



Universidad de Jaén

Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

COMPARACIÓN DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA EN COLOMBIA Y EL GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE EN ESPAÑA. INTRODUCCIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Alumno: Tomás Quesada Donoso

Tutora: Prof. D. María Luisa Zagalaz Sánchez

Tutor: Prof. D. Francisco Sandoval Escobar

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal

ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave.....	3
2. Introducción.....	5
3. Fundamentación epistemológica	8
3.1. Comparación teórica entre la Licenciatura en Educación Física y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte	9
3.2. Comparación de la Licenciatura en Educación Física y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte a través de encuestas de satisfacción a sus alumnos	15
4. Proyección didáctica	52
4.1. Título.....	53
4.2. Temporalización	53
4.3. Objetivos didácticos	55
4.4. Contenidos.....	57
4.5. Actividades a desarrollar	59
4.6. Metodología	70
4.1. Evaluación.....	72
5. Bibliografía	74
5.1. Referencias bibliográficas.....	74

1. Resumen

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) plantea una comparativa entre la Licenciatura en Educación Física, que se puede cursar en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá (Colombia), y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, que se cursa en la Universidad de Granada (España). Este TFM se enmarca dentro de la convocatoria de ayudas a la movilidad para la realización del TFM en el marco del Programa de Formación y Prácticas Universitarias en Proyectos de Cooperación Internacional para el Desarrollo, ayuda de la que he sido beneficiario y que me ha permitido realizar una estancia de un mes de duración en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, más concretamente dentro de la Licenciatura de Educación Física que se cursa en dicha Universidad.

La comparación de estos estudios se realiza a través de una contextualización de ambos y a través de encuestas de satisfacción a los estudiantes que los cursan, donde se busca conocer y comparar la satisfacción con el currículo, el plan de estudios, el profesorado, las instalaciones, el material y las salidas profesionales. En estas encuestas de satisfacción la muestra de alumnos participantes fue de 50 alumnos de la Universidad Pontificia Javeriana y 50 alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada, que respondieron preguntas acerca de la satisfacción con sus estudios siguiendo una escala tipo Likert, que contaba con cinco posibles respuestas: 1. Muy insatisfecho, 2. Insatisfecho, 3. Neutral, 4. Satisfecho, 5. Muy satisfecho.

Además de la comparación entre los estudios en ambos países, en este Trabajo, que tiene un carácter de Cooperación Internacional, se incluye una Unidad Didáctica de Introducción a la Gamificación para los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física, que se realiza dentro de la asignatura de Innovación en Educación con uso de Tecnologías Digitales, asignatura que se encuentra dentro del Plan de Estudios de la Licenciatura y cuyo valor es de dos créditos. A través de esta Unidad Didáctica de Gamificación que consta de cinco sesiones de una hora de duración se busca dar a conocer a los alumnos de la Licenciatura en Educación Física una nueva forma de enseñanza que utiliza la mecánica de los juegos (más sofisticados) para conseguir mejores resultados en el ámbito educativo. La Unidad Didáctica de Gamificación recibe el nombre de “GameStation Javeriana 2021” y se inspira en videojuegos tradicionales para enseñar a los alumnos de manera práctica y presencial cómo llevar la gamificación a las aulas.

Palabras clave: Licenciatura, grado, educación física, comparación, encuesta, unidad didáctica, gamificación.

Abstract

This Master's Thesis proposes a comparison between the Bachelor's Degree in Physical Education, which can be studied at the Pontificia Universidad Javeriana of Bogotá, Colombia, and the Bachelor's Degree in Physical Activity and Sports Sciences, which can be studied at the University of Granada, Spain. This Master's Thesis is part of the call for mobility grants for the completion of the TFM within the framework of the Training Program and University Internships in International Development Cooperation Projects, help of which I have been a beneficiary and that it has allowed me to spend a month at the Pontificia Universidad Javeriana in Bogotá, Colombia, more specifically within the Bachelor of Physical Education that is studied at said University.

The comparison of these studies is carried out through a contextualization of both and through satisfaction surveys to the students who attend these studies, where it is sought to know and compare about the satisfaction with the curriculum, the study plan, the teaching staff, the facilities, the material and the professional opportunities. In these satisfaction surveys, the sample of participating students was 50 students from the Pontificia Universidad Javeriana and 50 students from the Degree in Physical Activity and Sports Sciences from the University of Granada, who found questions about satisfaction with their studies, to which they had to respond following a Likert-type scale, which had five items: 1. Very dissatisfied, 2. Dissatisfied, 3. Neutral, 4. Satisfied, 5. Very satisfied.

In addition to the comparison between the studies in both countries, in this Master's Thesis, which has an International Cooperation character, a Didactic Unit of Introduction to Gamification is included for students of the Bachelor's Degree in Physical Education, which is It is carried out within the subject of Innovation in Education with the use of Digital Technologies, a subject that is within the Study Plan of the Bachelor's Degree and whose value is two credits. Through this Gamification Didactic Unit, which consists of five one-hour sessions, the aim is to introduce students of the Bachelor of Physical Education to a new way of teaching that uses the mechanics of games (more sophisticated) to achieve better results in the educational field. The Gamification Didactic Unit is called "GameStation Javeriana 2021", which is inspired by traditional video games to teach students in a practical and face-to-face way how to bring gamification to the classroom.

Keywords: Bachelor's degree, degree, physical education, comparison, survey, didactic unit, gamification.

2. Introducción

La elección de este tema viene en relación con la estancia realizada en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá (Colombia), institución en la que se imparte la Licenciatura en Educación Física y dentro de esta, la asignatura de Innovación en Educación con uso de Tecnologías Digitales. Dicha estancia ha podido realizarse gracias al programa de ayudas a la movilidad para la realización del TFM en el marco del Programa de Formación y Prácticas Universitarias en Proyectos de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Universidad de Jaén. Previamente a la estancia en Bogotá y durante la misma, surge la necesidad de comparar la Licenciatura en Educación Física, en Colombia, y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, en España, con el objetivo de conocer las similitudes y diferencias de ambos estudios, además de compararlos a nivel de satisfacción entre sus estudiantes. En estas encuestas de satisfacción, que se realizan de manera online a través de la plataforma Google Forms, se pregunta al estudiante mediante escalas tipo Likert acerca de varios ámbitos de cada uno de los estudios, entre los que encontramos: el currículo, el plan de estudios, el profesorado, las instalaciones, el material y las salidas profesionales.

Es necesario conocer la diferencia entre grado y licenciatura. La titulación de grado que actualmente rige en España, hace referencia a una titulación de educación superior cuya finalidad es la formación académica de los estudiantes para su futuro laboral (Legalizalo, 2019). Los grados universitarios, que cuya duración es de 4 años en su mayoría, constan de 240 créditos ECTS que hay que superar en su totalidad para conseguir el título universitario (Haug, 2016). En España la titulación de grado se rige por Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, y por el Real Decreto 96/2014, de 14 de febrero, por el que se modifican los Reales Decretos 1027/2011 y 1393/2007. Según el Artículo 9 del Real Decreto 96/2014:

1. Las enseñanzas de Grado tienen como finalidad la obtención por parte del estudiante de una formación general, en una o varias disciplinas, orientada a la preparación para el ejercicio de actividades de carácter profesional.
2. La superación de las enseñanzas previstas en el apartado anterior dará derecho a la obtención del título de Graduado o Graduada.

Anteriormente a la aplicación de los estudios de grado en España, se realizaba la denominada licenciatura. En el caso de Colombia, y más concretamente en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, sigue existiendo la licenciatura. Una licenciatura en Colombia, conocido por el nombre de pregrado, engloba todos aquellos programas

que conducen al alumno a una preparación como docente en diferentes áreas (Wikizero, 2021). Según indicaba mi tutor del Trabajo de Fin de Máster en la Pontificia Universidad Javeriana, Francisco Sandoval Escobar, entre las características principales que se pueden encontrar en las licenciaturas es la presencia de un mayor número de asignaturas y un mayor número de horas de prácticas que presentan un carácter de formación pedagógica. La duración de estas licenciaturas abarca entre los cuatro y los seis años, y como conocí mientras discutía acerca de este tema con el tutor, los cursos académicos que conocemos en España, en Colombia son divididos en semestres, siendo ocho semestres lo equivalente a cuatro años de estudios de grado en España. En cuanto a los créditos necesarios para la consecución del título de licenciado/a, el sistema de créditos viene establecido por el Decreto 2566/2003, el cual ordena como se debe valorar y medir el volumen de trabajo según las horas de clase y horas de trabajo autónomo. Para la consecución de un crédito, y según el Decreto 2566/2003, este equivale a 16 horas de clases presenciales y 32 horas de trabajo autónomo con acompañamiento.

En el caso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada, el número de créditos necesarios para la consecución del título es de 240 créditos ECTS, mientras que en la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá es de 144 créditos, no queriendo decir esto que la consecución de un título u otro sea más fácil o más difícil, ya que el número de créditos no es relevante porque su distribución en ambos casos es diferente.

Dentro de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, su estructura se divide: 1. Fundamentos Generales, Pedagógicos y Misionales; 2. Práctica Pedagógica; 3. Fundamentos de saberes disciplinares y didácticas de la disciplina. Encuadrada en el punto 1 de esta división encontramos la asignatura de Innovación en Educación con Uso de Tecnologías Digitales, asignatura impartida por el profesor Francisco Sandoval Escobar. Esta asignatura, cuyo valor académico es de 2 créditos, tiene el objetivo de crear y desarrollar en los alumnos una nueva forma de docencia con un carácter innovador, utilizando además para ello tecnologías digitales que están al alcance del docente o pueden estarlo en algún momento. Con el objetivo de ayudar o contribuir aportando un poco de mi conocimiento al profesor Francisco Sandoval Escobar y a su asignatura, decidí junto a mis tutores la realización de una Unidad Didáctica de Gamificación. Esta Unidad Didáctica de Gamificación está enfocada y tiene entre sus objetivos que el alumno descubra qué es la gamificación, por qué llevarla a cabo, cuándo realizarla y otros aspectos de este método de enseñanza. Se trata de una Unidad Didáctica compuesta de 5 sesiones de carácter presencial y práctico inspirada en videojuegos clásicos y cuyo nombre es “GameStation Javeriana 2021”. A través de esta metodología podrán aprender acerca de la misma de

forma práctica, utilizando el juego como herramienta para conseguir el conocimiento. Estas sesiones prácticas presenciales irán acompañadas por trabajo extra escolar voluntario que aportará una mejora tanto de los conocimientos como una mejora del estilo de vida a nivel físico y de salud. Los bloques de contenidos a trabajar, al ser una Unidad Didáctica que tiene como objetivo dar a conocer la propia Unidad Didáctica, son los siguiente: 1. Salud y calidad de vida; 2. Condición física y motriz; 3. Expresión corporal; 4. Actividad Física en el Medio Natural.

La elección de la realización de esta Unidad Didáctica responde al consejo de mi tutora María Luisa Zagalaz Sánchez, quien me animó a contribuir y aportar mis conocimientos en una de las asignaturas de la Licenciatura en Educación Física, y a la oportunidad de mi tutor en Colombia, Francisco Sandoval Escobar, de poder idear esta Unidad Didáctica dentro de la asignatura que el mismo imparte. La gamificación, entendida como es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (Gallego-Durán et al., 2014), se presenta dentro de esta Licenciatura en Educación Física y de esta asignatura de Innovación en Educación con Uso de Tecnologías Digitales de una forma sencilla con el objetivo de dar a conocer los principios de la misma y crear en el alumnado la necesidad de seguir investigando acerca de esta metodología de enseñanza novedosa. Aunque dicha metodología es practicada en la educación colombiana, es común verla en Educación Primaria y Educación Secundaria, sin embargo, no es común llevarla a cabo en Formación Universitaria, igual que sucede en la educación española.

3. Fundamentación epistemológica

En este TFM, la comparación entre la Licenciatura en Educación Física en Colombia y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en España, es un tema del que no se encuentran precedentes. Existe información acerca de campos similares, como, por ejemplo, estudios comparados de la Educación Física en ambos países. Existe un artículo de la Revista Caribeña de Investigación Educativa (2019), que muestra un estudio comparado de la Educación Física en Colombia, Chile, España, Portugal, República Dominicana y Venezuela, en el cual se compara la legislación, estructura, currículo, escuelas y profesorado, en estos países que se encuentran en la llamada Red Euroamericana de Actividad Física, Educación y Salud. Este es un tema derivado del tema principal de este trabajo, que se centra en estudios universitarios.

Dentro de esta comparación entre la Licenciatura en Educación Física en Colombia y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en España, la comparativa se dividirá en una primera parte de carácter teórico y una segunda que se llevará a cabo a través de encuestas de satisfacción a los estudiantes de ambos países.

Los objetivos generales de este TFM son:

- Contextualizar la Licenciatura en Educación Física en la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia.
- Comparar la Licenciatura en Educación Física con el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
- Comparar mediante encuestas de satisfacción realizadas a alumnos de Colombia y España, la Licenciatura en Educación Física con el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
- Introducir una Unidad Didáctica de Gamificación dentro de la asignatura de Innovación en Educación con uso de Tecnologías Digitales.

Después de plantear los objetivos generales de este trabajo, se plantean también las cuestiones o preguntas de investigación:

- ¿Cuál es la diferencia entre la Licenciatura en Educación Física en Colombia y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en España?
- ¿Cuál es el grado de satisfacción de los alumnos de ambos países respecto a sus estudios?
- ¿Cómo se pueden mejorar ambos estudios universitarios beneficiándose uno del otro?

- ¿Cuáles son las principales salidas profesionales en los diferentes países después de cursar sus estudios en Licenciatura en Educación Física o Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte?
- ¿Cómo puedo mejorar la asignatura de Innovación en Educación con uso de Tecnologías Digitales a través de la Gamificación?

3.1. Comparación teórica entre la Licenciatura en Educación Física y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

Para iniciar la comparación entre el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en España y la Licenciatura en Educación Física, primero, se definen los aspectos que son relativos y que van a ser los que marquen las similitudes y diferencias. En este caso, los aspectos o ítems marcados para comparar ambos estudios son: el currículo, el plan de estudios, el profesorado, las instalaciones, el material y las salidas profesionales.

Según la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (2013), ley de educación española, el currículo es la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. El currículum integra dentro de sí los objetivos, competencias, contenidos, metodología de enseñanza, criterios de evaluación y los estándares y resultados de aprendizaje evaluables de cada enseñanza y cada etapa educativa.

En Colombia, la organización del sistema educativo colombiano viene regida por la Ley 115 (1994), según la cual el currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

Dentro del currículo, en ambos casos, se encuentra el Plan de Estudios. En el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, de la Universidad de Granada, encontramos que su Plan de Estudios viene determinado por la Disposición 3306 del BOE número 43 del año 2011. Según dicha resolución, el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada queda clasificado dentro de la rama de conocimiento de Ciencias Sociales y Jurídicas. La distribución de los créditos ECTS por materia dentro de este Plan de Estudios queda resuelta de la siguiente manera: Formación Básica (60 ECTS), Obligatorias (114 ECTS), Optativas (48 ECTS), Prácticas Externas (12 ECTS) y Trabajo Fin de Grado (6 ECTS), dando lugar de 240 créditos totales para alcanzar la consecución del título de graduado/a.

A continuación, se muestra de una manera más visual la distribución y estructura del Plan de Estudios del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada:

Estructura del Plan de Estudios:				
Módulo	Materia	Carácter	ECTS	Curso
Formación Básica.	Anatomía Humana.	Básico.	6	1
	Bioquímica.	Básico.	6	1
	Historia.	Básico.	6	1
	Psicología.	Básico.	12	1 y 2
	Física.	Básico.	6	1
	Sociología.	Básico.	6	2
	Educación.	Básico.	6	2
	Estadística.	Básico.	6	2
	Fisiología.	Básico.	6	2
Fundamentos y manifestaciones Básicas de la Motricidad.	Fundamentos de los deportes.	Obligatorio.	42	1 y 2
	Manifestaciones Básicas de la Motricidad.	Obligatorio.	24	1, 2 y 3
Entrenamiento Deportivo.	Entrenamiento Deportivo.	Obligatorio.	12	3
	Perfeccionamiento Deportivo.	Optativo.	6	*
	Especialización Deportiva.	Optativo.	12	*
	Evaluación y Control del Entrenamiento Deportivo.	Optativo.	6	*
	Iniciación y especialización temprana en el deporte.	Optativo.	6	*
	Automatización aplicada a la Actividad Física y el Deporte.	Optativo.	6	*
	Biomecánica deportiva.	Optativo.	6	*

Figura 1. Estructura del Plan de Estudios del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada.

Módulo	Materia	Carácter	ECTS	Curso
Actividad Física y Salud.	Actividad Física y Salud.	Obligatorio.	12	3
	Fisioterapia aplicada a la lesión deportiva.	Optativo.	6	*
	Nutrición en la actividad física y deporte.	Optativo.	6	*
	Actividad Física para adultos y mayores.	Optativo.	6	*
	Fitness: últimas tendencias deportivas.	Optativo.	6	*
	Fisiológica del Ejercicio.	Optativo.	6	*
Enseñanza de la Educación Física y del Deporte.	Enseñanza de la Educación Física y el Deporte.	Obligatorio.	12	3
	Psicopedagogía de la Motricidad y Necesidades Especiales.	Optativo.	6	*
	Juegos, danza y deportes tradicionales y alternativos.	Optativo.	6	*
Gestión y Recreación Deportiva.	Gestión y Recreación Deportiva.	Obligatorio.	12	3
	Intervención Administrativa en el Deporte.	Optativo.	6	*
	Actividades Recreativas y de Tiempo Libre.	Optativo.	6	*
	Diseño de actividades deportivo turísticas.	Optativo.	6	*
	Organización de Eventos Deportivos.	Optativo.	6	*
Prácticas Externas.	Prácticas Externas.	Obligatorio.	12	4
Trabajo fin de Grado.	Trabajo fin de Grado.	Obligatorio.	6	4

* 6 créditos de optativos en tercer curso.

* 42 créditos de optativos en cuarto curso.

Figura 2. Continuación de la Estructura del Plan de Estudios del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada.

Al igual que el resto de grados universitarios españoles, para la finalización del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, es necesario la acreditación de competencia lingüística en una lengua extranjera al español con un nivel mínimo de B1. También es posible la convalidación o reconocimiento de créditos ECTS a través de otras actividades que universitarias valoradas con este reconocimiento.

En la Licenciatura en Educación Física, de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, el Plan de Estudios viene determinado por la Resolución 2041 del 03 de febrero de 2016. Se trata de un programa que se enmarca en la formación del estudiante para la autonomía y la investigación. Según la Pontificia Universidad Javeriana (2021), “el plan de estudios enfoca el proceso educativo del estudiante hacia la integración gradual del deporte y la actividad física con la educación física, sumando los aportes provenientes de las ciencias biológicas, sociales y humanas, los cuales se resignifican desde prácticas educativas guiadas por expertos en las que los futuros egresados interactúan a profundidad con diferentes públicos en contextos múltiples”. El total de créditos necesarios para conseguir el título de Licenciado/a es de 140, que se dividen de la siguiente manera: Componente Pedagógico (48 créditos), Materias Disciplinarias (42 créditos), Prácticas Educativas (40 créditos), Electivas de Libre Elección (14 créditos).

COMPONENTE Fundamentos Generales, Pedagógicos y Misionales		COMPONENTE Práctica Pedagógica		COMPONENTE Fundamentos de saberes disciplinares y didácticas de la disciplina.	
Asignatura	Créditos	Asignatura	Créditos	Asignatura	Créditos
Lector y escritor	2	Práctica I	6	Morfología	6
Pensamiento científico	2	Práctica II	6	Bioquímica básica	2
Educación y constitución	2	Práctica III	6	Fisiología de la actividad física y el deporte	5
Formación, enseñanza y evaluación	2	Práctica IV	6	Sociología: Actividad física, salud y deporte	2
Filosofía educativa	2	Práctica V	6	Metodología del entrenamiento deportivo y prescripción del ejercicio	2
Economía políticas educativas	2	Práctica VI	10	Educación para actividad física y deporte en contexto escolar	2
Introducción al análisis de la cultura escolar	2	Total	40	Biomecánica de la actividad física y el deporte	2
Gestión curricular y educativa	3	Porcentaje	28%	Educación para actividad física en diversos contextos	2
Educación inclusiva y atención a la diversidad: Aproximaciones en clave interdisciplinaria	3	Electivas		Aprendizaje motor y neurociencia de la actividad física y el deporte	2
Innovación en Educación con uso de Tecnologías Digitales *	2	Asignatura	Créditos	Biostatística	2
Ética, Educación para la Paz y Construcción de Tejido Social	2	Electiva I	2	Cineantropometría y nutrición	2
Aproximaciones Investigativas Interdisciplinarias al Campo Educativo *	2	Electiva II	2	Physical activity, sport and public health **	2
Teología y Principios de Pedagogía Ignaciana	2	Electiva III	4	Physical activity and sport psychology **	2
Aprendizaje, creatividad e innovación *	2	Electiva IV	2	Trabajo de Grado I	3
Pensamiento Educativo Latinoamericano y Perspectiva de la Escuela Colombiana	2	Electiva V	2	Physical activity and fitness assessment **	3
Filosofía (a elegir)	2	Electiva VI	2	Trabajo de Grado II	3
Teología (a elegir)	2	Total	14	Total	42
Inglés - 5	3	Porcentaje	10%	Porcentaje	29%
Inglés - 6	3				
Inglés - 7	3				
Inglés - 8	3				

* Asignaturas ofertadas en la modalidad de inmersión progresiva, español-inglés (en una proporción del 60% en español y el 40% en inglés)

Figura 3. Estructura del Plan de Estudios de la Licenciatura en Educación Física en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.

Como se puede observar, la estructura del Plan de Estudios tiene una marcada diferenciada a nivel organizativo, agrupándose de manera diferenciada en ambos estudios universitarios. En el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte las asignaturas son agrupadas por módulos, dividiéndose en: Formación Básica, Fundamentos y Manifestaciones básicas de la Motricidad, Entrenamiento Deportivo, Actividad Física y Salud, Enseñanza de la Educación Física y del Deporte, Gestión y Recreación Deportiva, Prácticas Externas y Trabajo Fin de Grado. Mientras, en la Licenciatura en Educación Física en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, la división es la siguiente: Fundamentos Generales, Pedagógicos y Misionales; Práctica Pedagógica; Fundamentos de Saberes Disciplinarios y Didácticas de la Disciplina; Electivas.

