

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN  
FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA  
SUBDIRECCIÓN DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**



**EL DISFRUTE DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL ESTADO DE  
VERACRUZ**

**Por**

**L.E.F. Miriam Hernández Marín**

**PRODUCTO INTEGRADOR  
TESIS**

**Como requisito parcial para obtener el grado de  
MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE  
CON ORIENTACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**Nuevo León, Junio, 2022**



**UANL**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN




**FOD**

FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA**  
**SUBDIRECCIÓN DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

Los miembros del comité de titulación de la Subdirección de Posgrado e Investigación de la Facultad de Organización Deportiva, recomendamos que el Producto Integrador en modalidad de Tesis titulado "El disfrute de los alumnos de educación primaria en las clases de educación física del estado de Veracruz" realizada por la Lic. Miriam Hernández Marín, sea aceptado para su defensa como oposición al grado de Maestro en Actividad Física y Deporte con Orientación en educación física.

**COMITÉ DE TITULACIÓN**

  
\_\_\_\_\_

Asesor Principal

  
\_\_\_\_\_

Co-asesor

  
\_\_\_\_\_

Dr. Jorge Isabel Zamarripa Rivera  
Subdirección de Posgrado e Investigación de la FOD

Nuevo León, Junio, 2022



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA**  
**FICHA DESCRIPTIVA**

Fecha de Graduación: Junio, 2022

**NOMBRE DE LA ALUMNA(O):** MIRIAM HERNÁNDEZ MARIN

**Título de Tesis:** El disfrute de los alumnos de educación primaria en las clases de educación física del estado de Veracruz.

Candidato para obtener el Grado de Maestría en Actividad Física y Deporte con Orientación en educación física.

**Número de páginas:** 44

**Estructura de Tesis:** Esta investigación tiene como objetivo general, analizar el disfrute de las clases de educación física de los alumnos de educación primaria del estado de Veracruz. Se utilizó como instrumento de recolección de datos el sonrisometro (Read, 2000); aplicado a 411 alumnos de cuatro escuelas públicas del turno matutino de nivel Primaria del estado de Veracruz. Se indagó sobre los ambientes de aprendizaje, estrategias docentes y relación con el docente. Identificando que el 62% de los alumnos disfrutaban de manera general la clase de educación física. Los resultados obtenidos en la implementación del sonrisometro no fueron semejantes en relación con la hipótesis, pues se pensaba que los alumnos de 1º, 2º y 3º grado iban a disfrutar más las sesiones de educación física por ser los más pequeños en relación con la edad, pero resultado que uno de los grupos que más disfruta la sesión de educación física son los grupos de 4º grado, esto se puede deber a que los alumnos de los primeros grados, hicieron su educación preescolar en línea y nunca habían tenido una interacción física con la escuela primaria, y posiblemente los alumnos más grandes se sienten más cómodos en la escuela primaria puesto que ya conocen su escuela y la dinámica de trabajo.

**FIRMA DEL ASESOR PRINCIPAL:** \_\_\_\_\_

## **AGRADECIMIENTOS**

“A mis padres y hermanos por apoyarme siempre y confiar en mi cuando decidí presentar examen en la UANL, y poder terminar mis estudios de maestría, gracias por acompañarme en este proceso y por los valores y principios que me han inculcado”.

“A mis asesores por el tiempo dedicado y los conocimientos brindados, que fueron piezas fundamentales para realizar esta investigación”.

“A mis amigos por apoyarme y darme fuerzas para seguir con mis estudios de posgrado aun cuando era agotador trabajar y estudiar”.

## **TABLA DE CONTENIDOS**

<b>Introducción.....</b>	<b>9</b>
<b>Antecedentes.....</b>	<b>9</b>
<b>Planteamiento del problema.....</b>	<b>13</b>
<b>Hipótesis.....</b>	<b>13</b>
<b>Objetivo general.....</b>	<b>13</b>
<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>14</b>
<b>Justificación .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO</b>	
1.1 El disfrute .....	16
1.2 El disfrute en las clases de educación física en función del género.....	17
1.3 El disfrute en las sesiones de educación primaria.....	18
1.4 El disfrute y su relación con la edad.....	19
1.5 1.5 La utilización del sonrisometro y la tecnología.....	20
1.6 La educación física y los ambientes de aprendizaje.....	24
1.6.1 Tipología de ambientes de aprendizaje .....	25
1.6.2 Características de los ambientes de aprendizaje.....	28
<b>CAPÍTULO II. METODOLOGÍA</b>	
2.1 Diseño .....	32
2.2 Población y muestra.....	32
2.3 Criterios de inclusión.....	33
2.4 Instrumento.....	34
2.5 Procedimiento.....	34
2.6 Análisis de datos.....	35
<b>Capítulo III: Resultados</b>	
3.1 Información general de los alumnos que respondieron el sonrisometro.....	36
3.2 El disfrute percibo por los alumnos de acuerdo con los ambientes de aprendizaje.....	38
3.3 El disfrute percibo por los alumnos de acuerdo con las estrategias docentes en las clases de educación física.....	40
3.4 El disfrute percibo por los alumnos de acuerdo con su relación interpersonal con el docente de educación física.....	43

<b>4. CONCLUSIONES.....</b>	<b>45</b>
<b>5. REFERENCIAS.....</b>	<b>48</b>
<b>6. ANEXOS.....</b>	<b>53</b>

## **Introducción**

El presente documento lleva como título “El disfrute de los alumnos de educación primaria en las clases de educación física del estado de Veracruz.”; la presente investigación desarrolla el análisis del disfrute de las clases de educación física por parte de los alumnos de Primaria del estado de Veracruz que se encuentran estudiando bajo la modalidad presencial.

Para esto se utilizó como instrumento de recolección de datos el sonrisometro (Read, 2000); aplicado a 411 alumnos de cuatro escuelas públicas del turno matutino del nivel Primaria del estado de Veracruz. En este estudio se presentan aportes teóricos, documentos y herramientas de diagnóstico y evaluación, consultados en diversas fuentes (libros, tesis, revistas, y artículos científicos) provenientes de publicaciones de investigadores especialistas en los temas relacionados con “Los Ambientes de Aprendizaje”.

Este documento está compuesto por tres capítulos: el Capítulo I trata sobre el Marco Teórico derivado de la información seleccionada de diferentes fuentes de consulta, y en éste mismo capítulo se describen los objetivos generales; en el Capítulo II se muestra la Metodología; en el Capítulo III se presentan los resultados; por último, se plantea la Discusión y se describen las conclusiones. Finalmente se presentan las referencias bibliográficas utilizadas y se muestran los anexos.

## **Antecedentes**

Durante el proceso educativo en el nivel primaria se pretende que los alumnos disfruten de la sesión de educación física, para motivar a los alumnos a practicar actividad física y crear ambientes de aprendizajes favorables según las necesidades de cada grupo. Existen algunas investigaciones acerca del diagnóstico del disfrute en niños, que utilizan el sonrisometro como herramienta para evaluar el disfrute.

En cuanto a la investigaciones encontramos artículos acerca de narrativas digitales, se encontró como evaluar la usabilidad en niños utilizando el sonrisometro como estrategia, el estudio de (Huan, 2017) tiene como objetivo medir si el nivel de compromiso de los niños puede verse afectado por una calidad diferente de la voz en off en una narrativa

digital y determinar si se pueden usar dos medidas faciales automatizadas para evaluar el compromiso de los niños, por otra parte se encontró el estudio de (Hussain N., 2018) que identifica el uso de aplicaciones móviles para evaluar su usabilidad en el aprendizaje mediante Tablet-PC.

En cuanto a las narrativas digitales se encuentra el estudio de (Karimi A., 2010) que tiene como objetivo analizar la participación y el disfrute de los niños en un entorno narrativo digital en 3D y descubrir sus gustos y disgustos en función de su experiencia, por el contrario (Amornchewin R., 2017) en su investigación compara el efecto del tamaño de la pantalla táctil en la eficiencia y la usabilidad en tres dispositivos con diferentes tamaños de pantalla para el trazado de letras de los niños, en este sentido los estudios mencionados utilizan el sonrisometro para medir la satisfacción percibida por los niños en sus diferentes narrativas digitales.

