

UFLO
UNIVERSIDAD

Facultad de Actividad Física y Deporte

**¿Y si los eSports
también educan?
Cuerpo, Tecnología y
Juego en la Formación
Docente del Siglo XXI**

Estudiante: Escobar Neira Ittag Kevin

Legajo: 30934

Director/es: Pablo Santiago Gattoni

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciatura en Actividad Física y Deporte.

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

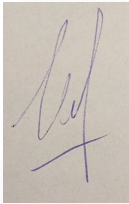
El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del **RIUFLO**. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial 4-0 internacional que siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

Autorizo la publicación de la obra en el RIUFLO): Sí

A partir del día de la fecha de aprobación del TFI []

A partir de otra fecha, especificar:

Lugar y fecha: 01 de febrero 2026

Firma y aclaración del autor:  Ittag Kevin Escobar Neira

Agradecimientos

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a todas las personas que formaron parte de este recorrido, que no solo fue académico sino también personal. Este trabajo es el resultado de un proceso lleno de decisiones, desafíos y aprendizajes, y cada una de estas páginas existe gracias al acompañamiento y la confianza de quienes estuvieron presentes en distintos momentos del camino.

En primer lugar, deseo agradecer especialmente a mi director de tesis, Santiago Gattoni, por su guía constante y su predisposición inagotable. Su claridad, su paciencia y su compromiso fueron fundamentales para que este proyecto pudiera tomar forma.

A mis compañeros de cursada, quienes fueron sostén, intercambio, discusión y aliento. Cada charla, cada trabajo compartido y cada duda resuelta juntos construyeron vínculos que enriquecieron profundamente mi paso por la carrera. Agradezco la camaradería, la buena predisposición y la sensación de pertenencia que hicieron este trayecto más ameno y significativo.

A mi familia, que ha sido un sostén firme incluso en los momentos de mayor incertidumbre. En especial, a mis padres Ariel Escobar y Yolanda Neira, cuyo apoyo incondicional me permitió transitar decisiones poco convencionales: desde dedicarme plenamente a los esports viajando para competir profesionalmente en Valorant hasta pausar mis estudios y luego reorientar mi camino académico hacia la Licenciatura en Actividad Física y Deporte en la Universidad de Flores. Su comprensión, confianza y acompañamiento constante hicieron posible este logro, que también les pertenece.

Asimismo, quiero agradecer a mi hermano Ivo Escobar, cuya inteligencia y manera de pensar fueron una guía valiosa en múltiples momentos. Sus ideas y perspectivas me ayudaron a ordenar pensamientos y a avanzar con mayor claridad.

A todos ustedes: gracias. Este trabajo es mío, pero también pertenece un poco a cada persona que acompañó, sostuvo y confió en que este proyecto podía llegar a buen puerto.

Resumen

El presente estudio analiza cómo vivencian los y las estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia, durante el año 2025, la incorporación de tecnologías digitales videojuegos, gamificación y eSports en su formación docente. El trabajo se orientó a describir las experiencias formativas vinculadas a la cultura digital y a interpretar las percepciones, creencias y significados que los estudiantes atribuyen a su uso pedagógico. La investigación se inscribe en una perspectiva descriptiva con enfoque interpretativo, atendiendo a la heterogeneidad de vivencias y a un escenario institucional en transición desde prácticas tradicionales hacia procesos de digitalización incipientes.

Metodológicamente, se utilizó un diseño descriptivo, mediante la aplicación de un cuestionario digital autoadministrado a treinta y nueve estudiantes de los cuatro años de la carrera. El instrumento permitió relevar experiencias concretas de uso tecnológico, niveles de alfabetización digital, actitudes hacia la gamificación y los videojuegos, y valoraciones sobre su potencial educativo. La construcción de categorías analíticas permitió identificar brechas institucionales, pedagógicas y personales relacionadas con la integración de tecnologías emergentes en la formación docente.

Los resultados muestran una presencia desigual y fragmentada de recursos digitales, un conocimiento limitado sobre gamificación y una valoración ampliamente positiva sobre el potencial pedagógico de los videojuegos y los eSports. Las conclusiones confirman la hipótesis inicial: la vivencia tecnológica es heterogénea, culturalmente significativa y deseada por los estudiantes, pero insuficientemente desarrollada dentro del plan de estudios. Se evidencian demandas claras de actualización curricular, fortalecimiento de las competencias tecnopedagógicas y ampliación de oportunidades formativas que articulen cuerpo, tecnología y cultura digital contemporánea.

Palabras clave : Educación Física - Cultura digital - Gamificación - eSports - videojuegos - Formación Docente

Índice

Agradecimientos.....	3
Resumen.....	4
Índice.....	5
Delimitación conceptual del objeto de estudio.....	6
Área temática, rama y especialidad.....	7
Área temática: Ciencias de la educación.....	7
Tema y Subtema.....	7
Introducción.....	7
Problema de Investigación.....	8
Relevancia Cognitiva.....	8
Marco teórico.....	14
Capítulo 1: Transformaciones de la Educación Física en la Cultura Digital.....	15
Capítulo 2: Gamificación y su Aplicación en la Educación Física.....	16
Capítulo 3: eSports, motricidad digital y educación.....	18
Capítulo 4: Videojuegos activos y nuevas formas de moverse.....	21
Capítulo 5: Intergeneracionalidad y la Educación Física como espacio de encuentro.....	22
Capítulo 6: Formación docente y desafíos para una Educación Física tecnopedagógica.....	24
Hipótesis.....	27
Objetivos.....	27
Objetivos Generales.....	27
Objetivos Específicos.....	28
Segunda Parte: Materiales y Método.....	29
Materiales y diseño metodológico.....	30
Tipo de diseño.....	30
Diseño del objeto: Matriz de datos.....	31
Instrumentos para la producción de datos.....	34
Fuentes de datos.....	36
Cronograma de actividades en contexto.....	38
Muestreo.....	39
Plan de tratamiento y análisis de los datos.....	40
Tercera Parte: Análisis y conclusiones.....	43
Exposición de los datos (o resultados).....	44
Exposición, análisis e interpretación de los datos.....	46
Análisis e interpretación de los datos (o resultados).....	47
Conclusiones y sugerencias.....	49
Reflexión crítica sobre el proceso de investigación realizado.....	53
BIBLIOGRAFÍA.....	54
Anexo.....	56

Primera Parte: Delimitación conceptual del objeto de estudio

Área temática, rama y especialidad

Área temática: Ciencias de la educación

Rama: Educación Física

Especialidad: Formación docente y cultura digital.

Tema y Subtema

Tema: Prácticas pedagógicas innovadoras en Educación Física

Subtema: La incorporación de videojuegos, tecnologías interactivas y gamificación como herramientas didácticas en la formación docente en Educación Física

Introducción

La presente investigación encuentra su punto de partida en una inquietud personal y profesional, producto del trayecto recorrido en la carrera de Educación Física y especialmente de los aportes teóricos recibidos en materias como Pedagogía, Didáctica y Nuevas Tecnologías. Dichas asignaturas promovieron una reflexión crítica acerca de los modos tradicionales de enseñanza, abriendo paso a nuevas miradas sobre el rol que las tecnologías digitales podrían ocupar en la transformación de las prácticas pedagógicas en el campo de la Educación Física.

Vivimos en una era atravesada por la cultura digital. La presencia cada vez más fuerte de los videojuegos, los eSports, la gamificación y las plataformas interactivas no sólo ha modificado las dinámicas sociales y culturales de niños, niñas, jóvenes y adultos, sino que ha generado nuevas formas de aprender, comunicarse, jugar y compartir saberes. Frente a este panorama, surge la necesidad de revisar críticamente las prácticas de enseñanza que predominan en la formación docente en Educación Física, preguntándonos: ¿estamos preparando a futuros educadores que comprendan e integren estas nuevas lógicas culturales y tecnológicas en sus clases?

Durante mi trayecto formativo, he podido observar que, si bien los recursos digitales se vislumbran con un fuerte potencial pedagógico por su capacidad de motivar, incluir y generar nuevos vínculos con el conocimiento, su incorporación en la formación del profesorado y en las prácticas concretas sigue siendo escasa,

dispersa y, en muchos casos, superficial. Esto configura lo que Samaja (1994) denomina un “problema real”: una situación que emerge de la praxis, de la experiencia directa en ámbitos de formación y desempeño profesional.

Mi interés en esta temática no es casual ni improvisado. Como estudiante avanzado de Educación Física, con experiencias de intervención educativa en distintas instituciones, he podido constatar que muchos futuros docentes desconocen o desestiman el valor pedagógico de los videojuegos, la gamificación y otras tecnologías emergentes, limitando así sus propuestas a formatos tradicionales que poco dialogan con las realidades culturales de sus estudiantes. De allí que este trabajo busque problematizar y enriquecer el abordaje de la cultura digital en la formación docente.

En este sentido, este trabajo busca promover una reflexión crítica entre formadores y futuros docentes de Educación Física sobre el uso pedagógico de tecnologías emergentes como los videojuegos, la gamificación y las plataformas digitales. También aspira a brindar aportes que puedan ser considerados por las instituciones formadoras al momento de revisar y actualizar sus planes de estudio, favoreciendo una integración más significativa de la cultura digital. Finalmente, se espera que el conocimiento producido contribuya a enriquecer los debates académicos sobre la formación docente en contextos atravesados por las nuevas tecnologías.

Problema de Investigación

¿Cómo vivencian los y las estudiantes de la carrera Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO), durante el año 2025, la utilización de tecnologías digitales, tales como videojuegos, la gamificación y los eSports, en su formación docente?

Relevancia Cognitiva

El presente estudio pretende realizar una contribución modesta pero significativa al conocimiento científico en torno a la integración de tecnologías digitales en la formación docente en Educación Física. Como plantea Samaja (1994), la producción científica se encuentra atravesada por la disponibilidad de fuentes primarias y secundarias: en este caso, si bien no existen antecedentes directos que aborden de manera específica la relación entre videojuegos, gamificación y eSports

en la formación de futuros profesores de Educación Física, sí se encuentran fuentes secundarias que ofrecen aproximaciones vinculadas a las prácticas pedagógicas innovadoras y a la cultura digital en el ámbito educativo.

En este sentido, investigaciones desarrolladas en la Universidad de Flores (Cucci, 2012; Moren, 2015; Dupuy, 2015; Ianonne, 2015; Gómez Smyth, 2017; Mansi, 2018), junto a estudios recientes sobre gamificación y eSports en el ámbito educativo (León-Díaz, Martínez-Muñoz y Santos-Pastor, 2019; Álvarez Flores, 2024; Barrera Gómez y Álvarez Restrepo, 2019), así como artículos de referencia internacional (Faría et al., 2010; Silva y Bracht, 2012; Marques Da Silva et al., 2014, entre otros), permiten reconocer un campo en construcción, donde la innovación pedagógica y las transformaciones culturales ligadas a la digitalidad comienzan a ser problematizadas. Sin embargo, estas producciones no han explorado de manera profunda la especificidad del uso pedagógico de videojuegos, plataformas interactivas y dinámicas de gamificación en la formación docente en Educación Física.

De este modo, el trabajo que aquí se presenta busca cubrir un área de vacancia de conocimiento, aportando una mirada situada y actualizada sobre un fenómeno cultural de creciente relevancia: la incorporación crítica y reflexiva de tecnologías digitales en la formación docente. Tal como sostiene Ynoub (2014), la investigación científica debe ser entendida como un proceso crítico que no sólo describe, sino que problematiza y reconstruye categorías, en diálogo con las tensiones sociales y educativas contemporáneas.

Las expectativas puestas en este estudio señalan que, al indagar de manera sistemática en las percepciones, experiencias y prácticas de los estudiantes de Educación Física frente a las tecnologías digitales, se podrá generar conocimiento aplicable tanto para la mejora curricular de la carrera como para el fortalecimiento de nuevas propuestas pedagógicas. Así, la relevancia de la investigación radica en su potencial para ampliar y consolidar la reflexión en torno a la formación docente en contextos atravesados por la cultura digital, colaborando en la construcción de nuevas pedagogías corporales y tecnológicas, más pertinentes a las demandas del siglo XXI.

Cuando hablamos del estado del arte hacemos referencia a las investigaciones y artículos científicos que obran como antecedentes sobre el tema a investigar, los cuales pueden estar vinculados directa o indirectamente con el trabajo de investigación en curso, marcando así lo que ya se sabe sobre el mismo. Vale decir que resulta ser una suerte de justificativo, con el que el investigador afirma que lo que se dispuso a investigar no ha sido abordado hasta el momento en su totalidad, afirmando además que dicho trabajo es autoría propia y no de otro.

Entre la búsqueda exhaustiva realizada, se consultaron repositorios virtuales de universidades nacionales e internacionales, revistas científicas especializadas en educación y tecnología, así como tesinas pertenecientes a la Universidad de Flores y otras instituciones de educación superior.

Las investigaciones que a continuación se detallan se vinculan de manera directa con las variables centrales de este estudio: esports, gamificación, videojuegos y formación docente, aportando diferentes perspectivas sobre la integración de la cultura digital en los procesos educativos.

En un estudio realizado por El-Tanahi et al. (2024), titulado “The Effectiveness of Gamification in Physical Education: A Systematic Review”, se analizaron veintisiete investigaciones publicadas entre 2015 y 2022, centradas en el uso de la gamificación en el ámbito de la Educación Física. Los autores concluyeron que la gamificación favorece la motivación, el compromiso y la participación del alumnado, aunque identificaron vacancias en la medición de los efectos a largo plazo y en su aplicación sistemática dentro de la formación docente. Dicha información resulta de valor para comprender el alcance y las limitaciones de la gamificación como estrategia educativa contemporánea, siendo un insumo relevante para la fundamentación teórica de esta investigación.

En la investigación llevada a cabo por Castañeda-Vázquez, Espejo-Garcés, Zurita-Ortega y Fernández-Revelles (2019), denominada “Physical Education’s teacher training program through gaming, ICT and continuous assessment”, se trabajó con futuros docentes de Educación Física implementando estrategias de gamificación combinadas con TIC y evaluación continua. Los resultados evidenciaron un aumento significativo en la implicación, la asistencia y la satisfacción de los estudiantes, confirmando el valor pedagógico de incorporar

recursos lúdico-digitales en la formación profesional. Esta investigación ha sido considerada como referente para comprender cómo las herramientas digitales pueden potenciar la motivación y la participación estudiantil en contextos formativos.

En el estudio “Gamification in Physical Education: Evaluation of Impact on Motivation and Academic Performance within Higher Education” (2020), se observó el impacto de la gamificación en estudiantes universitarios de carreras afines a la Educación Física. Los hallazgos indicaron mejoras notorias tanto en el rendimiento académico como en los niveles de motivación intrínseca, reforzando la idea de que las dinámicas de juego pueden potenciar el aprendizaje significativo en contextos formativos superiores. De este trabajo se han tomado los aportes que permiten relacionar la gamificación con el desarrollo de competencias motivacionales y cognitivas, sirviendo como base conceptual del presente estudio.

En la tesis doctoral de Merino Campos (2023), titulada “El videojuego como recurso educativo para el desarrollo de factores psicológicos y competencias digitales en el ámbito de la Educación Física”, se exploró cómo el uso de videojuegos educativos promueve la adquisición de competencias digitales, la creatividad y la motivación estudiantil. Este trabajo constituye un aporte sustancial para comprender el potencial del videojuego como herramienta didáctica dentro de la enseñanza del movimiento y el cuerpo. Respecto de esta tesis, ha sido utilizada como apoyatura teórica en la reflexión sobre la integración del videojuego en los entornos educativos y su impacto en la formación docente.

En la tesis desarrollada en la Universidad Nacional de La Plata (2023), “Desarrollo de una plataforma web para eSports orientada a la gestión de competencias y al entrenamiento competitivo”, se diseñó una plataforma digital destinada a la gestión y entrenamiento de equipos de eSports. Los autores sostienen que estas experiencias digitales poseen características formativas semejantes a las de los deportes tradicionales, permitiendo trabajar valores como la cooperación, la estrategia y la toma de decisiones. Dicha información es de gran relevancia para comprender los vínculos entre los eSports y los procesos educativos, aportando una visión contemporánea sobre la relación entre deporte, tecnología y aprendizaje.

