5.2	SÍ
	Pertinencia	6	5	5	5	5	26	5.2	
9	Adecuación	6	6	6	6	6	30	6	SÍ
	Pertinencia	5	5	5	5	5	25	5	
10	Adecuación	6	6	5	6	6	29	5.8	SÍ
	Pertinencia	5	5	6	5	5	26	5.2	

## PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de fútbol en la clase de Educación Física en escolares de Educación Básica Media”, se plantea la construcción de los siguientes instrumentos, los cuales serán aplicados a una muestra de estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

### DATOS DEL EXPERTO

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Edison Andrés Castro Pantoja</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	<b>Docente</b> <b>Doctor en Ciencias de la Cultura Física</b> <b>Universidad Técnica de Ambato</b>
<b>e-mail</b>	<b>ea.catro@uta.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>095553066</b>
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	<b>04/11/2021</b>
<b>Firma</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>EDISON ANDRES</b> <b>CASTRO PANTOJA</b>

## PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de fútbol en la clase de Educación Física en escolares de Educación Básica Media”, se plantea la construcción de los siguientes instrumentos, los cuales serán aplicados a una muestra de estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

### DATOS DEL EXPERTO

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Ángel Aníbal Sailema Torrez</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	<b>Docente</b> <b>Doctor en Ciencias de la Cultura Física</b> <b>Universidad Técnica de Ambato</b>
<b>e-mail</b>	<b>aa.sailema@uta.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>0998205204</b>
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	<b>04/11/2021</b>
<b>Firma</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>ANGEL ANIBAL</b> <b>SAILLEMA</b> <b>TORRES</b>

## PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de fútbol en la clase de Educación Física en escolares de Educación Básica Media”, se plantea la construcción de los siguientes instrumentos, los cuales serán aplicados a una muestra de estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

### DATOS DEL EXPERTO


<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Christian Mauricio Sánchez Cañizares</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	<b>Docente</b> <b>Magister en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo</b> <b>Universidad Técnica de Ambato</b>
<b>e-mail</b>	<b>cm.sanchezc@uta.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>0984539900</b>
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	<b>04/11/2021</b>
<b>Firma</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>CHRISTIAN MAURICIO</b> <b>SANCHEZ CANIZARES</b>

## PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de fútbol en la clase de Educación Física en escolares de Educación Básica Media”, se plantea la construcción de los siguientes instrumentos, los cuales serán aplicados a una muestra de estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

### DATOS DEL EXPERTO

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Lenin Esteban Loaiza Dávila</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	<b>Docente</b> <b>Dr. PhD. En Ciencias de la Educación Física</b> <b>Universidad Técnica de Ambato</b>
<b>e-mail</b>	<b>e.loaiza@uta.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>0984724429</b>
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	<b>04/11/2021</b>
<b>Firma</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>LENIN ESTEBAN</b> <b>LOAIZA DAVILA</b>



## PROTOCOLO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Con el objetivo de llevar a cabo la investigación denominada “la gamificación en la enseñanza de las reglas básicas de fútbol en la clase de Educación Física en escolares de Educación Básica Media”, se plantea la construcción de los siguientes instrumentos, los cuales serán aplicados a una muestra de estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre.

Como obligación del proceso de investigación es indispensable desarrollar la validación del instrumento, para lo cual basados en su experiencia y formación en el área de la educación física, solicitamos actuar como experto y emitir su criterio acerca de la adecuación y pertinencia.

### DATOS DEL EXPERTO

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Medina Paredes Segundo Víctor</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	<b>Docente</b> <b>Magister en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo</b> <b>Universidad Técnica de Ambato</b>
<b>e-mail</b>	<b>sv.medina@uta.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>094754180</b>
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	<b>04/11/2021</b>
<b>Firma</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>SEGUNDO VÍCTOR</b> <b>MEDINA PAREDES</b>