También hay diversas investigaciones acerca de la utilización del software para la aplicación del aprendizaje en niños, asimismo se identifica el estudio de (Amran Z.A., 2021) que tiene como objetivo recopilar ideas y opiniones como parte de la etapa de diseño para el desarrollo de software educativo que involucre a los niños como socios de diseño, por otro lado, se encuentra el estudio de (Hussain Z., 2017) que tiene como objetivo principal la aplicación de aprendizaje móvil y proporcionar una aplicación sindhi dedicada a los niños que hablan sindhi para que ellos mismos puedan aprender inglés a través de su lengua materna. En los estudios antes mencionados se utiliza el sonrisometro para que los niños evalúen las aplicaciones a través del mismo.

Con respecto a otros estudios que ocupan la tecnología como estrategia encontramos como es la motivación al participar en diferentes actividades y la utilización del sonrisometro para indicar la cantidad de diversión que tuvieron los participantes, el estudio de (Meyns P., 2019) tiene como objetivo investigar si TDC y COD serían más motivados a participar en ejercicios de actividad física cuando un robot humanoide presentó los ejercicios y/o cuando se tocaba música durante los ejercicios, por otro lado (Lee L.-C., 2015) tiene como objetivo combinar la teoría y la práctica en el diseño de un conjunto de aplicaciones multimedia basadas en un modelo de motivación de aprendizaje ARCS, enseñanza de

instrucción anclada y humor que incorpora tecnología de producción multimedia existente y experiencia práctica que involucra Animación 2D y juegos.

(Schmitt L.J., 2019) en su investigación tiene como objetivo la interacción niño-computadora al estudiar la variación de las actitudes de los niños hacia la tecnología educativa novedosa, lo que a menudo resulta en un efecto de techo de opinión. Por otra parte (Ma W., 2021) en su investigación tiene como objetivo examinar si jugar un videojuego con personajes afecta la ingesta de frutas entre los niños pequeños, a cerca de estos estudios se observa que se examina la interacción de las actitudes de los niños hacia la tecnología, utilizando el sonrisometro como herramienta para conocer las actitudes de los niños.

En cuanto a las investigaciones de experiencia del usuario se encontró que utilizan el sonrisometro para que sea más fácil para los niños evaluar su experiencia, el estudio de (Hussain A., 2019) tiene como objetivo principal evaluar la experiencia de usuario de la aplicación Word Manía aplicación de juegos educativos para niños de 4 a 9 años, en suma (Read, 2012) describe el uso del Smileyometer (un producto de Fun Toolkit) para evaluar la experiencia del usuario con niños al pedir opiniones en relación con la diversión esperada y experimentada.

Otro de los estudios que exploran en niños la experiencia del usuario de aprendizaje están destinados para comprender los problemas de usabilidad utilizando el sonrisometro para evaluar al usuario al usar diferentes aplicaciones. Es así como se identifica el estudio realizado (Mohamad N., 2021) que propone preguntas para las pruebas de UX para el aprendizaje móvil de niños sordos para explorar los problemas de UX al ofrecer una aplicación de aprendizaje agradable. Por otro lado, se identifica el estudio de (Alhussayen A., 2015) que tiene como objetivo explorar y comprender los problemas de usabilidad al ofrecer diversión y disfrutar de experiencias creativas de aprendizaje para los niños, y comprender la eficiencia de estos enfoques de evaluación para descubrir oportunidades generales para mejoras de diseño.

También existen investigaciones dirigidas a las Necesidades educativas especiales, como es el caso del estudio de (Safari M.C., 2021) que tiene como objetivo explorar cómo los adultos jóvenes y adultos con discapacidad intelectual experimentan la participación en actividades de diseño de tecnología, por otro lado (Smith E., 2021) tiene como objetivo en su investigación explorar el uso de SS (social stories) mediado digitalmente para ayudar a los niños en el espectro del autismo a adaptarse a los cambios que se avecinan, en estos estudios se exploran en niños, jóvenes y adultos con alguna discapacidad su participación en actividades a través de la tecnología utilizando el sonrisometro como estrategias de evaluación.

Por otra parte, hay estudios que exploran la participación del alumnado en su proceso de aprendizaje utilizando el sonrisometro para mostrar su nivel de satisfacción al participar en el mismo. Es así como se identifica el estudio de (Pérez-Torralba A., 2022) que tiene los siguientes objetivos: 1) potenciar el liderazgo transformacional en el docente de Educación Física (EF) en Educación Infantil; 2) fomentar la participación activa del alumnado en EF en Educación Infantil a través del liderazgo transformacional del docente; y 3) lograr niveles de disfrute altos en el alumnado cuando están en EF (Pérez-Torralba A., 2022), por otro lado, (Argyriadi A., 2017) en su investigación tiene como objetivo explorar cómo las 'actividades de flujo estético' afectan la participación de los alumnos de primer grado en el proceso de aprendizaje de las artes del lenguaje.

Por último, en cuanto a las investigaciones más específicas sobre el disfrute y el uso del sonrisometro en educación infantil encontramos el estudio de (Zaman B., 2013) que tiene como objetivo comparar This or That con Smileyometer para medir el gusto por un producto en niños en edad preescolar y, más concretamente, con: determinar la fiabilidad de estos métodos en niños en edad preescolar, por otro lado, (Hernández M. A., 2020) en su investigación tiene como objetivo determinar el nivel de disfrute de los niños y niñas del segundo ciclo de Educación Infantil, tras la realización de actividades desarrolladas en las sesiones de Educación Física mediante el planteamiento de ambientes de aprendizaje.

(Mostowfi S., 2016) realizó una investigación donde tiene como objetivo utilizar diferentes métodos que incluyen grupos focales, un juego de herramientas divertido y una lista de verificación de juegos para diseñar un juego de mesa sobre el reciclaje, por otro lado (Nazaret Martínez-Heredia, 2020) en su investigación tiene por objetivo determinar el nivel de disfrute de los estudiantes en las sesiones desarrolladas a través de la propuesta de entornos de aprendizaje, en ambos estudios se determina el nivel de disfrute en grupos de estudiantes a través de diferentes sesiones utilizando el sonrisometro para medir el disfrute en diferentes entornos.

### **Planteamiento del problema**

Hasta el momento se ha analizado la literatura y no se han encontrado estudios que evidencien el disfrute de las clases de educación física en Latinoamérica y específicamente en México no hay evidencia sobre algún autor que diagnostique el disfrute, de lo anterior surge la siguiente pregunta problema; ¿Cómo es el disfrute de los alumnos en las clases de educación física de educación primaria del estado de Veracruz?

### **Hipótesis**

Para darle respuesta a la pregunta problema se plantean las siguientes hipótesis:

- H(1) Los alumnos de las escuelas primarias de Veracruz (1º, 2º, 3º) disfrutaban las clases de educación física.
- H(2) Los alumnos de las escuelas primarias de Veracruz (4º, 5º, 6º) no disfrutaban las clases de educación física.

### **Objetivo general**

Analizar el disfrute de los alumnos en las clases de educación física de educación primaria del estado de Veracruz.

## **Objetivos específicos**

- Identificar el disfrute percibido de los alumnos de primaria del estado de Veracruz hacia los ambientes de aprendizaje en las clases de educación física.
- Describir el disfrute percibido de los alumnos de primaria del estado de Veracruz hacia las estrategias docentes en las clases de educación física.
- Describir el disfrute percibido de los alumnos de primaria del estado de Veracruz hacia la relación con el docente en las clases de educación física.
- Relacionar el disfrute percibido de los alumnos de primaria del estado de Veracruz de acuerdo con los ambientes de aprendizaje, las estrategias docentes y su relación docente-alumno en las clases de educación física.

## **Justificación**

Es importante conocer el disfrute dentro de las sesiones de educación física, en donde se propicie una convivencia sana para el desempeño de los alumnos y del docente, y a la vez es un gran desafío al que se enfrentan los docentes pues deben de innovar y buscar la forma adecuada de hacer su intervención educativa. Es de suma importancia conocer si los docentes de educación física conocen el disfrute de cada clase de sus alumnos, con la finalidad de diagnosticar e implementar la estrategia del sonrisometro, todo esto a partir de esta investigación profunda a fin de obtener información relevante y precisa para dar a conocer la importancia de la evaluación del disfrute.

Esta investigación es pertinente para dar a conocer que se necesita evaluar el disfrute de los alumnos en las sesiones de educación física y así crear ambientes basados en la confianza con la firme intención de que los alumnos se sientan placenteros de participar y aprender en las tareas diarias, expresarse y sentir seguridad. Este estudio permite desarrollar diferentes habilidades para la investigación científica. La habilidad de la “observación” como herramienta fundamental mediante instrumentos cuantitativos que arrojen información relevante en cuanto a los distintos temas de interés que se presenten en la práctica docente.