En la investigación “Esports: otra manera de concebir el deporte” de Rosboch (2023), también de la Universidad Nacional de La Plata, se analizan los procesos de

legitimación y masificación de los eSports en el contexto argentino, evidenciando cómo estas prácticas se institucionalizan progresivamente dentro del campo deportivo. Este antecedente ha sido considerado como referencia contextual que permite situar el fenómeno de los eSports dentro de la realidad sociocultural argentina y su potencial inclusión en ámbitos educativos.

Por último, en la tesis de Nakayama (2018), “El juego como contenido de la Educación Física. Construcción y resignificación en la práctica docente”, se abordan las concepciones pedagógicas del juego en la enseñanza del cuerpo y el movimiento. Aunque no se centra específicamente en tecnologías digitales, este estudio ofrece una base conceptual para comprender la dimensión lúdica como núcleo estructurante de las propuestas gamificadas. De esta investigación se ha retomado su mirada teórica para fundamentar el rol del juego como mediador pedagógico, siendo un soporte significativo para la construcción del marco teórico.

El presente estudio busca realizar una contribución acotada pero significativa al campo de conocimiento vinculado a la integración de tecnologías digitales en la formación docente en Educación Física. Tal como sostiene Samaja (1994), la producción científica se construye a partir del diálogo crítico con antecedentes teóricos y empíricos, lo que permite reconocer tanto los saberes ya consolidados como las áreas de vacancia existentes.

En una primera aproximación al campo, se identifican producciones de carácter teórico y académico principalmente libros, tesis y trabajos institucionales que abordan la formación docente, la innovación pedagógica, el juego y la cultura digital en Educación Física. En este grupo se inscriben investigaciones desarrolladas en la Universidad de Flores (Cucci, 2012; Moren, 2015; Dupuy, 2015; Ianonne, 2015; Gómez Smyth, 2017; Mansi, 2018), las cuales aportan marcos conceptuales relevantes sobre prácticas pedagógicas, didáctica y formación profesional, aunque sin focalizar específicamente en el uso pedagógico de videojuegos, gamificación o eSports.

Asimismo, trabajos como la tesis de Nakayama (2018), centrada en el juego como contenido estructurante de la Educación Física, ofrecen una base teórica clave para comprender la dimensión lúdica como mediadora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Si bien esta producción no aborda tecnologías digitales de manera

directa, su aporte resulta fundamental para la comprensión pedagógica de las propuestas gamificadas que se analizan en el presente estudio.

En un segundo conjunto de antecedentes se ubican investigaciones empíricas y artículos científicos, tanto a nivel nacional como internacional, que analizan de manera más específica la incorporación de tecnologías digitales, la gamificación y los videojuegos en contextos educativos (León-Díaz, Martínez-Muñoz y Santos-Pastor, 2019; Barrera Gómez y Álvarez Restrepo, 2019; Faría et al., 2010; Silva y Bracht, 2012; Marques Da Silva et al., 2014; Álvarez Flores, 2024). Estos estudios coinciden en señalar que las dinámicas lúdico-digitales favorecen la motivación, la participación y el compromiso del estudiantado, aunque se concentran mayoritariamente en niveles educativos obligatorios o en experiencias puntuales, sin profundizar en la formación inicial docente universitaria.

Por su parte, investigaciones recientes desarrolladas en la Universidad Nacional de La Plata (2023), así como el trabajo de Rosboch (2023), aportan una mirada contemporánea sobre los eSports como fenómeno cultural y deportivo emergente, destacando procesos de institucionalización, legitimación y similitudes formativas con el deporte tradicional. Estos antecedentes resultan relevantes para contextualizar el fenómeno de los eSports en el ámbito argentino y comprender su potencial educativo, aunque no se centran específicamente en su integración pedagógica dentro de la formación docente en Educación Física.

En este sentido, si bien existe un corpus significativo de producciones que problematizan el juego, la cultura digital, la gamificación y los eSports desde distintas perspectivas, se observa una escasa sistematización de investigaciones que indaguen de manera directa en las experiencias, percepciones y usos pedagógicos de estas tecnologías en la formación inicial de profesores de Educación Física. Esta ausencia configura un área de vacancia que el presente trabajo busca abordar.

Desde esta perspectiva, la relevancia cognitiva de la investigación radica en la posibilidad de aportar conocimiento situado y actualizado sobre un fenómeno cultural y educativo en expansión, contribuyendo tanto al debate académico como a la revisión crítica de las prácticas formativas. Siguiendo a Ynoub (2014), se entiende la investigación científica como un proceso que no solo describe la realidad, sino

que la problematiza y reconstruye conceptualmente en diálogo con las tensiones sociales y educativas contemporáneas.

Marco teórico

Este escrito se propone reflexionar sobre cómo las tecnologías digitales, los videojuegos, la gamificación y los eSports pueden ser integrados de forma crítica, inclusiva y culturalmente situada en la formación docente y en la práctica de la Educación Física. Esta indagación se enmarca en una perspectiva sociocrítica que concibe a la educación como una práctica cultural transformadora, y al cuerpo como un territorio simbólico atravesado por múltiples lenguajes, entre ellos los digitales.

En este sentido, la Educación Física ya no puede entenderse únicamente como un espacio de desarrollo físico, sino como un campo pedagógico que debe actualizarse para responder a los desafíos del siglo XXI. Las transformaciones culturales, tecnológicas y comunicacionales exigen una resignificación del rol docente y una apertura hacia nuevas formas de corporeidad, interacción y aprendizaje.

Antes de adentrarnos en el desarrollo del marco teórico, considero fundamental aclarar una posible interpretación errónea: este trabajo no busca promover el sedentarismo ni fomentar una mayor dependencia de las pantallas. Por el contrario, mi propósito es abordar el fenómeno de las nuevas tecnologías, la gamificación y los eSports desde una perspectiva pedagógica crítica, donde el rol del profesor de Educación Física se resignifique como un mediador activo y actualizado, capaz de integrar estos recursos como herramientas para promover la actividad física y el desarrollo integral. En una sociedad cada vez más atravesada por lo digital, el desafío no es resistirse al cambio, sino comprenderlo, apropiárselo y transformarlo en oportunidad educativa.

Pensar que el vínculo entre pantallas y sedentarismo es ineludible es caer en una mirada reduccionista. Así como en otras épocas la incorporación del teléfono, internet o la mensajería instantánea generó temores y resistencias, hoy son parte de nuestra vida cotidiana. Del mismo modo, el docente que no se actualiza ni se forma en relación con las nuevas tecnologías corre el riesgo de volverse obsoleto en una realidad que avanza a un ritmo vertiginoso.

Por ello, sostengo que estos debates deben formar parte de la formación docente en Educación Física. La universidad tiene la responsabilidad de brindar herramientas que permitan a los futuros profesionales no solo adaptarse, sino también liderar procesos de cambio, generando puentes entre la cultura corporal tradicional y las nuevas expresiones motrices mediadas por lo digital. Ser parte del presente implica estar dispuesto a repensar nuestras prácticas, incorporar nuevos lenguajes y, sobre todo, no quedarnos anclados en una concepción del cuerpo y del movimiento que ya no dialoga con las necesidades y realidades del siglo XXI.

El marco teórico que sustenta este trabajo se organiza en torno a cinco capítulos que abordan las transformaciones de la Educación Física en la cultura digital; la gamificación como estrategia pedagógica; la emergencia de los eSports como práctica corporal contemporánea; el potencial de los videojuegos activos para enriquecer las propuestas didácticas; y el valor de la intergeneracionalidad como eje de inclusión y encuentro. Cada uno de estos ejes busca contribuir a una Educación Física comprometida con su tiempo, sin renunciar a su esencia pedagógica ni a su capacidad de transformación social.

Capítulo 1: Transformaciones de la Educación Física en la Cultura Digital

La Educación Física, históricamente marcada por concepciones biologicistas centradas en el rendimiento físico, ha evolucionado progresivamente hacia una comprensión más amplia y cultural de las prácticas corporales. Bracht (1996) identifica esta transición como una necesidad urgente de legitimación curricular, superando los límites impuestos por enfoques higienistas o deportivos tradicionales. En este marco, las prácticas corporales no pueden entenderse sólo como acciones fisiológicas, sino como prácticas sociales cargadas de sentido, situadas históricamente y, en la actualidad, profundamente atravesadas por la cultura digital. Esta transformación no ocurre en un vacío, sino en un contexto global marcado por lo que Area (2012) denomina la sociedad digital: una nueva configuración sociotécnica en la que las tecnologías digitales median no sólo el acceso a la información, sino también las formas de socialización, aprendizaje, ocio y trabajo. En este sentido, la Educación Física, como espacio pedagógico privilegiado del cuerpo, no puede quedar al margen de estas transformaciones.

La cultura digital ha introducido nuevos lenguajes y modos de relación con el cuerpo. Los movimientos ya no solo se dan en el plano físico sino también en espacios virtuales, híbridos, interactivos, que desafían las concepciones clásicas de motricidad. Las formas de jugar, comunicarse, aprender o incluso de competir se ven reconfiguradas por estas nuevas mediaciones tecnológicas. Esto demanda de los docentes una actualización epistemológica y didáctica para interpretar e integrar críticamente estos cambios.

Capítulo 2: Gamificación y su Aplicación en la Educación Física

Antes de analizar sus alcances pedagógicos, resulta necesario definir con precisión el concepto de gamificación. El término gamificación (del inglés gamification) refiere al uso de elementos, mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos que no son originalmente lúdicos, con el objetivo de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de las personas en determinadas actividades.

Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) definen la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, destacando que no se trata de convertir una actividad en un juego completo, sino de incorporar selectivamente componentes del diseño lúdico como reglas, desafíos, retroalimentación inmediata, recompensas o niveles para enriquecer la experiencia del usuario.

Por su parte, Kapp (2012) amplía esta concepción al señalar que la gamificación implica la utilización consciente de mecánicas, dinámicas y estéticas del juego para promover el aprendizaje, resolver problemas y modificar conductas, poniendo el foco no solo en la motivación extrínseca, sino también en el desarrollo de la motivación intrínseca y el compromiso significativo con las tareas propuestas. Desde esta perspectiva, la gamificación no se reduce a un sistema de puntos o recompensas, sino que requiere un diseño pedagógico intencional que articule objetivos educativos, narrativa, desafíos progresivos y retroalimentación constante.

En el ámbito educativo, autores como Werbach y Hunter (2012) sostienen que la gamificación constituye una estrategia que permite transformar experiencias de aprendizaje tradicionales en experiencias más participativas, favoreciendo la autonomía, la cooperación y el sentido de logro. Sin embargo, advierten que su implementación debe evitar enfoques superficiales o meramente instrumentales, ya

que el uso acrítico de mecánicas lúdicas puede vaciar de sentido pedagógico a las propuestas.

Desde una mirada crítica, es importante diferenciar la gamificación de otros conceptos afines, como el aprendizaje basado en juegos (game-based learning). Mientras este último implica el uso de juegos completos diseñados específicamente con fines educativos, la gamificación se centra en la incorporación parcial y contextualizada de elementos del juego dentro de prácticas educativas preexistentes. Esta distinción resulta fundamental para comprender su potencial pedagógico y evitar confusiones conceptuales.

En el campo de la Educación Física, la gamificación adquiere particular relevancia al permitir resignificar las prácticas corporales, incorporando dinámicas lúdicas que favorecen la participación activa, el compromiso emocional y la inclusión, sin perder de vista los objetivos motrices, sociales y educativos propios de la disciplina. No obstante, su valor pedagógico dependerá siempre de la mediación docente, del contexto institucional y de la intencionalidad con la que se diseñen las propuestas de enseñanza.

Dentro de estas nuevas formas de relación entre tecnología y educación, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que busca incorporar elementos del diseño de juegos en contextos educativos. Según Kapp (2012), la gamificación permite enriquecer la experiencia de aprendizaje mediante el uso de dinámicas como la superación de niveles, la acumulación de puntos, el logro de recompensas, la resolución de desafíos y la construcción de narrativas.

En el campo de la Educación Física, estas dinámicas pueden resignificar las propuestas tradicionales al promover la participación activa, el compromiso emocional y la cooperación, desplazando el eje competitivo propio del deporte reglado hacia una lógica más inclusiva y motivadora. Deterding et al. (2011) insisten en que el potencial pedagógico de la gamificación no reside únicamente en su carácter lúdico, sino en su capacidad para generar ambientes significativos de aprendizaje, donde se desarrollen no solo capacidades físicas, sino también cognitivas, sociales y afectivas.

Por ejemplo, incorporar mecánicas de juego como “misiones de equipo” o “desafíos cooperativos” en una clase de Educación Física puede fomentar la empatía, el trabajo en grupo y la resolución de problemas. Estas competencias son centrales en

el siglo XXI y deberían ser consideradas dentro del currículo de cualquier materia escolar, incluida la Educación Física.

Capítulo 3: eSports, motricidad digital y educación

Los eSports, también conocidos como deportes electrónicos, constituyen una manifestación paradigmática de las nuevas formas de motricidad digital. Aunque no implican movimiento físico tradicional como correr, saltar o lanzar, requieren de habilidades complejas y sofisticadas que involucran la coordinación viso-motriz, la atención dividida, la toma de decisiones en milisegundos, la gestión emocional bajo presión, la lectura estratégica del entorno virtual y una profunda capacidad de trabajo en equipo, especialmente en los niveles más altos de competencia.

Estos deportes digitales plantean un nuevo desafío dentro del campo de la Educación Física, especialmente cuando nos preguntamos cómo integrar prácticas que, a primera vista, parecerían ajenas al movimiento corporal tradicional. La clave, como proponen autores como Marques Da Silva y González (2020), no radica en reemplazar el movimiento físico, sino en reconocer la diversidad de prácticas corporales que hoy coexisten en la contemporaneidad. Este enfoque invita a ampliar el repertorio pedagógico y aceptar que la cultura digital también moldea nuevas corporalidades que deben ser tenidas en cuenta por las ciencias del movimiento.

Desde una mirada crítica, la incorporación de los eSports en propuestas educativas no significa glorificarlos ni aceptarlos acríticamente, sino analizarlos y problematizarlos como un fenómeno cultural, económico y social en plena expansión. ¿Qué valores promueven? ¿Qué desigualdades refuerzan o pueden cuestionar? ¿Qué tipo de cuerpo y subjetividad construyen estas prácticas? ¿Qué lugar ocupa la meritocracia, la competencia o la inclusión en estos entornos digitales? Estas preguntas abren la puerta a propuestas didácticas donde no solo se analice el fenómeno desde lo teórico, sino que también se reflexione sobre sus implicancias sociales, pedagógicas y motrices, e incluso se lo experimente de manera práctica, con una intención educativa concreta.

Desde mi experiencia personal, puedo aportar una mirada desde adentro de este universo. Cuento con aproximadamente diez años de trayectoria en el ámbito de los eSports, inicialmente como jugador y, en los últimos cinco años, formando parte del staff como Head Coach, Assistant Coach o Analista. Durante ese recorrido participé

en distintos juegos competitivos como Overwatch, Apex Legends y Valorant, videojuegos que me han permitido vivir experiencias sumamente enriquecedoras tanto en lo personal como en lo profesional. He tenido la posibilidad de compartir entrenamientos y competencias con jugadores del más alto nivel, viajar a distintas ciudades y países para competir de forma presencial, adaptarme a diferentes estilos de juego y convivir en entornos altamente exigentes, donde el rendimiento físico y mental deben estar en constante equilibrio.

Este recorrido me llevó a una reflexión crítica al comenzar la carrera de Educación Física. Desde el primer año de cursada en la Universidad de Flores, me llamó profundamente la atención que en ninguna cátedra se mencionara siquiera el término “eSports”, a pesar de que se insiste constantemente con la idea de “innovar” en nuestras prácticas docentes. Sin embargo, esa innovación termina muchas veces encerrada en una lógica repetitiva, donde lo novedoso se reduce a utilizar pelotas, conos, colchonetas u otros materiales tradicionales.

Frente a este panorama, sostengo que la Educación Física debería involucrarse de manera más directa con los eSports. No se trata solo de sumar contenidos “modernos” o “tecnológicos”, sino de entender que ya existen universidades que otorgan becas completas por competir en eSports. ¿Cómo no vamos a prepararnos para acompañar esos trayectos desde nuestra disciplina? Como futuros docentes, entrenadores, preparadores físicos o profesionales de la actividad física, deberíamos estar formados para intervenir de forma específica en este ámbito, que tiene sus propias demandas y características.