A través del Plan de Estudios de ambos estudios universitarios podemos obtener información importante para realizar la comparación entre ambos. En el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte encontramos un mayor número de asignaturas relacionadas, como el nombre del grado indica, con las Ciencias de la Actividad Física y la Salud, mientras que en relación a la Educación Física sólo encontramos tres asignaturas de las cuales, “Enseñanza de la Educación Física y el Deporte” es de carácter obligatorio, mientras que las dos restantes, “Psicopedagogía de la Motricidad y Necesidades Especiales” y “Juegos, danza, y deportes tradicionales y alternativos”, son de carácter optativo.

Ocurre lo contrario en la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Se puede observar un mayor número de asignaturas relacionadas con la enseñanza de la Educación Física, mientras que es menor el número de asignaturas relacionada con las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. También existen en la Licenciatura asignaturas que están ligadas a la propia Pontificia Universidad Javeriana y también al país en el que se encuentra, como son: “Ética, Educación para la Paz y Construcción de Tejido Social”; “Teología y Principios de Pedagogía Ignaciana”; “Pensamiento Educativo Latinoamericano y Perspectiva de la Escuela Colombiana”; “Filosofía”; “Teología”; “Inglés”.

Es de resaltar la importancia de las prácticas de carácter pedagógico que se llevan a cabo en la Licenciatura en Educación Física, existiendo 6 asignaturas de prácticas que acumulan un valor de 40 créditos. Por otro lado, en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte la asignatura de prácticas, que recibe el nombre de “Prácticas Externas” y cuyo valor es de 12 créditos ECTS, no es de obligatorio carácter pedagógico, ya que pueden cursarse en cualquier entidad aprobada por la Facultad en la que se lleven a cabo los objetivos planteados para esta asignatura. Con esto se puede observar una clara diferencia en la orientación de cada uno de los estudios universitarios hacia diferentes salidas profesionales, siendo la Licenciatura en

Educación Física un estudio universitario más centrado en la docencia de la Educación Física, mientras que el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, presenta un carácter más amplio, centrado menos en la docencia de la Educación Física.

En cuanto al profesorado universitario, el aspecto más destacado a comparar es su formación para ejercer esta labor. Tanto los profesores del Grado como los profesores de la Licenciatura presentan una formación similar. En el caso del Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, para ser docente es necesario haber obtenido los estudios de grado o licenciatura, es decir, ser graduado/a o licenciado/a, realizar un máster, y posteriormente, un doctorado. Respecto al profesorado en la Licenciatura en Educación Física, al ser unos estudios que se desarrollan en Colombia, la formación es la misma, aunque con una nomenclatura diferente, ya que es necesario contar con una carrera de pregrado, una maestría y también, un doctorado.

Para comparar de forma más profunda el profesorado de ambos estudios universitarios se han realizado encuestas de satisfacción a estudiantes de ambos países que se mostrarán con posterioridad, con el objetivo de conocer aspectos acerca de la propia formación académica del profesorado, su nivel de asistencia a clase, el respeto con el alumnado, la calidad de la docencia, la claridad de sus criterios de evaluación, el acompañamiento a la largo de la asignatura, y además, la forma en que los alumnos tienen la posibilidad de evaluar a sus profesores.

Las instalaciones y material varían en función de la Universidad en la que se cursen los estudios. Cuando se habla de instalaciones y material se hace referencia a aquellos que son de carácter docente y deportivo. Al no existir información en la que se compare instalaciones y material, se va a realizar una comparativa basada en la experiencia propia vivida en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en la Universidad de Granada y la Licenciatura en Educación Física en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.

En cuanto a las instalaciones, son muchas las similitudes entre ambas universidades tanto a nivel de instalaciones docentes como deportivas. La principal diferencia entre ambas es la modernización de instalaciones por parte de la Pontificia Universidad Javeriana frente a las instalaciones más antiguas de la Universidad de Granada. Si hablamos de números, la Pontificia Universidad Javeriana cuenta con un menor número de instalaciones deportivas, entre las que se encuentran: un coliseo (pabellón), campo de fútbol sintético al aire libre, campos externos de uso múltiple, canchas de squash y salas de musculación y ejercicio cardiovascular. En la Universidad de Granada existe un mayor número de instalaciones ya que su Plan de Estudios está enfocado a la enseñanza de múltiples deportes. Dentro de sus instalaciones deportivas encontramos: 2 pabellones cubiertos, 2 pistas polideportivas exteriores, 2 pistas de tenis, un campo de fútbol de hierba sintética, 3 piscinas cubiertas, una pista de

atletismo, un rocódromo, un gimnasio de gimnasia deportiva, un gimnasio de gimnasia rítmica, una sala de musculación, una sala de ejercicios aeróbicos, una sala de judo y una sala de usos múltiples.

En ambos casos existen también otras instalaciones como laboratorios de investigación científica y biblioteca.

El echo de un mayor o menor número de instalaciones deportivas es poco relevante en la comparación de ambos estudios universitarios, siendo más relevante la satisfacción de los estudiantes con las mismas. Para ello, en la encuesta de satisfacción se han incluido preguntas acerca de su grado de satisfacción con la calidad de las instalaciones y variedad de oferta deportiva. De igual modo se ha llevado a cabo con las preguntas referentes al material deportivo.

Estos dos estudios universitarios dan la posibilidad de acceder a un elevado número de salidas profesionales. La preparación del estudiante del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, le proporciona la capacidad para ejercer su profesión en el ámbito del Entrenamiento Deportivo, tanto a nivel de iniciación como profesional; la Enseñanza de la Actividad Física y el Deporte, en los ámbitos educativos escolares y extraescolares; la Actividad Física como salud y mejora de la calidad de vida; y la Gestión y Recreación Deportiva (Empleougr, 2021). La Universidad de Granada, a través de su portal de empleo, establece una serie de competencias específicas y genéricas que los graduados/as en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte deben adquirir a lo largo de su formación para ser un buen profesional del sector. En estas se destacan los conocimientos adquiridos en cada una de las asignaturas cursadas. Entre las competencias específicas todo lo relacionado con la planificación, el diseño y la evaluación de los procesos de enseñanza de la actividad física, el entrenamiento, las actividades recreativas y la dirección y organización de entidades, eventos e instalaciones deportivas. En cuanto a las competencias de carácter genérico, hacen referencia a capacidades fundamentales, como la capacidad de análisis, organización, planificación, resolución de problemas o toma de decisiones. Otra de las salidas profesionales existentes en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, y que no está contemplada en la web de empleo de la propia Universidad de Granada es el trabajo de investigación, una salida profesional reconocida dentro del grado y en la cual la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada destaca a nivel internacional por sus aportaciones al mundo científico.

El perfil de los estudiantes que aspiran a conseguir la Licenciatura en Educación Física por la Pontificia Universidad Javeriana debe ser de elevado interés por la docencia de la actividad física y el deporte con el objetivo de conseguir un cambio en lo social (Javeriana, 2021). Por parte del licenciado/a, se espera que la formación haya conseguido en el mismo un carácter profesional reflexivo y crítico, que cuente con la

capacidad de liderar proyectos educativos, además de tener una buena formación de carácter pedagógico y disciplinar en el campo del deporte y la actividad física (Javeriana, 2021). La Licenciatura en Educación Física por la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá permite a los licenciados/a conseguir un futuro laboral dentro de los siguientes ámbitos: Docencia en actividad física y deporte en instituciones escolares; Actividad física para entornos privados y públicos; Profesionales deportivos en diferentes órganos; Asesores expertos en promoción del deporte; Investigación en calidad del deporte, actividad física y educación física; y administración y organización deportiva.

Las salidas profesionales presentes en estos estudios universitarios, aún con diferencias a nivel de licenciatura y grado, y la diferencia a nivel geográfico, son las mismas para ambos. Como se comentó con anterioridad, aunque las salidas profesionales sean las mismas en ambas, la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá encara su formación más enfocada a la formación del estudiante como docente, lo que hace que la mayoría de estos se decanten por la opción de la docencia de la Educación Física frente al resto de salidas profesionales. En el caso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada, la formación de los estudiantes no tiene un carácter definido hacia algunas de las salidas profesionales mencionadas anteriormente, si no que presenta un perfil más amplio en cuanto a salidas profesionales entre sus egresados.

3.2. Comparación de la Licenciatura en Educación Física y el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte a través de encuestas de satisfacción a sus alumnos

Con el fin de establecer una comparación basada en la experiencia personal, se han realizado encuestas de satisfacción a un total de 100 alumnos, 50 de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá y 50 del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada. En cuanto a los estudiantes los cuales rellenarán estas encuestas de satisfacción, es de mencionar que no importa la edad, el sexo ni el curso o semestre que están cursando.

Estas encuestas de satisfacción responden a preguntas relacionadas con el currículo, el plan de estudios, el profesorado, las instalaciones, el material y las salidas profesionales.

Para la elaboración de estas encuestas, que se han realizado a través de la plataforma Google Forms, se ha trabajado siguiendo la escala tipo Likert. La escala tipo Likert, según Luna (2007), es “un instrumento de medición o recolección de datos cuantitativos, utilizado dentro de la investigación. Es un tipo de escala aditiva que corresponde a un

nivel de medición ordinal; consiste en una serie de ítems o juicios a modo de afirmaciones ante los cuales se solicita la reacción del sujeto”. Para la formulación de las preguntas, estas se redactan en grado de acuerdo o desacuerdo del sujeto que realiza la encuesta con el propio tema que se le cuestiona. En la mayoría de los casos, el número de las opciones de respuestas existentes es de cinco. “A cada categoría se la asigna un valor numérico que llevará al sujeto a una puntuación total producto de las puntuaciones de todos los ítems. Dicha puntuación final indica la posición del sujeto dentro de la escala” Luna (2007). En estas encuestas de satisfacción rellenas por los alumnos de La Licenciatura en Educación Física y los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte existen un total de 5 respuestas, siendo su representación la siguiente: 1. Muy insatisfecho, 2. Insatisfecho, 3. Normal, 4. Satisfecho, 5. Muy Satisfecho. Para la formulación de las preguntas de esta encuesta se utilizan diferentes modelos de frases que invitan al alumno a reflexionar acerca su grado de satisfacción con el tema planteado, como, por ejemplo: “Manifieste su nivel de satisfacción”, “¿Cuál es su nivel de satisfacción?”, “Mi satisfacción respecto a” o “¿Cómo de satisfecho se encuentra?”.

Como se ha mencionado con anterioridad, gracias a la plataforma Google Forms se ha podido llegar de manera más fácil a los alumnos de ambos estudios universitarios, ya que a través de correo electrónico se le ha hecho llegar un enlace para la participación en estas encuestas que, además, son de carácter anónimo, aspecto que se hace conocer a los estudiantes con el objetivo de que respondan con la mayor sinceridad posible. También, las respuestas son de carácter obligatorio en la mayoría de las preguntas, no siendo obligatorio en aquellas relacionadas con la elección de asignaturas que les gustaría cursar, debido a que existe la posibilidad de que no desee cursar ninguna de las asignaturas existentes.

Existen dos tipos de encuestas diferentes, una para los alumnos de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá y otra para los alumnos de Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada. Ambas encuestas comparten la misma estructura y sólo varían en aquellas preguntas que hacen referencia a su propia universidad o aquellas en las que se pregunta acerca de la universidad del otro país y viceversa.

Las encuestas de satisfacción se estructuran en cinco partes. En la primera parte, aún no siendo datos necesarios para la comparativa de ambos estudios, se pregunta acerca del sexo y el curso académico o semestre en el que se encuentra el alumno.

En la segunda parte de la encuesta se pregunta al alumnado acerca del currículo y plan de estudios, donde se encuentran preguntas que hacen referencia: a la calidad de los cursos, las metodologías de enseñanza, la posibilidad de trabajar de forma interdisciplinar entre asignaturas, la evaluación de las asignaturas, el propio plan de

estudios, las experiencias para la formación en investigación, el adecuado equilibrio entre teoría y práctica, la relación entre asignaturas y el catálogo de asignaturas. También se pregunta a los sujetos qué asignatura es la más relevante y cuál la menos relevante dentro de la Licenciatura o el Grado. Además, se da la opción de elegir o no elegir a los estudiantes, cuáles son las asignaturas de la otra universidad que les gustaría cursar en sus propios estudios. Esta selección se divide en bloques según sea para estudiantes de la Licenciatura o del Grado. Al final de esta segunda parte de la encuesta existe una casilla donde se espera, de forma libre, una respuesta larga en la que se muestre la opinión respecto a las asignaturas ofertadas en la universidad distinta a la suya, centrando su opinión en la utilidad de la asignatura, su funcionalidad y su parecido o no con asignaturas de su propia universidad.

La tercera parte se centra entorno al profesorado y cual es el nivel de satisfacción de los alumnos respecto al mismo. En esta parte se encuentran preguntas acerca de: la formación académica del profesorado, la asistencia a clase de los profesores, el respeto hacia los alumnos de los mismos, la calidad de la docencia, la claridad en los criterios de evaluación, la ayuda que recibe el alumno por parte del profesor a lo largo de la asignatura, y los mecanismos existentes para la evaluación de los docentes por parte de los estudiantes.

En la cuarta parte de la encuesta de satisfacción se pregunta acerca de las instalaciones y el material deportivo. Esta parte no pretende comparar de forma objetiva las instalaciones y material deportivo entre ambas universidades, sino que sólo se busca conocer el nivel de satisfacción de los alumnos respecto a los mismos, para esta vez sí, poder hacer una comparación de este nivel de satisfacción. En este apartado las preguntas giran entorno a: la calidad de las instalaciones deportivas, la cantidad y variedad de oferta deportiva universitaria, la calidad del material deportivo, y la cantidad y variedad del material deportivo.

Por último, la quinta parte de la encuesta, pregunta acerca de qué rama o salida profesional elegiría el estudiante al finalizar la Licenciatura o Grado. Dentro de esta pregunta puede seleccionar las opciones que desee oportunas dentro del amplio abanico de salidas profesionales existentes, que en este caso se han dividido de la siguiente manera: Enseñanza/Docencia, Entrenamiento Deportivo, Actividad Física y Salud, Gestión Deportiva, e Investigación. También se da la opción de seleccionar que no se siente representado con ninguna o puede marcar la opción de otra y explicar cual sería esta salida profesional que desea alcanzar.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos de ambas encuestas referentes a la satisfacción de los estudiantes con sus respectivos estudios y la satisfacción con los datos aportados acerca de los estudios universitarios del otro país.

Para dar comienzo a esta comparativa de las encuestas de satisfacción se comienza con las preguntas relacionadas con el Currículo y el Plan de estudios. Este apartado comienza con 9 preguntas de escala tipo Likert, seguidas de preguntas concretas acerca de las asignaturas más y menos relevantes de sus estudios, para terminar con una lista de elección para poder escoger aquellas asignaturas que les gustaría cursar de los estudios del otro país. El orden a seguir para la comparativa de las preguntas será, primero mostrar las respuestas de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física, que se muestran en color verde, y después, las respuestas de los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

A la primera cuestión, “Manifieste su grado de satisfacción con respecto a la calidad de los cursos: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')”, se obtiene lo siguiente:

Manifieste su grado de satisfacción con respecto a la calidad de los cursos: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')

50 respuestas

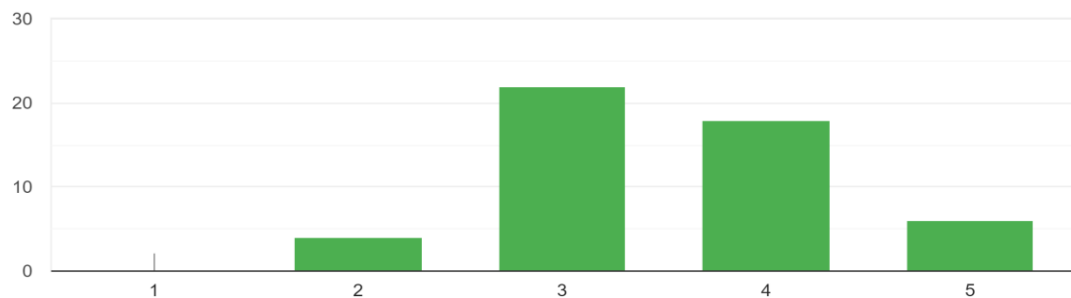


Figura 4. Respuestas a la primera cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Manifieste su grado de satisfacción con respecto a la calidad de los cursos: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')

50 respuestas

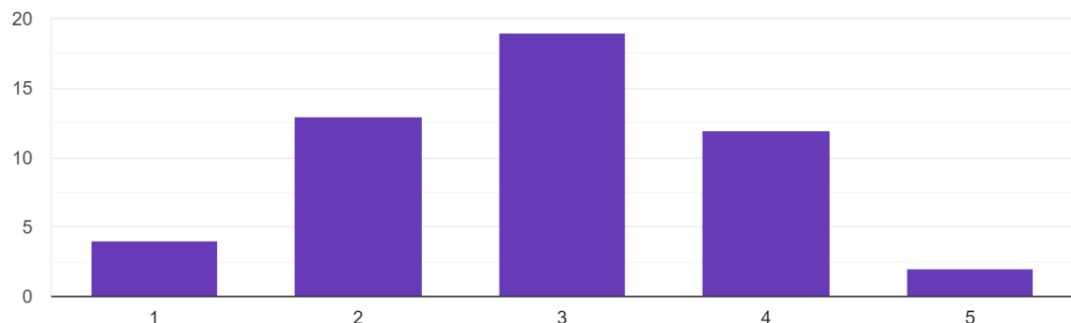


Figura 5. Respuestas a la primera cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En esta primera cuestión, acerca de la calidad de los cursos, se puede observar una destacada selección de la opción “Normal” en ambos estudios. Sin embargo, es en la Universidad de Granada, donde los alumnos puntúan peor esta cuestión, aportando un 26% en el apartado de “Insatisfecho” y un 8% en el apartado de “Muy insatisfecho”, frente al 8% y al 0% de los alumnos de la Pontificia Universidad Javeriana, respectivamente.

De la siguiente cuestión, “Manifieste su grado de satisfacción con respecto a las metodologías de enseñanza: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')”, se obtiene lo siguiente:

Manifieste su grado de satisfacción con respecto a las metodologías de enseñanza: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

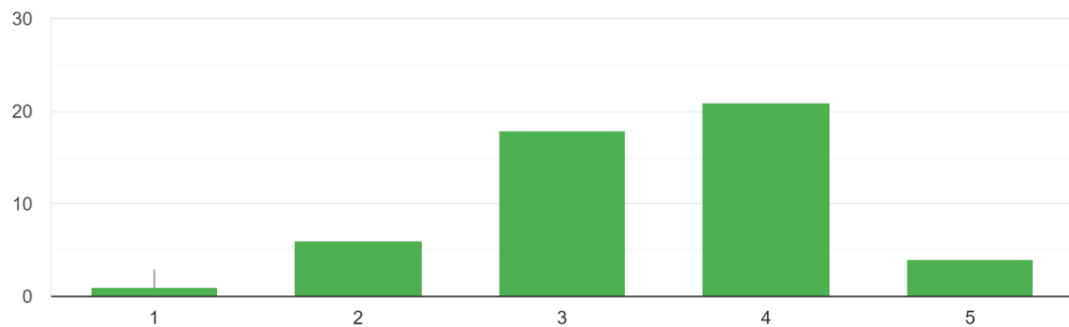


Figura 6. Respuestas a la segunda cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Manifieste su grado de satisfacción con respecto a las metodologías de enseñanza: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

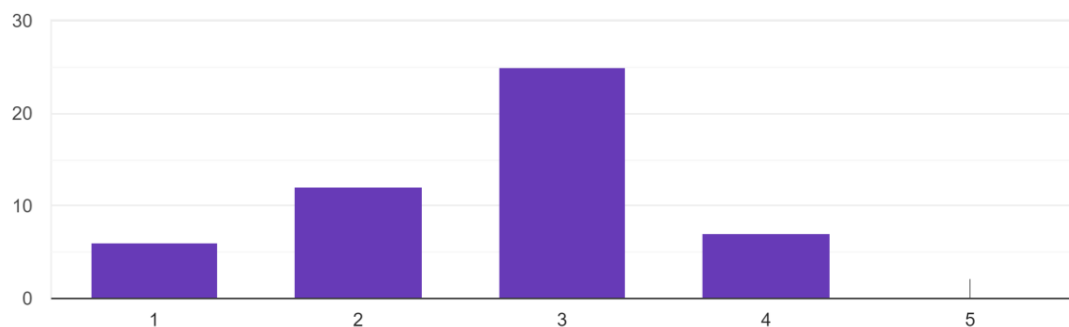


Figura 7. Respuestas a la segunda cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En cuanto a la satisfacción con las metodologías de enseñanza ya se encuentran a encontrar grandes diferencias. Los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física muestran una mayor satisfacción con las metodologías de enseñanza, encontrándose en los ítems de “normal” y “satisfecho” mayoritariamente, incluso con un 8% de “muy satisfecho”. Los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte muestran una satisfacción negativa, encontrándose entre los ítems de “normal”, “insatisfecho” e incluso “muy insatisfecho”.