Puede ser un inicio para la validación del instrumento en la educación mexicana y poder interpretar las diferencias culturales entre estudiantes europeos y mexicanos en la educación física, también nos permite la búsqueda de soluciones a problemas relacionados con las necesidades sociales de la educación física con actitudes éticas, humanistas y de indagación permanente preparan para el diagnóstico, y la intervención en contextos reales a partir de competencias profesionales.

En cuanto a la formación docente, al llevar acabo esta investigación se enfatiza en el propósito del programa educativo de la MAFyD que menciona que, cuyo propósito es formar maestros con principios epistemológicos, axiológicos, conceptuales y metodológicos orientados a la búsqueda de soluciones a problemas relacionados con las necesidades sociales del deporte, la educación física, la actividad física como medio de salud y bienestar y la gerencia deportiva con un enfoque educativo inter y transdisciplinar que desde actitudes éticas, humanistas y de indagación permanente se preparen para el diagnóstico, y la intervención en contextos reales a partir de la sostenida elevación de sus competencias profesionales.

## **Capítulo I: Marco teórico**

### **1.1 El disfrute**

En el ámbito de la educación se trabaja con una variedad de alumnos con características diferentes y también similares, por tal motivo se implementan actividades estratégicas, basadas en las necesidades que los alumnos presentan, sin embargo no existen evidencias de investigaciones en Latinoamérica donde los docentes consideren el disfrute como un factor importante en la práctica docente.

En cuanto a las investigaciones encontramos diversos artículos acerca del disfrute en la educación, se considera que el grado de disfrute es un factor importante que subyace en las clases de Educación Física (Chen, 2001), también se encuentra el estudio que considera que el disfrute está asociado con la motivación, llegando así a la conclusión de que ambos factores influyen conjuntamente en el grado de participación en cuanto a ejercicio y actividad física se refiere y, por tanto, también en la Educación Física escolar. (Hashim H., 2008)

También hay diversas investigaciones donde mencionan que el disfrute se convierte así en un factor multidimensional y se relaciona con el entusiasmo y con las percepciones de la propia competencia hacia una actividad concreta (Hashim H., 2008), por otro lado se encuentra el estudio de (Gil-Madrona, 2012) que menciona que el docente debe tener siempre presente que el disfrute es el factor que mejor predice el inicio de nuevas prácticas o el mantenimiento de las que se están realizando y, si queremos que nuestro alumnado tenga una buena adhesión a la práctica físico-deportiva (escolar o extraescolar) debe proponer prácticas variadas, motivadoras y promotoras de aprendizajes auténticos y efectivos.

Con respecto a otros estudios que utilizan la motivación, el estudio de (Barreal López, 2015) muestra que si las tareas propuestas se basan en un clima motivacional adecuado, el grado de disfrute del alumnado será mayor, por otro lado en el proceso de enseñanza-aprendizaje el docente debe tratar de crear un clima que incentive la innovación y la creatividad de los alumnos, a través de estrategias didácticas que potencien la implicación del alumnado y el disfrute hacia la práctica de actividad física (Zueck, 2020).

Con respecto a los estudios que utilizan el sonrisometro, (Torralba, 2022) menciona que es un cuestionario muy simple que podría permitir conocer el disfrute de los alumnos cuando realizan las sesiones de la UUDD, el estudio de (Moreno, 2008) encontró que los estudiantes con bajos niveles de disfrute hacia la actividad física muestran una mayor posibilidad de suspender en EF; de igual modo, los alumnos con una peor percepción de su eficacia motriz y que realizan menos actividad física, obtienen calificaciones más bajas, por último existen estudios que revelan que los alumnos/as que tenían un alto grado de disfrute en las clases de Educación Física eran quienes tenían creencias más fuertes sobre su competencia física (Ferrer-Caja, 2000).

## **1.2 El disfrute en las clases de educación física en función del género**

El disfrute en las clases de educación física puede sentirse en todo momento, esto puede ser distinto según el género, pues cada alumno es diferente, ante esto es importante conocer si existe diferencias significativas, por lo tanto, existen diversas investigaciones a cerca del disfrute y sus variables.

En tal sentido las relaciones entre el disfrute en las clases de la Educación Física escolar y las variables de sexo no existen diferencias significativas según (Navarro Patón R. R., 2016), por el contrario, estudios como los de (Moreno-Murcia, 2011) han demostrado que el género es un factor determinante en el disfrute.

Entonces respecto a las comparaciones estadísticas relacionadas con el disfrute y la importancia de las clases y las intenciones de práctica de actividad física en función del género y del curso, (Ruiz, 2020) menciona, en primer lugar, que existen diferencias significativas entre hombres y mujeres tanto en el disfrute como en las intenciones de práctica, con valoraciones medias más altas siempre en el caso de los hombres, igualmente (Biddle, 2003) remarca que existe una disminución en la participación de la AF en los adolescentes, siendo esta disminución especialmente más evidente en el género femenino.

Asimismo (López, 2019) indica que el 60% de los chicos y el 82% de las chicas no siguen las recomendaciones de actividad física, aludiendo a la necesidad de crear programas de actividad física en los que coordine la labor docente con el entorno de los adolescentes, especialmente en el caso de las chicas, a las que se les tiene que hacer una propuesta que les haga ver la actividad física de forma más atractiva. De la misma forma (Carroll, 2001) menciona que el grado de disfrute según el género es mayor en niños que en niñas, ya que los primeros poseen una percepción más positiva de su concepto físico que las niñas.

Aunado a esto (Barreal López, 2015) en su investigación concluyen que no hay diferencias significativas entre los alumnos/as en función del género en cuanto al disfrute en las clases de Educación Física, al respecto los niveles de diversión en las clases de Educación Física son diferentes en función del tipo de alumnado: por ejemplo, son altos al comienzo de la etapa de secundaria -tanto en chicos como en chicas- pero, a medida que avanzan a cursos superiores, se incrementa su percepción de aburrimiento, principalmente entre el género femenino (Gómez-Mármol, 2017).

De las evidencias anteriores en la investigación de (Sánchez-Alcaraz Martínez, 2018) los niveles de diversión no presentan diferencia en función del género, pero sí se muestran unos niveles de aburrimiento ligeramente mayores en las chicas, (Gómez-Mármol, 2017) con una muestra de 317 estudiantes de enseñanza secundaria, tampoco encontró diferencias en cuanto al disfrute en función del género, por lo que parece que, a estas edades, el género no es una variable determinante del disfrute hacia las clases de Educación Física.

### **1.3 El disfrute en las sesiones de educación física en el nivel de primaria**

Conocer el disfrute en las sesiones de educación física en el nivel de primaria es un factor importante, pues se piensa que los alumnos más pequeños son los que disfrutan aprender a través del juego y practicar actividad física, en cuanto a investigaciones encontramos las siguientes; (Barreal López, 2015) menciona que el disfrute es un factor importante que subyace en las clases de Educación Física y sobre todo en escolares de Educación Primaria, no obstante (Grástén, 2012) menciona en su investigación; por los resultados

obtenidos en este estudio de educación primaria (los más elevados después de la motivación extrínseca) podemos decir que los sujetos muestran un gran disfrute respecto a la Educación Física escolar, un factor significativo de motivación que muestra un compromiso positivo hacia la asignatura.

En el estudio de (Barreal López, 2015) quedó constatado que el alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria de la ciudad de Lugo disfruta en las clases de Educación Física, independientemente de la edad o el sexo, aunque parece ser que este disfrute es mayor a menor edad, el objetivo de este estudio de (Barreal López, 2015) fue examinar si los escolares del tercer ciclo de Educación Primaria percibían un gran disfrute respecto a la Educación Física escolar y por los resultados obtenidos podemos decir que sí, no existiendo diferencias significativas en cuanto a sexo, y sí en cuanto a la edad,

#### **1.4 El disfrute y su relación con la edad**

El objetivo de este apartado es explicar los diferentes estudios que hay sobre el disfrute y la relación con la edad, las cuales son defendidas y representadas por diversos teóricos que enfocan sus puntos de vista sobre este tema, respecto a la edad, (Ruiz, 2020) menciona que los estudiantes del primer ciclo se sienten más apoyados por sus padres y madres, seguido de los hermanos y el profesor de educación física, mientras que, para los alumnos del segundo ciclo, esa influencia cambia y depende más de los hermanos y hermanas que de otros agentes sociales, existe evidencia científica que sugiere una disminución del disfrute, relacionado con la edad, de tal manera que cuanto mayor es el alumnado, el disfrute disminuye (Hashim, 2008).