Pensemos, por ejemplo, en un escenario hipotético, pero cada vez más posible, donde los eSports tengan un impacto masivo en Argentina, con clubes, ligas escolares, estructuras federadas y torneos con apoyo privado o estatal. ¿Cómo debería posicionarse el docente de Educación Física frente a este fenómeno? ¿Qué rol podría asumir dentro de un equipo de eSports? ¿Cómo podría contribuir al desarrollo saludable, equilibrado y profesional de estos jugadores, que muchas veces sufren estrés, sedentarismo o problemas de postura por la falta de un acompañamiento integral? Estas son preguntas que, lamentablemente, no podemos responder con la formación actual que ofrece la Licenciatura en Actividad Física y Deporte. Simplemente porque no se nos brinda ninguna herramienta concreta para abordar esta realidad emergente.

Desde mi perspectiva, se debería incorporar esta temática como contenido específico dentro de la formación docente. No solo porque es actual y moderno, sino porque forma parte del mundo de nuestros futuros estudiantes. No se trata de reemplazar el fútbol, el básquet o el tenis de mesa, sino de ampliar el horizonte de la Educación Física para que responda verdaderamente a los desafíos del presente y del futuro. La actualización permanente ya no es una opción: es una necesidad.

Además, el contexto internacional nos muestra que el vínculo entre Educación, eSports y oportunidades académicas es una realidad tangible. En países como Estados Unidos, China, México, Suiza, España, Alemania, Turquía, Francia o Reino Unido, existen becas universitarias completas para estudiantes que se destacan en videojuegos competitivos como League of Legends, Valorant, Rocket League, Call of Duty o Counter-Strike. Universidades de renombre como University of California Irvine (UCI), Robert Morris University, University of Utah, Harrisburg University of Science and Technology, Ohio State University, entre muchas otras, ofrecen programas estructurados de eSports con becas deportivas completas o parciales. Esta situación contrasta fuertemente con lo que ocurre en América Latina, donde aún estamos considerablemente rezagados. En la mayoría de los países de la región, el porcentaje de jugadores que logra vivir profesionalmente de los eSports es extremadamente bajo, casi nulo en muchos casos. Esto se debe, en parte, a la falta de estructuras de apoyo, de políticas públicas y de profesionales formados para acompañar este desarrollo.

Brasil es una excepción dentro de Latinoamérica. Allí sí existe una infraestructura más sólida, con organizaciones, equipos y sponsors que invierten fuertemente en sus jugadores. Aunque todavía no se otorgan becas universitarias como en otras regiones, hay una comunidad profesional muy activa, con entrenadores, preparadores físicos, nutricionistas y psicólogos trabajando junto a los equipos. Este modelo podría servir de inspiración para otros países de la región que aún están dando sus primeros pasos.

Es así que los eSports no son una moda pasajera, sino una práctica cultural consolidada que demanda nuevas respuestas desde el campo de la Educación Física. Ignorarlos sería como haber ignorado, en su momento, la llegada del deporte moderno a las escuelas. La motricidad digital llegó para quedarse, y nosotros, como futuros profesionales de la actividad física, debemos estar preparados para

comprenderla, intervenir y enriquecerla desde una mirada pedagógica, crítica y actualizada.

Capítulo 4: Videojuegos activos y nuevas formas de moverse

Antes de profundizar, es fundamental clarificar qué se entiende por videojuego. Se entiende por videojuego como un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Esta definición abarca una amplia variedad de formatos, desde los clásicos juegos en 2D hasta experiencias más inmersivas como los juegos de realidad virtual, que combina elementos visuales, sonoros y motrices para generar entornos de interacción cada vez más sofisticados. Los videojuegos activos, tales como Just Dance, Pokémon GO, Wii Sports, Ring Fit Adventure, o incluso los juegos de realidad virtual, representan una convergencia innovadora entre tecnología, juego y movimiento físico. Estos dispositivos y programas invitan al usuario a movilizar su cuerpo, pero lo hacen desde una lógica lúdica, estética y muchas veces colaborativa, que rompe con los regímenes tradicionales y muchas veces rígidos del ejercicio físico. Así, se establece un puente entre el placer del juego y la actividad motriz, favoreciendo no solo la salud sino también la motivación y el disfrute.

La incorporación de estos videojuegos activos en la Educación Física tiene un gran potencial para interpelar los intereses y modos de expresión propios de las juventudes actuales, acercando la práctica corporal a lenguajes y formas culturales con las que los estudiantes se sienten identificados. Además, estos juegos pueden promover la participación de estudiantes que, por diversas razones, suelen sentirse excluidos o poco motivados en las actividades físicas tradicionales, ofreciendo modalidades de movimiento que resultan más accesibles, atractivas o desafiantes según cada caso. Sin embargo, es importante destacar que su valor pedagógico dependerá en gran medida de la mediación docente. Sin una planificación intencionada y contextualizada, estos videojuegos corren el riesgo de transformarse en actividades meramente recreativas o aisladas, carentes de un sentido formativo profundo y de un vínculo con los contenidos curriculares de Educación Física.

Por otro lado, no podemos restringir la utilización de estos dispositivos a un público exclusivamente joven. Cada vez más, se están reconociendo sus beneficios para personas de todas las edades, incluidas las personas mayores. De hecho, se han implementado en espacios como casas de retiro o geriátricos para promover la actividad física de bajo impacto, con objetivos tanto físicos como cognitivos y sociales. Por ejemplo, una noticia difundida por la “FSC - Fundación Salud y Comunidad” destaca la utilización de la consola NINTENDO WII en las residencias para la tercera edad gestionadas por esta fundación. El propósito central de esta iniciativa es mejorar las condiciones físicas y mentales de las personas mayores, favoreciendo la movilidad, el equilibrio y la estimulación cognitiva a través del juego. Este tipo de intervenciones representa una interesante modalidad de actividad física que conjuga tecnología, salud y bienestar, y que puede abrir nuevos horizontes para la Educación Física inclusiva y adaptada a diversas poblaciones.

Es así que los videojuegos activos no sólo redefinen las formas de moverse, sino que también amplían las posibilidades de la Educación Física, al integrar nuevas tecnologías que permiten experiencias corporales innovadoras, intergeneracionales y culturalmente significativas. Su incorporación responsable y reflexiva puede potenciar aprendizajes motrices, sociales y digitales, promoviendo una educación integral que responda a las demandas del siglo XXI.

Capítulo 5: Intergeneracionalidad y la Educación Física como espacio de encuentro

Uno de los aportes más potentes de la cultura digital es la posibilidad de tender puentes entre generaciones. Aguaded y Tirado-Morueta (2013) sostienen que el uso compartido de tecnologías puede ser una herramienta para el aprendizaje mutuo intergeneracional, fortaleciendo los vínculos familiares y comunitarios.

Esta afirmación resulta particularmente relevante en un contexto social donde las brechas generacionales suelen asociarse con la desconexión, el aislamiento o la incomprensión mutua. La velocidad con la que las tecnologías se actualizan muchas veces genera una distancia entre las personas mayores, que en algunos casos no accedieron al mundo digital en su juventud, y las nuevas generaciones, nativas digitales que habitan estos entornos con naturalidad. Frente a esta realidad, el uso compartido de tecnologías con sentido pedagógico y afectivo puede convertirse en

una estrategia poderosa para favorecer la inclusión, el diálogo y el respeto entre distintas edades. No se trata solo de enseñar a usar dispositivos, sino de crear espacios donde cada generación tenga algo valioso que aportar desde su experiencia, su memoria, su sensibilidad y su manera de estar en el mundo.

En este sentido, la Educación Física, como práctica social, puede ser un terreno fértil para proponer experiencias en las que adultos mayores, jóvenes y niños participen juntos en actividades corporales mediadas por tecnologías, como videojuegos activos, apps de movimiento o juegos de realidad aumentada.

Estas experiencias no solo abren nuevas posibilidades para la motricidad y el encuentro, sino que también permiten resignificar los espacios tradicionales de la Educación Física. Por ejemplo, la incorporación de consolas como la Wii o la Kinect en propuestas de actividad física intergeneracional permite que personas de distintas edades puedan moverse, competir, cooperar y disfrutar juntas, en un entorno lúdico que muchas veces reduce las barreras físicas, cognitivas o sociales que podrían presentarse en otras prácticas corporales más tradicionales. Asimismo, las aplicaciones móviles que promueven desafíos motrices, caminatas compartidas, seguimiento del progreso físico o exploraciones de espacios públicos mediante realidad aumentada (como Pokémon GO, por ejemplo) habilitan instancias de interacción significativas entre nietos y abuelos, madres e hijos, vecinos y vecinas de distintas generaciones, fortaleciendo así el sentido comunitario y afectivo del movimiento compartido.

Esta perspectiva permite no solo diversificar las propuestas pedagógicas, sino también resignificar el rol del cuerpo en las distintas etapas de la vida, celebrando la diversidad etaria y promoviendo una cultura de cuidado, respeto y aprendizaje compartido.

Comprender que el cuerpo no es el mismo a lo largo de la vida, pero que en todas las edades tiene potencial expresivo, afectivo y relacional, es clave para una Educación Física verdaderamente inclusiva. Las prácticas intergeneracionales permiten visibilizar esto: un niño pequeño puede enseñar a un adulto mayor cómo manejar una app, mientras que el adulto mayor puede transmitir historias sobre juegos tradicionales, ritmos de baile o formas de moverse que hoy ya no se practican. Esta reciprocidad resignifica los vínculos y enriquece la experiencia de aprendizaje. Además, se promueve una pedagogía del cuidado, en la cual el respeto

por el otro, el reconocimiento de las capacidades diversas, el tiempo compartido y la empatía corporal son tan importantes como el ejercicio físico en sí.

En este marco, la Educación Física deja de ser solo un espacio para el rendimiento o el entrenamiento del cuerpo joven, para convertirse en un escenario de encuentro, de vínculo, de diálogo corporal, y también de memoria. Incorporar la dimensión intergeneracional en las propuestas educativas implica un gesto ético y político: afirmar que todos los cuerpos, en todas las edades, tienen derecho a moverse, a expresarse, a jugar, a aprender y a ser parte de una comunidad activa y afectiva.

Por todo esto, la intergeneracionalidad no debe ser pensada como una propuesta ocasional o anecdótica, sino como un eje transversal que puede enriquecer profundamente los proyectos curriculares de la Educación Física. Diseñar actividades que integren generaciones, que incorporen tecnologías como medio de articulación y que valoren la diversidad etaria es una manera concreta de construir una escuela más inclusiva, una educación más humana, y una sociedad más solidaria.

Capítulo 6: Formación docente y desafíos para una Educación Física tecnopedagógica

Lo que se expone a continuación tiene por intención dar cuenta de las distintas barreras que dificultan la integración significativa de las tecnologías digitales en la Educación Física escolar: la escasa formación específica, la resistencia de ciertos sectores docentes, la falta de recursos y, sobre todo, marcos curriculares que aún priorizan modelos tradicionales de enseñanza.

A estas dificultades se suma un factor estructural que condiciona profundamente las posibilidades de innovación pedagógica: la brecha digital. Este concepto refiere a las desigualdades en el acceso, uso e impacto de las tecnologías digitales entre grupos sociales, diferenciados por criterios económicos, geográficos, etarios, culturales o de género. No se trata únicamente de disponer o no de un dispositivo lo que se conoce como brecha de acceso sino también de contar con las competencias necesarias para utilizarlo de manera significativa, es decir, la brecha de uso. Como advierte la Cruz Roja, la pandemia visibilizó crudamente esta desigualdad, mostrando que muchas familias carecían de equipos, conectividad o

habilidades básicas para operar plataformas digitales, lo que profundizó el aislamiento, dificultó el acceso a servicios esenciales y afectó la continuidad pedagógica de niños, niñas y adolescentes. Desde esta perspectiva, la brecha digital no es sólo un síntoma de desigualdad social, sino también una causa que limita el ejercicio pleno de derechos y reproduce exclusiones educativas. En el caso de la formación docente, estas desigualdades se traducen en enormes disparidades respecto a la apropiación tecnopedagógica: docentes que cuentan con recursos, conectividad y competencias digitales se encuentran en condiciones radicalmente distintas a quienes no acceden a estos bienes. Por lo tanto, cualquier propuesta de integración tecnológica en la Educación Física debe considerar que la brecha digital atraviesa tanto a los estudiantes como a los futuros docentes, y que sin políticas institucionales que garanticen acceso, alfabetización digital y acompañamiento sostenido, la incorporación de tecnologías corre el riesgo de profundizar desigualdades en lugar de reducirlas.

Como estudiante de la Universidad de Flores (UFLO), puedo dar cuenta de esta tensión desde mi experiencia en la cursada de la materia TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación). A pesar de su potencial, el abordaje de esta asignatura estuvo centrado principalmente en la realización de planillas y tareas administrativas, sin explorar las verdaderas posibilidades pedagógicas que ofrecen las tecnologías emergentes para la enseñanza, la construcción de vínculos o la innovación didáctica. Esta brecha entre teoría y práctica formativa debe ser urgentemente revisada si se quiere formar a docentes capaces de integrar críticamente las tecnologías.

Como plantea Meirieu (2007), el rol del docente es el de mediador cultural, alguien que construye puentes entre el conocimiento académico y las experiencias culturales de sus estudiantes. En este marco, urge una formación docente con enfoque interdisciplinario, tecnopedagógico y situado, que habilite a pensar una Educación Física crítica, inclusiva y en diálogo con los lenguajes de época.

Ahora bien, este desafío no se limita simplemente a sumar dispositivos tecnológicos a las prácticas ya existentes. Implica repensar profundamente los modos de enseñar, de evaluar, de planificar, y sobre todo de habitar el aula, el patio, el cuerpo y la relación pedagógica. La tecnología no es neutra: media, transforma, amplifica o restringe ciertas prácticas y discursos. Por eso, su incorporación debe ir

acompañada de reflexión crítica, formación docente continua y políticas educativas que la sostengan.

La Educación Física, históricamente ligada al cuerpo en movimiento y a la presencialidad, se ve interpelada por estas transformaciones. ¿Qué lugar tiene la corporalidad en entornos digitales? ¿Cómo se redefine el “hacer corporal” cuando lo físico y lo virtual se entrelazan? ¿Qué competencias necesita hoy un docente de Educación Física para intervenir pedagógicamente en un contexto atravesado por pantallas, redes sociales, videojuegos, plataformas de entrenamiento remoto o apps de seguimiento corporal?

La tecnopedagogía no significa reemplazar el cuerpo por la tecnología, sino enriquecer las experiencias corporales a través de nuevas mediaciones. Significa también incorporar al currículum otras expresiones motrices contemporáneas, como los eSports, las prácticas digitalizadas, el entrenamiento con sensores y métricas en tiempo real, o el uso de la realidad aumentada para enseñar anatomía.

Sin embargo, para que estas transformaciones sean posibles, es indispensable una revisión profunda de los programas de formación docente. Se requiere habilitar espacios reales para el análisis de casos, el diseño de propuestas innovadoras, la apropiación de herramientas digitales con sentido pedagógico y el diálogo con otras disciplinas, como la informática, la comunicación, la neurociencia, o incluso el arte y la cultura digital.

También es necesario repensar el sentido de la innovación educativa. Muchas veces, bajo el título de “innovación”, se esconden repeticiones de lógicas tradicionales con envoltorios digitales: planillas, presentaciones, plataformas cerradas, videos instructivos unidireccionales. La verdadera innovación no está en usar tecnología por usarla, sino en transformar las formas de enseñar y aprender, en construir vínculos más horizontales, en recuperar el protagonismo del estudiante, en habilitar otros modos de vivir la corporalidad, el conocimiento y la escuela.

En este sentido, el rol docente se complejiza. Ya no se trata solo de ser un transmisor de saberes físicos o técnicos, sino de convertirse en un diseñador de experiencias educativas, un facilitador de procesos, un acompañante reflexivo. El desafío no es menor, pero también abre una enorme oportunidad: construir una Educación Física del siglo XXI, conectada con la cultura digital, sensible a las transformaciones sociales, y capaz de imaginar futuros más justos, inclusivos y potentes.

Finalmente, es necesario que las instituciones formadoras como la universidad en Argentina asuman un compromiso real con estos procesos de transformación. No se trata solamente de incorporar un módulo sobre tecnología en una materia aislada, sino de repensar transversalmente los diseños curriculares, de generar espacios de práctica con tecnologías aplicadas a lo corporal, y de promover un perfil profesional que no sólo domine los contenidos clásicos de la Educación Física, sino que también pueda intervenir en los nuevos escenarios digitales, virtuales, híbridos y emergentes.