La tercera cuestión, “¿Cuál es su nivel de satisfacción en cuanto a las posibilidades para trabajar de forma interdisciplinar entre asignaturas?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')”, muestra lo siguiente:

¿Cuál es su nivel de satisfacción en cuanto a las posibilidades para trabajar de forma interdisciplinar entre asignaturas?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')
50 respuestas

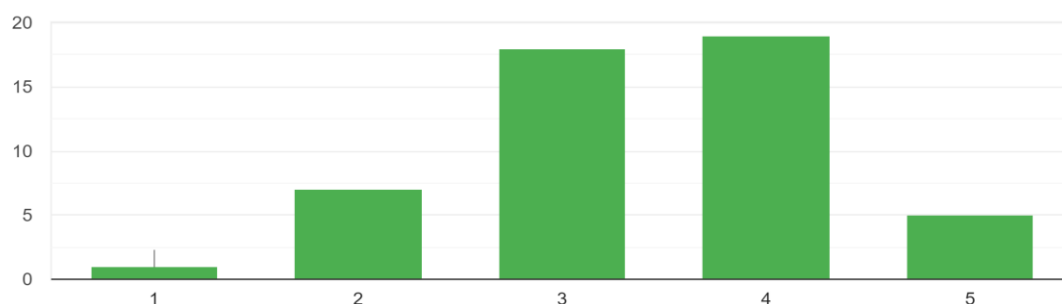


Figura 8. Respuestas a la tercera cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

¿Cuál es su nivel de satisfacción en cuanto a las posibilidades para trabajar de forma interdisciplinar entre asignaturas?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')
50 respuestas

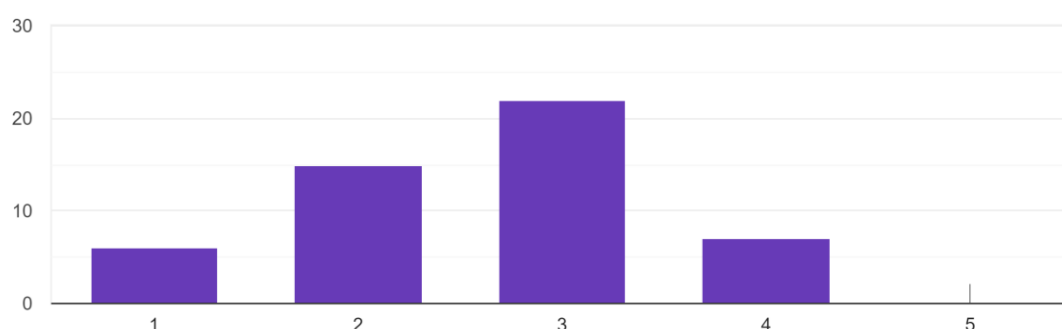


Figura 9. Respuestas a la tercera cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Vuelven a notarse las diferencias de satisfacción entorno a esta pregunta, siendo los alumnos de la Licenciatura en Educación Física los que muestren una satisfacción elevadamente mayor, encontrándose con elevados porcentajes en el ítem de “normal”, con un 36% y, “satisfecho” con un 38%. Frente a eso, los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, muestran un 40% en “normal”, y unos elevados 30% y 12% en “insatisfecho” y “muy insatisfecho” respectivamente.

La cuarta cuestión hace referencia a la satisfacción de los alumnos en cuanto a la evaluación de las asignaturas, mostrando lo siguiente:

¿Cuál es su nivel de satisfacción en cuanto a la evaluación de las asignaturas?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

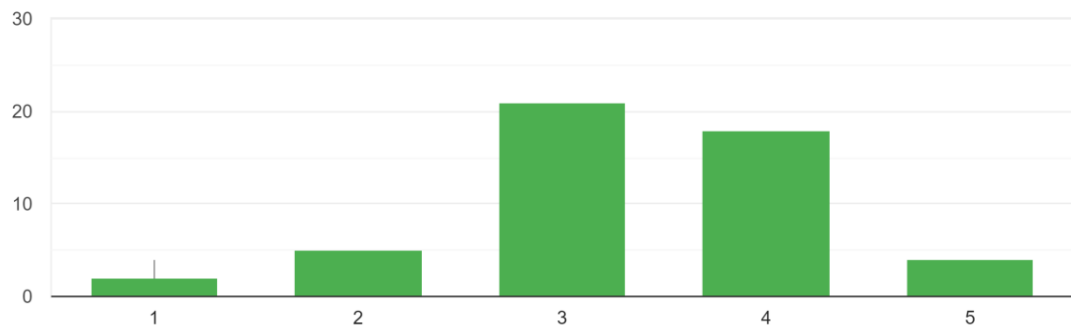


Figura 10. Respuestas a la cuarta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

¿Cuál es su nivel de satisfacción en cuanto a la evaluación de las asignaturas?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

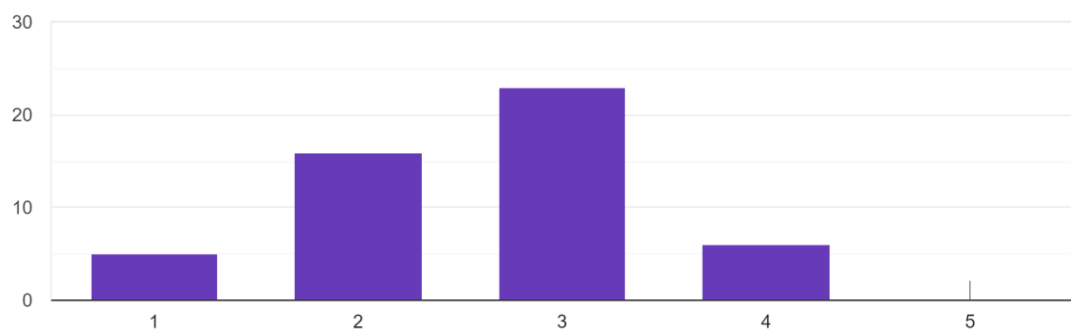


Figura 11. Respuestas a la cuarta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Continúa la tendencia en la que los alumnos de la Licenciatura en Educación Física valoren de forma más positiva que los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Se observan en los primeros mayor puntuación en “normal”, “satisfecho” e incluso un 8% en “muy satisfecho”, mientras que, en los segundos, no se obtiene puntuación en “muy satisfecho”, encontrándose unos elevados 10% en “muy insatisfecho” y 32% en “insatisfecho”.

En la quinta cuestión se pregunta de forma directa la satisfacción con el Plan de Estudios, pregunta de la que se obtiene la siguiente información de satisfacción:

"Mi satisfacción respecto al Plan de Estudios es": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

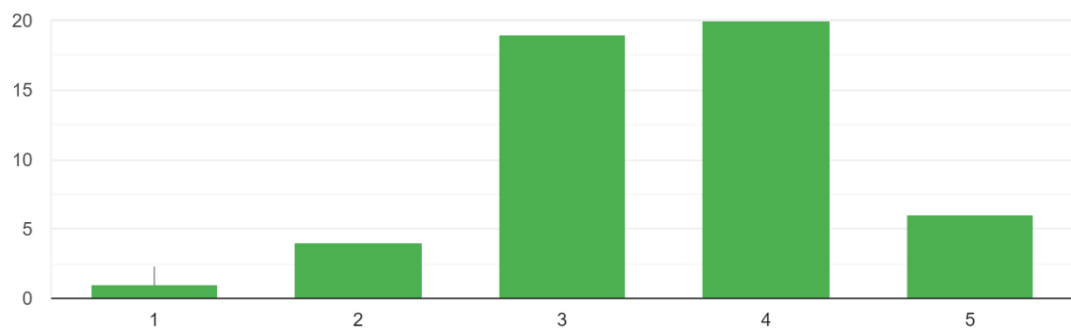


Figura 12. Respuestas a la quinta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

"Mi satisfacción respecto al Plan de Estudios es": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

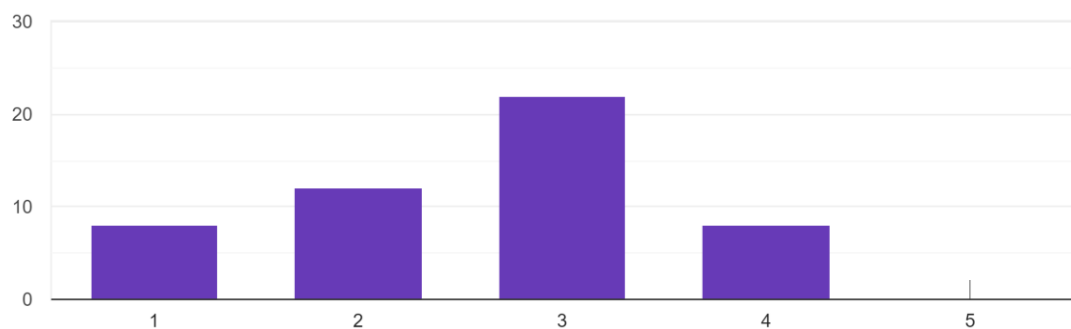


Figura 13. Respuestas a la quinta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Gran diferencia la que se puede observar en estas gráficas acerca de la satisfacción de los alumnos con el Plan de Estudios, donde los alumnos de la Licenciatura en

Educación Física se muestran entre los ítems “normal”(38%), “satisfecho”(40%) y “muy satisfecho”(12%), mientras que los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte muestran una mayor tendencia hacia el descontento, con elevadas tasas de “muy insatisfecho”(16%) e “insatisfecho”(24%), dejando “normal” en un elevado 44% y “satisfecho” igual que “muy insatisfecho”.

Un campo en el cual destacar la satisfacción en ambas universidades es acerca de la investigación, a través de la siguiente cuestión, "Mi satisfacción respecto a las experiencias para la formación en investigación es: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')", de la cual se extrae:

"Mi satisfacción respecto a las experiencias para la formación en investigación es": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

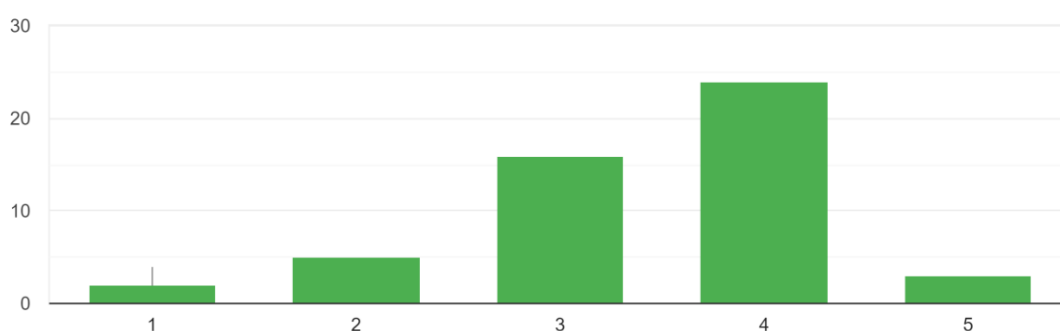


Figura 14. Respuestas a la sexta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

"Mi satisfacción respecto a las experiencias para la formación en investigación es": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

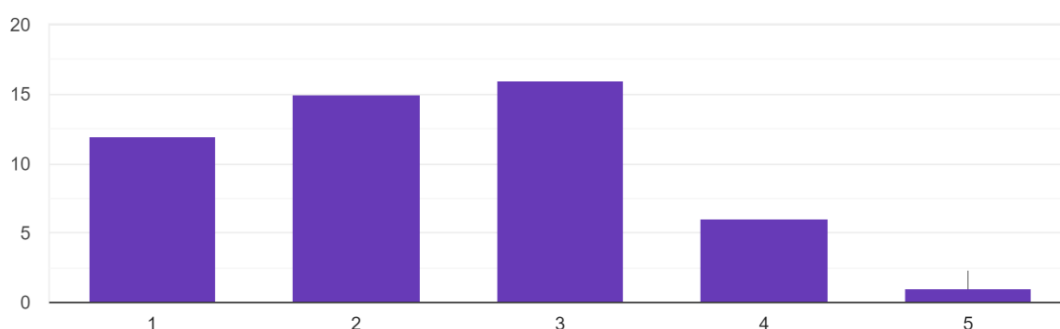


Figura 15. Respuestas a la sexta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Se observa una diferencia muy abultada en la satisfacción de esta cuestión, destacando de forma negativa la misma los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, quienes lo declaran con elevados datos en “muy insatisfecho” (24%) e “insatisfecho” (30%). Frente a esto destaca el 48% obtenido en el ítem “satisfecho” de las encuestas de satisfacción de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física.

La séptima cuestión, "Los conocimientos adquiridos han tenido un equilibrio adecuado entre teoría y práctica: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')", arroja lo siguiente:

"Los conocimientos adquiridos han tenido un equilibrio adecuado entre teoría y práctica": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

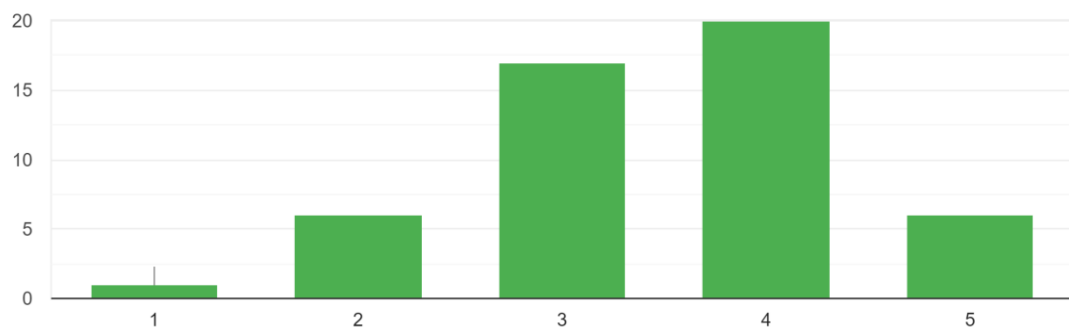


Figura 16. Respuestas a la séptima cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

"Los conocimientos adquiridos han tenido un equilibrio adecuado entre teoría y práctica": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

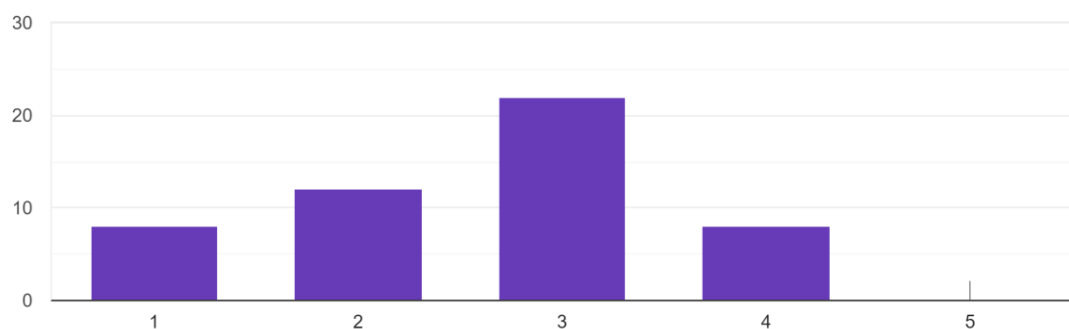


Figura 17. Respuestas a la séptima cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

La satisfacción del equilibrio entre teoría y práctica muestra un desequilibrio entre los alumnos de ambos estudios. Se muestran elevadas tasas en los ítems “normal”, “satisfecho” y “muy satisfecho”, ocupando el 86%, en la satisfacción de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física. En los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte estos datos ocupan el 60%, con un elevado 40% en “insatisfecho” y “muy insatisfecho”.

En la siguiente cuestión se busca comparar la satisfacción en cuanto a la adecuada relación entre las asignaturas que conforman el plan de estudios, y en la cual se muestra:

"Ha sido adecuada la relación entre las asignaturas que comprenden el plan de estudios del programa": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

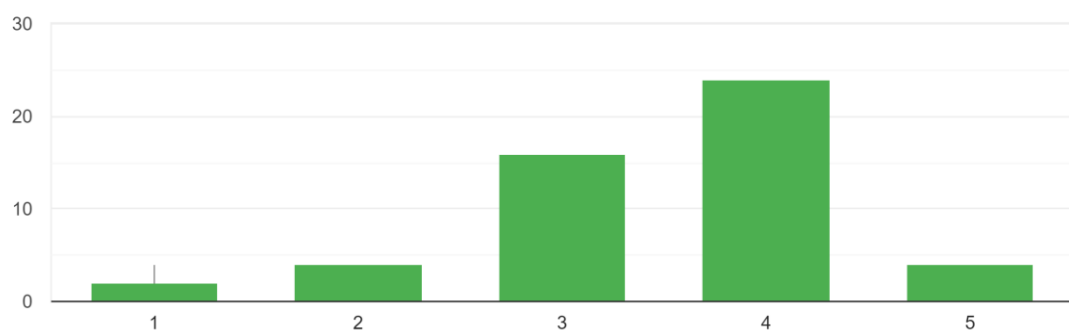


Figura 18. Respuestas a la octava cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

"Ha sido adecuada la relación entre las asignaturas que comprenden el plan de estudios del programa": (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

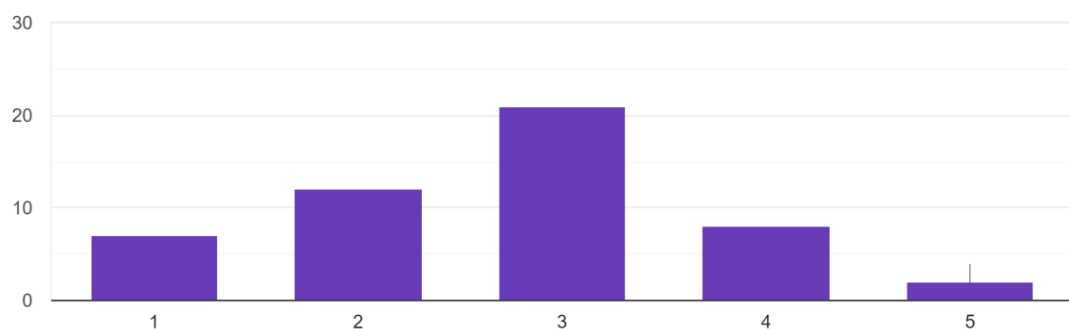


Figura 19. Respuestas a la octava cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

La satisfacción de los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte presenta una formación piramidal en la que destaca un elevado 42% en el ítem “normal”, siendo también más elevados los ítems negativos que positivos. En las respuestas de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física se muestran un gran 48% en el ítem “satisfecho”, y otro gran 32% en el ítem “normal”, quedando los demás ítems con escasas puntuaciones.

En la novena pregunta, se pide a los alumnos su manifestación acerca del grado de satisfacción respecto al catálogo de asignaturas, de lo que se obtiene las siguientes respuestas:

Manifieste el grado de satisfacción en cuanto al catálogo de asignaturas: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

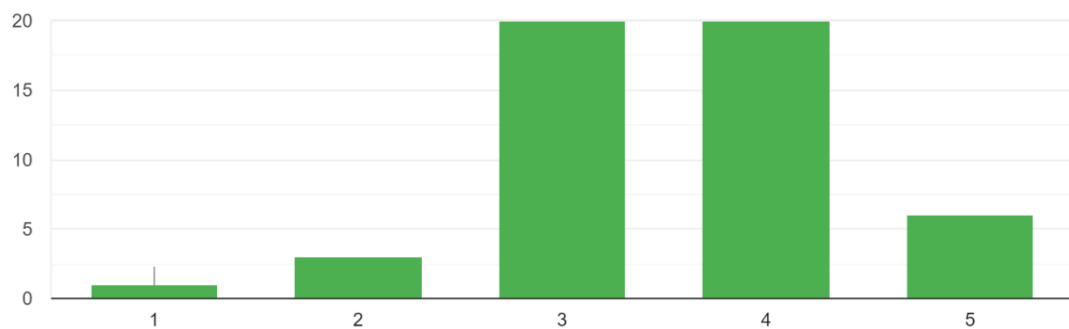


Figura 20. Respuestas a la novena cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Manifieste el grado de satisfacción en cuanto al catálogo de asignaturas: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

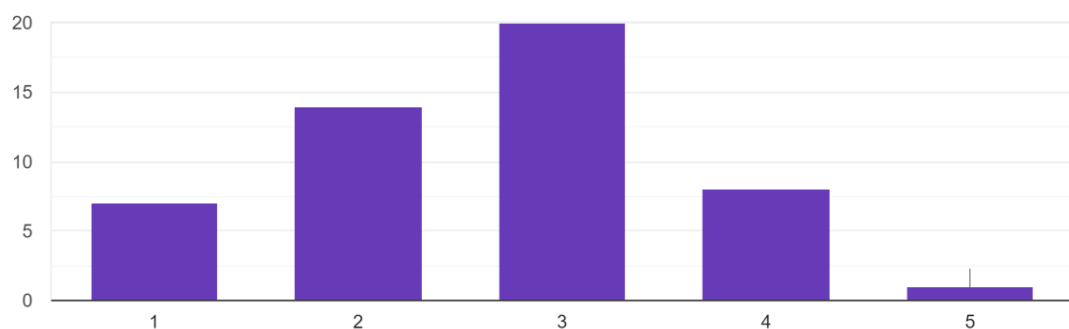


Figura 21. Respuestas a la novena cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

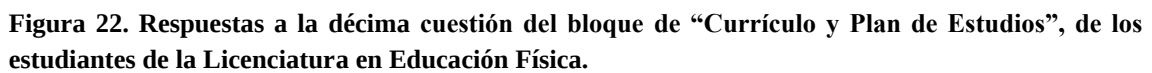
Es de destacar entre la satisfacción de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física los elevados porcentajes en los ítems de “normal” y “satisfecho”, con un 40% tanto el primero como el segundo. En las respuestas de los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, también destaca el elevado porcentaje del ítem “normal”, con un 40%, aunque también lo hacen los ítems “insatisfecho” y “muy insatisfecho”, con un 28% y 14% respectivamente.

Los resultados obtenidos de las encuestas de satisfacción hasta el momento y respecto a las cuestiones de Currículo y plan de Estudios arrojan una información muy clara y una gran diferencia entre ambos estudiantes. La satisfacción de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte respecto al Currículo y Plan de Estudios se encuentra muy ligeramente dentro del ítem “normal”, existiendo una puntuación en cuanto a satisfacción de carácter negativo muy elevado, y obteniendo una puntuación muy poco elevada en los ítems positivos. Frente a esto, los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física muestran una satisfacción que se encuentra entre los ítems “normal” y “muy satisfecho”, obteniendo también buenas puntuaciones en “muy satisfecho” y bajas puntuaciones en “insatisfecho” y “muy insatisfecho”. Se muestra, por lo tanto, una mayor satisfacción de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana por su Currículo y su plan de Estudios, respecto a los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada, que muestran una satisfacción bastante menor respecto a su Currículo y su Plan de Estudios, cuyas similitudes y diferencias ya se mencionaron con anterioridad.

Las siguientes cuestiones, que se enmarcan dentro del bloque de Currículo y Plan de Estudios, preguntan acerca de cuales han sido las asignaturas más relevantes y menos relevantes para los estudiantes de ambos estudios universitarios, y también se muestran diferentes listas con asignaturas ordenadas en bloques en los que se pide a los alumnos que seleccionen de forma libre, y en el número que ellos consideren oportuno, las asignaturas o conocimientos que desearían recibir de las que se cursan en el país contrario al suyo, es decir, los conocimientos que los alumnos de la Pontificia Universidad de Bogotá querrían recibir de la oferta que se plantea en España y viceversa.

En cuanto a la cuestión que pide a los alumnos escribir cuál ha sido la asignatura más relevante para ellos, en color verde se muestran los resultados de las respuestas de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física y en color morado se muestran las respuestas de los alumnos de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte:

50 respuestas



50 respuestas



28

que en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, las asignaturas relevantes se acercan al mundo del entrenamiento deportivo y la salud.