En segunda instancia (Barreal López, 2015) en su estudio nos muestran que los alumnos de 10 años parecen disfrutan más que los de 11 años. Aun así, el alumnado estima y tiene un alto grado de disfrute en las clases de Educación Física, así mismo (Navarro Patón R. R., 2016) mencionan que, en su investigación, en cuanto a la variable de la edad, destacan los altos valores en los participantes de 10 años, bajando ligeramente esos valores en 11

años, ocurriendo lo mismo a los 12, a medida que la edad de los participantes se incrementa, la motivación de estos disminuye.

En la variable edad, las diferencias significativas se encontraron en el grado de disfrute. (Navarro Patón R. B., 2016) por lo que respecta al disfrute, cabe destacar que los niños y niñas que participaron en nuestra investigación gozan de un grado elevado de este factor en las clases de Educación Física y a pesar de que éste disminuye en el primer tramo de edad indicado (de 10 a 11 años), vuelve a incrementarse de nuevo en el segundo tramo (a los 12 años).

Sin embargo, sí se han encontrado diferencias significativas en cuanto a la edad, viendo que los que más disfrutan realizando Educación Física son los que menor edad tienen, la edad sí parece influir en el grado de disfrute, siendo este mayor en los sujetos de menor edad y encontrándose la menor puntuación en los sujetos de 11 años. Aun así, cabe destacar y tener en cuenta que se trata de un grado muy elevado de disfrute (Navarro Patón R. B., 2016).

### **1.5 La utilización del sonrisometro y la tecnología**

El sonrisometro es un instrumento que se ha ocupado en diferentes ámbitos, como por ejemplo la tecnología, existen diversas investigaciones en diferentes partes del mundo que han utilizado este instrumento para saber que tan funcional es la tecnología con los niños, de acuerdo con (Amran Z.A., 2021) descubrió que obtenemos una mejor respuesta de los niños cuando usamos Fun Sorter como herramienta de evaluación que cuando usamos Smileyometer, los hallazgos también muestran que involucrar a los niños en la etapa de diseño es crucial para garantizar que el software educativo sea divertido y agradable para ellos, por otra parte (Schmitt L.J., 2019) menciona que el Smileyometer no permite presentar elementos invertidos y no es adecuado para conceptos más allá de la diversión.

Otros instrumentos de encuesta, como This or That, se basan en la capacidad de los niños para hacer comparaciones relativas y muestran resultados prometedores como una

herramienta para muestrear adecuadamente las opiniones de los niños sobre diferentes facetas de una experiencia tecnológica, evitando el efecto de techo de opinión.

Ambos estudios en niños utilizaron el sonrisometro como herramienta de evaluación para medir la diversión, como se puede observar los autores mencionan que el sonrisometro no es el instrumento más adecuado para evaluar aspectos más allá de la diversión y la tecnología, pues no pueden obtener todas las opiniones de los niños en diferentes facetas, debido a que el sonrisometro solo es una herramienta efectiva que nos va proporcionar la respuesta de cómo se sintió el participante al realizar dicha actividad.

En cuanto a las investigaciones de aplicaciones y juegos (Hussain N., 2018) implemento el Smileyometer para obtener respuestas con todas las aplicaciones y los resultados fueron estadísticamente significativos; por lo tanto, App3 fue la aplicación con la que la mayoría de los niños se divirtieron más, por otro lado (Ma W., 2021) y sus investigadores examinaron la actitud de los niños hacia el juego de comer utilizando Smileyometer, los resultados muestran que el grupo de tratamiento de niños que jugaron al videojuego con el personaje han consumido más frutas que el grupo control. En estos estudios se utilizó el sonrisometro con niños en diferentes aplicaciones y los resultados fueron estadísticamente significativos, pues en ambos estudios a través del sonrisometro obtuvieron los resultados que buscaban para saber si sus aplicaciones eran efectivas o no.

Para (Karimi A., 2010) en su investigación pudo confirmar algunos hallazgos de investigaciones anteriores acerca de que, si a los niños se les permite participar en actividades elegidas libremente por el simple hecho de participar en la actividad, su disfrute percibido aumentará, no obstante después de varios años, (Hussain Z., 2017) muestra los resultados del estudio de usabilidad que se realizó para la aplicación de aprendizaje móvil recientemente desarrollada para niños de entre 4 y 9 años. Los hallazgos muestran que la aplicación fue muy fácil y efectiva, ya que la tasa de cumplimiento de tareas fue del cien por cien. En estos estudios se muestran resultados contundentes que confirman los hallazgos encontrados en investigaciones con niños en actividades donde a través del sonrisometro se puede mostrar el disfrute.

En cuanto a las investigaciones de participación e interacción en la tecnología (Chen Y. L. Y., 2019) menciona que su investigación es una experiencia innovadora hacia un enfoque discreto e intrigante que utiliza sombras, un fenómeno natural, como marcadores de objetos físicos para brindar información contextual sobre los objetos del mundo real a los niños y facilitar su exploración al aire libre, además (Huan, 2017) hizo una investigación que se centra en medir los niveles de participación de las personas en las narrativas digitales y, específicamente, en comprender el efecto mediático de las narrativas digitales en los niveles de participación de las personas, en ambos estudios se utilizó el sonrisometro ya que es una herramienta fácil de completar y no requieren que los niños escriban.

Por último, podemos observar el estudio de (Alhussayen A., 2015) donde encuentra distinción entre los niños más pequeños y los mayores en cuanto a sus secciones favoritas del sitio web, pero también encontró que los niños más pequeños experimentaron dificultades y se sintieron frustrados durante el proceso de registro, todo eso con base a la aplicación del sonrisometro, (Amornchewin R., 2017) en una evaluación realizada por los participantes utilizando la escala Smileyometer mostraron que la mayoría de los participantes preferían y se sentían más cómodos usando el iPad para trazar letras, es así como se puede observar el uso del sonrisometro y la tecnología para observar la experiencia de los participantes y sus preferencias.

De forma similar (Read, 2012) en su trabajo ha demostrado que los niños de todas las edades pueden ser discriminatorios y pueden usar el Smileyometer, también ha puesto de relieve algunas de las diferencias en la forma en que los niños de distintas edades utilizan el sonrisometro, del mismo modo (Meyns P., 2019) concluye que tanto la música como un robot humanoide tienen una influencia positiva inicial en la motivación para participar en ejercicios de actividad física en TDC y DQO todo esto a través de los resultados con el sonrisometro.

En cuanto a la investigación de (Chen Y. W. J., 2019) se identifica, el primer estudio influyó positivamente en las opiniones de los niños sobre la vida silvestre y ayudó a crear

fuertes lazos con la vida silvestre. Por otra parte, al resumir el posible impacto de implementar las actividades utilizadas en este estudio, se podría decir que las actividades de flujo artístico pueden conducir a un tipo de escolarización innovadora y más ambiciosa, hacia lo que Aristóteles denominó “aprender con placer”: parece que las actividades diseñadas en base a sobre la combinación de fluidez y las artes podría contribuir a que los planes de estudio escolares sean menos verbalistas, más centrados en los niños, más multidimensionales, más estimulantes y abiertos a los procesos comunicativos, emocionales y creativos (Argyriadi A., 2017).

(Safari M.C., 2021) desarrollo ejercicios especiales para niños sordos conectados a su programa escolar para consolidar sus conocimientos y autoaprendizaje en todas partes. Además, los elementos del juego deben adaptarse para que los niños sordos puedan aprender jugando. (Mohamad N., 2021) mostro que los adultos jóvenes y los adultos con discapacidad intelectual pueden tener diferentes roles y que su participación en actividades de diseño puede iniciar emociones positivas, fomentar comportamientos positivos y fomentar el desarrollo de nuevas habilidades. En estos estudios se muestran los resultados en niños y jóvenes con alguna discapacidad que participan en actividades donde utilizan el sonrisometro para capturar los datos después de su participación en cada actividad.

Se identifica el estudio de (Smith E., 2021) Los autores encontraron hallazgos que son consistentes con los niños con el espectro del autismo que tienen una preferencia por el uso de la tecnología digital y las SS son efectivas, este estudio está limitado en las inferencias causales que se pueden hacer. En suma, (Mostowfi S., 2016) menciona que las herramientas en Fun Toolkit recopilan solo lo que se necesita, son fáciles de responder, fomentan la finalización veraz, usan pocas palabras escritas y se adaptan fácilmente. Si se usa con cuidado, pueden ofrecer información útil para investigadores y desarrolladores sobre las preferencias de los niños por diferentes tecnologías.