Hipótesis

La vivencia de la utilización de tecnologías digitales como los videojuegos, la gamificación y los eSports por parte de los y las estudiantes de la carrera de Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia, durante el año 2025 se manifiesta de manera heterogénea, y está atravesada por percepciones diversas que reflejan tanto interés por innovar en las prácticas pedagógicas, como también limitaciones en la formación para su aplicación crítica y significativa, en diálogo con los desafíos de la cultura digital contemporánea. Asimismo, la experiencia tecnológica en la universidad estaría marcada por un proceso de transición: desde un modelo anterior basado en recursos tradicionales (fotocopias, trámites presenciales, uso restringido de programas básicos como Word o PowerPoint), hacia un escenario actual con mayor digitalización institucional (plataforma virtual, bibliografía en línea, comunicación digital con docentes y trámites a distancia), aunque aún con escasa presencia de tecnologías emergentes aplicadas específicamente a la Educación Física.

Objetivos

Objetivos Generales

- Describir las formas en que los y las estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia vivencian la utilización de tecnologías digitales, tales como videojuegos, gamificación y eSports, durante su formación docente en el año 2025.

- Analizar las percepciones y significados que atribuyen los y las estudiantes de la carrera Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia, a la incorporación de videojuegos, gamificación y eSports en su formación docente durante el año 2025.

Objetivos Específicos

- Identificar en qué espacios curriculares y extracurriculares los estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte han utilizado herramientas digitales, recursos gamificados o entornos virtuales durante su formación.
- Analizar el nivel de alfabetización digital y las competencias tecnopedagógicas que los estudiantes consideran haber desarrollado a lo largo de la carrera.
- Describir las principales dificultades institucionales, pedagógicas y personales que los estudiantes reconocen al momento de incorporar tecnologías digitales, así como las brechas digitales para su integración.
- Examinar las creencias y actitudes de los estudiantes respecto del valor pedagógico de los videojuegos, la gamificación y los eSports en la enseñanza de la Educación Física.
- Analizar, a partir de las percepciones y experiencias de los estudiantes, los posibles desajustes o vacíos formativos en relación con el uso de tecnologías digitales en la Educación Física.
- Describir las percepciones y prácticas docentes vinculadas al uso crítico e innovador de tecnologías digitales.
- Analizar las demandas formativas del profesorado respecto al uso de tecnologías digitales en su práctica educativa.

Segunda Parte: Materiales y Método

Materiales y diseño metodológico

Este apartado presenta la estrategia metodológica para la producción del material empírico y el posterior análisis de datos.

Tipo de diseño

Este trabajo adopta un diseño de carácter descriptivo, en el sentido planteado por Samaja (1994), quien entiende que este tipo de estudios se orienta a caracterizar fenómenos, poblaciones o procesos, sin necesariamente establecer relaciones causales rígidas, sino dando cuenta de su configuración y particularidades en un tiempo y espacio determinados. Desde esta perspectiva, el propósito es describir cómo los estudiantes de Educación Física vivencian la utilización de la cultura digital y las tecnologías emergentes en su formación docente, atendiendo tanto a las prácticas concretas como a las percepciones y significados que emergen de dicho proceso.

Además, siguiendo la propuesta metodológica crítica de Ynoub (2014), el diseño descriptivo no se reduce a una simple enumeración de rasgos observables, sino que busca construir categorías de análisis que permitan visibilizar tensiones, obstáculos y potencialidades de la incorporación de la cultura digital en la formación docente. Se trata de un enfoque descriptivo con sensibilidad interpretativa, que reconoce la historicidad, la complejidad y la trama social en la que se inscriben las prácticas pedagógicas.

En cuanto a la temporalidad, el estudio adopta un diseño sincrónico o transeccional, ya que se centra en el análisis de la situación durante el año 2025, sin realizar un seguimiento longitudinal ni comparaciones diacrónicas. Este recorte posibilita una descripción detallada y situada, permitiendo dar cuenta del estado actual de la integración de la cultura digital en la formación docente en Educación Física.

Esta investigación se inscribe en la categoría de investigación aplicada, cuyos resultados buscan aportar insumos para la mejora de la formación docente, tanto en la revisión curricular como en el diseño de estrategias didácticas que favorezcan una incorporación crítica y reflexiva de las tecnologías en el ámbito de la Educación Física.

Diseño del objeto: Matriz de datos

U. A.: Estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte en formación, en la Universidad de Flores Comahue, durante 2025

Variable: Incorporación de tecnologías digitales

Diseño operacional de las variables para cada unidad de análisis:

Variable	Dimensiones	Indicadores	Valores
Incorporación de tecnologías digitales	Formación en tecnologías digitales en estudiantes del profesorado	<ul style="list-style-type: none"> • Materias cursadas donde se aplicaron herramientas digitales. • Experiencias previas con docentes que usaron propuestas gamificadas o recursos digitales. • Grado de formación recibida en el uso de TIC durante la carrera. 	<p>Alta formación digital (dominio sólido de herramientas, experiencias constantes con docentes que aplican TIC, y múltiples materias con integración tecnológica).</p> <p>Formación media (conocimientos básicos y experiencias ocasionales con propuestas digitales).</p> <p>Formación baja (escasa o nula capacitación en TIC y pocas</p>

			experiencias de uso en la carrera).
	Brecha digital	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultades que impiden usar tecnologías digitales (falta de formación docente, falta de recursos, resistencias). • Potencialidades identificadas (motivación, innovación, aprendizaje significativo). • Percepción de necesidad de actualizar el plan de estudios en cultura digital. 	<p>Brecha digital alta: se evidencia una marcada desigualdad en el acceso, uso y aprovechamiento de las tecnologías digitales. Los estudiantes refieren limitaciones estructurales (infraestructura, conectividad, recursos) y formativas (capacitación insuficiente, falta de acompañamiento institucional).</p> <p>Brecha digital moderada: existen condiciones de acceso y uso parcial de las tecnologías digitales; los estudiantes muestran competencias</p>

			<p>básicas, aunque reconocen obstáculos puntuales que restringen su integración plena en la formación docente.</p> <p>Brecha digital baja: los estudiantes cuentan con acceso estable, recursos adecuados y competencias digitales consolidadas, lo que posibilita una integración fluida y significativa de las tecnologías en su formación docente.</p>
	<p>Actitudes y creencias sobre la motricidad digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del concepto de gamificación. • Opiniones sobre valor pedagógico de videojuegos, 	<p>Actitud positiva y apertura hacia la motricidad digital (reconoce su valor educativo y su potencial para desarrollar habilidades).</p>

		<p>eSports y gamificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creencias sobre desarrollo de habilidades a través de videojuegos (coordinación, trabajo en equipo, toma de decisiones). • Actitud hacia la integración de lo digital en la Educación Física del futuro. 	<p>Actitud ambivalente (reconoce algunos beneficios, pero mantiene reservas frente a su aplicación práctica).</p> <p>Actitud negativa o rechazo hacia la integración digital (considera que no aporta significativamente a la formación docente).</p>
--	--	--	---

Instrumentos para la producción de datos

Para la recolección de datos en esta investigación se diseñó y aplicó un cuestionario estructurado en formato digital, destinado a estudiantes de la carrera Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia. Este instrumento, que puede consultarse en su totalidad en el Anexo 1 (ver modelo de cuestionario en Anexo 1), tuvo como principal objetivo explorar percepciones, experiencias y conocimientos vinculados a la integración de tecnologías digitales, videojuegos, gamificación y eSports en el ámbito de la formación docente en Educación Física.

La elección del cuestionario como instrumento principal se fundamenta en su capacidad para recoger información cuantitativa y cualitativa de manera ágil, económica y anónima, facilitando una alta tasa de respuesta y asegurando la comodidad del participante. Según Sampieri et al. (2014), los cuestionarios resultan particularmente eficaces en estudios descriptivos, orientados a relevar actitudes, opiniones o conocimientos de una población determinada, permitiendo sistematizar información empírica de forma clara y organizada. En este caso, se trató de un diseño transversal, con un enfoque mixto, que permitió recopilar datos tanto cerrados (de opción múltiple) como abiertos (campo final opcional).

El cuestionario fue autoadministrado a través de una plataforma online (Google Forms), lo que permitió su difusión remota y asincrónica, respetando la disponibilidad horaria de los encuestados y garantizando el principio de voluntariedad y anonimato. La duración estimada fue de 3 a 5 minutos, para evitar el abandono de la encuesta y promover una respuesta reflexiva pero concisa. Como destacan Hernández, Fernández y Baptista (2014), la administración digital de cuestionarios no solo optimiza tiempos y recursos, sino que también resulta más cercana a poblaciones familiarizadas con entornos digitales, como es el caso de los estudiantes universitarios.

La validez de contenido fue abordada a partir de una revisión bibliográfica que permitió definir categorías clave relacionadas con la cultura digital, la gamificación, el uso de tecnologías emergentes en contextos educativos y la formación docente contemporáneo (Area, 2012; Kapp, 2012; Bracht, 1996). Las preguntas fueron redactadas de manera clara y accesible, procurando no inducir respuestas y respetando la diversidad de trayectorias dentro del alumnado.

Para asegurar la validez del instrumento y su adecuada interpretación por parte de los encuestados, se realizó un pilotaje previo del cuestionario con un grupo reducido de 4 estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte que no formaban parte de la muestra final. Durante este proceso se detectaron algunos problemas de formulación, particularmente en la ambigüedad de ciertas opciones (por ejemplo, en la pregunta sobre el uso de videojuegos en la carrera). Como solución, se reordenaron las preguntas para distribuir de forma equilibrada las cognitivamente

más exigentes, se reformularon los ítems dudosos y se ajustó la escala de algunas respuestas para facilitar la comprensión.

En relación a la confiabilidad, si bien la naturaleza exploratoria y transversal del estudio no requería análisis psicométricos complejos, se procuró mantener la coherencia semántica y temática entre las preguntas, así como una estructura progresiva en la formulación del cuestionario, que fue evaluada positivamente en el pilotaje. La inclusión de una pregunta abierta final permitió enriquecer los datos con aportes más subjetivos y personales, brindando así una dimensión más cualitativa a los hallazgos.

El cuestionario utilizado en esta investigación constituyó una herramienta adecuada y pertinente para la producción de datos válidos y confiables, en línea con los objetivos del trabajo y con el marco teórico que lo sustenta. La implementación digital, la validación previa a través del pilotaje y las adecuaciones realizadas permitieron garantizar la calidad metodológica del instrumento y la pertinencia de los datos obtenidos.

Fuentes de datos

Se trabajó con fuentes de datos primarias, a través de la administración de cuestionarios anónimos dirigidos a estudiantes de la carrera de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO).

La elección de esta fuente se fundamenta en su viabilidad, accesibilidad y factibilidad, así como en los cinco criterios sugeridos: calidad, economía, riqueza, cantidad y oportunidad.

Viabilidad

La implementación de cuestionarios fue viable, ya que no requirió recursos económicos elevados ni condiciones especiales para su administración. Al ser distribuidos de forma digital, se simplificó el acceso y el procesamiento de la información.

Accesibilidad

La población objetivo (estudiantes) resultó accesible debido a que se encuentra dentro del ámbito institucional de la UFLO, lo que facilitó el contacto y la participación. Además, el anonimato contribuyó a que los sujetos se sintieran cómodos al responder.

Factibilidad

Fue factible llevar adelante esta estrategia dentro del tiempo disponible para la investigación. Los cuestionarios permitieron recolectar información de múltiples sujetos de forma simultánea, sin requerir una gran inversión de tiempo en entrevistas individuales o grupos focales.

Calidad

La calidad de la información se considera adecuada para los fines del trabajo, ya que las preguntas fueron formuladas con claridad y orientadas a los objetivos de la investigación. Sin embargo, se reconoce que, al no haber posibilidad de repreguntar o aclarar respuestas, podría limitarse la profundidad del análisis.

Economía

La elección del cuestionario fue altamente económica. No implicó costos materiales ni desplazamientos, y permitió obtener una gran cantidad de datos con un uso mínimo de recursos.

Riqueza

En términos de riqueza, los datos obtenidos ofrecen una mirada general sobre las percepciones y experiencias de los sujetos encuestados. No obstante, se acepta que otras técnicas, como entrevistas, podrían haber brindado mayor profundidad o matices en las respuestas.

Cantidad

La cantidad de datos obtenidos fue satisfactoria, permitiendo realizar inferencias y análisis comparativos entre los grupos (estudiantes). La escala de la muestra se ajustó a los objetivos del estudio.

Oportunidad

La técnica permitió recolectar información en un momento clave del proceso educativo, resultando oportuna para comprender fenómenos actuales dentro de la carrera. El carácter anónimo también favoreció respuestas más honestas, aunque podría haberse perdido información contextual.

Cuestionario:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSel_ilw3gDJI1HT0wBHVkzfWOpMyuieNullnS2LiJfRAd1dJQ/viewform?usp=sharing&ouid=10099899270261805278

Cronograma de actividades en contexto

A continuación se muestra el plan de actividades con el cual se fue elaborando el trabajo de investigación.

Actividad	Fecha
Antecedentes y relevancia cognitiva	22 de abril de 2025
Marco teórico	06 de mayo de 2025
Correcciones Marco Teórico	13 de mayo de 2025
Elaboración de hipótesis y problema	24 de agosto de 2025
Correcciones del diseño metodológico	16 de septiembre de 2025
Análisis y resultados	25 de noviembre de 2025
Análisis y resultados	03 de diciembre de 2025
Elaboración de agradecimientos	04 de diciembre de 2025
Índice y bibliografía	05 de diciembre de 2025

Muestreo

El universo de esta investigación está conformado por los estudiantes de la carrera Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia, que cursan entre primero y cuarto año durante el ciclo lectivo 2025. Se trata de sujetos en proceso de formación docente, cuya participación resulta fundamental para analizar las percepciones y experiencias vinculadas a la incorporación de tecnologías digitales, videojuegos, gamificación y eSports en el ámbito de la Educación Física contemporánea.

A efectos operativos, tras establecer comunicación formal con la Universidad de Flores, se obtuvo el listado institucional de correos electrónicos correspondiente al total de estudiantes activos y registrados en la carrera, conformado por 139 direcciones. No obstante, si bien se remitió la invitación a participar de la encuesta a la totalidad del listado, algunos correos electrónicos presentaron fallas en la entrega ya sea por direcciones desactualizadas o inactivas y, además, se constató que ciertos estudiantes consignados en el registro no se encontraban cursando de manera efectiva al momento de la recolección de datos. Estas condiciones constituyen limitaciones propias del acceso al universo real, aunque no alteraron los criterios probabilísticos establecidos para la selección de la muestra.

La muestra seleccionada fue de tipo probabilístico de azar simple, conformada por estudiantes elegidos aleatoriamente dentro del universo definido. Este tipo de muestreo permite que todos los integrantes de la población tengan la misma probabilidad de ser seleccionados, garantizando un criterio de objetividad y representatividad en los resultados obtenidos. Tal como señalan Ynoub (2014) y Samaja (1993), los procedimientos probabilísticos posibilitan inferir propiedades del conjunto total a partir de una parte, siempre que la selección de los casos se realice bajo condiciones de igualdad de oportunidades y ausencia de sesgo.

Según Samaja (1993), decir que una muestra es representativa es lo mismo que afirmar que su estructura reproduce, en proporción, la estructura del universo. En este sentido, la aplicación del muestreo probabilístico de azar simple otorga fundamento estadístico a la investigación, asegurando que las conclusiones puedan

proyectarse al universo total de estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte de la UFLO Patagonia.

La decisión de adoptar este tipo de muestreo responde a la intención de obtener una distribución equilibrada de casos según los distintos años de cursada y características de los participantes, evitando la intervención de criterios subjetivos en la selección. Como sostiene Ynoub (2014), el muestreo probabilístico constituye una estrategia rigurosa que busca la estimación empírica de parámetros poblacionales con base en la aleatorización y el control del error muestral.

La elección de una muestra probabilística de azar simple permitió garantizar validez, precisión y confiabilidad en los resultados, posibilitando el análisis comparativo entre diferentes trayectorias académicas y niveles de apropiación tecnológica dentro del marco institucional de la UFLO.