En cuanto a la cuestión acerca de la asignatura considerada para ellos y su formación como la menos relevante, se encuentran las siguientes respuestas:

Indique la asignatura menos relevante de la licenciatura para usted:

50 respuestas

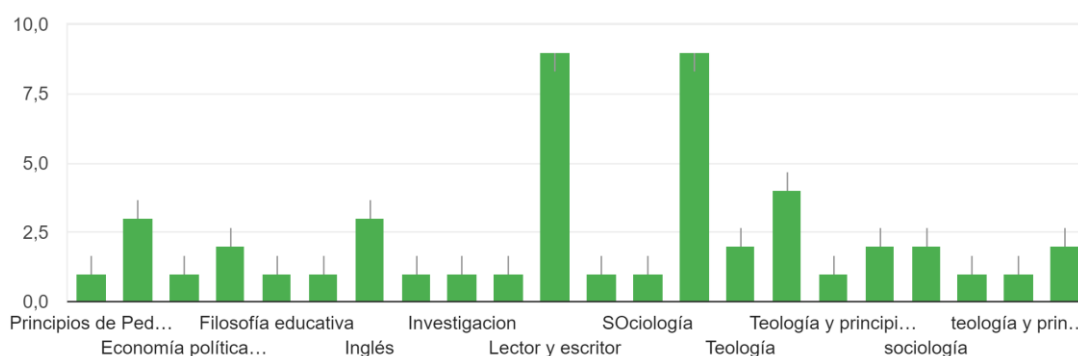


Figura 24. Respuestas a la undécima cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Indique la asignatura menos relevante del grado para usted:

50 respuestas

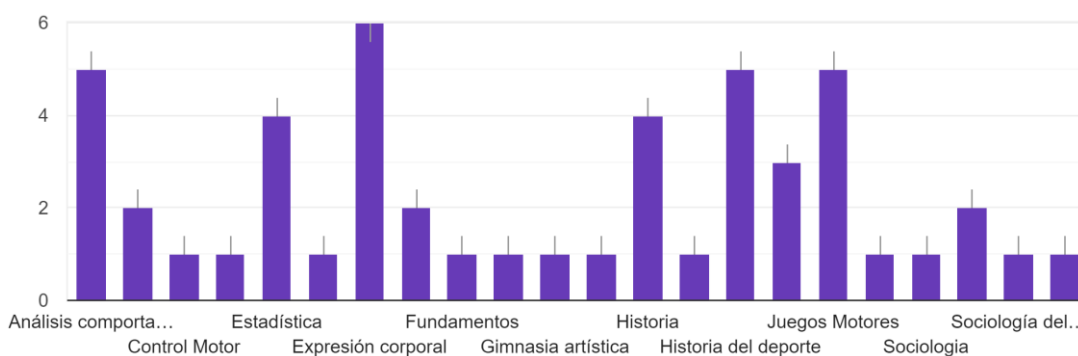


Figura 25. Respuestas a la undécima cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En esta cuestión, se acota más la cantidad de asignaturas nombradas por los alumnos como la menos relevante para ellos. Los alumnos de la Licenciatura en Educación Física destacan entre las menos relevantes: “Lector y Escritor”, “Sociología”, y “Teología y principios de pedagogía ignaciana”, siguiendo ese orden. Para los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, las asignaturas consideradas por ellos como las menos relevantes son: “Expresión corporal”, “Historia del deporte”, “Juegos Motores”, y “Análisis comportamental”, en el orden el que se muestran. Estas

asignaturas calificadas por los alumnos como menos relevantes para su formación son exclusivas de cada estudio universitario, es decir, las seleccionadas por los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física, no se encuentran en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, y viceversa.

A partir de la duodécima cuestión del bloque de Currículo y Plan de Estudios de esta encuesta de satisfacción, se pide a los alumnos seleccionar o no seleccionar si así lo desean, asignaturas o conocimientos que les gustaría cursar o adquirir de los estudios universitarios del otro país. En este caso, y al dividirse en diferentes bloques en ambos estudios, se comenzará observando las respuestas de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física respecto a las asignaturas y conocimientos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Respecto al bloque de formación básica se obtiene lo siguiente:

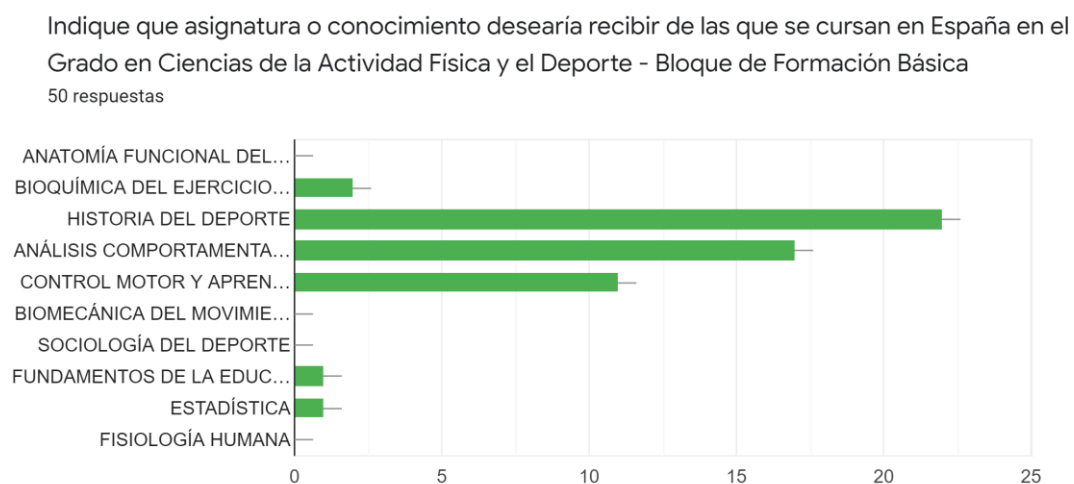


Figura 26. Respuestas a la duodécima cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Las asignaturas más destacadas por los alumnos de la Licenciatura en Educación Física han sido: “Historia del deporte” y “Análisis comportamental”. Curiosamente, son dos de las asignaturas que los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte han marcado como menos relevantes. Estas asignaturas no se encuentran dentro del catálogo de asignaturas de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana.

En el Bloque de Fundamentos y Manifestaciones básicas de la Motricidad encontramos:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en España en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Depo...entos y Manifestaciones básicas de la Motricidad.
49 respuestas

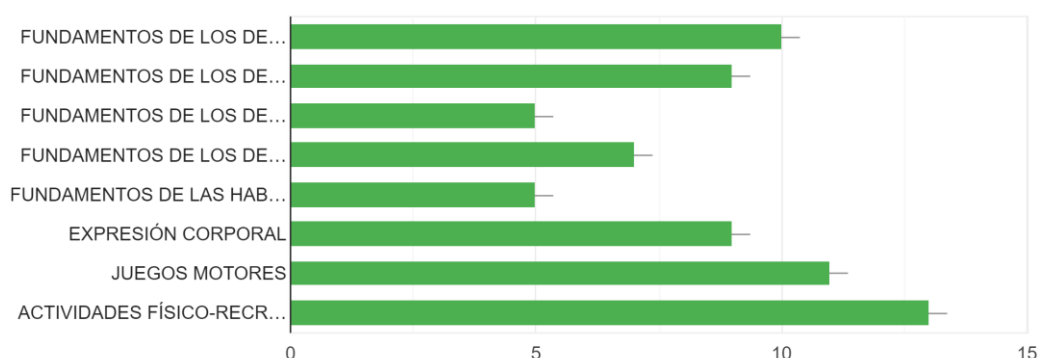


Figura 27. Respuestas a la decimotercera cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

En este caso existe una mayor igualdad entre las asignaturas de este bloque, siendo las destacadas del mismo: “Actividades Físico Recreativas en el Medio Natural”, “Juegos Motores”, y “Fundamentos de los Deportes”. Dentro de la asignatura de “Fundamentos de los Deportes” se hace una división en cuatro asignaturas en las cuales se pueden cursar asignaturas con créditos reducidos, entre los que se encuentran los deporte de: voleibol, atletismo y natación (I); balonmano, baloncesto, gimnasia rítmica (II); gimnasia artística, fútbol, judo (III); esquí y ciclismo (IV).

Dentro del bloque de asignaturas de Entrenamiento Deportivo, las respuestas de los alumnos son las siguientes:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en España en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte - Bloque de Entrenamiento Deportivo
49 respuestas

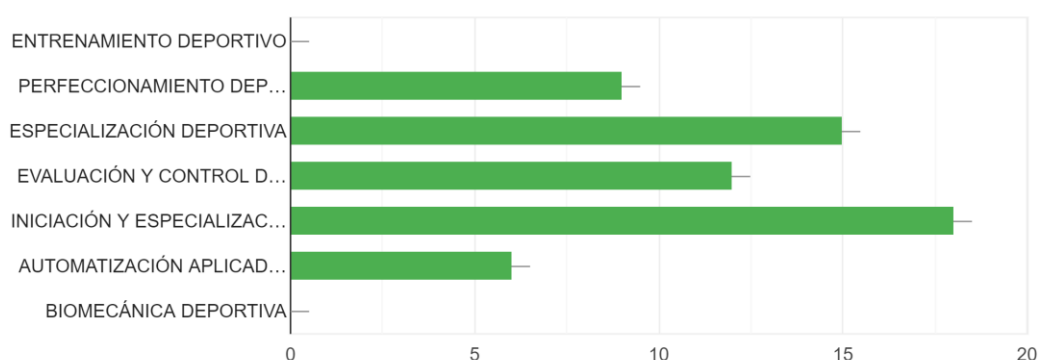


Figura 28. Respuestas a la decimocuarta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

En este bloque de asignaturas relacionadas con el Entrenamiento Deportivo, a los alumnos de la licenciatura les gustaría cursar las asignaturas de: “Iniciación y especialización deportiva” y “Evaluación y control del entrenamiento”. Dentro de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, el número de asignaturas relacionadas con el Entrenamiento Deportivo es más reducido en comparación con el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Si preguntamos acerca del bloque de asignaturas de Actividad Física y Salud, las respuestas de los alumnos son las siguientes:

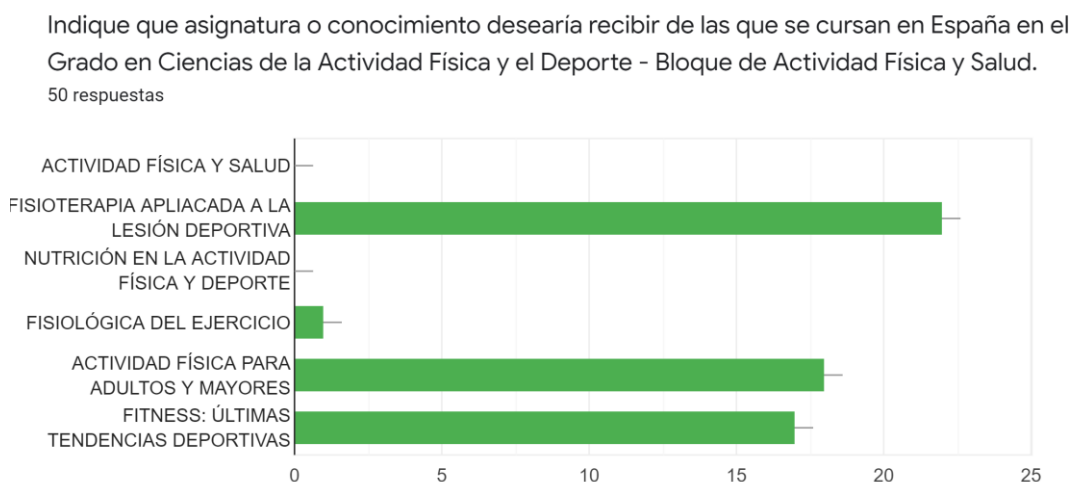


Figura 29. Respuestas a la decimoquinta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Destacan abultadamente por encima del resto las asignaturas de: “Fisioterapia aplicada a la lesión deportiva”, “Actividad física para adultos y mayores” y “Fitness: últimas tendencias deportivas”. Igual que en el caso anterior, el bloque de Actividad Física y Salud cuenta con un gran catálogo de asignaturas que no se encuentran en la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.

Se muestra ahora los resultados de la encuesta referente al bloque de Enseñanza de la Educación:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en España en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte - Bloque de Enseñanza de la Educación Física
50 respuestas

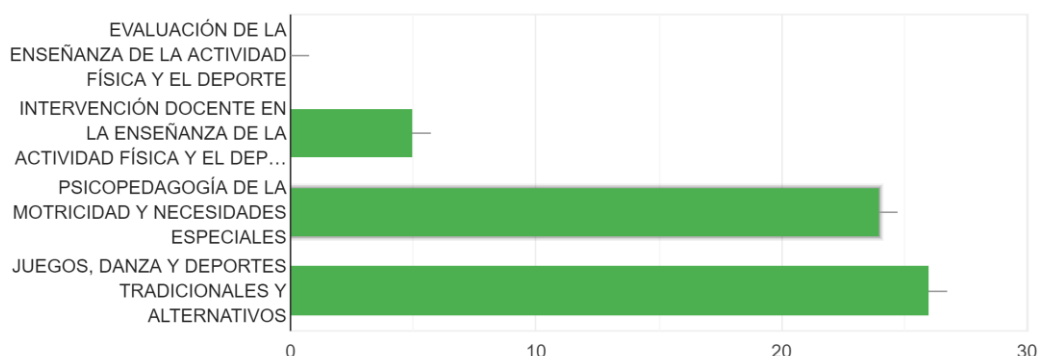


Figura 30. Respuestas a la decimosexta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

En el caso de este bloque, en el cual la Licenciatura en Educación Física destaca por tener un amplio catálogo, destacan, de forma lógica, aquellas asignaturas que no se encuentran dentro de su catálogo, como son: “Juegos, danza y deportes tradicionales y alternativos”, y “Psicopedagogía de la motricidad y necesidades especiales”, aunque esta última guarda similitudes con la asignatura “Educación inclusiva y atención a la diversidad: Aproximaciones en clave interdisciplinar”, de la Licenciatura en Educación Física.

En el bloque de gestión y recreación deportiva, encontramos los siguientes resultados:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en España en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte - Bloque de Gestión y Recreación Deportiva
50 respuestas

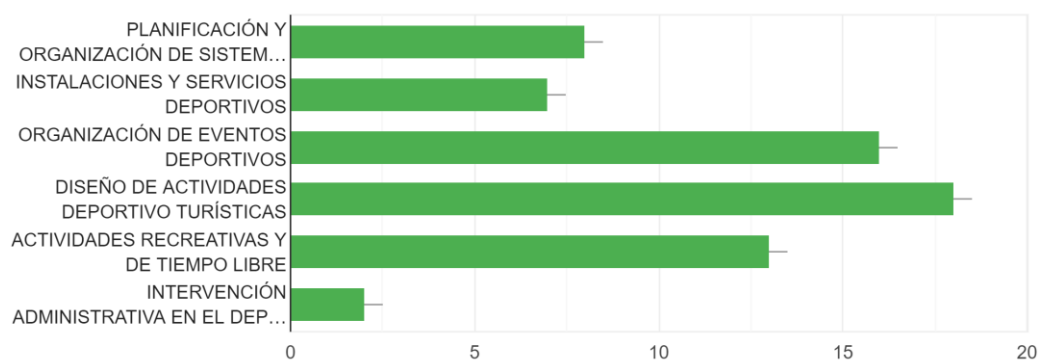


Figura 31. Respuestas a la decimoséptima cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Este bloque de asignaturas de Gestión y Recreación Deportiva no se encuentra tan desarrollado en la Licenciatura en Educación Física como en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. En este caso, las asignaturas más escogidas por los alumnos han sido: “Diseño de actividad deportiva turística”, “Organización de eventos deportivos” y “Actividades recreativas y de tiempo libre”.

Por último, el bloque de Prácticas Externas y Trabajo de Fin de Grado muestra lo siguiente:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en España en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte... - Bloque Prácticas Externas y Trabajo Fin de Grado
50 respuestas

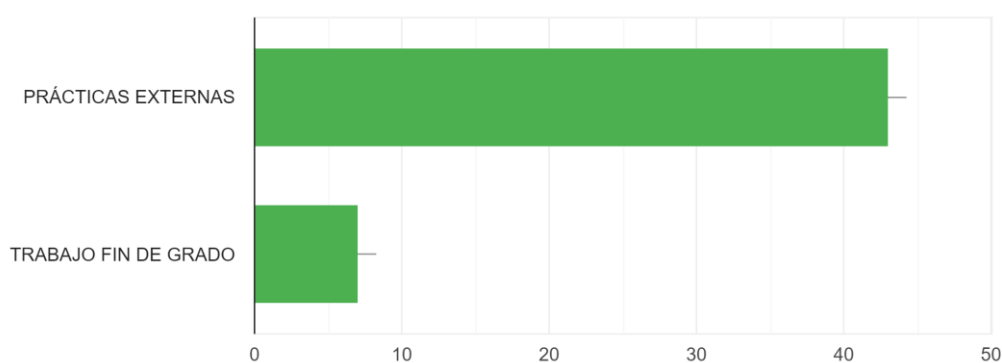


Figura 32. Respuestas a la decimoctava cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Se observa una clara elección de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física la asignatura de “Prácticas externas”. Esta elección aún siendo de grandes dimensiones, no muestra algo específicamente significativo, ya que ambos estudios cuentan estas asignaturas. Aún más, la Licenciatura en Educación Física cuenta con un gran número de asignaturas de prácticas e incluso con dos asignaturas de trabajo de fin de grado.

Después de la observación de las respuestas de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá acerca de las asignaturas las cuales les gustaría cursar de las del catálogo del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada, a continuación, se muestran las respuestas de los alumnos del Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte acerca de las asignaturas que desearían cursar de las que se encuentran en el catálogo de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, que en este caso están identificadas por el color morado. Al igual que anteriormente, se dividen las cuestiones en bloques de asignaturas, aunque la división en bloques en este caso es menor.

El primer bloque engloba las asignaturas que se enmarcan dentro del bloque de Fundamentos Generales, Pedagógicos y Misionales:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en Colombia en la Licenciatura en Educación Física- Fundamentos Generales, Pedagógicos y Misionales
50 respuestas

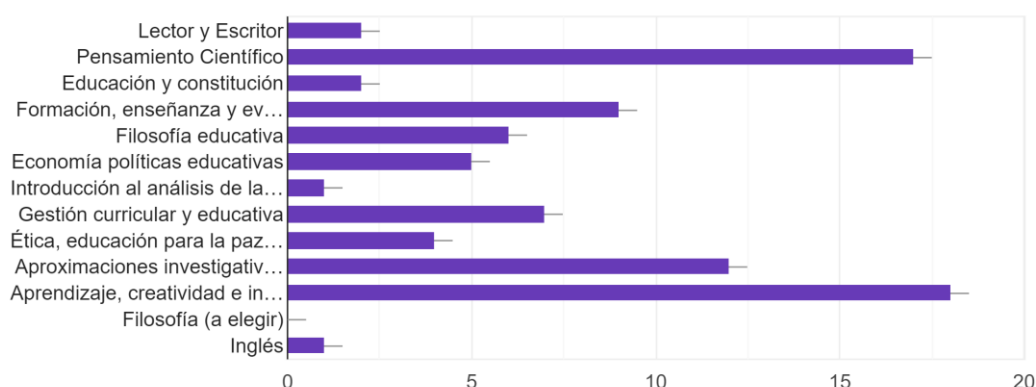


Figura 33. Respuestas a la duodécima cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

A los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada les gustaría cursar las asignaturas de: “Aprendizaje, creatividad e innovación”, “Pensamiento Científico”, y “Aproximaciones investigativas interdisciplinarias al Campo Educativo”. Esta elección muestra un gran interés de los alumnos del Grado por la formación en investigación, aspecto del cual, los propios alumnos muestran una baja satisfacción en esta encuesta en su propio Grado.

El siguiente bloque de asignaturas, Fundamentos de saberes disciplinares y didácticas de la disciplina, muestra lo siguiente acerca de la elección de los alumnos:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en Colombia en la Licenciatura en Educación Física- Fundamentos de saberes disciplinares y didácticas de la disciplina
50 respuestas

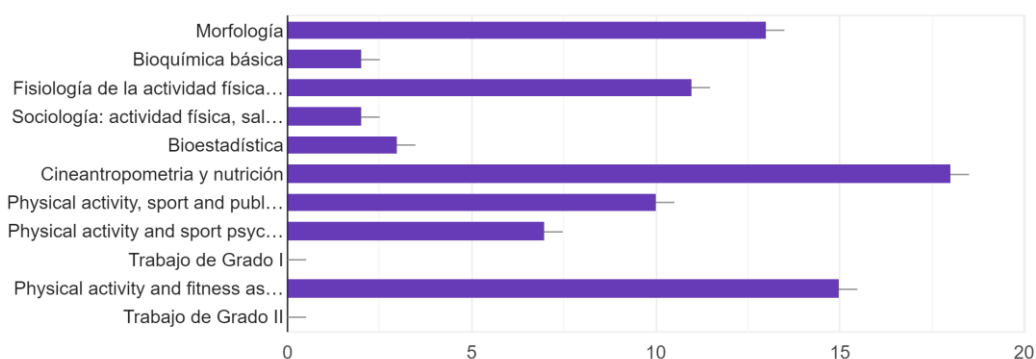


Figura 34. Respuestas a la decimotercera cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Se observa una alta tasa de elección para las asignaturas de: “Cineantropometría y nutrición”, “Physical activity and fitness assesment” y “Morfología”. Las asignaturas elegidas por los alumnos del Grado muestran una elección similar a las asignaturas que ya encuentran en su propio catálogo de asignaturas, como serían la asignatura de “Nutrición”, “Fitness: últimas tendencias deportivas” y “Fisiología Humana”.