## **1.6 La educación física y los ambientes de aprendizaje**

En relación con la Educación Física, (Jurado, Aguilera, Calvo, Franco, & García, 2006) definen los ambientes de aprendizaje como la organización de espacios y materiales, de tal modo que surjan de forma espontánea nuevos patrones motrices o se afiancen patrones previos, en tal sentido el ambiente de aprendizaje ha de ser considerado como un elemento curricular más, con una importante fuerza formativa que impacta favorable o desfavorablemente las distintas maneras de aprender que tienen los estudiantes (Vite, 2012)

Vinculado a esto (Vite, 2012) menciona que los ambientes de aprendizaje son entendidos como las condiciones físicas, sociales y educativas en las que se ubican las situaciones de aprendizaje; el tipo de instalaciones, equipamiento, estrategias, didácticas, el contexto y clima de las relaciones sociales, es necesario resaltar que el ambiente es un lugar específico donde existen y se desarrollan condiciones de aprendizaje, propiciando un clima que se origina para entender a los estudiantes que están aprendiendo, donde se consideran los espacios físicos o virtuales como condiciones que van a estimular las actividades del pensamiento de los alumnos, por lo tanto si se origina un buen clima, dentro del ambiente se dará un aprendizaje eficaz, dependiendo de la relación entre alumno-maestro, alumno-alumno por eso es importantes que se den las relaciones interpersonales entre ellos.

Dentro de este marco (Orrego, 2013) menciona que el término “ambientes” se refiere al conjunto del espacio físico y a las relaciones que en él se establecen (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y la sociedad en su conjunto).

Los ambientes de aprendizaje en la educación física son descritos de la siguiente forma, “un espacio transformado, que invite a ser utilizado para un fin concreto” (Blández Ángel, 1995) de este modo los Ambientes de aprendizaje consisten en organizar el espacio y los materiales para construir un ambiente favorecedor del aprendizaje que surja

espontáneamente y que influye positivamente en el niño dejándole ser protagonista y constructor de su propio aprendizaje. (Ríos Ferreras, 2014)

No obstante, en investigaciones más recientes como la de (Martínez, 2020) menciona que los ambientes de aprendizaje se entienden como una organización estudiada de espacios y materiales, dicho de otro modo (Jurado, Aguilera, Calvo, Franco, & García, 2006) definen los ambientes de aprendizaje como la organización de espacios y materiales, de tal modo que surjan de forma espontánea nuevos patrones motrices o se afiancen patrones previos.

El ambiente de aprendizaje en sí es definido de diversas maneras. Como un lugar de encuentro, un espacio dinámico e interrelacional que se desarrolla a partir de relaciones móviles y dinámicas que se van transformando y modificando, invitando a la complejidad de las actuaciones de las personas que lo habitan (Riera, 2014). Por último, el ambiente de aprendizaje ha de generarse a partir de condiciones naturales o propias del entorno en el que el estudiante se desarrolla y por aquellas que la escuela planifica y provee; además, es labor del docente gestionar, diseñar y recrear tales condiciones, pero la realidad parece ser lo contrario: un cumplimiento con el horario de trabajo y una indiferencia ante las condiciones en las que se lleva a cabo el acto educativo por parte de los educadores (Vite, 2012).

### **1.6.1 Tipología de ambientes de aprendizaje**

El *ambiente* corresponde a los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje, éste puede ser de tres tipos: *áulico, real y virtual* (Vite, 2012), podríamos clasificar los ambientes en función de su origen, en función de su movilidad, y en función de la participación (Blández Ángel, 1995).

-En función de su origen podemos diferenciar: ambientes naturales y ambientes organizados.

Ningún espacio es neutro, es decir, las características de un espacio, su forma, su amplitud, el tipo de suelo, sus elementos, o cualquier otra peculiaridad pueden incitar hacia

determinados comportamientos. Un espacio amplio y vacío nos invita al desplazamiento, un suelo con moqueta nos ofrece la posibilidad de tirarnos al suelo, en una sala llena de columnas podemos jugar al escondite, etc. (Blández Ángel, 1995)

Normalmente, en el gimnasio, en la sala de psicomotricidad, en el polideportivo o en el patio de recreo, hay una serie de elementos: espalderas, escaleras, canastas, porterías, árboles, arena, etc., que están siempre presentes y estimulando determinadas actividades motrices. Son los que denominamos ambientes naturales. (Blández Ángel, 1995)

Sin embargo, nosotros podemos crear otros ambientes con la intención de estimular actividades hacia un fin concreto. Son los que denominamos ambientes organizados. (Blández Ángel, 1995)

### **En función de su movilidad**

- Podemos diferenciar: ambientes fijos, semifijos, móviles y mixtos.

Los ambientes fijos son los que no se pueden trasladar de sitio, bien porque están anclados al suelo, a la pared, o al techo, como las espalderas o las canastas.

- Los ambientes semifijos, son los que construimos con elementos difíciles de mover por su peso o por su fijación, como un plinto o una soga enganchada al techo.
- Los ambientes móviles son los que pueden ser trasladados y manipulados sin problema, como por ejemplo pelotas, raquetas, papeles, envases de yogurt, neumáticos, etc.
- Los ambientes mixtos son los que están formados por la combinación de materiales fijos, semifijos y móviles, como por ejemplo una canasta con pelotas. (Blández Ángel, 1995)

### **En función de la participación**

- Podemos diferenciar: ambientes individualistas y ambientes socializantes.
- En los ambientes individualistas niñas y niños pueden participar aisladamente sin necesidad de los demás para desarrollar la actividad.

- En los ambientes socializantes pueden participar varias personas a la vez, propiciando la colaboración, la cooperación y la ayuda para resolver la actividad. (Blández Ángel, 1995)

En lo que respecta a la definición de los ambientes y apoyándonos en (Domínguez, 20003) nos podremos encontrar con tres tipos:

-Ambientes definidos, en los que el establecimiento de los espacios y la organización de los materiales es fijo, no habiendo modificaciones de éstos a lo largo de la sesión.

-Ambientes semidefinidos, en los que se pueden introducir por el alumnado pequeñas variaciones en la distribución de los materiales y ubicación de estos por iniciativa propia.

-y, por último, ambientes no definidos, en los que se parte de la presentación del material, sin establecer una organización inicial de espacios ni distribución de los mismos, la aparición de los lugares de trabajo o “ambientes” dependerá de la motivación hacia la práctica, de relaciones establecidas por los alumnos y alumnas, de las necesidades internas del individuo en un momento o situación concretas.

por otro lado, (Blández Ángel, 1995) establece que el diseño de estos ambientes estará relacionado con los bloques temáticos que se desarrollen en Educación Física, y podrá llevarse a cabo de tres formas diferentes. Mediante ambientes de aprendizaje diseñados hacia un bloque temático concreto, comprobando su consecución tras la implementación de estos, ambientes sin un bloque temático previamente marcado, pero determinándolo posteriormente mediante las respuestas y resultados observados, y finalmente ambientes de aprendizaje con un carácter totalmente libre y no relacionado con ningún bloque temático.

(Ríos Ferreras, 2014) expone que los ambientes de aprendizaje se pueden clasificar de diferentes maneras, atendiendo a una serie de variables. En función de su origen, en naturales y organizados, en función de su movilidad, en fijos, semifijos, móviles y mixtos, y por último, en función de la participación del alumno, en individualistas y socializantes.

Por otro lado, siguiendo a (Domínguez, 20003) la clasificación sería distinta. Estos autores indican que se pueden encontrar ambientes definidos, en los que el establecimiento de los espacios y la organización de los materiales es fija, no habiendo modificaciones de estos a lo largo de la sesión.

Encontramos también los ambientes semidefinidos, en los que se pueden introducir por los participantes pequeñas variaciones en la distribución de los materiales y ubicación de estos por iniciativa propia, tal como se han planteado en esta investigación. Y, por último, los ambientes no definidos, en los que se parte de la presentación del material, sin establecer ninguna distribución de los mismos ni una organización inicial en relación con los espacios (Domínguez, 20003).