Plan de tratamiento y análisis de los datos

El tratamiento de los datos en esta investigación se desarrolló desde un enfoque descriptivo, integrando procedimientos cuantitativos y cualitativos interpretativos. Esta articulación permitió atender tanto a la sistematización de frecuencias y tendencias, como a la comprensión de los sentidos construidos por los sujetos, en coherencia con la perspectiva metodológica propuesta por Samaja (1993) y Ynoub (2014). Los datos fueron recolectados mediante una encuesta estructurada y autoadministrada, orientada a relevar percepciones, saberes y actitudes de los estudiantes de la carrera Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia, en relación con la incorporación de tecnologías digitales, videojuegos, gamificación y eSports en su formación docente.

Se abordaron los datos en el sentido de los valores, considerando las respuestas individuales de cada estudiante como unidades mínimas de información empírica. Las variables fueron operacionalizadas a través de preguntas cerradas y opciones múltiples, que permitieron sistematizar la información en categorías cuantificables (edad, año de cursada, uso previo de tecnologías, conocimiento de gamificación). También se incorporó una pregunta abierta final, que permitió captar valores

expresivos y opiniones más subjetivas, lo que enriqueció el corpus con datos de tipo cualitativo.

Las variables trabajadas se desprenden directamente de la matriz de datos y están vinculadas con las dimensiones clave de la investigación: visión y función social de la Educación Física, incorporación de tecnologías digitales, formación docente, desafíos y oportunidades percibidos y actitudes y creencias sobre la motricidad digital. Cada una fue codificada y clasificada de acuerdo con criterios temáticos, lo que permitió posteriormente su análisis cruzado para observar patrones, tendencias y correlaciones entre ellas.

La unidad de análisis fue definida como los estudiantes de Educación Física en formación, en el contexto institucional de la UFLO durante el año 2025. En este sentido, los datos fueron interpretados no sólo en términos de frecuencia o proporciones, sino también como manifestaciones de sentidos construidos por los sujetos en su experiencia formativa, tal como lo plantea Ynoub (2014), quien sostiene que en los diseños interpretativos “los datos empíricos se cargan de significación cuando se los articula con las categorías teóricas en juego” (p. 211).

El análisis de los datos consistió en una sistematización inicial de tipo descriptiva, organizada a través de tablas de frecuencia y gráficos que permiten visualizar la distribución de las respuestas en cada variable. Posteriormente, se realizó una interpretación temática de los resultados, en diálogo con el marco teórico, orientada a identificar regularidades, tensiones y contradicciones en torno a las prácticas y representaciones de los estudiantes sobre las tecnologías digitales en su formación docente.

Este enfoque mixto permitió mantener una coherencia metodológica entre la naturaleza de los datos recolectados y el objetivo interpretativo del estudio. Además, según Samaja (1993), “el análisis científico de los datos implica su transformación conceptual y su vinculación con teorías que permitan otorgarles sentido” (p. 295), lo que justifica la elección de una estrategia analítica que trascienda la mera descripción estadística.

Para finalizar, el análisis respetó principios éticos y de rigurosidad científica, garantizando la confidencialidad de las respuestas y el uso responsable de los datos

en función de los objetivos del estudio. La combinación de herramientas cuantitativas y cualitativas favoreció una comprensión integral del fenómeno, permitiendo extraer conclusiones relevantes y contextualizadas en torno a la cultura digital en la formación docente en Educación Física.

Tercera Parte: Análisis y conclusiones

Exposición de los datos (o resultados)

Los resultados obtenidos a partir de la encuesta aplicada a estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia, durante el ciclo lectivo 2025, permitieron relevar percepciones, experiencias y creencias vinculadas con la incorporación de tecnologías digitales, videojuegos, gamificación y eSports en la formación docente. La muestra estuvo compuesta por treinta y nueve estudiantes, pertenecientes a los cuatro años de la carrera, con edades comprendidas entre los 18 y más de 30 años, predominando los grupos etarios de 19, 21, 22 y 23 años.

En relación con la variable “Incorporación de tecnologías digitales”, se observó que 15 de los 39 participantes (38,46%) manifestaron haber utilizado videojuegos, aplicaciones o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera. Entre las herramientas mencionadas se incluyen Kahoot, Canva, Genially, ChatGPT, PowerPoint, Prezi, Google Docs, Quiz, Preguntados, entre otras. En contraste, 24 estudiantes (61,54%) expresaron no haber tenido experiencias de este tipo. Este dato muestra una presencia heterogénea e incipiente de herramientas digitales, lo que indica que su incorporación depende más de iniciativas individuales de algunos docentes que de una política curricular sistemática.

Respecto a la dimensión “Conocimiento del concepto de gamificación”, solo 2 estudiantes (5,13%) afirmaron comprender su significado; 15 (38,46%) manifestaron haber escuchado el término sin entenderlo claramente, mientras que 22 (56,41%) señalaron no haberlo escuchado nunca. Este resultado evidencia una limitada familiarización conceptual con la gamificación, acompañada por la ausencia de espacios curriculares donde se aborden tecnologías digitales de manera sistemática.

En cuanto a la dimensión “Valor pedagógico de las tecnologías digitales”, 17 estudiantes (43,59%) consideraron que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación tienen “mucho” valor educativo, mientras que 20 (51,28%) señalaron que su potencial depende del modo en que se utilicen. Solo 2 estudiantes (5,13%) indicaron no tener una opinión formada, y ninguno expresó una valoración negativa.

Las justificaciones enfatizan el carácter interactivo, entretenido y motivacional de los recursos digitales, señalando que permiten aprender “de una manera más divertida” y que pueden ser “una herramienta muy beneficiosa para la educación física”.

El interés por formarse en este campo también fue elevado: 31 estudiantes (79,49%) afirmaron que les gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales, mientras que 8 (20,51%) respondieron “tal vez”. Ningún estudiante manifestó desinterés, lo que indica una disposición ampliamente favorable hacia la actualización en cultura digital.

Al indagar si tuvieron docentes que trabajaran con propuestas gamificadas o herramientas digitales en Educación Física, sólo 7 estudiantes (17,95%) respondieron afirmativamente; 22 (56,41%) indicaron que no, y 10 (25,64%) no estuvieron seguros. Las justificaciones revelan percepciones comunes sobre la falta de actualización o formación docente, expresando que “no están capacitados”, que “tienen una pedagogía tradicional” o que “no se animan a introducir algo innovador”. También se mencionó que lo más cercano al uso de tecnologías fueron presentaciones con PowerPoint, lo que evidencia un bajo nivel de innovación metodológica.

En la dimensión “Brecha digital y actualización curricular”, 28 estudiantes (71,79%) coincidieron en que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital, 10 (25,64%) respondieron “tal vez”, y 1 (2,56%) no tuvo opinión definida. Esta tendencia señala una demanda estudiantil clara respecto de la actualización del plan de estudios.

Sobre la participación en eSports o videojuegos competitivos, solo 1 estudiante (2,56%) participa activamente, aunque 22 (56,41%) señalaron conocer personas cercanas que sí lo hacen. Los restantes 16 (41,03%) no participan ni tienen vínculos con ese ámbito. Este dato muestra una vinculación indirecta pero culturalmente significativa con el mundo digital.

En relación con la frase “Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones”, 18 estudiantes (46,15%)

se mostraron “muy de acuerdo”, 19 (48,72%) estuvieron “de acuerdo”, 2 (5,13%) en desacuerdo y 1 (2,56%) muy en desacuerdo. Entre los argumentos se mencionan mejoras en la comunicación, la organización, los reflejos, la toma de decisiones y el pensamiento estratégico.

Finalmente, frente a la pregunta sobre el futuro de la Educación Física, 30 estudiantes (76,92%) afirmaron que sería positivo integrar propuestas digitales sin dejar de lado lo corporal, 4 (10,26%) prefirieron mantenerla mayormente corporal y 5 (12,82%) no tuvieron una postura definida. Muchos destacaron la importancia de “no cerrarse a nuevas experiencias” y de reconocer que “la tecnología puede ayudar en áreas que todavía no se exploran”.

Exposición, análisis e interpretación de los datos

Los resultados descriptivos permiten observar que la vivencia de la utilización de tecnologías digitales en la formación docente de los estudiantes de UFLO Patagonia continúa siendo limitada, aunque acompañada por una actitud profundamente positiva hacia su incorporación. A pesar de la escasez de experiencias concretas durante la carrera —confirmada por el hecho de que solo un 38,46% ha utilizado herramientas digitales en alguna materia—, se evidencia una disposición clara a integrar lo digital en la enseñanza de la motricidad, lo cual se alinea directamente con la hipótesis planteada.

De acuerdo con Ynoub (2014), en los diseños descriptivo-interpretativos los datos adquieren sentido al ser articulados con los marcos teóricos que los orientan. En este caso, la lectura de los resultados muestra que, aun sin haber tenido una formación sistemática en tecnologías digitales, los estudiantes construyen una representación simbólica del valor educativo de estas herramientas, destacando su potencial para promover aprendizajes interactivos, motivadores y significativos.

Desde la perspectiva de Samaja (1993), los datos no se limitan a describir hechos aislados, sino que deben comprenderse como expresiones de procesos sociales y culturales más amplios. Así, el discurso de los estudiantes refleja una tensión entre una formación predominantemente tradicional y las demandas de la cultura digital

contemporánea. Esta tensión configura un espacio donde la tecnología se vivencia más como expectativa y deseo de cambio que como una práctica curricular consolidada.

La amplia mayoría de los participantes manifestó interés en aprender a diseñar propuestas que integren tecnologías (79,49%), lo que evidencia una conciencia reflexiva sobre la necesidad de actualización pedagógica. Del mismo modo, la creencia de que los videojuegos pueden desarrollar habilidades cognitivas, comunicacionales y motrices expresa una ampliación del concepto de motricidad hacia formas híbridas y mediadas digitalmente.

En conjunto, los resultados permiten identificar la existencia de una brecha digital institucional, dada la escasa presencia curricular de contenidos tecnológicos, pero también revelan una fuerza emergente desde las vivencias estudiantiles, que tiende a resignificar la enseñanza desde la innovación, la cultura lúdica y la interactividad digital. En palabras de Ynoub (2014), se trata de un proceso en el que la experiencia subjetiva de los estudiantes se convierte en el punto de partida para comprender transformaciones educativas más amplias.

Análisis e interpretación de los datos (o resultados)

El análisis interpretativo, en diálogo con la hipótesis de investigación, muestra que la vivencia de la utilización de tecnologías digitales por parte de los estudiantes del Profesorado de Actividad Física y Deporte se encuentra en un estado inicial, caracterizado por una apropiación simbólica más que práctica. Aunque la integración curricular es fragmentaria y dependiente de la iniciativa particular de algunos docentes, los estudiantes manifiestan representaciones altamente positivas sobre el potencial pedagógico de lo digital, lo que confirma parcialmente la hipótesis planteada.

Siguiendo a Ynoub (2014), interpretar los datos implica reconstruir los sentidos que los actores otorgan a sus prácticas. En este caso, las respuestas de los estudiantes evidencian una revalorización de la tecnología como recurso pedagógico, asociándola con interactividad, motivación y creatividad en los aprendizajes. Estas

valoraciones permiten vislumbrar un cambio en la manera en que conciben la enseñanza de la Educación Física, que deja de estar circunscripta exclusivamente a la corporeidad presencial para abrirse a experiencias híbridas que integran lo digital.

Por su parte, Samaja (1993) sostiene que el conocimiento científico se construye analizando las regularidades discursivas que expresan estructuras sociales. Aplicando esta perspectiva, puede afirmarse que entre los estudiantes aparece un patrón de sentido compartido: la necesidad urgente de actualización tecnológica en la formación docente. Esta demanda señala una transformación generacional en la concepción del rol del futuro profesor de Educación Física, que ya no solo se piensa como transmisor de prácticas motrices, sino también como mediador entre corporeidad y cultura digital.

Asimismo, las percepciones sobre la falta de capacitación, resistencia o escasa innovación del cuerpo docente revelan un desajuste institucional entre las demandas estudiantiles y las formas tradicionales de enseñanza. Este desfase puede interpretarse como un punto crítico, pero también como una oportunidad para fortalecer la formación docente en TIC, promover experiencias de gamificación y actualizar la didáctica de la Educación Física.

En síntesis, los resultados permiten afirmar que la hipótesis se ve corroborada en su dimensión actitudinal: los estudiantes vivencian la utilización de tecnologías digitales como un horizonte de cambio educativo y manifiestan un deseo claro de incorporarlas en su futura práctica docente. Aún resta avanzar en la dimensión institucional y práctica, donde la carrera debe asumir el desafío de integrar tecnopedagogías de manera sistemática.

La Educación Física del futuro, tal como la imaginan los participantes, se configura como una pedagogía híbrida, inclusiva y culturalmente situada, en la que la corporeidad y lo digital no se oponen, sino que se complementan. Esta proyección confirma que la vivencia estudiantil de las tecnologías digitales no solo constituye un interés formativo, sino también un vector emergente de transformación educativa acorde con los desafíos del siglo XXI.

Conclusiones y sugerencias

Los resultados obtenidos permiten dar cumplimiento a los objetivos planteados y, al mismo tiempo, ofrecer una comprensión profunda sobre la vivencia de las tecnologías digitales videojuegos, gamificación y eSports en la formación docente del Profesorado de Actividad Física y Deporte de la Universidad de Flores (UFLO) Patagonia durante el año 2025. La articulación sistemática entre los datos empíricos y los marcos conceptuales de referencia permitió avanzar en una interpretación integral del fenómeno estudiado, recuperando las voces de los y las estudiantes y situándolas en el horizonte más amplio de la cultura digital contemporánea.

En relación con el primer objetivo específico, los resultados evidenciaron que la presencia de tecnologías digitales en la formación ha sido limitada y circunscripta casi exclusivamente a materias de cuarto año, con usos centrados mayormente en herramientas básicas como presentaciones digitales, Canva o Quizizz. No se registró la implementación curricular sostenida de videojuegos, dinámicas gamificadas o experiencias vinculadas a eSports. Este hallazgo demuestra un escenario formativo donde la experimentación tecnológica existe, pero permanece fragmentada y dependiente de iniciativas individuales más que de decisiones institucionales.

Respecto del análisis de las competencias tecnopedagógicas (segundo objetivo específico), las respuestas muestran que los estudiantes reconocen un nivel de alfabetización digital intermedio, compuesto fundamentalmente por habilidades instrumentales y no por competencias pedagógicas digitales críticas. De acuerdo con la estructura conceptual de Samaja (1994), estas representaciones dan cuenta de un "nivel de preteorización": existe una valoración positiva de la tecnología, pero no una formación sistemática que permita su apropiación reflexiva en términos didácticos.

En vínculo con el tercer objetivo, las dificultades identificadas por los estudiantes revelan tres dimensiones centrales:

a) Institucionales, relacionadas con la falta de incorporación explícita de contenidos digitales en el plan de estudios.

b) Pedagógicas, vinculadas a la resistencia docente, la falta de actualización y un estilo de enseñanza tradicional.

c) Personales, ligadas a la percepción de desconocimiento, inseguridad o escasa formación para integrar tecnologías emergentes.

Estas brechas coinciden con lo que Ynoub (2014) entiende como "discontinuidades epistemológicas" entre los discursos formativos y las prácticas docentes reales.

En relación con las creencias respecto al valor pedagógico de la tecnología (objetivo cuatro), las percepciones fueron ampliamente favorables: los estudiantes consideran que videojuegos, gamificación y eSports pueden potenciar el aprendizaje, la motivación, el trabajo en equipo y el pensamiento estratégico. Sin embargo, aclaran que su efectividad depende del propósito y del uso pedagógico, lo que reafirma la necesidad de formación docente específica.

El análisis del quinto y sexto objetivo permitió identificar que los estudiantes consideran imprescindible la actualización del plan de estudios para incorporar tecnología y cultura digital. Asimismo, reconocen que los docentes de la carrera no han aplicado propuestas gamificadas ni recursos tecnopedagógicos avanzados, evidenciando una brecha intergeneracional y profesional que limita la innovación educativa.

En cuanto al séptimo objetivo, las demandas formativas expresadas con claridad apuntan a la necesidad de recibir capacitación práctica en: diseño de secuencias gamificadas, selección crítica de videojuegos educativos, construcción de propuestas híbridas y comprensión de los eSports como fenómenos socioculturales relevantes para la Educación Física contemporánea.

Discusión de la hipótesis y respuesta al problema

Los resultados ofrecen un sólido apoyo empírico a la hipótesis formulada. Tal como se planteaba inicialmente, las vivencias tecnológicas de los y las estudiantes se revelan heterogéneas y fuertemente atravesadas por la coexistencia entre interés por innovar y limitaciones formativas reales. La evidencia obtenida confirma que la presencia de tecnologías emergentes es incipiente y no constituye aún un eje

articulador de la formación docente, lo cual coincide con la descripción de un escenario de transición institucional: desde prácticas tradicionales hacia un avance digital desigual.