Por último, se pregunta acerca del bloque de práctica pedagógica, con los siguientes resultados:

Indique que asignatura o conocimiento desearía recibir de las que se cursan en Colombia en la Licenciatura en Educación Física- Práctica Pedagógica
44 respuestas

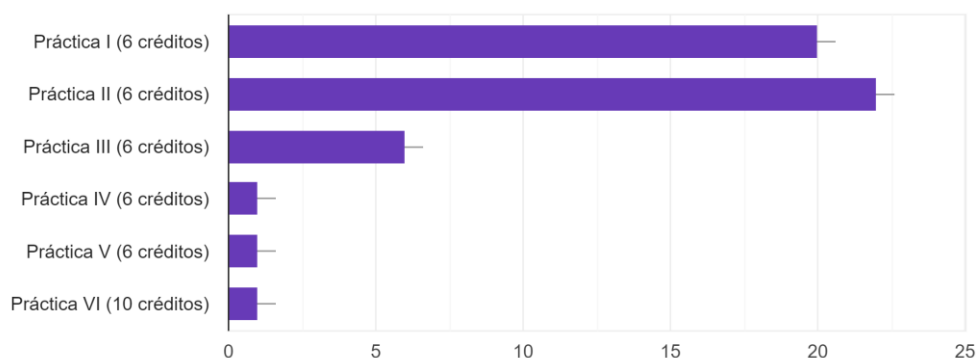


Figura 35. Respuestas a la decimocuarta cuestión del bloque de “Currículo y Plan de Estudios”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En este aspecto, referente a las prácticas de carácter pedagógico, la Licenciatura en Educación Física supera al Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. En la Licenciatura podemos encontrar hasta 6 asignaturas de prácticas con un elevado valor en cuanto a créditos, mientras que en el Grado sólo se encuentran unas prácticas de 12 créditos ECTS, que pueden ser o no de carácter pedagógico. La elección de los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de las asignaturas “Práctica I”, “Práctica II”, y “Práctica III” puede manifestar un deseo de los mismo por aumentar el número de asignaturas de prácticas docente y no docentes, o el valor de las mismas.

En el bloque número 3 de esta encuesta se encuentra la parte referida al profesorado, en la cual se pregunta a los alumnos la satisfacción respecto a diversas cuestiones de los mismos. La primera cuestión, “¿Qué piensa de la formación académica de su profesorado?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')”, desprende los siguientes resultados, en los que las respuestas de los alumnos de la Licenciatura se

identifican con el color verde, mientras que las respuestas de los alumnos del Grado se identifican con el color morado:

¿ Qué piensa de la formación académica de su profesorado?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

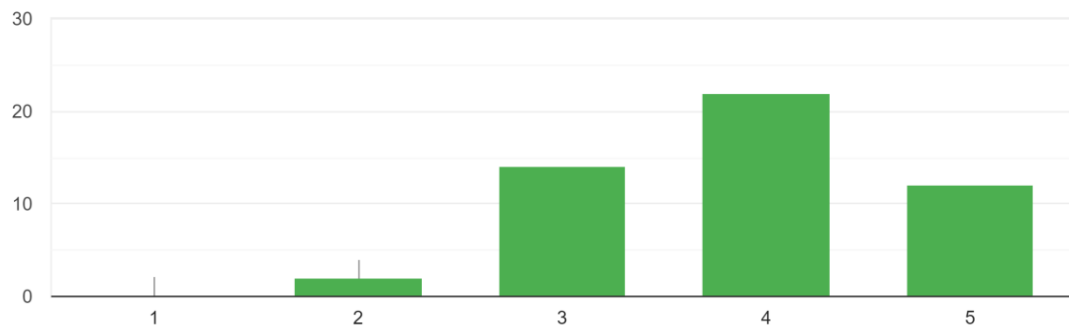


Figura 36. Respuestas a la primera cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

¿ Qué piensa de la formación académica de su profesorado?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

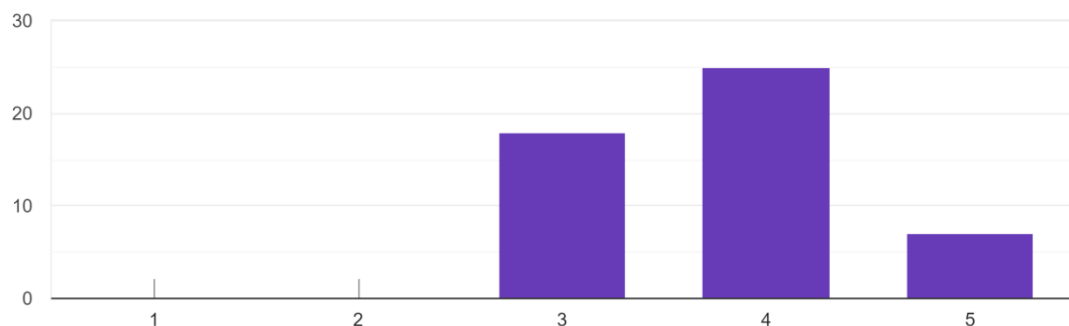


Figura 37. Respuestas a la primera cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Se encuentra una gran similitud de respuestas entre los alumnos de ambos estudios universitarios, en las cuales se pueden observar una buena consideración acerca de la formación de sus profesores, donde podemos observar que casi en su totalidad, las puntuaciones se encuentran entre los ítems “normal” y “muy satisfecho”. Esta igualdad de respuestas responde a la igualdad de criterios que existe para la formación de los profesores de universidad tanto en Colombia como en España, tratándose de una formación exigente y de calidad.

En la segunda cuestión de este bloque, se pregunta a los alumnos acerca de la asistencia a clase de su profesorado, arrojando las siguientes respuestas:

¿ Qué piensa de la asistencia a clase de su profesorado?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

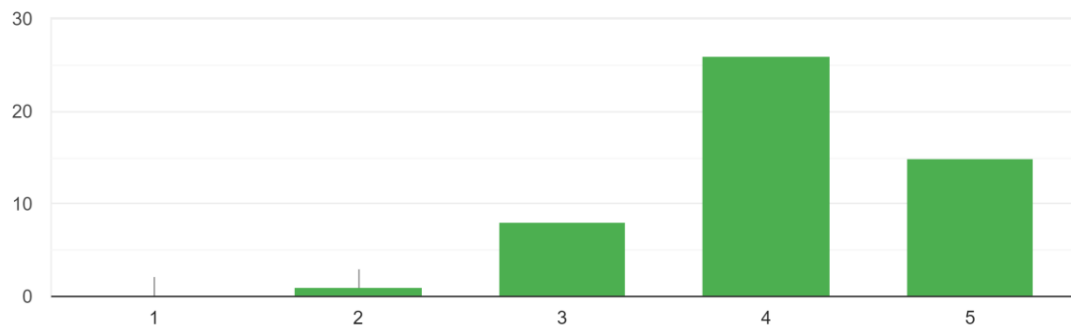


Figura 38. Respuestas a la segunda cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

¿ Qué piensa de la asistencia a clase de su profesorado?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

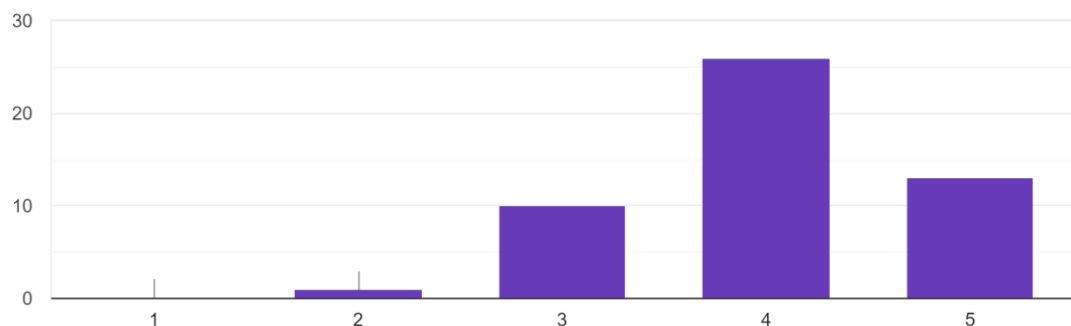


Figura 39. Respuestas a la segunda cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Se expresa una satisfacción altamente similar tanto en la Licenciatura en Educación Física como en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte respecto a la asistencia de los profesores a clase, en la que se observa que los rangos de satisfacción oscilan entre “normal” y “muy satisfecho”, siendo más elevado el ítem “satisfecho” en ambos casos.

Uno de los aspectos fundamentales como profesor, hace referencia al respeto del mismo por sus alumnos, cuestión en cuanto a satisfacción que se realiza a los alumnos implicados en esta encuesta y cuyos resultados son los siguientes:

¿ Qué piensa del respeto de los profesores con el alumnado? (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

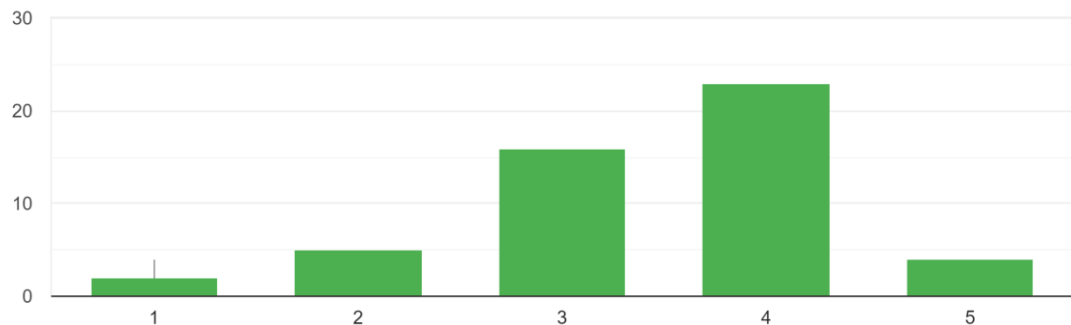


Figura 40. Respuestas a la tercera cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

¿ Qué piensa del respeto de los profesores con el alumnado? (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

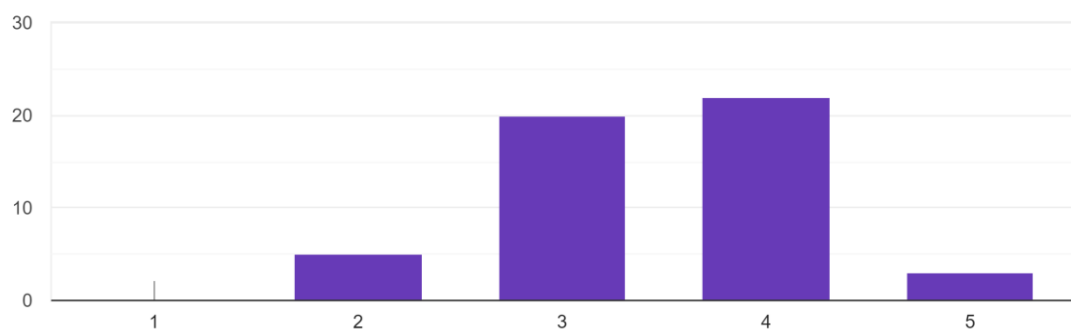


Figura 41. Respuestas a la tercera cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En los resultados obtenidos de esta cuestión también se observa cierta similitud, pero existiendo matices reseñables. En ambos casos el mayor porcentaje se encuentra en la puntuación “satisfecho”, seguido de “normal”. En ambos casos también se observa la el mismo porcentaje, un 10%, en “insatisfecho”, constituyendo las únicas diferencias, la existencia de un 4% en “muy insatisfecho” por parte de los alumnos de la

Licenciatura, frente al 0% de los alumnos del Grado, y la existencia de un 2% más en el ítem de “muy satisfecho” por parte de los alumnos de la Licenciatura frente a los del Grado.

En cuanto a la calidad de la docencia, la encuesta de satisfacción en el bloque de profesorado muestra lo siguiente:

¿ Cómo de satisfecho se encuentra con la calidad de la docencia?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

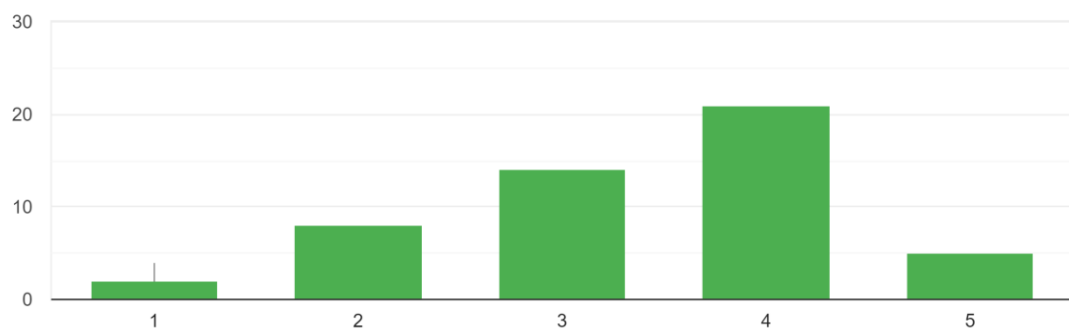


Figura 42. Respuestas a la cuarta cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

¿ Cómo de satisfecho se encuentra con la calidad de la docencia?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

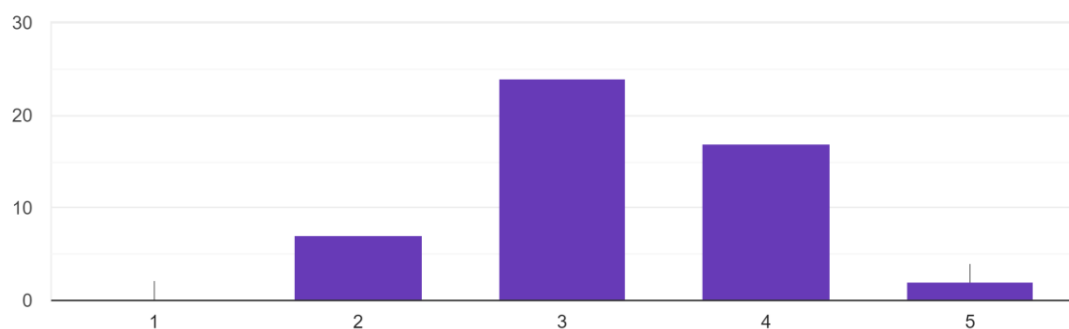


Figura 43. Respuestas a la cuarta cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Aunque difícil de observar, se puede ver una mayor satisfacción de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física en cuanto a la calidad de la docencia, frente a los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física. Los primeros muestran una tasa en “satisfecho” del 42%, en “normal” del 28%, y en “muy satisfecho” del 10%. Frente a

esto, los segundos muestran una menor tasa en “satisfecho”, en 34%, y también menor en “muy satisfecho”, con un 4%, siendo más alta la tasa de “normal”, con un 48%.

La claridad de los criterios de evaluación es una pieza clave a la hora de conocer la satisfacción de los alumnos respecto a su profesorado. De esa cuestión se extraen los siguientes resultados:

¿ Cómo de satisfecho se encuentra con la claridad de los criterios de evaluación?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

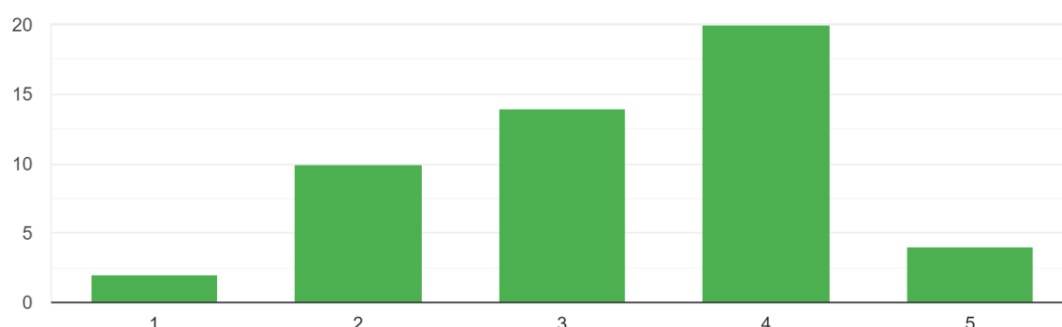


Figura 44. Respuestas a la quinta cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

¿ Cómo de satisfecho se encuentra con la claridad de los criterios de evaluación?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

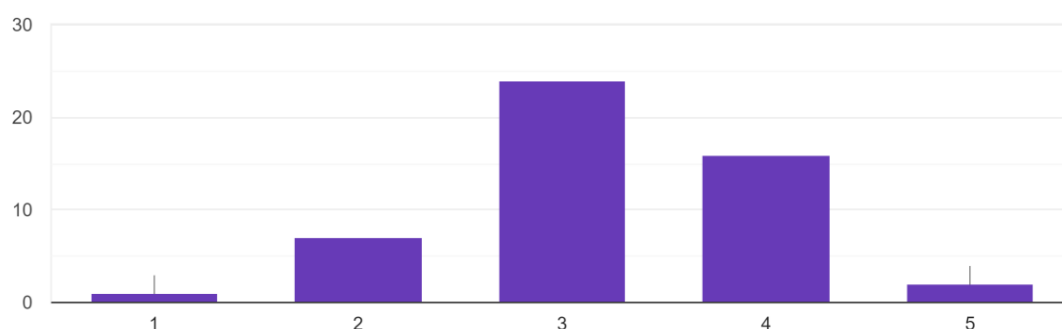


Figura 45. Respuestas a la quinta cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte consideran mayormente “normal” su satisfacción con la claridad de los criterios de evaluación, con un 48%, siendo la mayor cifra a continuación el 32% que se obtiene en “satisfecho”.

Los alumnos de la Licenciatura muestran aquí una mayor satisfacción, en la que se obtiene un 40% en “satisfecho”, siendo la mayo cifra a continuación el 28% que se obtiene de normal. Sucede que los alumnos del Grado seleccionan más la opción de satisfacción “normal”, frente a los alumnos de la Licenciatura, que muestran satisfacciones más dispares, existiendo porcentajes más elevados en los extremos por su parte.

En la sexta cuestión, “Recibo acompañamiento por parte del profesor a lo largo de la asignatura: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')”, los resultados obtenidos son:

"Recibo acompañamiento por parte del profesor a lo largo de la asignatura: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

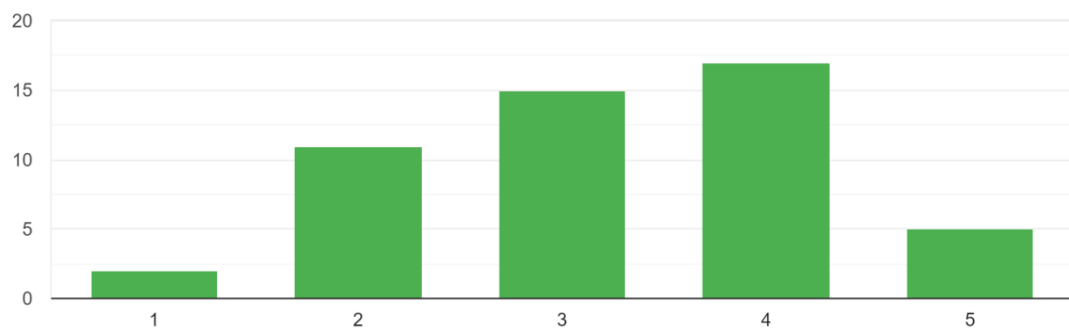


Figura 46. Respuestas a la sexta cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

"Recibo acompañamiento por parte del profesor a lo largo de la asignatura: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

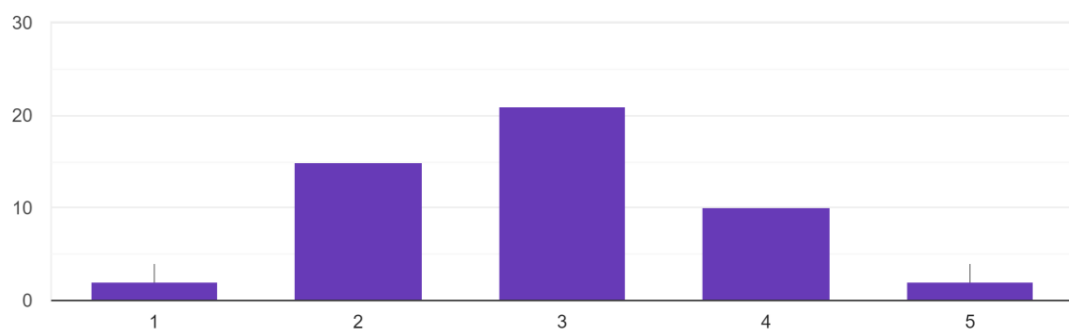


Figura 47. Respuestas a la sexta cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En esta cuestión se encuentra un sentimiento más igualado por parte de los estudiantes de la Licenciatura, aunque con un mayor nivel de satisfacción, encontrándose “satisfechos” en un 34% y “muy satisfechos” en un 10%, frente al 26% de la parte negativa. En el caso de los estudiantes del Grado, el nivel de insatisfacción es el elevado, contando los ítems de “muy insatisfecho” y “satisfecho” con un 34% total, frente a los 24% de “satisfecho” y “muy satisfecho”. Como anteriormente, los alumnos del Grado se sitúan mayoritariamente en una posición neutra ante la cuestión.

En el último caso, más que la satisfacción con el profesorado, se busca conocer la satisfacción con los mecanismos existentes para la evaluación del profesorado por parte de los alumnos. En esta cuestión los datos obtenidos son los siguientes:

Manifieste su grado de satisfacción respecto a los mecanismos para la evaluación de los profesores por parte del estudiante: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

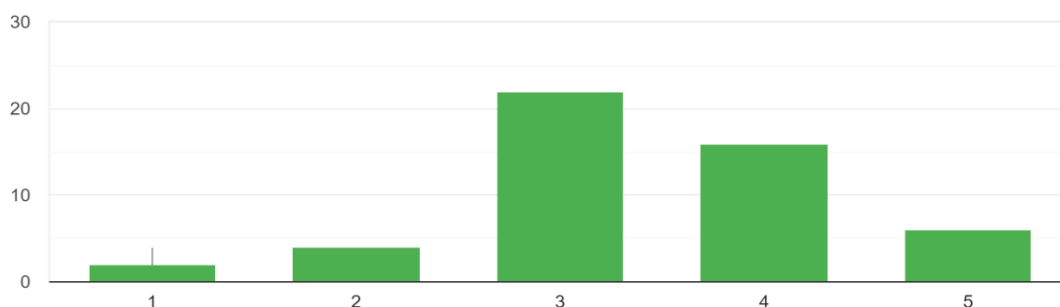


Figura 48. Respuestas a la séptima cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Manifieste su grado de satisfacción respecto a los mecanismos para la evaluación de los profesores por parte del estudiante: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').
50 respuestas

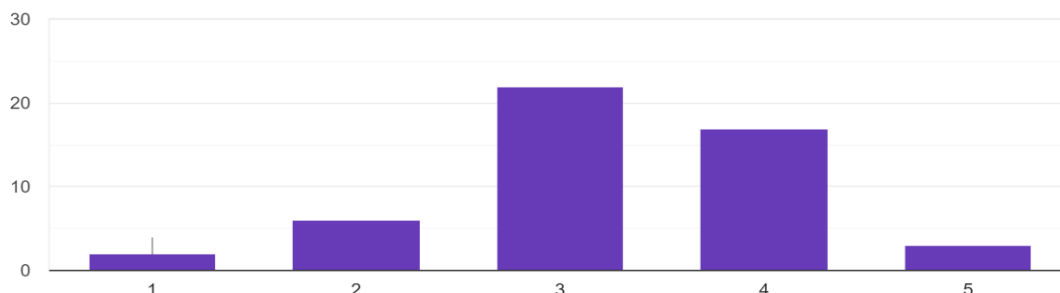


Figura 49. Respuestas a la séptima cuestión del bloque de “Profesorado”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En esta ocasión los resultados son prácticamente idénticos, obteniendo la misma y más alta puntuación en “normal”, con un 44% ambas, seguido de un 32% de “satisfecho” en la Licenciatura y un 34% de “satisfecho” en el Grado. La diferencia se encuentra en que es más alto el porcentaje de “muy satisfecho” en la Licenciatura, y más alto el porcentaje de “insatisfecho” en el Grado.