### **1.6.2 Características de los ambientes de aprendizaje**

Las características de los ambientes de aprendizaje deben tratarse de un espacio en el que el juego y la experimentación sean los protagonistas, siendo estos los elementos principales para la enseñanza de los contenidos en la Educación Infantil (Arufe, 2020) por lo que es necesario que el docente al planear los ambientes tome en cuenta las características de que presentan los estudiantes y ellos se sientan satisfechos, cómodos y exista la comunicación de manera bidireccional, lo cual es importante la participación de manera conjunta tanto de docentes como estudiantes. (Vite, 2012)

Para la creación de ambientes de aprendizaje apropiados debe considerarse la existencia de 4 espacios fundamentales, que en su conjunto propician la construcción del proceso de enseñanza – aprendizaje. Dichos espacios son: Información, Interacción, Producción y Exhibición, los cuales en seguida se describen brevemente:

**Información:** Es el conjunto de conocimientos que requiere saber el alumno, los saberes que debe tener en cuenta. Dentro de este espacio también se ubican las indicaciones que el docente da a los alumnos para hacer más eficiente el proceso de aprendizaje, tales como el trabajo en equipo, binas, individual, investigación, etc.

**Interacción:** Significa la relación que se establece entre los actores del Proceso de enseñanza-aprendizaje, puede ser profesor – alumno, alumno – alumno, alumno – especialistas.

**Producción:** En este espacio se considera la elaboración del producto de aprendizaje que va a realizar el alumno y que es la muestra material de lo aprendido.

**Exhibición:** En esta etapa se da a conocer el producto resultante del proceso, ésta se puede dar entre los compañeros de clase, dentro del aula, fuera de ella o incluso fuera de la escuela. Este procedimiento puede constituir la fase de evaluación. (Vite,2012)

Los ambientes de aprendizaje deben ser creados por los docentes, es por eso que el docente debe ser creativo e innovador para la realización, tomando en cuenta las actitudes y percepciones de nuestros estudiantes eficaces para el aprendizaje, por lo que es importante reconocer qué estamos haciendo, como maestros para establecer esas condiciones adecuadas. (Vite, 2012)

El objetivo de los ambientes es promover el aprendizaje a partir de estrategias educativas cuyo propósito es crear situaciones de aprendizaje que estimulen el desarrollo de las competencias. Estos ambientes deben ser flexibles y el éxito de estos se debe al papel dinámico que el docente le imprima al establecer una interacción intensa con sus alumnos. (Vite, 2012)

En lo que al rol del docente se refiere pues la tarea principal que se tiene es propiciar la generación de ambientes de aprendizaje que favorezcan la adquisición de competencias por parte de los educandos, de ahí que debemos establecer el ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje, atendiendo a las características o recursos que éstas requieren para su efectivo desarrollo[...] (Vite, 2012)

En los ambientes de aprendizajes, no solo es hablar de la infraestructura, materiales o recursos de apoyo, que de cierto modo son importantes, pero que, en sí, la esencia de este dependerá de la iniciativa, creatividad, capacidad e interacción de la persona que este al frente del proceso enseñanza-aprendizaje que es el facilitador. (Vite, 2012)

Al hablar de competencias implica un cambio en nuestra planeación docente, una de las principales tareas del docente es la gestión de ambientes de aprendizaje adecuados para que los alumnos participen en un proceso de formación útil y significativo (Vite, 2012), aunque podemos observar que no todos los docentes hacen una planeación para trabajar, en la investigación de (González Pérez, 2015) de los docentes encuestados, 61 docentes mencionaron que planifican para cumplir un requisito administrativo lo que representa el 62%.

De acuerdo con (Blández Ángel, 1995) “los ambientes se diseñan a partir de los materiales y los espacios, aprendiendo a sacar el máximo provecho a todo lo que nos rodea” y como indica el autor “un ambiente ha de invitar por sí solo a ser utilizado. Hay que intentar atraer la atención, remover la curiosidad, crear interés, estimular la participación e incitar a la actividad. No animamos a través de la palabra, sino a través del sentido de la vista y de la propia acción”.

Lo atractivo de un ambiente puede conseguirse por varios cauces:

### **Los colores**

Siempre han tenido un significado muy especial en el mundo infantil. García- Bermejo (1978, 80) “el color es la verdadera vida del espectáculo del mundo, del niño; lo es el color y no la forma, insistimos. El color es la jerarquía, el orden, la relación (entre el niño y las cosas o las cosas entre sí). Se eligen las cosas por su color”.

Es importante aprovechar esta variable, y jugar con ella plásticamente en la presentación de los ambientes.

### **La complejidad**

La complejidad en una tarea motriz depende de la capacidad de cada persona sobre los mecanismos que se requieren para su ejecución.

### La novedad

Los ambientes nuevos atraen mucho más la atención y el interés que los que ya se conocen y se han experimentado.

“Cuando el grupo llega a clase están deseando asomarse por la puerta para ver lo que se les presenta. Y cuando ven que se trata de una sesión con ambientes nuevos, las exclamaciones de sorpresa, sus caras sonrientes y sus comentarios son el principio de una gran aventura” (Blández Ángel, 1995).

### La variedad

Presentar ambientes variados, sobre un mismo bloque temático o sobre varios, significa ampliar la oferta, y, por tanto, brindar la oportunidad de escoger lo que más le guste o cambiar en cualquier momento según sus intereses. (Orrego, 2013)

La *organización de los ambientes de aprendizaje* siempre debe atender al espacio y material disponible y a sus características, que pueden influir sobre las conductas del grupo. (Fajardo, 2010)

En los Ambientes de aprendizaje se considera al alumnado el centro del proceso educativo y se le da autonomía y libertad para que vaya construyendo su aprendizaje. (Ríos Ferreras, 2014)

## **CAPÍTULO II. METODOLOGÍA**

### **2.1 Diseño**

El presente estudio es descriptivo pues busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice, describe tendencias de un grupo o población. (Hernández Sampieri, 2008), en este estudio se analiza el disfrute de los alumnos de educación primaria en las clases de educación física del estado de Veracruz” y describe sus características de acuerdo con los ambientes de aprendizaje, estrategias didácticas y relaciones docente-alumno.

Este estudio utiliza un enfoque cuantitativo, debido a que manipula la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías (Hernández Sampieri, 2008), este estudio es cuantitativo por que a través de la recolección de datos que se obtienen por los alumnos participantes podremos obtener análisis estadísticos y comprobar si la hipótesis que planteamos es rechazada o aceptada.

### **2.2 Población y muestra**

La población de esta investigación está dirigida a 800 alumnos de primaria del turno matutino, de cuatro escuelas públicas del estado de Veracruz que cuenten con docente de educación física en su escuela.

El tipo de muestra que se utilizó fue muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección orientado por las características de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización (Hernández Sampieri, 2008), el muestreo a criterio: la muestra final es de 411 alumnos de 1° a 6° grado de los cuales 209 eran mujeres y 202 hombres.

En cuanto a la muestra, se trata de una no aleatoria debido a que la investigación está basada en un grupo de individuos ya determinados, en este caso: los alumnos que asisten diariamente a la escuela y a las clases de educación física. En este sentido, se acude a una muestra por conveniencia debido a que se tiene un acceso factible al conjunto de individuos a investigar, en este caso se trata de una población cautiva de alumnos que estudian de manera presencial. De acuerdo con (Otzen, 2017) la muestra por conveniencia “Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (p.230).

A continuación, se presenta la siguiente tabla donde indica el número de participantes por escuela primaria:

**Tabla 1**

***PARTICIPANTES POR ESCUELA***

<b>ESCUELA PRIMARA</b>	<b>Número de participantes</b>
<b>MARIANO ARISTA</b>	<b>75</b>
<b>LIBERTAD HERNÁNDEZ</b>	<b>91</b>
<b>ENRIQUE C. REBSAMEN</b>	<b>170</b>
<b>MIGUEL HIDALGO</b>	<b>75</b>
<b>TOTAL</b>	<b>411</b>

**2.3 Criterios de inclusión**

- Alumnos de 1° a 6° grado de primaria.
- Recibir clase de educación física
- Querer participar en el proceso
- Permiso al docente de educación física a cargo de la clase de las escuelas primarias participantes.

## 2.4 Instrumento

El sonrisometro está basado en una escala de Likert de 1 a 5 y utiliza representaciones pictóricas, se presenta a los niños en una fila horizontal con palabras de apoyo debajo de las caras y se les pide a los niños que marquen una cara (Leer, 2007).

¿Cómo te sentiste en la clase de educación física?

Instrucciones: Escribe tus datos en la tabla que se muestra a continuación y colorea solo UN emoji de acuerdo a cómo te sentiste en la clase de educación física.