Así, la respuesta al problema planteado es clara: Los y las estudiantes vivencian la utilización de tecnologías digitales como un campo emergente, valorado, deseado y culturalmente significativo, pero insuficientemente desarrollado dentro de su formación docente, generando tensiones entre las expectativas estudiantiles y las prácticas formativas actuales.

Aportes conceptuales y proyección teórica

El análisis realizado permite enriquecer la discusión teórica en torno a la Educación Física en la era digital. Se identifica que la integración de tecnologías como videojuegos y eSports no debe concebirse como una simple incorporación de dispositivos, sino como un cambio paradigmático que desafía la concepción tradicional del cuerpo, el juego y el aprendizaje. Este aporte se inscribe en continuidad con las perspectivas de Samaja sobre la complejidad de los procesos socioeducativos, y con Ynoub respecto de la articulación entre prácticas, discursos y sistemas culturales contemporáneos.

Sugerencias para futuras investigaciones

A partir de los hallazgos, se abren nuevas líneas de investigación:

- Estudiar comparativamente experiencias de integración tecnológica en profesorado de otras regiones.
- Analizar las prácticas docentes concretas en clases de Educación Física escolar donde se utilicen tecnologías emergentes.
- Profundizar en el diseño de propuestas gamificadas específicas para contenidos motrices y deportivos.
- Indagar el impacto de los eSports en la formación de identidades juveniles en carreras de Educación Física.
- Explorar la relación entre cultura gamer, motivación estudiantil y rendimiento académico.

- Investigar específicamente la postura del cuerpo docente frente al uso de tecnologías digitales en la Educación Física, dado que en la presente investigación las explicaciones sobre su escasa utilización emergen exclusivamente desde las percepciones estudiantiles. En este sentido, resulta pertinente indagar si dicha ausencia responde a procesos de resistencia pedagógica, a limitaciones institucionales, a una falta de formación y capacitación tecnopedagógica, o a una combinación de estos factores. Abordar directamente la voz y las trayectorias formativas de los docentes permitiría superar el carácter hipotético de estas interpretaciones y enriquecer la comprensión integral del fenómeno.

Sugerencias de intervención profesional

Los resultados evidencian la necesidad urgente de:

- Incorporar módulos de alfabetización digital y diseño tecnopedagógico en el plan de estudios.
- Capacitar al cuerpo docente en propuestas gamificadas, selección de videojuegos y estrategias híbridas de enseñanza.
- Promover proyectos institucionales que integren tecnología, cuerpo y cultura digital en clave crítica y reflexiva.
- Generar espacios de experimentación pedagógica con videojuegos, simuladores motrices, aplicaciones interactivas y eSports educativos.

Valoración final

Este proceso de investigación permitió comprender, con profundidad y rigurosidad, el campo emergente de la digitalidad en la formación del profesorado en Educación Física. Se trata de un fenómeno dinámico, culturalmente significativo y pedagógicamente desafiante, cuya comprensión resulta indispensable para pensar la Educación Física del siglo XXI. Los resultados obtenidos constituyen un aporte relevante tanto para la discusión teórica como para la mejora de las prácticas institucionales, reafirmando la necesidad de formar docentes capaces de dialogar críticamente con la cultura digital contemporánea.

Reflexión crítica sobre el proceso de investigación realizado

El proceso de investigación desarrollado permite reconocer múltiples dimensiones metodológicas susceptibles de mejora, que deben ser consideradas para futuras indagaciones sobre este campo emergente.

En primer lugar, el diseño de la matriz de datos, aunque adecuado para una descripción inicial del fenómeno, podría ampliarse incorporando indicadores más específicos sobre competencias tecnopedagógicas, frecuencia de uso de tecnologías emergentes y niveles de apropiación crítica. Asimismo, la inclusión de nuevas unidades de análisis como experiencias extracurriculares, prácticas preprofesionales o trayectorias digitales previas permitiría robustecer la interpretación.

En términos de fuentes de datos, esta investigación se apoyó en un instrumento autoadministrado, lo cual resulta pertinente para captar percepciones, pero limita la posibilidad de acceder a prácticas reales. Futuras investigaciones podrían integrar observación participante, análisis documental del plan de estudios e incluso entrevistas en profundidad para captar matices discursivos más complejos.

Respecto del instrumento de recolección, el cuestionario funcionó adecuadamente, aunque podría beneficiarse de mayor diversificación en los tipos de preguntas: escalas Likert más amplias, preguntas situacionales, análisis de casos o actividades de priorización conceptual.

En cuanto al diseño de la muestra, esta investigación trabajó con un grupo reducido, lo cual responde al objetivo exploratorio del estudio, pero limita la generalización. Para investigaciones posteriores se sugiere un muestreo más amplio y estratificado que permita identificar diferencias entre cohortes, años de cursada o trayectorias formativas específicas.

El plan de análisis de datos mostró coherencia, aunque podría enriquecerse con análisis categoriales más sistemáticos (según Samaja y su enfoque de redes semánticas) para identificar núcleos de sentido emergentes en las respuestas

abiertas. También podría integrarse análisis estadístico descriptivo más robusto para mejorar la lectura cuantitativa del fenómeno.

Finalmente, el proceso investigativo permitió reconocer que la temática estudiada por su dinamismo y su inserción en la cultura digital contemporánea exige marcos analíticos flexibles y una constante revisión epistemológica. Este reconocimiento constituye un aprendizaje metodológico fundamental: investigar la tecnología implica aceptar el movimiento, la actualización y las transformaciones permanentes del objeto.

BIBLIOGRAFÍA

Area, M. (2012). *Sociedad digital y educación: la transformación del modelo de enseñanza-aprendizaje*. *Revista de Educación a Distancia*.

Bracht, V. (1996). *Educación Física y Aprendizaje Social*. Paidós.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.

Gomez Smyth, F. et al. (2017). *Prácticas innovadoras en la enseñanza de la Educación Física*. *Revista Educación Física y Ciencia*.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer

Marques Da Silva, S., & Gonzalez, W. (2020). *Educación física y digitalización: una oportunidad para innovar*. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*.

Samaja, J. (1993). *Epistemología y metodología. Elementos para una teoría de la investigación científica*. Buenos Aires: Eudeba.

Ynoub, R. (2011). *El proyecto y la metodología de la investigación*. Buenos Aires: Cengage Learning.

Ynoub, R. (2014). *Cuestión de método. Aportes para una metodología crítica*. Buenos Aires: Cengage Learning.

Álvarez Flores, D. A. (2024). *La gamificación en la Educación Física: revisión sistemática*. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 225–246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>

Barrera Gómez, J., & Álvarez Restrepo, A. (2019). *La emergencia de los eSports y su configuración como deporte. Una revisión teórica. Educación Física y Deporte*, 38(1).

León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). *Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. RICCAFD: Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110–124.

Castañeda-Vázquez, C., Espejo-Garcés, T., Zurita-Ortega, F., & Fernández-Revelles, A. (2019). *Physical Education's teacher training program through gaming, ICT and continuous assessment. Journal of Human Sport and Exercise*, 14(2), 412–423.

El-Tanahi, S., et al. (2024). *The Effectiveness of Gamification in Physical Education: A Systematic Review. International Journal of Educational Research*, 125, 102168.

Merino Campos, J. (2023). *El videojuego como recurso educativo para el desarrollo de factores psicológicos y competencias digitales en el ámbito de la Educación Física [Tesis doctoral]. Universidad de Sevilla.*

Nakayama, M. (2018). *El juego como contenido de la Educación Física. Construcción y resignificación en la práctica docente [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de La Plata.*

Rosboch, A. (2023). *Esports: otra manera de concebir el deporte [Tesis de grado]. Universidad Nacional de La Plata.*

Universidad Nacional de La Plata. (2023). *Desarrollo de una plataforma web para eSports orientada a la gestión de competencias y al entrenamiento competitivo [Tesis de ingeniería]. UNLP.*

Gamification in Physical Education: Evaluation of Impact on Motivation and Academic Performance within Higher Education. (2020). Educational Technology & Society, 23(4), 54–66.

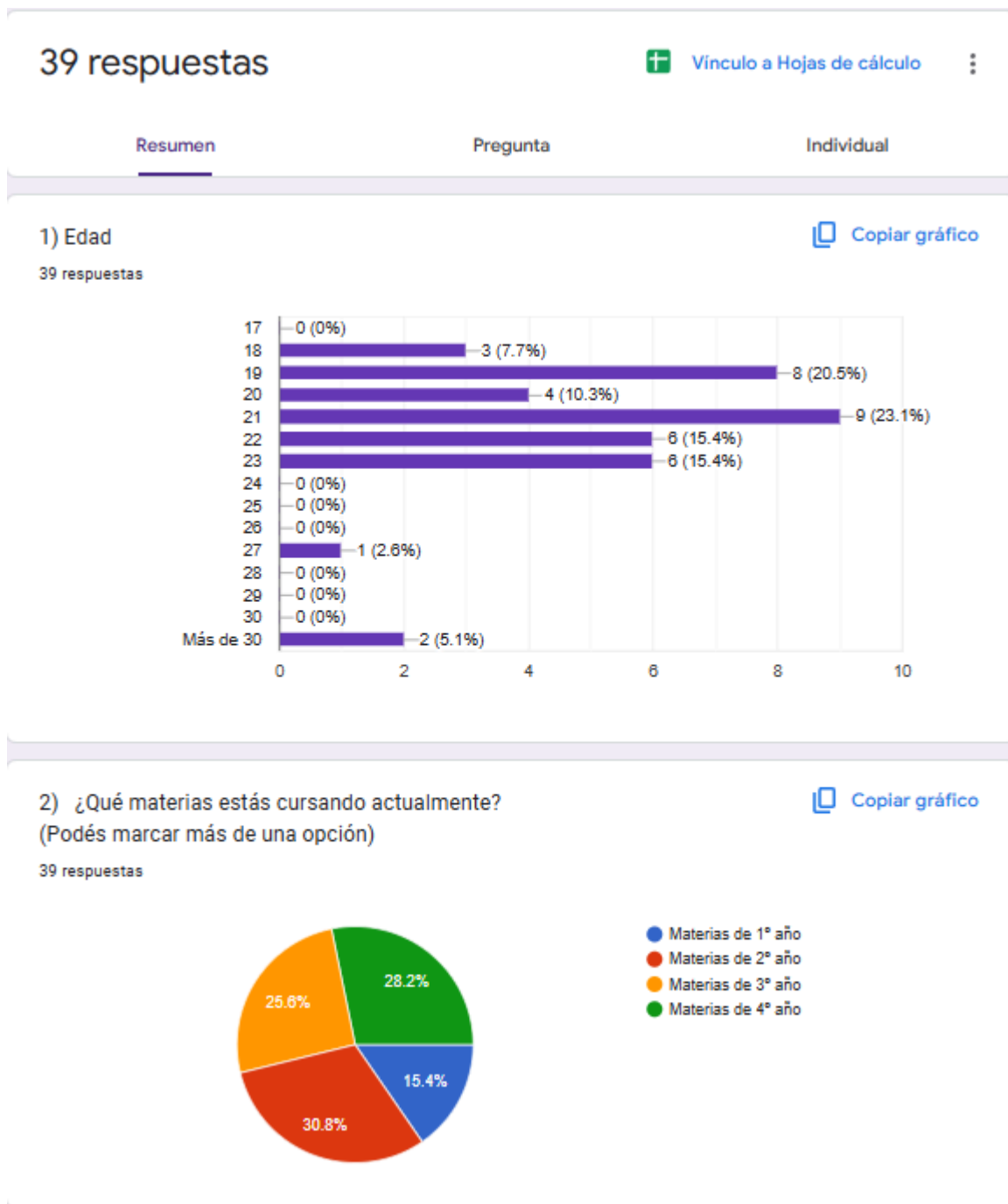
Cruz Roja Española. (2021). *Brecha digital: un desafío urgente. Cruz Roja Ahora. <https://www2.cruzroja.es/web/ahora/brecha-digital>*

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.*

Anexo

Nota explicativa sobre la codificación: Los participantes de la Universidad de Flores (UFLO) han sido identificados bajo el código EPEF (Estudiante de Profesorado de Educación Física) para resguardar su identidad, seguido de un número que indica el orden de procesamiento del cuestionario.

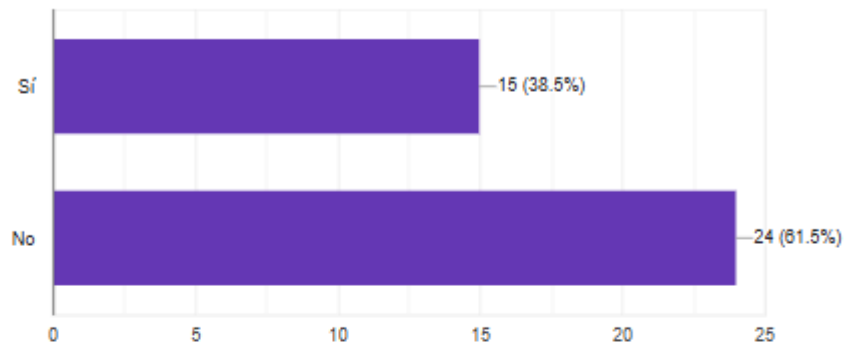
Resultados Globales



3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera?

 Copiar gráfico

39 respuestas



En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

19 respuestas

chatgpt

thea

chatgpt, gemini y preguntados

Utilice plataformas interactivas como Kahoot, Google docs o Microsoft Word.

canva power point preguntados

Canva en exposiciones finales de Biomtricidades (general, niñez y adolescencia- adultez), psicología y cultura del adolescencia y adultez, PLEA, Historia de la ed fis Latinoamérica y Argentina, prácticas Atléticas,

Genially en ESI

Prezzi en Didáctica gral y Pedagogía.

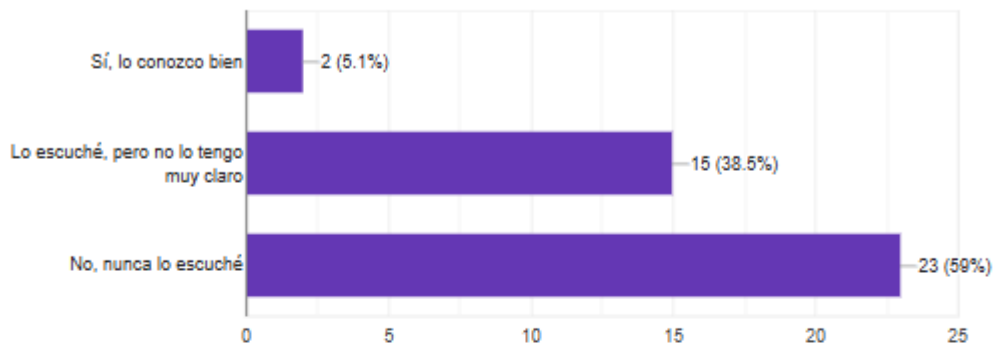
No recuerdo, seguramente me olvido de alguna app en alguna materia.

Chatgpt, canva, quiz

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"?

[Copiar gráfico](#)

39 respuestas



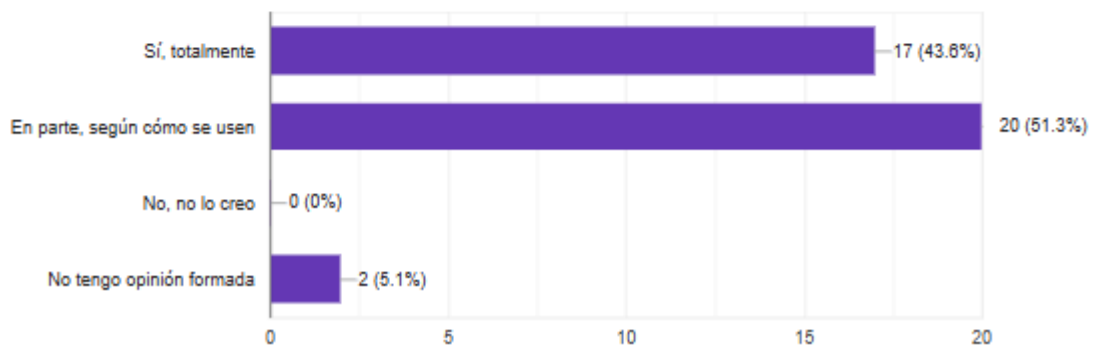
5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física?