Como conclusión a este bloque dedicado a conocer la satisfacción respecto al profesorado, se obtiene, que tanto en la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá como en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, la satisfacción presenta un carácter positivo. La satisfacción es más elevada en la Licenciatura en Educación Física que en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, en la cual los alumnos definen como “normal”, de manera general, su satisfacción con el profesorado. Estos resultados no muestran un valor cuantitativo ni cualitativo en cuanto a la calidad de la docencia en ambos estudios universitarios, si no que muestran la satisfacción de los alumnos con estos estudios y sus docentes.

El cuarto bloque de cuestiones está relacionado con las instalaciones y con el material deportivo, preguntando acerca de la calidad de las instalaciones, la oferta deportiva, y la calidad, variedad y cantidad del material deportivo.

La primera cuestión busca conocer la satisfacción de los alumnos de ambos estudios universitarios con la calidad de las instalaciones deportivas. De esta pregunta se extraen los siguientes resultados:

En cuanto a la calidad de las instalaciones deportivas, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

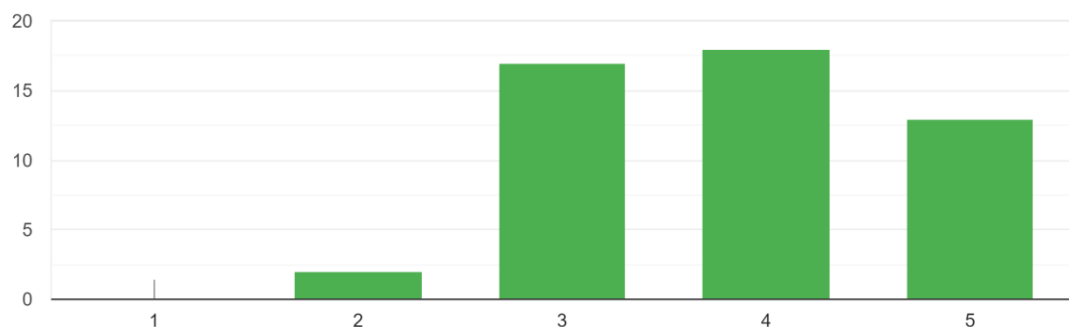


Figura 50. Respuestas a la primera cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

En cuanto a la calidad de las instalaciones deportivas, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

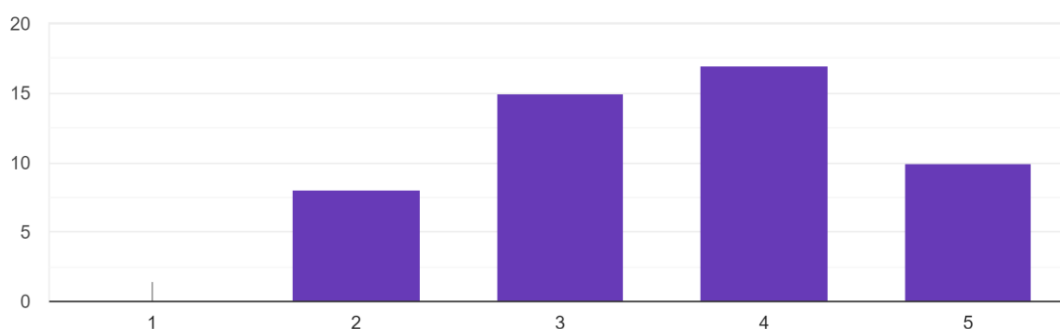


Figura 51. Respuestas a la primera cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

Se puede observar una mayor satisfacción, aunque moderada, por parte de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física. Se aprecia concretamente en la mayor tasa de “insatisfecho”, que alcanza el 16%, en los resultados de los estudiantes del Grado. En los demás ítems presenta una estructura y porcentaje similar, siendo elevados los ítems “normal”, “satisfecho” y “muy satisfecho”, y siendo 0% en ambos casos el ítem de “muy insatisfecho”.

La segunda cuestión de este bloque pregunta acerca de la satisfacción en cuanto a la cantidad y variedad de la oferta deportiva en la universidad. Se puede observar:

En cuanto a la cantidad y variedad de la oferta deportiva en la Universidad, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

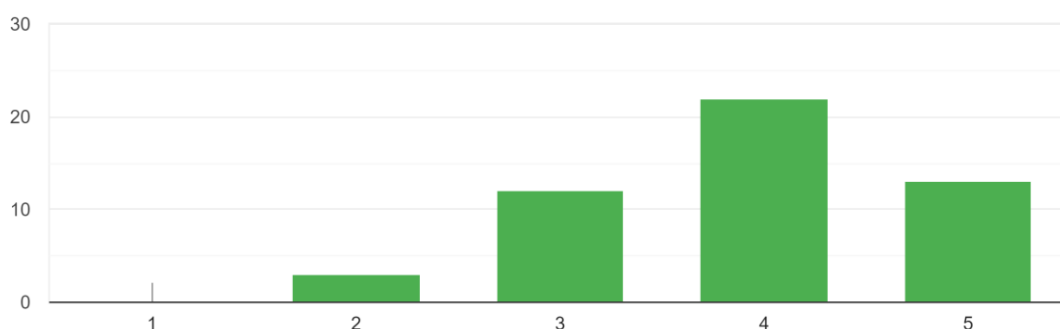


Figura 52. Respuestas a la segunda cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

En cuanto a la cantidad y variedad de la oferta deportiva en la Universidad, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

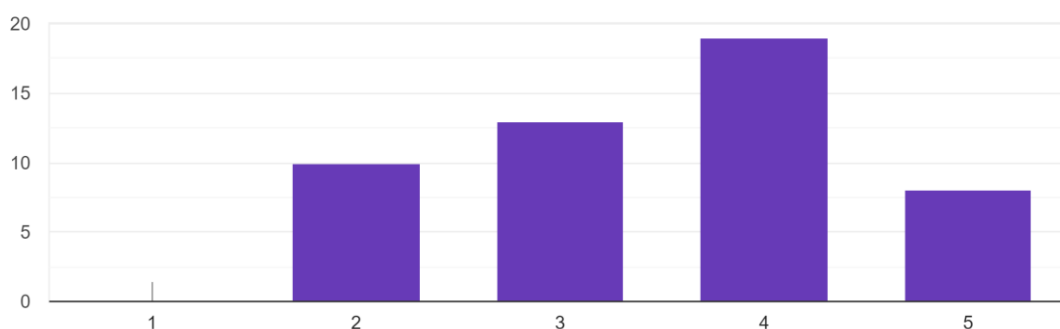


Figura 53. Respuestas a la segunda cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

La opinión de los estudiantes de la Licenciatura es más positiva en cuanto a satisfacción frente a los estudiantes del Grado. Se observa un alto nivel de puntuación en “satisfecho” y “muy satisfecho” con los estudiantes de la Licenciatura. Mientras que, en los alumnos del Grado, aunque los ítems de satisfacción son casi tan elevados como los de los alumnos de la Licenciatura, existe una mayor puntuación en “insatisfecho”, llegando a un 20%.

Respecto a la calidad del material deportivo, que se presenta en la siguiente cuestión, se obtiene que:

En cuanto a la calidad del material deportivo, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

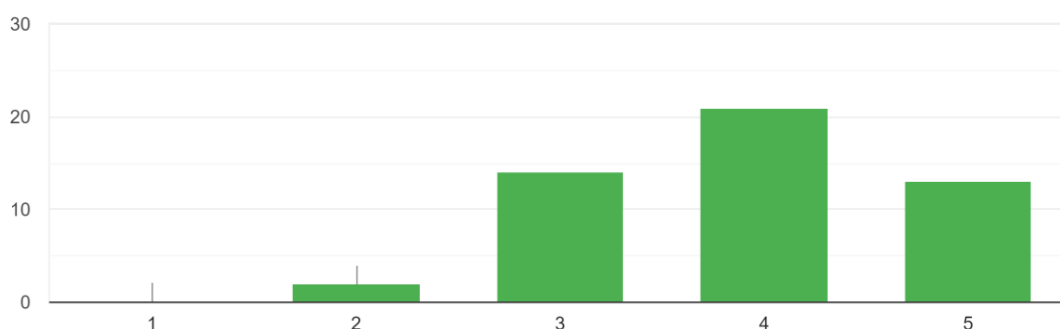


Figura 54. Respuestas a la tercera cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

En cuanto a la calidad del material deportivo, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

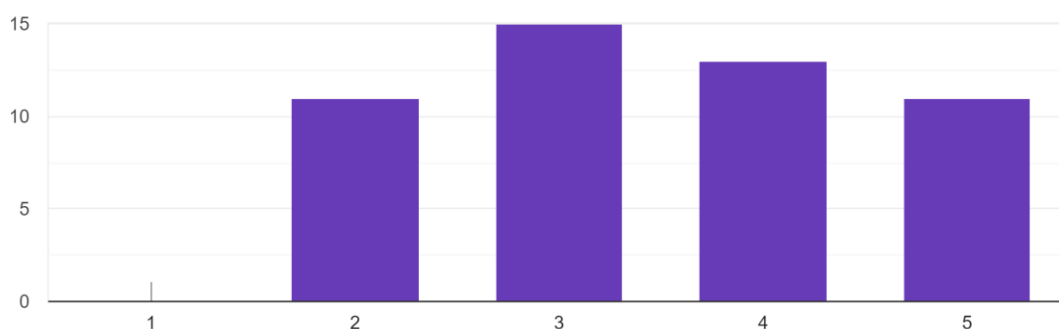


Figura 55. Respuestas a la tercera cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En esta cuestión sucede como con anterioridad, los altos números en “insatisfecho”, con un 22%, en las encuestas de los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física, hacen que sea mayor la satisfacción con este aspecto la de los alumnos de la Licenciatura en Educación Física.

Por último, se pregunta, “En cuanto a la cantidad y variedad del material deportivo, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho')”, de lo que se observa:

En cuanto a la cantidad y variedad del material deportivo, ¿Cuál es su grado de satisfacción?: (siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

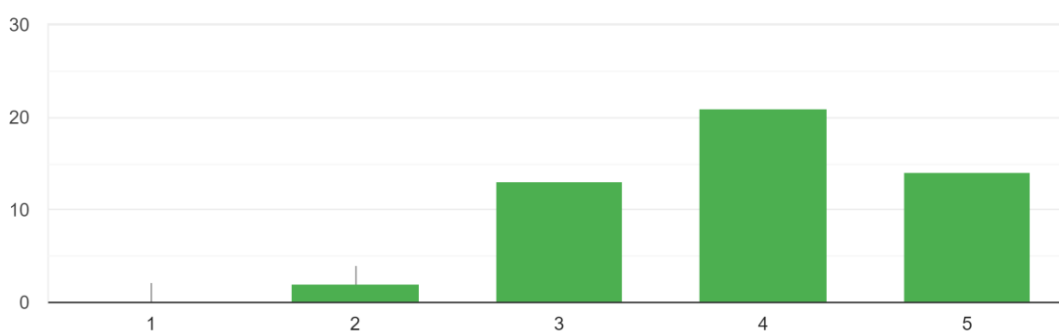


Figura 56. Respuestas a la cuarta cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

En cuanto a la cantidad y variedad del material deportivo, ¿Cuál es su grado de satisfacción?:
(siendo 1 'muy insatisfecho' y 5 'muy satisfecho').

50 respuestas

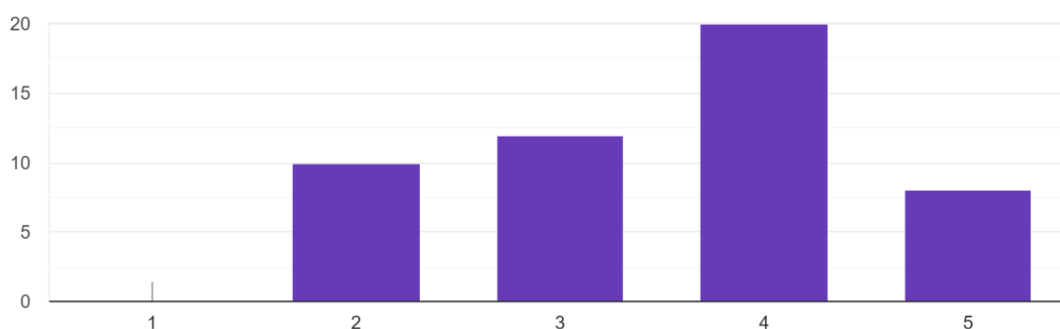


Figura 57. Respuestas a la cuarta cuestión del bloque de “Instalaciones y material deportivo”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

La estructura de respuesta respecto a estas cuestiones es similar entre ellas. En esta última pregunta podemos observar como la satisfacción es mayor entre los estudiantes de la Licenciatura, mientras que en los estudiantes grado, se observa un 20% el ítem “insatisfecho”, que reduce drásticamente la satisfacción, y un elevado 24% en “normal”.

En general, la satisfacción respecto a las instalaciones y material deportivo es similar para los estudiantes de ambos estudios universitarios, con varios repuntes en el ítem de “insatisfecho” y “normal” que hacen reducir la satisfacción de los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, aunque de manera controlada, respecto a los alumnos de la Licenciatura en Educación Física.

Como último bloque de esta encuesta de satisfacción se encuentra la referida a las salidas profesionales, en la que sólo se realiza una cuestión, no con el objetivo de conocer la satisfacción, si no con el objetivo de conocer cómo influyen todos los aspectos mencionados con anterioridad en la decisión de elegir una salida profesional, y cual es la salida profesional más elegida en ambos países dentro de estos estudios universitarios. Esta cuestión muestra lo siguiente:

Al finalizar la licenciatura, ¿ qué rama o salida profesional elegiría?:

50 respuestas

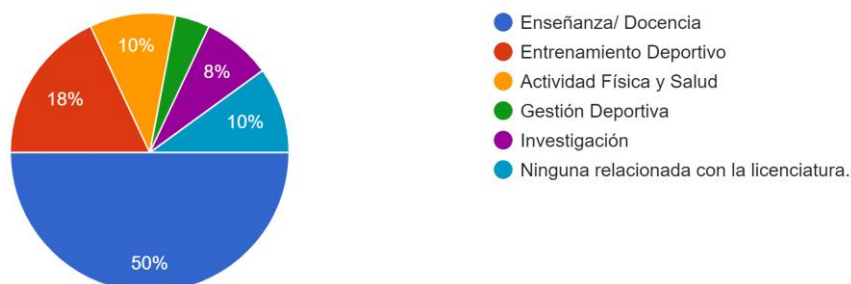


Figura 58. Respuestas a la cuestión del bloque de “Salida Profesional”, de los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física.

Al finalizar la licenciatura, ¿ qué rama o salida profesional elegiría?:

50 respuestas

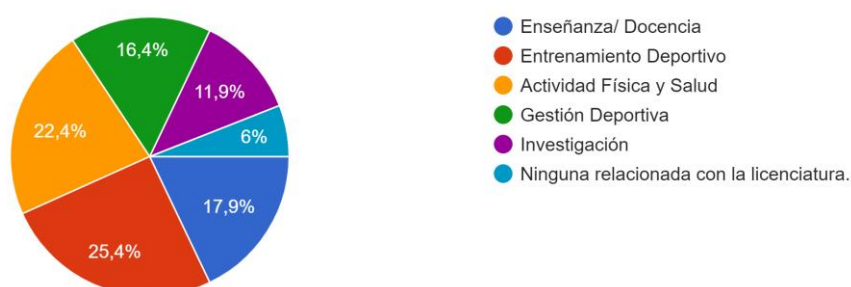


Figura 59. Respuestas a la cuestión del bloque de “Salida Profesional”, de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

En esta cuestión sí que se observan grandes diferencias entre las respuestas de los estudiantes de la Licenciatura de Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá y las respuestas de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Comenzando por la salida profesional de “Enseñanza/Docencia”, se puede observar una clara diferencia, encontrando un 50% de elección entre los alumnos de la Licenciatura, frente a un 17’9% de elección entre los alumnos del Grado. Los estudiantes de la Licenciatura se encuentran mayormente orientados hacia una salida profesional relacionada con la Educación, lo que puede deberse en parte al marcado carácter educativo de la misma Licenciatura frente al carácter del Grado, que no presenta un carácter tan definido. Se puede observar que las salidas profesionales se encuentran muy repartidas en el caso del Grado, y definidas por la Enseñanza/Docencia en el caso de la Licenciatura.

En cuanto a la salida profesional de “Entrenamiento Deportivo”, nos encontramos ante la mayor salida profesional para los alumnos del Grado en Ciencias de la Actividad

Física, con un 25'4%, siendo la segunda salida profesional más escogida por los alumnos de la Licenciatura en Educación Física, con un 18%. Después de esta salida, la de "Actividad Física y Salud" ocupa el segundo puesto entre los alumnos del Grado con un 22'4%, mientras que entre los estudiantes de la Licenciatura se encuentra en tercera posición, con un 10%. La "Gestión Deportiva", dentro de la elección de los estudiantes de la Licenciatura, es insignificante, alcanzando sólo un 4%, frente al 16'4% que alcanza como elección de los estudiantes del Grado. En cuanto a la última salida profesional relacionada tanto con la Licenciatura como con el Grado, encontramos la "Investigación", la cual es la última opción para los alumnos de ambas entidades, con un 8% para la Licenciatura y un 11'9% para el Grado. Anteriormente se mostraba una peor satisfacción de los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte en cuanto a la investigación frente a los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física, sin embargo, se observa un poco más elevado el porcentaje que elige la salida de investigación en el Grado frente a la Licenciatura. Por último, se encuentran aquellos alumnos que no encuentran o no buscan una salida profesional relacionada con lo que están estudiando, siendo el porcentaje superior en la Licenciatura, con un 10%, frente al Grado, con un 6%.

Como conclusión para esta encuesta de satisfacción, es de mencionar cada bloque parte por parte. En el bloque de Currículo y Plan de Estudios, los alumnos de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá han mostrado mayor satisfacción respecto a las cuestiones planteadas que los estudiantes del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada. Esto puede deberse a que el catálogo de asignaturas del Grado es mucho más abierto en contenidos que el de la Licenciatura, enfocándose el primero en más salidas profesionales, y el segundo enfocándose más en la educación. Esto hace que los alumnos tengan más preferencias por unas asignaturas que por otras, y que, por tanto, valoren con un aspecto más negativo al conjunto del Currículo y Plan de Estudios. En cuanto a la elección de asignaturas, los alumnos de ambos estudios universitarios han seleccionado asignaturas que no se encuentran dentro de su Plan de Estudios, o asignaturas que se asemejan un poco a las que puedan encontrarse en el mismo. Incluso, se seleccionan asignaturas que han sido seleccionadas como menos relevantes en las encuestas por los alumnos del otro país. Esto puede deberse a la necesidad de los alumnos de obtener nuevos conocimientos fuera de lo preestablecido por su Plan de Estudios. La satisfacción con el profesorado fue levemente más alta entre los estudiantes de la Licenciatura que entre los estudiantes del Grado, lo que muestra el pensamiento acerca de la calidad de la docencia en ambos países, y como los futuros profesores pueden actuar después de conocer los aciertos y los fallos de sus propios docentes. En cuanto a las instalaciones, material deportivo y variedad de oferta deportiva, los alumnos de la Licenciatura vuelven a mostrar una mayor satisfacción

respecto a los alumnos del Grado, sin ser un resultado abultado, pero siendo un resultado favorable para ambas instituciones, ya que se mantiene un elevado nivel de satisfacción para ambas, lo que hace que los estudiantes, al sentirse cómodos con estos elementos, puedan rendir mejor de cara a su formación dentro de la Licenciatura o del Grado. Por último, la selección de salidas profesionales muestra una gran diferencia entre ambos estudios universitarios, debido fundamentalmente al Plan de Estudios de cada uno, haciendo que los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física elijan en su gran mayoría la docencia como salida profesional, mientras que en el Grado en Ciencias de la Actividad Física no haya una salida estrella, sino que se divide en forma escalonada, siendo la salida más elegida la de “Entrenamiento Deportivo”.

4. Proyección didáctica

A través de la elaboración de esta Unidad Didáctica, llamada “GameStation Javeriana 2021”, se busca crear en los estudiantes de la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Javeriana de Bogotá una primera base en el mundo de la gamificación con el objetivo de desarrollar en ellos un carácter innovador que puedan trasladar a sus propios alumnos y a sus clases de Educación Física.

Esta Unidad Didáctica, que irá dirigida como se mencionó anteriormente a los alumnos de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, está diseñada para alumnos de Educación Secundaria Obligatoria, más concretamente para alumnos de segundo curso, con el objetivo de que los estudiantes de la Licenciatura puedan experimentar lo que los alumnos de secundaria sienten y obtienen de las sesiones que se plantean a continuación. La Unidad Didáctica queda regida bajo la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), y se enmarca dentro de la asignatura de Educación Física. En el caso de esta Unidad Didáctica, aún siendo enmarcada dentro de la asignatura de Educación Física, se realiza o se lleva a cabo en la asignatura de Innovación en Educación con Uso de Tecnologías Digitales, asignatura que pertenece al catálogo que conforma la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.