Nombre:	
Género:	
Edad:	
Grado:	
Nivel escolar:	



Brillante	Muy bien	Bien	No muy bien	Horrible
-----------	----------	------	-------------	----------

## 2.5 Procedimiento

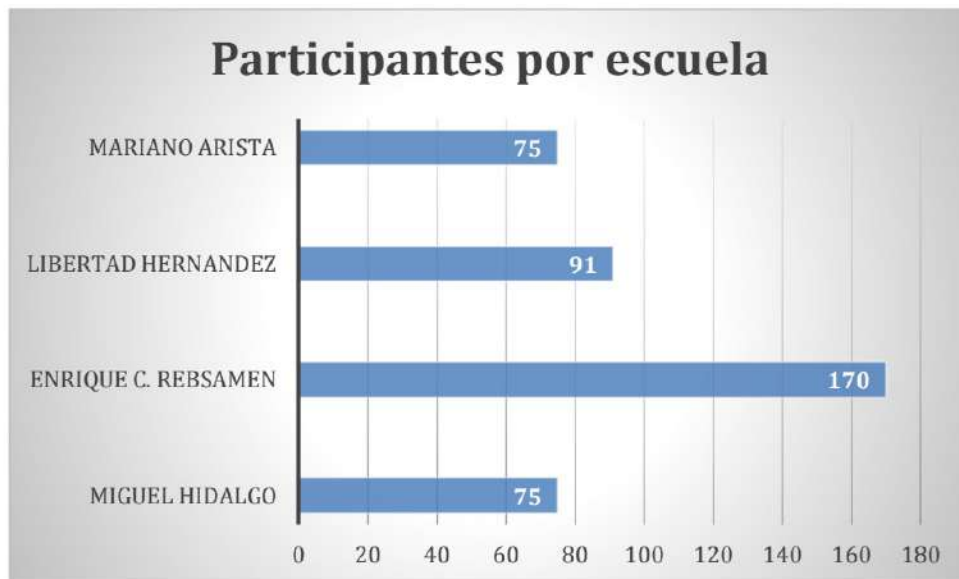
Para dar cumplimiento a los objetivos específicos de la investigación fue necesario, primeramente, aplicar el sonrisometro a cada alumno seleccionado de educación primaria, con la finalidad de reconocer el disfrute que tienen con relación a las estrategias docentes, ambientes de aprendizaje y relación docente-alumno.

Es importante mencionar que antes de llevarlo a la práctica, fue necesario y fundamental platicarlo con los docentes titulares de la educación física de cada primaria y con los supervisores de educación física de cada escuela. Una vez obtenida la autorización de ambas partes, por consiguiente, después de una sesión de educación física de manera presencial se aplicó el sonrisometro a sus alumnos para así conocer el grado de disfrute de estos, esto de una manera fácil y rápida.

Primero los alumnos salieron con su profesor a tomar su clase de educación física como de manera habitual, cuando termino la clase me presente con ellos y les explique que íbamos a contestar el instrumento del sonrisometro de a cuerdo a distintos factores, nos alejamos de donde estaba su maestro, para que no influyera su presencia en las respuestas de los alumnos, cada alumno contesto cuatro instrumentos, se les entregaron a cada alumno sus cuatro hojas y se les pedía que en una sola hoja colorearan como se sentían de manera general en su clase de educación física, después respecto a los ambientes de aprendizaje en otra hoja, en la tercera sobre las estrategias didácticas y por ultimo como se sentían con la relación que tenían con su maestro.

## 2.6 Análisis de datos

En esta investigación se recolectaron las respuestas que cada alumno marcaba en cada sonrisometro, fueron recolectadas en el mismo momento de la aplicación a 411 alumnos de educación primaria que conforman las cuatro escuelas, tomando en cuenta qué todos atendieron la solicitud de llenar el sonrisometro de manera correcta, como se muestra a continuación en la siguiente gráfica:

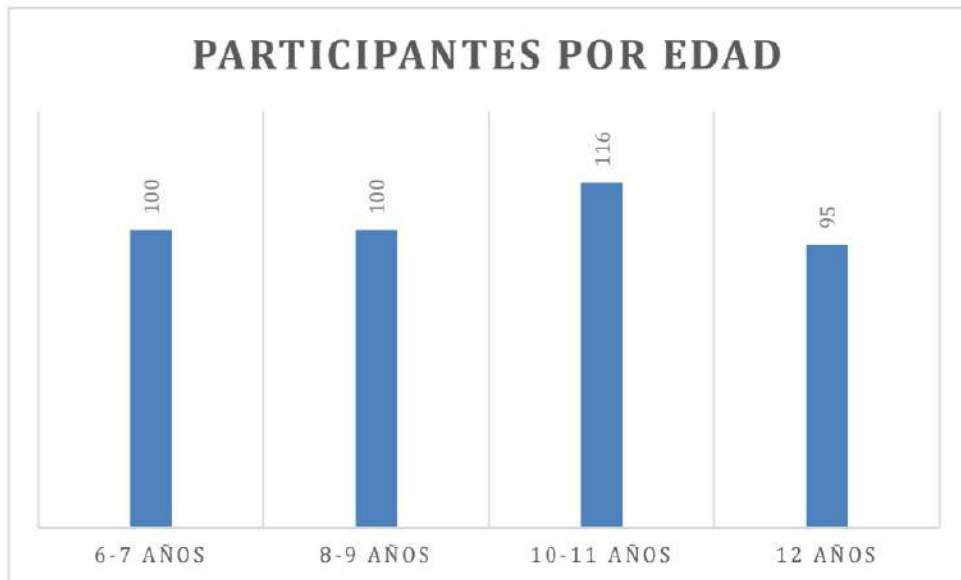


Una vez recolectados todos los instrumentos, estos fueron analizados de manera física, primero se llevó a cabo la exclusión de los instrumentos que no están contestados en su totalidad, pero no se encontró ninguno, segundo se obtuvieron datos estadísticos y descriptivos.

## Capítulo III: Resultados

### 3.1 Información general de los alumnos que respondieron el sonrisometro

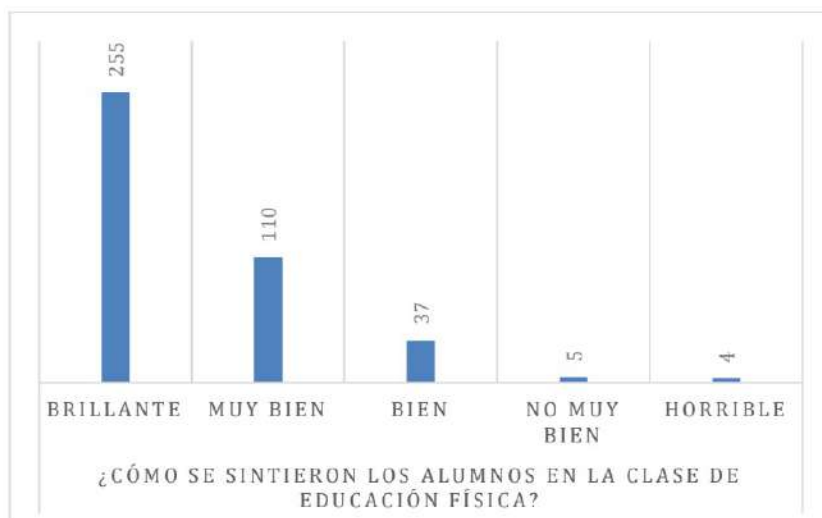
Los alumnos participantes en esta investigación son estudiantes de educación primaria del estado de Veracruz se encuentran estudiando en los grados de primero a sexto y sus edades oscilan entre los seis y los doce años, como se representa en la siguiente gráfica:



Respecto al género de los alumnos participaron 202 niños y 209 niñas, como se muestra a continuación:



En esta investigación hablando de datos generales se puede observar que sin importar el género que los alumnos disfrutaron las clases de educación física pues es una clase donde aprenden a través del juego.



En conclusión durante la investigación se pudo observar que los alumnos que más disfrutaron la clase de educación física son los que cursan el 4° grado, puesto que los alumnos de 1°, 2° y 3° pasaron gran parte de sus estudios de primaria a través de la modalidad en línea por la pandemia COVID 19, y algunos están teniendo apenas sus primeras intervenciones en las escuelas por otro lado los alumnos de 5° y 6° también disfrutaron las clases de educación física pero algunos se encuentran en un cambio etapa de desarrollo de la niñez a la pubertad.