[Copiar gráfico](#)

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

39 respuestas



Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso?

39 respuestas

No me parece en el ámbito de los eSports, pero el uso de la "gamificación" como dinámicas propias de los juegos para aplicar en contextos educativos, me parece una forma interesante para motivar y potenciar el aprendizaje. Es una especie de sistema de refuerzos que funcionaría en la motivación.

Creo que serviría para el futuro

aportan variedad a las propuestas didácticas

conectan con los intereses actuales

Toda tipo de actividad, dependiendo de como sea utilizada, puede usarse como un medio para aprender

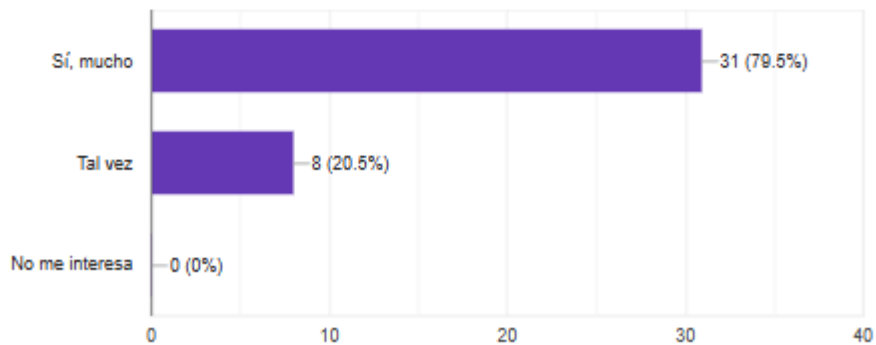
En teoría está bueno, pero en la práctica debe ser complejo. Para arrancar, usar apps de preguntas es lo más accesible

Creo que puedan tener valor pedagógico, porque desarrollan mucho la parte cognitiva y si la competencia es sana motiva y potencia el aprendizaje.

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente?

 Copiar gráfico

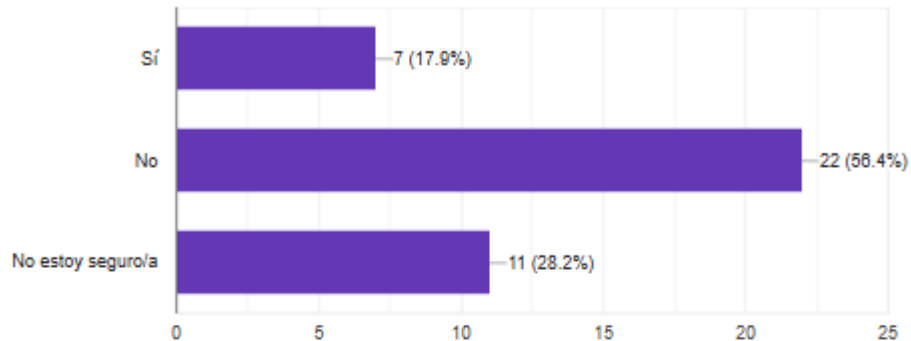
39 respuestas



7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física?

 Copiar gráfico

39 respuestas



En relación a la pregunta anterior:

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

39 respuestas

Porque no conocía el concepto y no creo que mis docentes lo conozcan tampoco.

no estan actualizados

no están lo suficientemente capacitados para abordar una clase con propuestas tecnologicas

preguntas y respuestas

.

les falta abrirse a nuevas ideas

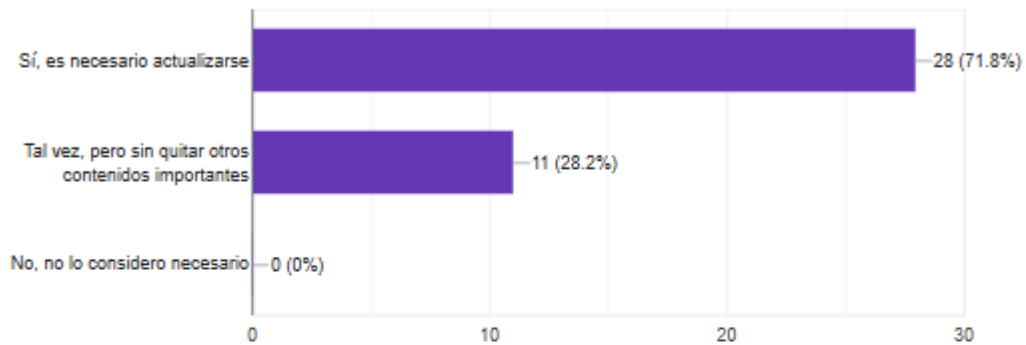
Creo que no utilizaron esas herramientas porque no se veía como opción que en las clases de educación física se utilizarán herramientas tecnológicas.

Se uso la aplicacion preguntados pero no lo contaria como una herramienta digital o una propuesta gamificada

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física?

[Copiar gráfico](#)

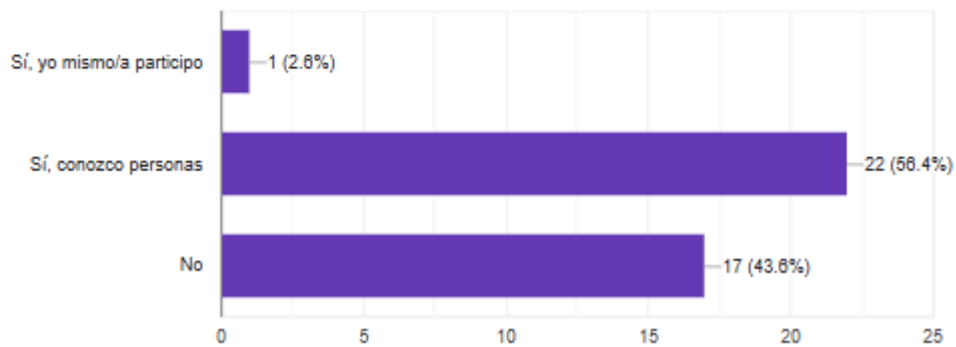
39 respuestas



9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos?

[Copiar gráfico](#)

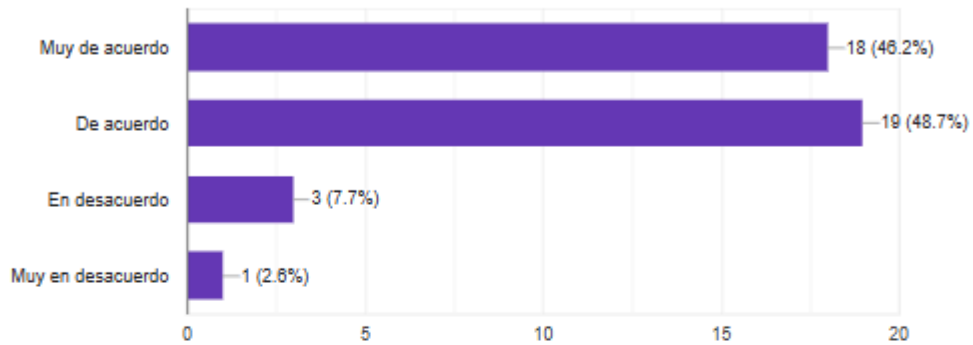
39 respuestas



10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones."

[Copiar gráfico](#)

39 respuestas



Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso?

39 respuestas

Creo que los juegos pueden ser un gran recurso de aprendizaje ya que es divertido y dinámico. Desde mi experiencia, he aprendido distintas cosas de los videojuegos que son interesantes e invitan a reflexionar sobre la vida.

es algo que se demuestra diariamente en el ambito de los videojuegos

todo el tiempo estás decidiendo qué hacer

permiten experimentar diferentes cosas

Porque en el juego se desarrollan actividades en las que se debe poner al cuerpo para poder ser realizadas, eso implica coordinacion motriz, comunicación, etc.

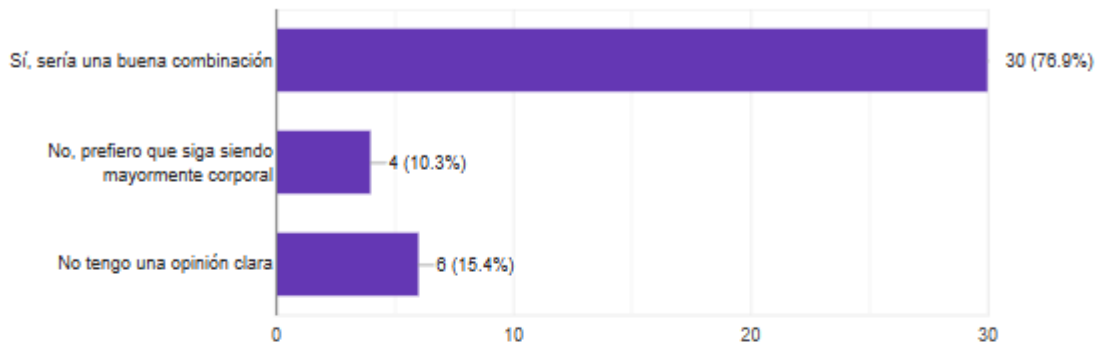
La verdad es que los videojuegos te hacen practicar un varias cosas que después te sirven en la vida real como por ejemplo tomar decisiones bajo presion coordinarte con otras personas, comunicarte mejor etc

Estoy de acuerdo porque los videojuegos presentan desafíos que exigen coordinación mano-ojo y reflejos

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal?

 Copiar gráfico

39 respuestas



Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

9 respuestas

No conocía algunos de los conceptos sobre la digitalidad en la docencia, pero me parece una herramienta super importante, tanto para trabajar con estudiantes, como para la estructuración y elaboración de contenido y conocimientos, posicionados desde el lado de la docencia y su aplicación.

creo que hay cosas mas importantes que se deben ajustar en la carrera antes de seguir incorporando formas y metodos de enseñanza, pero es un muy buen avance y sería ideal

Creo que es necesario que nuestra carrera tenga mejor formación en este tema. La única materia afín es TICs y la verdad dejó mucho que desear el contenido y las propuestas. Lejos, la peor materia de la carrera en estos dos años (no porque no creo que sea útil, sino por como está planteada)

Es un tema muy lindo, entretenido y espero que en el futuro se evolucione el tema de las técnicas de aprendizajes

No es una mala idea, que se pueda combinar, aunque de todas formas, considero que deberían seguir habiendo más propuestas corporales al implementar la tecnología.

Éxitos Kevin!!!! Que te vaya super bien!! =D Abrazo!

CUESTIONARIO: EPEF-01

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Thea

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Es algo difícil de llegar a cabo creo yo

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior:

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Juegos virtuales de preguntas y respuestas

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

.....

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 25/11/25, 6:38p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-02

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Considero que pueden servir pero que es algo bastante complejo de incorporar. Lo primero que se me ocurre que puede ser "sencillo" y bastante útil en relación a esto, es a través de juegos de preguntas que se pueden hacer, por ejemplo, en Kahoot. Considero que puede ayudar al aprendizaje ya sea como método de puesta en común o como un desafío personal en cuanto a la resolución de preguntas. Sin embargo en juegos de deportes entiendo que pueden servir como una forma de enseñar el reglamento pero no sabría cómo implementarlo.

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Supongo que no utilizan estas herramientas más que nada por el manejo de la tecnología, capaz no están lo suficientemente capacitados para abordar una clase con una didáctica así. O simplemente jamás lo plantearon.

8) ¿Crees que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Estoy de acuerdo pero obviamente depende del videojuego, hay muchos juegos que incluso sin estar relacionados al deporte se refleja mucho el trabajo en equipo, la coordinación y sobre todo la toma de decisiones, incluso se pueden ver líderes en juegos competitivos que organizan al grupo. Considero que se desarrolla mucho la comunicación.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

No es una mala idea, que se pueda combinar, aunque de todas formas, considero que deberían seguir habiendo más propuestas corporales al implementar la tecnología.

Enviado el 25/11/25, 6:52p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-03

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Utilizamos bastante Kahoot!, en dos materias para presentar juegos (Historia, PLEA)

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Por que podría usarse para aprender las como se juegan los deportes en un modo totalmente diferente de lo que vemos, para algunos seguro es divertido

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Las profes de historia utilizaron juegos como preguntados para ver si íbamos entendiendo el contenido de las unidades, fue divertido

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

No soy experta jugando pero la verdad si llegas a desarrollar esas habilidades dependiendo el juego, y jugando en compañía.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 25/11/25, 7:25p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-04

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que estas herramientas pueden tener valor pedagógico si se aplican con un propósito claro, ya que pueden aumentar la motivación y ayudar a trabajar toma de decisiones o trabajo en equipo. Pero si no están bien planificadas, pueden quedar solo como entretenimiento y no aportar al aprendizaje. Por eso su utilidad depende del modo en que se integren a la clase

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

No estoy muy segura si un profe uso o no uso

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Considero que los videojuegos pueden desarrollar ciertas habilidades porque muchos requieren coordinación visomotriz, pensar rápido y tomar decisiones en poco tiempo. Además, en juegos cooperativos o por equipos es necesario comunicarse, organizarse y cumplir roles, lo que favorece el trabajo en equipo. Aunque no reemplazan actividades físicas reales, sí pueden complementar el desarrollo de estas habilidades en un entorno distinto.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 25/11/25, 8:04p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-05

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Porque si lo utilizas en exceso, quizá en la práctica física no se ejecute como lo desean.

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Porque nunca tuve interacción con dichas herramientas

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Si pueden desarrollar habilidades, trabajo en equipo y etc, mientras no sea en exceso porque luego en la práctica física es muy distinto.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 25/11/25, 9:11 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-06

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Kahoot

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Incluir estos tipos de juegos y competencias pueden hacer que los estudiantes tengan más interés y participación en las clases.

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Creo que mis profesores se quedaron en lo básico, común y tradicional.

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificaré tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Estoy de acuerdo porque muchos videojuegos exigen que la persona procese información rápidamente, coordine movimientos precisos y tome decisiones en cuestión de segundos. Además, en los juegos de equipo es necesario comunicarse, planificar estrategias y colaborar con otros, favoreciendo el trabajo en equipo.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 25/11/25, 9:55p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-07

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

creo que hay ciertos juegos pueden llegar a utilizarse en diversas situaciones para que personas a las cuales les cuesta realizar actividad se incorporen

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

sinceramente no lo se, pero emi guaragna es el que mas actividades descontracturadas trae en las clases, entre ellas hay actividades de pregunta y respuesta tipo preguntados que se pueden llegar a vincular con todo esto

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

creo que no se necesita ser muy conocedor del tema para saber que en muchos juegos se dan este tipo de situaciones donde al ser por equipos deben ponerse de acuerdo, adoptar roles, trabando la toma de descisiones, la reaccion, etc.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

creo que haycosas mas importantes que se deben ajustar en la carrera antes de seguir incorporando formas y metodos de enseñanza, pero es un muy buen avance y seria ideal

Enviado el 25/11/25, 10:34p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-08

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

kahoot en varias materias

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

si son usadas de mala forma, puede ser malo ya que pueden traer distracciones. Si son usadas de buena manera pueden ser de gran ayuda ya que atraería más a los estudiantes

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

creo que muchos docentes no estan al tanto de las cosas buenas que puede traer la utilización de la tecnología, falta información para los docentes.

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

se trabaja mucho la coordinación, ya sea óculo-manual o de todo el cuerpo. El trabajo en equipo en juegos cooperativos son muy importantes para ganar, de lo contrario no se llega a la meta. Y se deben tomar decisiones constantemente para lograr el objetivo.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

me parece una buena idea incorporar talleres para que los docentes puedan tener más información y comenzar a utilizar las diversas herramientas que tienen a disposición para lograr un mayor aprendizaje e interés en los alumnos

Enviado el 26/11/25, 11:57 a.m.

CUESTIONARIO: EPEF-09

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

La utilización de videojuegos cooperativos fomenta la socialización entre los individuos, podemos utilizar el FC 25 para fomentar el compañerismo, pero, la competitividad también está presente.

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Sus propuestas no tenían algo que ver con la gamificación.