La ayuda a la movilidad para la realización del TFM en el marco del Programa de Formación y Prácticas Universitarias en Proyectos de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la que fui beneficiario gracias a la Universidad de Jaén es uno de los motivos por los cuales se lleva a cabo esta Unidad Didáctica, ya que se pretende establecer una ayuda e intercambio cultural y educativo, del cual, puedo ser participe a través de esta Unidad Didáctica, y gracias a la disposición de mi tutor en Colombia, Francisco Sandoval Escobar, por prestar su asignatura para esta intervención. Es de mencionar que se trata de una Unidad Didáctica que no ha podido llevarse a cabo debido a la situación producida por la pandemia del Covid-19, situación que ha provocado el cierre de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, alejando las clases de la presencialidad y llevándolas a la virtualidad.

En cuanto a la Pontificia Universidad Javeriana, se trata de una universidad privada, situada en Bogotá (Colombia), y que está regentada por la Compañía de Jesús. Se trata de una universidad de elevado prestigio, la cual ha formado a personajes de la élite colombiana. Dentro de esta universidad se encuentra actualmente la Licenciatura en Educación Física. Los alumnos de esta licenciatura son personas con un alto interés por la actividad docente en el campo de la actividad física y el deporte. En cuanto a la edad

de los mismos, no se puede establecer una edad exacta, aunque siempre es superior a los 18 años.

4.1. Título

El nombre que recibe esta Unidad Didáctica es “GameStation Javeriana 2021”. La elección de este nombre se debe la temática de la propia Unidad Didáctica. Está basada en videojuegos clásicos como son “Mario Bross”, “Angry Birds”, “Pokémon”, “Among Us” y “Fornite”. Al tratarse de varios videojuegos, la Unidad Didáctica recibe el nombre de la consola en la cual se podrán jugar a estos videos juegos, la cual es la Pontificia Universidad Javeriana en el año que acontece.

4.2. Temporalización

La asignatura de Innovación en Educación con Uso de Tecnologías Digitales se imparte en el primer semestre de los ocho semestres que conforman la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. En la educación universitaria en Colombia, como se mencionó con anterioridad, el año académico se divide en semestres. Depende de la universidad, pero generalmente, las clases comienzan en enero o febrero, terminado el semestre a finales del mes de mayo o en junio. La otra parte del año, el segundo período, comienza en julio y termina a finales del mes de noviembre o en diciembre.

Dentro del primer semestre de la asignatura de Innovación en Educación con Uso de Tecnologías Digitales, la Unidad Didáctica “GameStation Javeriana 2021” está planificada para su realización en el mes de abril de 2021. La Unidad Didáctica se divide en 5 sesiones que se llevarán a cabo en 3 semanas, realizando 2 sesiones en la tercera semana de abril, 2 sesiones en la cuarta semana de abril, y una sesión en la última semana del mes de abril.

La primera sesión de esta Unidad Didáctica, que se realizará el 13 de abril, esta basada en el videojuego “Mario Bross”. La segunda sesión basada en el videojuego “Angry Birds”, se llevará a cabo el día 15 de abril. La tercera sesión que recrea el videojuego “Pokémon” se realizará el día 20 de abril. El día 22 de abril se llevará a cabo la sesión basada en el videojuego “Among Us”. La quinta y última sesión se celebrará el día 27 de abril, donde se realizará un circuito basado en las sesiones anteriores y se propondrá una actividad final que busca recrear el videojuego “Fornite”. Además de las sesiones presenciales, se establecen durante estas tres semanas una serie de retos y actividades extraescolares sin fecha establecida, pero con fecha límite semanal, es decir, las tareas o actividades extraescolares se pueden realizar a lo largo de la semana

en la que se establece el reto, siendo el domingo el último día para realizar los retos de esa semana.

La temporalización de esta Unidad Didáctica se encuentra relacionada con la estancia realizada durante el mes de abril, desde el día 03 de abril hasta el 11 de mayo, en la ciudad de Bogotá, gracias a la ayuda a la movilidad para la realización del TFM en el marco del Programa de Formación y Prácticas Universitarias en Proyectos de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Universidad de Jaén.

A continuación, se muestra de manera más visual la temporalización de dicha Unidad Didáctica a través de un calendario:

Abril 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13 1ª Sesión "Mario Bross"	14	15 2ª Sesión "Angry Birds"	16	17	18
19	20 3ª Sesión "Pokemón"	21	22 4ª Sesión "Among Us"	23	24	25
26	27 5ª Sesión "Evento Final"	28	29	30	1	2

Figura 60. Temporalización del mes de abril de 2021 para la Unidad Didáctica “GameStation Javeriana 2021”.

4.3. Objetivos didácticos

A través de los objetivos didácticos se pretende marcar el camino para establecer los conocimientos que se pretende sean adquiridos por el alumnado. En este caso, no se trata de una Unidad Didáctica habitual para alumnos de Educación Secundaria o Bachillerato, sino que se trata de alumnos de Universidad a los que se les intenta dar a conocer el funcionamiento de la gamificación de manera práctica. Por tanto, los objetivos didácticos no van encaminados al currículo que se puede encontrar para los alumnos de Educación Secundaria o Bachillerato dentro de la asignatura de Educación Física, sino que los objetivos didácticos están planteados para los alumnos de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, y más concretamente, para la asignatura de Innovación en Educación con Uso de Tecnologías Digitales.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, los objetivos didácticos de la Unidad Didáctica “GameStation Javeriana 2021” son:

1. Conocer una nueva forma de aprendizaje que resulta motivadora y efectiva para el alumnado.
2. Crear un mayor compromiso con la innovación dentro de la asignatura de Educación Física.
3. Aprender a favorecer el aprendizaje de los alumnos llevando aquellos conceptos que puedan resultar abstractos a un carácter más práctico.
4. Conocer las posibilidades existentes y experimentar el uso de las nuevas tecnologías en las clases de Educación Física.
5. Experimentar los objetivos principales de la gamificación: fidelización, motivación y recompensa.
6. Participar de forma activa en el proceso de aprendizaje y competir en el proceso con un carácter social.
7. Conocer diferentes metodologías de aprendizaje.
8. Desarrollar habilidades colaborativas, la autoconfianza y la capacidad para la toma de decisiones.
9. Mejorar la capacidad de resolver problemas.

Estos son los objetivos didácticos de esta Unidad Didáctica orientada a los alumnos de la Licenciatura en Educación Física. Por otro lado, estamos ante una Unidad Didáctica que busca dar a conocer a los alumnos de esta Licenciatura lo que es la gamificación a través de la práctica, por lo que como se mencionó anteriormente, se trata de una

Unidad Didáctica en la que estos alumnos se pondrán en la piel de estudiantes de 2º de E.S.O. Así se consigue recibir toda la información y todas las sensaciones que recibe un alumno de 2º de E.S.O. a través de los ojos de un alumno de Licenciatura en Educación Física y futuro profesor de Educación Física.

Por ello, de esta Unidad Didáctica, se pueden obtener unos segundos objetivos didácticos teniendo en cuenta que se encuentra planificada en base al alumnado de 2º de E.S.O. y su correspondiente currículo. Los objetivos didácticos referentes al currículo de 2º de E.S.O. que comprende esta Unidad Didáctica para alumnos de la Licenciatura en Educación Física son los siguientes:

1. Mejorar la coordinación dinámica general, conociendo el propio cuerpo y sus posibilidades de acción.
2. Lanzar objetos con precisión a elementos cuya situación puede ser estática o dinámica.
3. Utilizar las nuevas tecnologías como recurso para aprender acerca de la unidad que se está trabajando.
4. Ser capaz de orientarse en diferentes entornos, con ayuda y sin ayuda de diferentes herramientas de orientación.
5. Desarrollar la velocidad de reacción y la visión espacial.
6. Mejorar las capacidades físicas básicas.
7. Adquirir conceptos de estilo de vida saludable y practicar ejercicio físico de forma autónoma.
8. Fomentar el trabajo en equipo y trabajar cooperación y coordinación en equipo.
9. Desarrollar el trabajo individual como medio de desarrollo personal.

4.4. Contenidos

Al igual que sucede con los objetivos, los contenidos también experimentan una división, pudiendo observarse los contenidos referentes a la Unidad Didáctica para los alumnos de la Licenciatura en Educación Física, a los cuales va orientada la Unidad Didáctica, y los contenidos referentes a los alumnos de 2º de E.S.O., en los que está inspirada la Unidad Didáctica para su realización.

Los contenidos hacen referencia al conjunto de conocimientos y saberes que deben resultar del aprendizaje, y según el Artículo 6 de la LOE en la Redacción dada por la LOMCE y el artículo 2 del Real Decreto 126/2014, los contenidos son “un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias”. Estos contenidos son divisibles en conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los contenidos conceptuales son aquellos en los cuales, según Díaz Barriga y Hernández Rojas (2002), “es el saber qué y está vinculado a la competencia referida al conocimiento de datos y conceptos”. Si hablamos de contenidos procedimentales, nos referimos a la serie de habilidades y destrezas que presenta un individuo las cuales se encaminan a la consecución de una meta (Coll y Valls, 1992). Por último, los contenidos actitudinales se refieren a “un conjunto de tendencias a comportarse y enfrentarse de una determinada manera ante las personas, las situaciones, los acontecimientos, los objetos y los fenómenos” (López, 2000)

1. Los contenidos en cuanto a la propuesta de gamificación para los alumnos de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá son los siguientes:
2. Motivación del alumnado de la asignatura de Educación Física a través de la gamificación.
3. Innovación docente y creatividad en la asignatura de Educación Física.
4. Utilización de las nuevas tecnologías para la creación de recursos en la asignatura de Educación Física.
5. Utilización de diferentes metodologías de enseñanza en las clases de Educación Física.
6. Resolución de problemas y toma de decisiones de manera individual y de manera colectiva.
7. Introducción hacia hábitos de vida saludables en la asignatura de Educación Física.

La Unidad Didáctica no se relacione específicamente con ningún bloque de contenidos de manera particular, ya que en ella se utilizan todos los bloques existentes con el

objetivo de aportar una mayor visión a los alumnos de la Licenciatura en Educación Física. Entre estos bloques de contenidos encontramos: 1. Salud y calidad de vida; 2. Condición física y motriz; 3. Expresión corporal; 4. Actividad Física en el Medio Natural.

Como se hizo anteriormente, también se muestran a continuación los contenidos orientados a los alumnos de 2º de E.S.O, aunque la Unidad Didáctica se encuentre planificada para impartirse en alumnos de la Licenciatura en Educación Física de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá:

1. Trabajo de las capacidades físicas relacionadas con la salud.
2. Valoración positiva acerca del hecho de tener una buena condición como medio para conseguir un nivel de calidad de vida y salud más alto.
3. El juego utilizado como marco para el aprendizaje y el desarrollo personal, con implicaciones en los ámbitos físicos, psíquicos y socio-afectivos.
4. Dominio del control corporal y la comunicación con los demás a través de gestos y posturas.
5. Uso de las nuevas tecnologías para obtener información acerca de hábitos de vida saludables y trabajar la condición física.
6. Utilización de habilidades básicas de lanzamientos y recepciones. Realización de actividades de precisión.
7. Trabajo de orientación en espacios cerrados y orientación en el medio urbano y natural.

4.5. Actividades a desarrollar

A continuación, se muestran las sesiones de la Unidad Didáctica “GameStation Javeriana 2021”, donde se puede observar el nombre de la sesión, su tiempo de duración, la fecha en la que se imparte y el grupo al que va dirigido. También se muestran aspectos como los objetivos de la sesión, la metodología empleada, la instalación o espacio en el que se realiza y los materiales a utilizar en la misma. Las sesiones se dividen en calentamiento, parte principal y vuelta a la calma. También se contemplan actividades de carácter extraescolar que no siguen este formato de guion.

SESIONES

Nombre de la sesión:	Número Sesión:	Tiempo:	Fecha:
“Mario Bross”	1º	1 hora	13 de abril
Objetivos de la sesión:	Metodología:	Instalación:	Material:
- Asimilar los primeros conceptos de gamificación. - Desarrollar la capacidad imaginativa. - Fomentar el trabajo en equipo. - Mejorar la precisión en el lanzamiento de forma estática y dinámica. - Mejorar la velocidad de reacción.	-Instrucción directa. -Indagación.	-Pista Polideportiva y Pista exterior.	- Conos. - Balones de goma espuma. - Aros. - Colchonetas. - Vallas. - Bancos.

INICIO	Tiempo
Introducción de la Unidad Didáctica “GameStation Javeriana 2021”. A través de un video realizado con el programa Adobe Premier para edición de video, se muestra a los alumnos de la asignatura unas imágenes apasionantes y emotivas en las que se explica que se encuentran dentro de una videoconsola en la cual vivirán una experiencia única en la que deberán pasar por distintos videojuegos y completar diferentes pantallas o fases con el objetivo de llegar a la pantalla final y poder salir de ese mundo. Se hace saber a los alumnos que el profesor a partir de ese momento es el “Game Master”, y será el encargado de guiarlos a lo largo de esta experiencia y les aconsejará y orientará para conseguir el máximo beneficio de la misma, además de explicar el trabajo en cada una de las “fases” o sesiones con el objetivo de llegar a la fase final. Para comenzar la primera sesión se explica a los alumnos que se encuentran dentro del videojuego “Mario Bross” y que deberán conseguir el mayor número de puntos posibles de manera individual y colectivo para poder salvar a la “Princesa Peach” del malvado monstruo	15 min

“Bowser”. Estos puntos conseguidos se guardan y se suman todos para el evento final.	
PARTE PRINCIPAL	
1. Búsqueda de estrellas y caparazones → Los alumnos, de manera individual, deben buscar y recolectar por toda la instalación deportiva el mayor número de estrellas y caparazones posibles. Las estrellas hacen referencia a conos de diferentes colores y los caparazones hacen referencia a pelotas de goma espuma. Cada objeto encontrado y recolectado suma un punto a nivel individual que se suma a través de un Formulario tematizado de Google Forms. 2. Batalla de estrellas y caparazones → Los alumnos se dividen en dos equipos y se sitúan en dos campos diferentes separados por una línea marcada en el suelo. El objetivo es lanzar el mayor número de estrellas y caparazones posibles al campo del equipo contrario durante un minuto. A la finalización de este tiempo, el equipo que más estrellas y caparazones tenga en su propio campo pierde. Este juego se realizará 4 veces y sólo será en la última cuando se sumará una nueva regla, y es que el equipo perdedor, deberá dar todas las estrellas y caparazones al equipo vencedor, y, al contrario, el equipo vencedor dará a los perdedores las pocas estrellas y caparazones que tengan, con el objetivo de usar esto en la siguiente actividad. El número de estrellas y caparazones se sumará de manera individual al cuestionario antes mencionado. 3. Creación de circuitos → Con la división de grupos anterior, cada grupo deberá crear a su libre elección un circuito de obstáculos con todo el material del que quieran disponer. Este circuito se realiza con el fin de que el equipo lo supere con dificultad. La única regla para la construcción del circuito es que al menos dos de los integrantes del propio grupo sean capaces de superarlo con éxito. 4. Circuitos de habilidad → Una vez contruidos los circuitos, los grupos se disponen a superarlos. Primero lo realiza un grupo, que hará una fila e irán saliendo de uno en uno a la orden del profesor. El otro equipo, mientras, utilizará las estrellas y los caparazones para tratar de golpear a los adversarios. Si un jugador completa el circuito sin ser golpeado, habrá conseguido rescatar a la “Princesa Peach” y sumará 10 puntos. En el caso de que fuese golpeado, deberá volver a la fila e intentar superar el circuito de nuevo.	40 min
VUELTA A LA CALMA	
En esta parte de la clase se explica a la clase qué aspectos de la gamificación se han trabajado y se les pregunta cómo han vivido la experiencia y si tienen algún tipo de duda por resolver. Además, se comprueba la puntuación de los alumnos a través de los cuestionarios de Google Forms y se da a conocer la primera clasificación.	5 min

Como actividad extraescolar opcional para sumar puntos, que los alumnos pueden realizar hasta el domingo 18 de abril, se propone al alumnado la creación de circuitos de habilidad urbanos. Para ello, los alumnos deben recorrer la ciudad en busca de un lugar donde a través del mobiliario urbano o cualquier elemento natural o artificial que se encuentren, con el objetivo de crear un circuito de habilidad urbano. Una vez creado este circuito deben grabarse haciéndolo y retar a sus compañeros a hacerlo. Cada circuito creado y grabado en su realización suma un total de 10 puntos. Si un alumno supera el circuito de otro alumno, suma 20 puntos. Estos vídeos deben mandarse al profesor, que sumará las puntuaciones, el cual los colgará en la cuenta de Instagram creada para la Unidad Didáctica y a lo que sólo el tiene acceso para publicar.

Nombre de la sesión:	Número Sesión:	Tiempo:	Fecha:
"Angry Birds"	2º	1 hora	15 de abril
Objetivos de la sesión:	Metodología:	Instalación:	Material:
- Asentar los primeros conceptos de gamificación. - Desarrollar la capacidad imaginativa. - Fomentar el trabajo en equipo. - Mejorar la precisión en el lanzamiento de forma estática y dinámica.	- Instrucción directa. - Indagación.	- Pista Polideportiva.	- Conos. - Balones de goma espuma. - Fitballs. - Bloques de plástico. - Gomas elásticas.

INICIO	Tiempo
Introducción a la sesión llamada "Angry Birds". Para comenzar la sesión y motivar al alumnado para la misma, se realiza un recuento de la puntuación obtenida en la sesión anterior y los puntos de aquellos alumnos que ya hayan realizado la actividad extraescolar voluntaria para sumar puntos. A continuación, se explica el funcionamiento de la sesión la cual está inspirada en el videojuego mencionado anteriormente, que básicamente consiste en la destrucción de castillos a través del lanzamiento de objetos con una catapulta. Siguiendo con la idea de que se encuentran dentro de la videoconsola "GameStation Javeriana 2021", los alumnos llegan a la pantalla o fase número 2, con el objetivo de derribar el gran castillo que les impide llegar a la tercera pantalla de este gran videojuego en el que se	10 min

encuentran inmersos. En esta sesión se trabajará en grupos de 4 personas. Cada uno de los grupos realizará un circuito de 4 pruebas en los cuales deberán conseguir el mayor número de puntos posibles, no sólo por el objetivo final, sino porque con cada punto que consigan, éste, se transformará en uno de los materiales que podrán colocar para la construcción de su castillo, que otro de los grupos se encargará de derribar.	
PARTE PRINCIPAL	
1. Quédate con la pelota → Se enfrentan dos equipos de cuatro alumnos que se encuentran situados cada uno en un campo, separados por una línea central. En esta línea central se coloca un fitball o un balón de dimensiones similares. El objetivo del juego es que al final del tiempo establecido por el profesor, que es de 1 minuto, el fitball quede en el campo del equipo contrario. Para conseguir esto, cada equipo cuenta con una serie de balones de goma espuma con los cuales deberán golpear únicamente el fitball para tratar de conducirlo al campo contrario. Cada equipo sólo puede utilizar las pelotas que se encuentran en su propio campo. Por cada victoria, el alumno y el equipo suman un punto, que se anotará como se hizo en la sesión anterior a través de un formulario de Google Forms. 2. Rueda rueda → En esta actividad se enfrentan de nuevo dos equipos de cuatro alumnos que se situarán ambos detrás de una línea marcada en el suelo. El juego consiste en intentar meter el fitball o dejarlo lo más cerca posible de un círculo marcado con conos. Para ello, un jugador de un equipo lanza su fitball intentando dejarlo cerca del círculo. Una vez el fitball ha parado, un jugador del otro equipo se dispone a lanzar el suyo, pudiendo intentar llegar al círculo o golpear el fitball del equipo contrario para alejarlo. Después de esto, el resto de jugadores lanza de uno en uno pelotas de goma espuma pequeñas para intentar guiar su pelota hacia el círculo y desviar la del equipo contrario. Cada vez que el fitball entra y permanece dentro del círculo, el equipo que lo ha conseguido suma un punto, a nivel colectivo y a nivel individual. 3. Diana de velcro → Se mantiene el enfrentamiento de dos equipos de cuatro alumnos, pero siempre cambiando de equipo rival de forma aleatoria. La actividad consiste en intentar pegar el mayor número de pelotas de velcro posibles en una diana de velcro. Cada acierto suma un punto para el equipo y para el alumno. 4. Construir y derribar → Cada grupo, una vez sumada las puntuaciones, deberá	40 min

construir un castillo con bloques de plástico y conos, utilizando una cantidad de material u otra en función de la puntuación, ya que por cada punto pueden usar un objeto. Después de construirlo, el profesor proyectará en la pantalla el sorteo de los castillos, que se realizará a través de una App de sorteos llamada “Ruleta de decisiones”. Una vez sorteado, cada grupo se coloca en frente del castillo que debe de derribar para poder pasar a la siguiente fase. El número de intentos que el equipo tarde en derribar el castillo, se restará a la puntuación obtenida ese día. Para destruir el castillo los equipos van a utilizar gomas elásticas y pelotas para utilizarlas a modo de catapulta, como se hace en el juego “Angry Birds”. Para ello, dos alumnos sujetan cada uno de un lado de la goma, mientras otro estira para atrás de ella junto con el balón, y el otro da indicaciones acerca de la tensión y posición de la goma.	
VUELTA A LA CALMA	
Como en los videojuegos, en esta clase también hay giros inesperados y es que, con cada fallo, también se suma una tarjeta de información. Estas tarjetas de información contienen datos relevantes acerca de la gamificación. Por lo tanto, los equipos con más fallos serán los recompensados en esta ocasión, ya que existe una última actividad final. Los alumnos deberán utilizar esas tarjetas para responder a una serie de preguntas que se realizarán a través de la plataforma de “Quizizz”, con el objetivo de conseguir la mayor puntuación posible. Al igual que en la otra clase, se pregunta a los alumnos acerca de la experiencia y de cualquier duda que puedan tener. También se vuelve a hacer un recuento de puntos y se da a conocer la clasificación actual.	10 min

Nombre de la sesión:	Número Sesión:	Tiempo:	Fecha:
"Pokémon"	3º	1 hora	20 de abril
Objetivos de la sesión:	Metodología:	Instalación:	Material:
- Introducir nuevos conceptos de gamificación. - Mejorar la orientación espacial con utilización de material. - Mejorar la condición física básica. - Trabajar en torno a la toma de decisiones.	- Instrucción directa. - Indagación.	- Pista Polideportiva y Pista exterior.	- Recortables de figuras "Pokémon".