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificaré tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

El trabajo en equipo es necesario para poder obtener el objetivo máximo, la victoria, por lo cual el cooperativismo es totalmente necesario.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 27/11/25, 1:36 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-10

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que serviría para el futuro

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior:

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

no estan actualizados

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

es algo que se demuestra diariamente en el ambito de los videojuegos

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 27/11/25, 10:16 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-11

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

son mas atractivas

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Se uso la aplicacion preguntados pero no lo contaria como una herramienta digital o una propuesta gamificada

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

pienso que los juegos especialmente los de estrategia en tiempo real o los multijugador exigen una coordinación ocular muy rapida

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 27/11/25, 10:27 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-12

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

creo que mis docentes no utilizaron estas herramientas porque quizás sienten que no tienen el tiempo para aprender a usarlas o implementarlas correctamente tambien podria ser por una falta de capacitación especifica en tecnologías educativas aplicadas a nuestra carrera

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

la gamificación es muy util para motivar y medir el progreso individual en habilidades motoras

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

canva o power point

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Aunque concuerdo con el desarrollo de esas habilidades, creo que el grado depende mucho del tipo de videojuego

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 27/11/25, 10:32 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-13

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Kahoot

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

considero que puede ayudar al aprendizaje

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

son profesores muy tradicionales

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

.....

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 27/11/25, 10:36 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-14

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

kahoot y canva

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

sí, ya q los esports requieren análisis detallado, y la gamificación de la clase puede hacer que los objetivos de aprendizaje sean más claros y dinamicos

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

canva.....

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificaré tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

los videojuegos modernos especialmente los que requieren reacción rápida y colaboración, son un buen entrenamiento cognitivo ya que mejoran el tiempo de reacción

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 27/11/25, 10:41 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-15

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

canva power point preguntados

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

los videojuegos con movimiento pueden aumentar la motivación en la actividad física

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

no se encuentran actualizados

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

los juegos son un buen campo de pruebas para la toma de riesgos sin consecuencias reales lo que es clave para practicar la toma de decisiones

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 27/11/25, 10:43 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-16

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

creo que hay muchas herramientas en el campo de los videojuegos que pueden llegar a usarse en la actividad física, es un mundo muy amplio y abarcativo a través del cual la mayoría de los jóvenes se comunican y pasan la mayoría de su tiempo entonces puede ser una herramienta muy beneficiosa para nuestra rama

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

lo mas vinculado a la tecnologia que tuvimos fueron presentaciones con power points

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificaré tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

es una forma muy interesante de desarrollar muchas habilidades que si bien fuera de los videojuegos podemos desarrollarlas dentro de los mismos tambien y hay personas a las que les resulta mas entretenido y llamativo esta segunda forma. A travez de los videojuegos ocurren muchas cosas que se vinculan en cuestiones de la vida cotidiana justamente como la comunicacion, organizacion, reflejos, toma de decisiones y muchisimos aspectos mas

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 6:07p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-17

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

creo, que justamnete como indica, depende del uso que se les de y como se los use, teniendo en cuenta que no son conocidos en el ambito educativo

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

porque no las conocen y no quieren introducir algo innovador

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Depende el tipo de juego a desarrollar se pueden dar

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 6:08 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-18

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Chatgpt, canva, quiz

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Tiene muchos beneficios, es mas interactivo, entretenido y las personas aprenden de otra manera mas divertida

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Porque no sabias aplicarlas y eran de ma pedagogia tradicional

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Estoy de acuerdo ya que te brinda todo esos beneficios mencionados, sin embargo para mi es lo potencia mas, cuando lo practicas de manera presencial corporal

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

Es un tema muy lindo, entretenido y espero que en el futuro se evolucione el tema de laa tecnicas de aprendizajes

Enviado el 28/11/25, 6:09 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-19

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Generally.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Pienso que las tecnologías son importante hoy en día, en su justa medida pueden llegar a lograr un gran avance en la educación como lo esta siendo en todos las areas de la vida actualmente. Por eso considero que es una herramienta muy importante que debenos aprovechar al maximo, para seguir evolucionando con nuevas ideas y proyectos para los futuros estudiantes.

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Los docentes por ahí, les cuesta adaptarse o entender como es el mundo ahora y por eso no muchos utilizan las tecnología como herramientas.
.....

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Hay juegos o plataforma que estimulan al jugador o usuario ha desarrollar habilidades de comunicación, estrategias individuales como grupales, estimulando asi de forma cognitiva areas importantes del cerebro que pueden ayudar a mejorar a la persona.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

Pienso que es un tema que abre un gran debate, pero no hay que cerrarse a nuevas experiencia y nuevas herramientas que puedan ayudar. Siempre como profesores de educación física vamos a querer que nuestros estudiantes jueguen, se muevan y hagan actividad física y deporte. Pero sin duda las tecnologías pueden ayudar mucho en muchas areas que todavia no se han descubierto

Enviado el 28/11/25, 6:10p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-20

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

chatgpt

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

pueden aumentar la motivación del estudiante si se usan con un objetivo claro

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

usaron apps para realizar preguntas pero no lo veo como algo gamificado

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

estimulan la creatividad al buscar soluciones nuevas

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 8:36 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-21

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

.....
integran dinámicas lúdicas que ayudan a sostener la atención

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

creeria q no recibieron formación específica en tecnologías educativas

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

algunos juegos simulan situaciones tácticas similares al deporte

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 8:38 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-22

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

thea

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

conectan con los intereses actuales

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

preguntas y respuestas

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

.....
permiten experimentar diferentes cosas

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 8:41 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-23

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

aportan variedad a las propuestas didácticas

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

.....
no están lo suficientemente capacitados para abordar una clase con propuestas tecnologicas

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

todo el tiempo estás decidiendo qué hacer

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 8:44p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-24

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Si" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

kahoot

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Si porque podriamos aprender las practicas deportivas de una manera diferente

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Las profes utilizaron juegos como preguntados

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

estoy de acuerdo ya que podés por ej tomar decisiones sin riesgos reales

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 8:47p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-25

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

no reemplaza el movimiento, pero sí le puede dar un plus a la clase

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Capaz los profesores sienten que en EF y lo digital no va tanto de la mano

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

.....

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 8:50 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-26

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

los chicos ya están súper metidos en lo digital, así que suma usarlo a favor

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

No todos los profes se sienten seguros usando tecnología

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

con los juegos puedes resolver problemas improvisando algo que en la vida y el deporte pasa todo el tiempo

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

buena iniciativa

Enviado el 28/11/25, 8:52p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-27

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que pueden servir, pero no es tan fácil integrarlos. Para algo simple, pienso en juegos tipo Kahoot para repasar teoría o reglas.

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Imagino que no hubo capacitación para integrar estas herramientas

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

aprendes a coordinarte con otros jugadores incluso sin verlos.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 9:03 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-28

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
- No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Me parece útil, pero requiere saber bien cómo implementarlo

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

lo mas vinculado a la tecnologia que tuvimos fue canva

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que los videojuegos ayudan un montón a desarrollar habilidades que usamos todos los días, pero de una manera más divertida. Hay gente a la que le cuesta concentrarse o tomar decisiones rápido en la vida real, pero dentro de los juegos lo hacen sin darse cuenta

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 9:06p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-29

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que suma como complemento, especialmente para evaluar o repasar conceptos, pero no tengo claro cómo se usa en juegos deportivos

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

solo usaron power point para exponer durante las clases

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Para mí los videojuegos son una forma re entretenida de aprender cosas sin que te des cuenta. Te exigen pensar, organizarte, reaccionar rápido y hablar con otros si jugás en equipo. Un montón de esas habilidades después las terminás usando en el día a día. Por eso siento que no es solo un juego, sino un espacio donde también se desarrollan capacidades reales.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 9:11 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-30

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

chatgpt, gemini y preguntados

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

En teoría está bueno, pero en la práctica debe ser complejo. Para arrancar, usar apps de preguntas es lo más accesibl

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

les falta abrirse a nuevas ideas

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

La verdad es que los videojuegos te hacen practicar un varias cosas que después te sirven en la vida real como por ejemplo tomar decisiones bajo presión coordinarte con otras personas, comunicarte mejor etc

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 9:13p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-31

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

chatgpt

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

pueden servir para enganchar a los estudiantes, pero requiere bastante planificación

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

capaz no lo ven necesario

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

me parece que jugar videojuegos también es otra forma de ejercitar habilidades, solo que de una manera más llamativa, conozco juegos que te hacen pensar rápido, organizarte o comunicarte con otros, y todo eso después lo aplicás en la vida sin darte cuenta, por eso digo que no es solo ocio: también suma en un montón de cosas

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 28/11/25, 9:13 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-32

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Creo que kahoot solamente

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Porque creo que la idea de sumar puntos y poder ganar cosas es un buen incentivo a la hora de dar clases

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

No creo que estén interesados en dar las clases así

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que es una buena manera de pensar estrategias y distintos modos de abordar las situaciones

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 30/11/25, 11:14 a.m.

CUESTIONARIO: EPEF-33

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Utilice plataformas interactivas como Kahoot, Google docs o Microsoft Word.

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que puedan tener valor pedagógico, porque desarrollan mucho la parte cognitiva y si la competencia es sana motiva y potencia el aprendizaje.

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Creo que no utilizaron esas herramientas porque no se veía como opción que en las clases de educación física se utilizarán herramientas tecnológicas.

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Estoy de acuerdo porque los videojuegos presentan desafíos que exigen coordinación mano-ojo y reflejos rápidos, además de obligar a los jugadores a colaborar y comunicarse para alcanzar objetivos comunes

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 30/11/25, 12:57 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-34

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

La única que recuerdo de nombre es geneally en TICS y PLEA, y varios juegos que realizamos en lenguas extranjeras 1 y 2

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Porque es una manera creativa de aprendizaje y es más fácil captar la atención de los estudiantes

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

.....
Creo que es porque es algo que lleva mucho trabajo, es más sencillo elaborar un power point

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

Sí, yo mismo/a participo

Sí, conozco personas

No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

.....

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

Sí, sería una buena combinación

No, prefiero que siga siendo mayormente corporal

No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 30/11/25, 1:54p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-35

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

Canva en exposiciones finales de Biomtricidades (general, niñez y adolescencia- adultez), psicología y cultura del adolescencia y adultez, PLEA, Historia de la ed fis Latinoamérica y Argentina, prácticas Atléticoas, Genially en ESI

Prezzi en Didáctica gral y Pedagogía.

No recuerdo, seguramente me olvido de alguna app en alguna materia.

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

Sí, lo conozco bien

Lo escuché, pero no lo tengo muy claro

No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

Sí, totalmente

En parte, según cómo se usen

No, no lo creo

No tengo opinión formada

Justificaré tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Porque estas herramientas permiten hacer una clase más divertida, salir de la rutina, fomentar el trabajo en equipo, todo a la vez que se da el binomio enseñanza-aprendizaje. Solo tendría el cuidado de no caer en competencia extrema ni de remarcar errores.

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Algunos pocos docentes lo usaron. En Historia de la ed fis, usaron una especie de preguntados, también en Biomtricidad de adolescencia y adultez. En prácticas acuáticas al q llegaba más lejos en apnea le daban un alfajor. En ESI nos daban una consigna a responder palabras, que se entrecruzaban en Genially.

8) ¿Crees que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Quizas un poco en la toma de desiciones, pero en coordinación creo q es más útil trabajarlo motrizmente.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

Creo que es necesario que nuestra carrera tenga mejor formación en este tema. La única materia afin es TICs y la verdad dejó mucho que desear el contenido y las propuestas. Lejos, la peor materia de la carrera en estos dos años (no porque no creo que sea útil, sino por como está planteada)

Enviado el 30/11/25, 4:55p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-36

1) Edad *

- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- Más de 30
- Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

- Materias de 1º año
- Materias de 2º año
- Materias de 3º año
- Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

- Sí
 No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
 Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
 No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
 En parte, según cómo se usen
 No, no lo creo
 No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

No me parece en el ámbito de los eSports, pero el uso de la "gamificación" como dinámicas propias de los juegos para aplicar en contextos educativos, me parece una forma interesante para motivar y potenciar el aprendizaje. Es una especie de sistema de refuerzos que funcionaría en la motivación.

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Porque no conocía el concepto y no creo que mis docentes lo conozcan tampoco.

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificaré tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Creo que los juegos pueden ser un gran recurso de aprendizaje ya que es divertido y dinámico. Desde mi experiencia, he aprendido distintas cosas de los videojuegos que son interesantes e invitan a reflexionar sobre la vida.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

No conocía algunos de los conceptos sobre la digitalidad en la docencia, pero me parece una herramienta super importante, tanto para trabajar con estudiantes, como para la estructuración y elaboración de contenido y conocimientos, posicionados desde el lado de la docencia y su aplicación.

Enviado el 30/11/25, 8:11 p.m.

CUESTIONARIO: EPEF-37

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Toda tipo de actividad, dependiendo de como sea utilizada, puede usarse como un medio para aprender

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

.....

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Porque en el juego se desarrollan actividades en las que se debe poner al cuerpo para poder ser realizadas, eso implica coordinación motriz, comunicación, etc.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 1/12/25, 12:55 a.m.

CUESTIONARIO: EPEF-38

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *
(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

No puedo decir por que pienso eso

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

La verdad que no se por que no lo utilizaron

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Los videos juegos es una adicción para todos ya que los nenes chiquitos juegan a eso o lo ven

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

.....

Enviado el 1/12/25, 11:12 a.m.

CUESTIONARIO: EPEF-39

1) Edad *

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Más de 30

Otros:

2) ¿Qué materias estás cursando actualmente? *

(Podés marcar más de una opción)

Materias de 1º año

Materias de 2º año

Materias de 3º año

Materias de 4º año

3) ¿Utilizaste videojuegos, apps o plataformas interactivas en alguna materia de la carrera? *

Sí

No

En caso de haber respondido "Sí" en la pregunta anterior, por favor indique cuáles videojuegos, apps o plataformas interactivas utilizó , y en qué materia/s o espacio/s de la carrera fueron utilizadas.

.....

4) ¿Conocés el concepto de "gamificación"? *

- Sí, lo conozco bien
- Lo escuché, pero no lo tengo muy claro
- No, nunca lo escuché

5) ¿Considerás que herramientas como videojuegos, eSports o gamificación pueden tener valor pedagógico en Educación Física? *

eSports (deportes electrónicos): competencias de videojuegos organizadas, que pueden desarrollarse de manera individual o en equipo.

Gamificación: uso de dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, etc.) en contextos educativos para motivar y potenciar el aprendizaje.

- Sí, totalmente
- En parte, según cómo se usen
- No, no lo creo
- No tengo opinión formada

Justificá tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

No estoy seguro. Nunca me lo había planteado y no puedo imaginar precisamente cómo enriquecerían una clase de educación física; no conozco demasiado al respecto como para fundamentar una posición positiva o negativa.

.....

6) ¿Te gustaría aprender a diseñar propuestas didácticas que integren tecnologías digitales en tu labor como futuro docente? *

- Sí, mucho
- Tal vez
- No me interesa

7) ¿Tuviste algún/a profesor/a que haya trabajado con propuestas gamificadas o herramientas digitales en clases de Educación Física? *

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

En relación a la pregunta anterior: *

Si respondiste "Sí", indicá qué herramientas digitales o propuestas gamificadas se utilizaron y en qué materia/s o espacio/s de la carrera.

Si respondiste "No", contanos por qué creés que tus docentes no utilizaron estas herramientas durante la cursada.

Porque creo que no existía nada de eso jajaja. Entre 2003 y 2007 que fui al secundario ni siquiera teníamos redes sociales. XD

8) ¿Creés que la carrera debería incorporar más contenidos sobre tecnología y cultura digital en Educación Física? *

- Sí, es necesario actualizarse
- Tal vez, pero sin quitar otros contenidos importantes
- No, no lo considero necesario

9) ¿Participaste o conocés personas que participen en eSports o videojuegos competitivos? *

- Sí, yo mismo/a participo
- Sí, conozco personas
- No

10) ¿Qué tan de acuerdo estás con esta frase?: "Los videojuegos pueden desarrollar habilidades como la coordinación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones." *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Muy en desacuerdo

Justificaré tu respuesta anterior. ¿Por qué pensás eso? *

Estoy de acuerdo. Sé que en parte es así, pero habría que ver cómo se implementan tales herramientas en la práctica real.

11) ¿Te gustaría que la Educación Física del futuro integre más propuestas digitales e interactivas, sin dejar de lado lo corporal? *

- Sí, sería una buena combinación
- No, prefiero que siga siendo mayormente corporal
- No tengo una opinión clara

Si querés dejar una opinión o sugerencia sobre este tema, escribila abajo (opcional):

Éxitos Kevin!!!! Que te vaya super bien!! =D Abrazo!

Enviado el 2/12/25, 3:15 a.m.