INICIO	Tiempo
Antes de comenzar la sesión se pregunta acerca a los alumnos acerca de posibles dudas que han surgido y posteriormente se hace un recuento de la tabla de puntuaciones, que se muestra como la clasificación de un videojuego. En esta sesión llamada "Pokémon," los alumnos se van a adentrar en la tercera fase o tercera pantalla de esta videoconsola en la que se encuentran encerrados que recibía el nombre de "GameStation Javeriana 2021" de la cual tenían que escapar. En esta tercera fase el juego al que tiene que dar vida es el de "Pokémon". Se explica a los alumnos el funcionamiento de la clase, en la que trabajaran de forma individual la orientación dentro de las instalaciones de la Pontificia Universidad Javeriana a la vez que realizan retos que serán lanzados por sus compañeros. Como en las sesiones anteriores, la consecución de cada reto contará con el valor de un punto y la finalización de la tarea de orientación contará con una puntuación de 20 puntos.	10 min
PARTE PRINCIPAL	
1. Cazador de pokémons → Los alumnos deberán tener descargado en sus teléfonos móviles un mapa en el cual se observen los planos de los edificios y lugares que conforman las instalaciones de la Pontificia Universidad Javeriana. El objetivo de la sesión es la de "cazar" o encontrar los "pokémons" que se encuentran ocultos por todas las instalaciones. Existen 18 figuras de "pokémons" escondidas a lo largo del espacio, que hacen referencia a los 18	

tipo de “pokémons” existentes. Por cada figura encontrada, el alumno suma un punto. Para confirmar que ha capturado el “Pokémon”, deberá realizar una foto a la figura. Estas figuras se encuentran marcadas en rojo en el mapa a través de puntos. Para encontrarlas puedes usar el mapa, las indicaciones y pistas que se encuentran en él, y la función de brújula que se puede encontrar en los teléfonos móviles. En el transcurso de esta búsqueda existe una actividad complementaria, en la cual, si dos alumnos coinciden en un mismo punto a la vez, uno de ellos debe retar al otro a uno de los retos físicos que se encuentran en un listado debajo del mapa. El ganador de este reto físico ganará un punto extra. También existe una forma eludir este tipo de retos y que beneficia a los 5 primeros puestos de la clasificación general de la clase. Entonces, si un alumno reta otro alumno que se encuentra dentro del top5 de la clasificación general, este puede optar por continuar con el reto o dejarlo pasar para así no perder mucho tiempo con el fin de encontrar y cazar el mayor número de “pokémons”.	45 min
VUELTA A LA CALMA	
En esta vuelta a la calma se pregunta a los alumnos acerca de la experiencia y lo vivido durante la sesión. También acerca de aspectos a mejorar y especialmente, acerca del uso de las nuevas tecnologías en las clases de Educación Física. Los alumnos deberán mandar al profesor por correo electrónico las fotos realizadas de los “pokémons” cazados, además de los retos que ganaron y contra que rival sucedió. El profesor se encargará del recuento de la puntuación que se subirá a la cuenta de Instagram para el conocimiento de todos los alumnos. Además, se pide a los alumnos que, de forma voluntaria, busquen recursos tecnológicos novedosos para las clases de Educación Física, que serán expuestos y debatidos en la siguiente sesión.	5 min

Como actividad extraescolar opcional para sumar puntos, que los alumnos pueden realizar hasta el domingo 25 de abril, se les propone la utilización de una app que sirva para controlar la actividad física, concretamente una app que mida la distancia recorrida y que dibuje el recorrido en un mapa del lugar. El objetivo del uso de esta app es la de crear dibujos a través del movimiento, ya sea andando, corriendo, montando en bici o en patines por la ciudad. El movimiento quedará grabado en la app a través de unas líneas que quedarán pintadas sobre el mapa de la ciudad. Los dibujos a realizar son libres, pero siguiendo la temática de actividad física y estilos de vida

saludables. Por cada dibujo realizado, que será enviado al profesor por correo electrónico y subido a la cuenta de Instagram, se suman 20 puntos.

Nombre de la sesión:	Número Sesión:	Tiempo:	Fecha:
"Among Us"	4º	1 hora	22 de abril
Objetivos de la sesión:	Metodología:	Instalación:	Material:
- Asentar los conceptos de gamificación. - Mejorar la condición física básica. - Trabajar en torno a la toma de decisiones.	- Instrucción directa. - Indagación.	- Pista Polideportiva.	- Conos. - Aros. - Colchonetas. - Bancos. - Balones.

INICIO	Tiempo
En esta cuarta sesión se explica a los alumnos que nos encontramos en la penúltima fase y que es necesario darlo todo para poder llegar a la quinta y última fase y poder salir de la videoconsola. Antes de comenzar, se vuelve a ver la clasificación provisional del número de puntos de cada alumno de la asignatura. Además, se muestran las actividades extraescolares de los alumnos que ya las han hecho. En esta cuarta fase se introduce a los alumnos en el videojuego "Among Us", el cual se ambienta en una nave espacial en la que existen dos tipos de jugadores, los tripulantes y los impostores. Estos roles son secretos y nadie debe conocer el rol del otro jugador. Para llevar a cabo esta sesión cada alumno recibe un rol secreto, este rol es decidido por el profesor, el cual selecciona a los dos últimos alumnos del ranking de puntuación y les ofrece la posibilidad de conseguir 20 puntos si no son descubiertos por sus compañeros. Para hacer llegar el rol a cada alumno, el profesor envía correos a cada uno de los participantes con las características de su personaje.	10 min

PARTE PRINCIPAL	
1. Están entre nosotros → En esta actividad existen dos roles que deben asumir los alumnos. La mayoría de ellos tendrá el rol de tripulante, el cual se encarga de realizar misiones, con el objetivo de terminirlas todas en el menor tiempo posible. El otro rol es el de impostor, el cual se encarga de eliminar a los demás compañeros del juego, teniendo para ello que guiñarles un ojo sin que los demás se den cuenta. Para dificultarlo aún más, el impostor también puede hacer las misiones para así confundir al resto de jugadores. Las misiones a realizar son retos de carácter físico y también retos referidos a cuestiones acerca de lo aprendido hasta el momento de gamificación. La elección de la realización y el orden de los retos es libre. Los alumnos tendrán descargada en sus teléfonos móviles una app llamada “Walkie-talkie”. A través de esta app, podrán comunicarse de forma secreta con otros alumnos para comentar los posibles sospechosos, y también podrán interactuar con el profesor, al cual, si consideran que un alumno es posiblemente el impostor, deberán avisar a través de este medio. A partir de ahí, el profesor hará sonar una sirena por los altavoces para así reunir a todos los jugadores en un lugar en el que se debatirá de forma libre a lo largo de dos minutos quién es el impostor, pudiendo los jugadores acusarse y defenderse, siempre desde el respeto. Si los jugadores que tienen el rol de tripulantes terminan todas las misiones antes de que los impostores los eliminen, los tripulantes ganan el juego. Por otro lado, si los dos impostores o uno de los impostores llega hasta el final del juego sin ser cazado, serán los impostores los que ganen el juego.	40 min
VUELTA A LA CALMA	
Como vuelta a la calma, se pregunta a los alumnos acerca de la sesión y cuales son sus sensaciones. Además, se corregirán las preguntas de las misiones cuyas cuestiones eran acerca de la gamificación. También, y como se comentó en la clase anterior, los alumnos podrán presentar su búsqueda de recursos tecnológicos novedosos y explicar el uso que se le puede dar y el funcionamiento del mismo. Estos recursos tecnológicos novedosos serán debatidos en esta parte de la clase.	10 min

Como actividad extraescolar, con la que los alumnos pueden sumar puntos para su clasificación final, se les propone la búsqueda de impostores entre los alimentos que

puedan encontrar en su casa, en casa de familiares, o en tiendas de alimentación. Los alimentos calificados como impostores son aquellos considerados como no beneficiosos para la salud. Los alumnos deberán investigar que tipo de alimentos se engloban dentro de esta clasificación. Para cazar a los impostores, deberán fotografiar estos alimentos y mandar la foto al profesor a través de correo electrónico. Cada foto de un alimento impostor, que además este bien cazado, es decir, que realmente sea un alimento no saludable, sumará un punto para la clasificación general final.

Nombre de la sesión:	Número Sesión:	Tiempo:	Fecha:
"Evento Final"	5º	1 hora	27 de abril
Objetivos de la sesión:	Metodología:	Instalación:	Material:
- Asentar los conceptos de gamificación. - Mejorar la condición física básica. - Trabajar en torno a la toma de decisiones. - Mejorar la precisión en el lanzamiento de forma estática y dinámica. - Fomentar el trabajo en equipo	- Instrucción directa. - Indagación.	- Pista Polideportiva.	- Conos. - Aros. - Colchonetas. - Bancos. - Balones de goma espuma. - Gomas elásticas. - Jabalinas de goma. - Bloques de plástico. - Picas.

INICIO - CALENTAMIENTO	Tiempo
Introducción a la última sesión o la última pantalla, en el cual se hará una serie de minijuegos rápidos que conducirán a los alumnos hasta la batalla final, después de la cual podrán salir de la videoconsola "GameStation Javeriana 2021" siguiendo el orden de la clasificación general Se muestra a los alumnos como se encuentra la clasificación general por última vez, antes de empezar el último nivel. En este momento se suman los puntos obtenidos por los alumnos con la realización de las actividades extraescolares y se revisan algunas de ellas para que los compañeros puedan ver el trabajo de sus compañeros. Se muestran los dibujos realizados con las apps para medir la actividad física, que tenían que estar relacionados con la actividad física y estilos de vida saludables, y que se dibujan a través del movimiento con líneas sobre el mapa donde se realizó la	10 min

actividad. También se muestran las fotos de los alimentos impostores y se explica por qué si y por qué no esos alimentos son beneficiosos o perjudiciales para la salud.	
PARTE PRINCIPAL	
Se crea un circuito de minijuegos por el que los alumnos se pueden mover de forma libre para conseguir el mayor número de puntos posibles. 1. Minijuego “Mario Bross” → El profesor crea un circuito de habilidad que los alumnos deben pasar sin ser golpeados por pelotas de goma espuma que lanza el propio profesor. En este circuito se hace una fila y a la voz del profesor los alumnos deben pasar de uno en uno e intentar llegar al final. Cada vez que un alumno pasa el circuito de habilidad se suma un punto, que lo contará a través de un formulario de Google Forms. 2. Minijuego “Angry Birds” → Los alumnos formando grupos de 3 personas, deben derribar un castillo formado con conos y bloques de plástico. Para derribar el castillo deben utilizar una goma elástica y una pelota. Dos de los alumnos sujetan la goma a cada lado para generar tensión, mientras el otro coloca la pelota en la goma, estira la goma, apunta en la dirección que quiere disparar y dispara, tratando de derribarlo. Si se derriba se suma un punto y es obligatorio volver a construir el castillo, aunque deberá hacerse de forma diferente cada vez que se derribe. 3. Minijuego “Pokémon” → La actividad consiste en cazar el mayor número de “Pokemons” posible. Para ello, los alumnos deben lanzar aros y encestarlos dentro de unas picas sujetadas con conos, en cuyos pies a figuras de diferentes “Pokémons”, los cuales tienen diferentes valores en cuanto a puntos se refiere. Los lanzamientos se hacen de manera ordenada y desde detrás de una línea. Las figuras más cercanas valdrán un punto, las que se encuentran en la mitad 2 puntos, y las más alejadas 3 puntos. 4. Minijuego “Among Us” → En esta actividad es necesario formar grupos de 3 personas. Se forma un tablero de 3 en raya en el suelo y se colocan 6 conos, 3 de un color a un lado y 3 de un color a otro. El juego es igual que el 3 en raya tradicional pero esta vez se hace en modo relevo. Dos alumnos salen corriendo desde una línea, cogen uno de sus conos y lo colocan dentro de un aro. Así sucesivamente hasta que uno de ellos logre conseguir 3 en raya. La clave de este juego reside en el tercer jugador, que hará el papel de impostor. El impostor se situará cerca del tablero y tiene el poder de cambiar los conos de lugar hasta un máximo de 3 veces y siempre que no se lo haga siempre al mismo jugador. Cada partida ganada sumará un punto para la clasificación	40 min

final. 5. Batalla final “Fornite” → Los alumnos se dividen en dos equipos. Cada equipo cuenta con una casa o fortaleza en la cual se pueden refugiar. El objetivo del juego es eliminar a los rivales antes de que ellos terminen con tu equipo. Para eliminar a los rivales hay que golpearles con pelotas de goma espuma. Una vez golpeados, deberán quedar fuera del juego durante 30 segundos. Cuando vuelvan a entrar, sólo tienen una vida más antes de ser eliminados completamente. Dentro de las fortalezas los jugadores se pueden resguardar hasta un máximo de 60 segundos, después de los cuales deberán salir y no poder entrar de nuevo hasta pasados 30 segundos. Existe una armadura para cada equipo, que será un peto, el cual puede ser traspasado de un jugador a otro con el cual puedes permanecer vivo hasta un máximo de 3 golpes. También existe unos misiles, para los cuales se utilizan jabalinas de goma, los cuales sirven para colocar dentro de las fortalezas de los adversarios, obligándoles así a salir fuera de su escondite. Los jugadores del equipo ganador sumarán 10 puntos para el ránking final.	
VUELTA A LA CALMA	
Para finalizar la experiencia de gamificación, se hace el recuento final para la clasificación general de los alumnos de la asignatura. Se pone un vídeo emotivo de despedida con todos los momentos vividos y en el cual se muestra cómo termina esta simulación y los alumnos son libres para salir de la videoconsola “GameStation Javeriana 2021”. Por último, y una vez establecida la clasificación, los alumnos irán saliendo uno por uno de la clase, empezando por el primer clasificado, mientras suena una música de final de videojuego y los demás alumnos aplauden a sus compañeros.	10 min

4.6. Metodología

Los métodos o metodología de enseñanza son, como dice Delgado (1991), “camino que nos llevan a conseguir el aprendizaje en los alumnos, es decir, a alcanzar los objetivos de enseñanza. El método media entre el profesor, el alumno y lo que se quiere enseñar”.

Pueden abarcarse una gran cantidad de métodos o metodologías referentes a la enseñanza y concretamente a la enseñanza de la Educación Física. Estos métodos pueden dividirse en: Técnica de Enseñanza, Estilo de Enseñanza, Recursos de Enseñanza y Estrategia en la Práctica.

En el caso de esta Unidad Didáctica sobre la que se está trabajando se va a mostrar las Técnicas de Enseñanzas y los Estilos de Enseñanza utilizados para la realización de la misma.

La técnica de enseñanza hace referencia a la actuación del profesor al impartir la clase, teniendo en cuenta una serie de variables como los objetivos de la misma, las características del alumnado o el componente motriz de las tareas (Delgado, 1991). La implementación de esta técnica se basa en una estructura de ítems a seguir por el docente, los cuáles se van a seguir para la realización de esta Unidad Didáctica y se han seguido para su planteamiento. Estos ítems son:

- Aportación de información inicial.
- Dar a conocer los resultados (feedback).
- Organización de la clase.
- Interacción de carácter afectivo y social.

En esta Unidad Didáctica las dos técnicas de enseñanza que se practican son la Instrucción Directa y la Indagación. La Instrucción Directa consiste en la enseñanza de un modelo. Según Martín (2009), “se suele plantear en Educación Física cuando el objetivo es conseguir que el alumnado aprenda el modelo de ejecución determinado de antemano, habitualmente referido a una habilidad de carácter cerrado que se presenta mediante una tarea definida donde se explica el objetivo de la misma y como realizarla”. En cuanto a la técnica de Indagación, esta se fundamenta en la resolución de problemas o en la enseñanza mediante la búsqueda. Esta técnica se utiliza cuando se plantea a los alumnos un problema motriz que deben resolver y que normalmente no cuenta con un modelo pre establecido (Martín, 2009). En estos casos, el profesor presenta el problema a resolver y el alumno debe tratar de encontrar las posibles soluciones del problema.

En cuanto a los Estilos de Enseñanza, Mosston (1982) considera que “muestran como se desarrolla la interacción profesor - alumno en el proceso de toma de decisiones. Existe una clasificación realizada por Mosston y Ashworth (1993), en la cual encontramos los diferentes tipos de estilos de enseñanza. Dentro de esta clasificación, los estilos de enseñanza utilizadas en esta Unidad Didáctica son:

- Mando directo.
- Enseñanza basada en la tarea.
- Descubrimiento guiado.
- Resolución de problemas.

El mando directo está basado en el control del profesor frente a los alumnos. El profesor explica aquello que se va a aprender para luego pasar a una práctica organizada. Por otro lado, se encuentra la Enseñanza basada en tareas, en la cual se pasa de una enseñanza enfocada en el profesor, a una enseñanza basada en el alumno, en la cual se busca y se trata de potenciar el aprender haciendo y especialmente el “aprender a aprender”. En el descubrimiento guiado el profesor plantea una serie de problemas a base de tareas a los alumnos y los conduce o guía para que sean los propios alumnos quienes la resuelvan. La diferencia de esta con el estilo de enseñanza mediante resolución de problemas es que, en este último, el alumno debe de encontrar la solución al problema planteado totalmente sólo, sin ninguna intervención por parte del profesor y con total independencia respecto a este.

4.7. Evaluación

La evaluación en la gamificación depende de la dinámica empleada a lo largo de la Unidad Didáctica. La dinámica utilizada en la Unidad Didáctica “GameStation Javeriana 2021” se basa en varios ítems como son: las recompensas, el incentivo por las tareas, la competición dentro de una clasificación general, y el reconocimiento del aprendizaje.

Los sistemas para establecer las recompensas son los puntos, puntos extra, niveles, clasificaciones y desafíos.

Para la consecución de puntos, que se trata de una puntuación de carácter cuantitativo, se lanzan retos o se presentan actividades específicas con las cuales conseguir los mismos. Cada actividad o reto viene determinada por unos puntos que son notificados por el profesor antes de comenzar los mismos. Como se mencionaba en el desarrollo de las sesiones, existen una serie de actividad extraescolares con las cuales se pueden conseguir puntos extra. Estos puntos no estaban cerrados a la realización de la actividad, sino a más factores, como la cantidad o la calidad de los mismos. En el caso de los niveles, la Unidad Didáctica esta basada en sesiones que se basan en niveles de un videojuego, los cuales hay que superar sumando puntos, aunque en este caso, todos los alumnos pueden sumar puntos fácilmente, y si no consiguen sumar ninguno a lo largo de la sesión, se le propone un reto extra o los compañeros pueden donarle parte de sus puntos. En cuanto a las clasificaciones, en esta Unidad Didáctica se realiza una clasificación desde la primera hasta la última sesión, con el objetivo de conseguir el mayor número de puntos, entre los que se encuentran puntos de diferentes caracteres. Esta clasificación se presenta siempre de manera digital al alumnado a través de la cuenta de Instagram utilizada para esta Unidad Didáctica y en la que el profesor actualiza la clasificación de forma diaria,

además de compartir el contenido visto y trabajado en clase y en las actividades extraescolares.

En este caso, la nota final del alumnado en esta Unidad Didáctica no depende en su totalidad de los puntos y la clasificación obtenida, contando en un 50% lo mencionado anteriormente, mientras que el 50% restante depende de su evolución a lo largo de la Unidad Didáctica, aspecto que se extrae mediante la observación directa.

5. Bibliografía

5.1. Referencias bibliográficas

- Legalizalo (2019). *¿Qué es un grado universitario en España?* LegalizaloYa! <https://legalizaloya.com/que-es-grado-universitario-espana/>
- Haug, G. (2016). El grado universitario en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior. *Documentos de trabajo (Studia XXI)*, (7), 17-23.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 260, de 30 de octubre de 2007. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2007/10/29/1393/com>
- Real Decreto 96/2014, de 14 de febrero, por el que se modifican los Reales Decretos 1027/2011 y 1393/2007. *Boletín Oficial del Estado*, 55, de 05 de marzo de 2014, 20151-20154. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2014/02/14/96>
- Wikizero (2021). *Licenciatura*. Wikizero. <https://www.wikizero.com/es/Licenciatura>
- Decreto 2566/2003, de 10 de septiembre, por el cual se establecen las condiciones mínimas de calidad y demás requisitos para el ofrecimiento y desarrollo de programas académicos de educación superior y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial*, 45308, de 12 de septiembre de 2003. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-86425_Archivo_pdf.pdf
- Gallego-Durán, F. J., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje.
- González-Valeiro, M., Bustamante-Castaño, S. A., Chaverra-Fernández, B. E., Fonseca-Gomes, L. C., López-D'Amico, R., Figueira-Martins, J. F. da S., Reyno-Freundt, A. M., Toja-Reboredo, B., & Zamora-Mota, H. R. (2019). Estudio comparado: La educación física en Colombia, Chile, España, Portugal, República Dominicana y Venezuela. *Revista Caribeña de Investigación Educativa (RECIE)*, 3(2), 7-18.
- Ley 115/1994, de 08 de febrero, por la cual se expide la ley general de educación. *Diario Oficial*, 41214, de 8 de febrero de 1994. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Decreto 3306/2011, Resolución de 4 de febrero de 2011, de la Universidad de Granada, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. *Boletín Oficial del Estado*, 43, de 19 de febrero de 2011. <https://www.boe.es/boe/dias/2011/02/19/pdfs/BOE-A-2011-3306.pdf>
- Pontificia Universidad Javeriana. *Licenciatura en Educación Física*. <https://www.javeriana.edu.co/licenciatura-educacion-fisica>

- Empleo UGR. *Guía de salidas profesionales*. Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. <https://empleo.ugr.es/salidasprofesionales/grados/ciencias-del-deporte/>
- Luna, S. M. M. (2007). Manual práctico para el diseño de la Escala Likert. *Revista Xihmaj*, 2(4).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 01 de marzo de 2014. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (Vol. 2). México: McGraw-Hill.
- Coll, C., & Valls, E. (1992). El aprendizaje y la enseñanza de los procedimientos. C. Coll, JI Pozo, B. Sarabia y E. Valls., *Los contenidos en la reforma*, 81-132.
- López, B. G. (2000). *Procedimientos; Estrategias de aprendizaje: su naturaleza, enseñanza y evaluación*. Tirant lo Blanch.
- López, F. A., Vélez, D. C., León, M. T. M., Ortín, N. U., & López, M. I. P. (2010). La metodología de enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de investigación en educación*, 7, 91-103.
- Recio, F. J. M. (2007). ¿Instrucción directa o indagación en educación física? *Innovación y experiencias educativas*.
- Camacho, Á. S., & Noguera, M. Á. D. (2002). *Educación física y estilos de enseñanza: análisis de la participación del alumnado desde un modelo socio-cultural del conocimiento escolar* (Vol. 23). Inde.