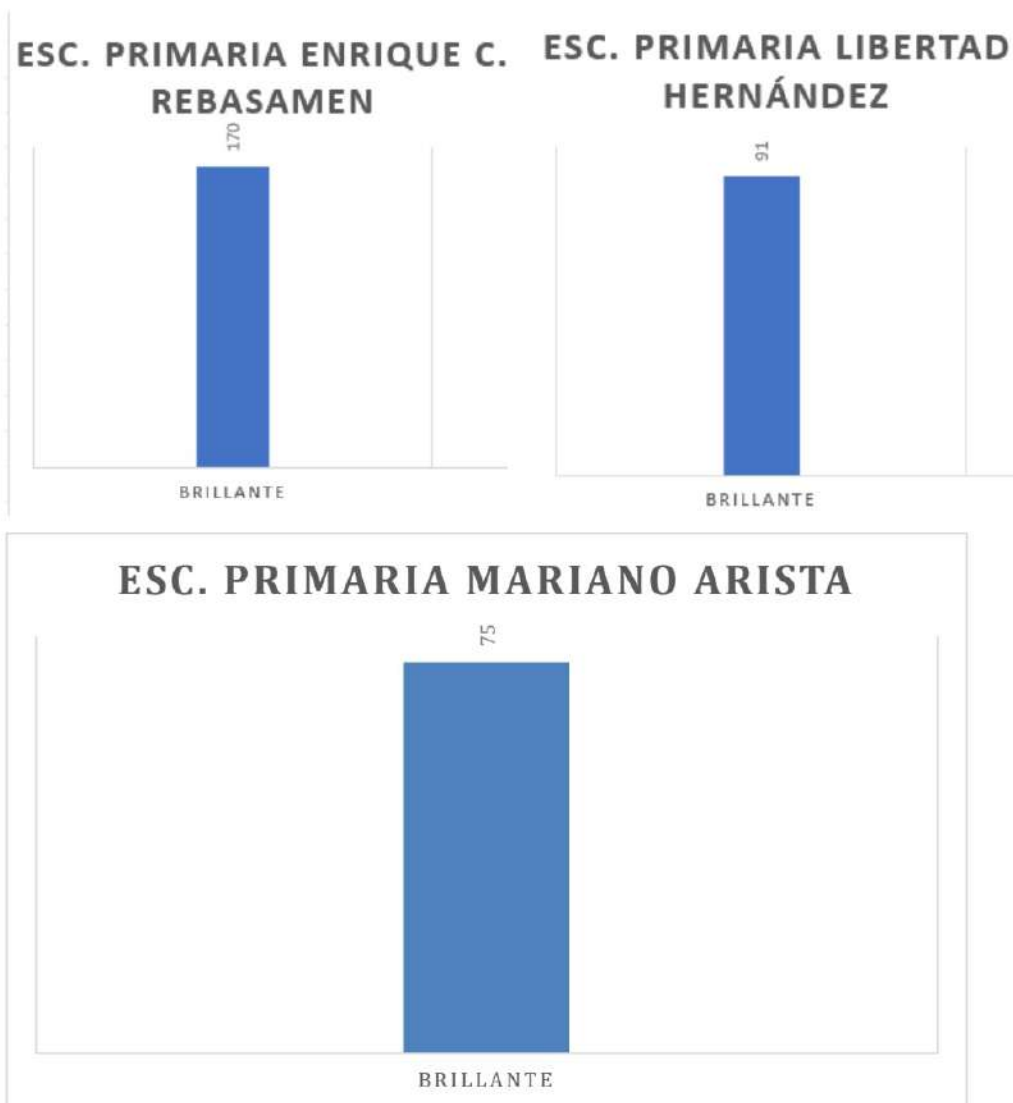
### 3.2 El disfrute percibo por los alumnos de acuerdo con los ambientes de aprendizaje

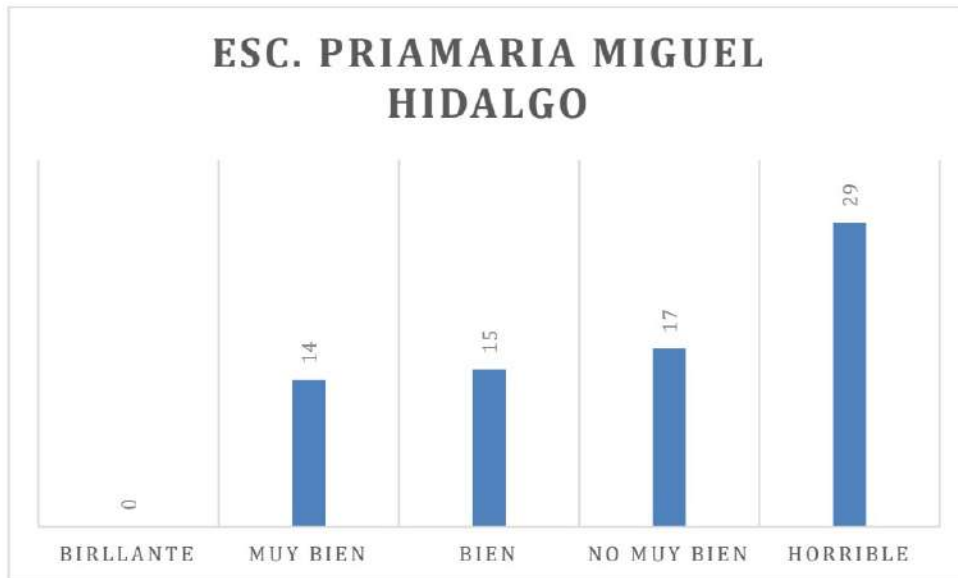
El sonrisometro fue utilizado para conocer el disfrute de los alumnos con relación a los ambientes de aprendizaje, uno de los aspectos de estos es el espacio, de acuerdo con los resultados se puede observar que los alumnos que tienen techada su cancha disfrutan más su clase, puesto que los demás toman su clase directamente con el sol y con el uso del cubrebocas se acaloran más y tienen muchas pausas durante las clases, en los resultados generales podemos encontrar los siguientes datos:



Como conclusión podemos observar en la gráfica que 336 alumnos cuentan con techo en su cancha y disfrutan brillantemente su clase de educación física y solo 75 alumnos de los cuales participaron contestando el sonrisometro no cuentan con techo en su cancha y no disfrutan de la misma manera su cancha.

A continuación, se muestra la grafica de respuestas por escuela:





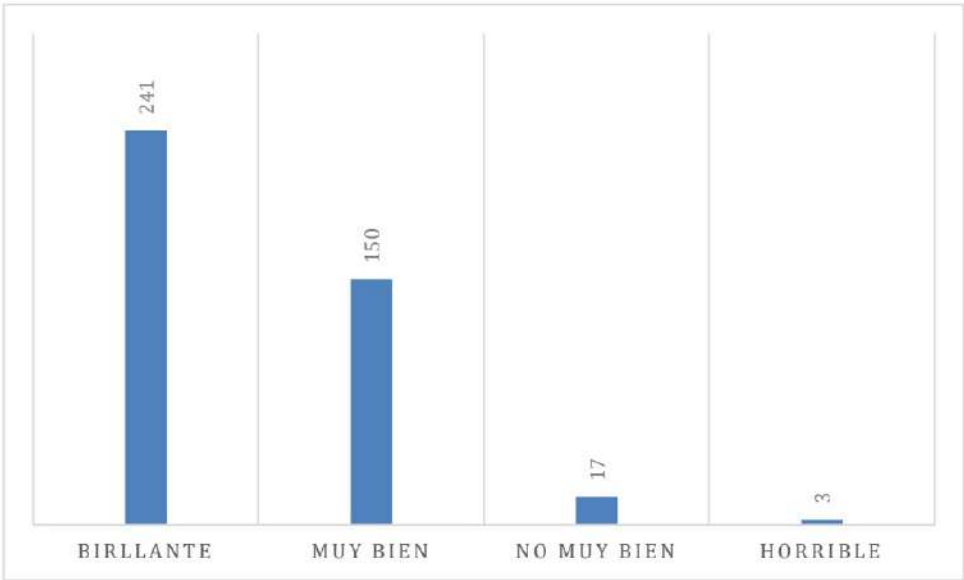
Los únicos alumnos que no cuentan con techo en la cancha donde toman la clase de educación física son los alumnos de la escuela primaria Miguel Hidalgo.

### **3.3 El disfrute percibo por los alumnos de acuerdo con las estrategias docentes en las clases de educación física.**

La intervención didáctica que realizan los docentes de educación física pone en juego distintas variables una de ellas las estrategias didácticas, esto llevando procesos de enseñanza aprendizaje adecuados.

El docente de educación física siempre se encuentra realizando acciones de observación hacia su entorno y para conocer a sus alumnos, organización de materiales, y actividades de planeación de acuerdo con las características de sus alumnos y su entorno. En suma, realizar estas actividades por ende llevan a cabo utilizar estrategias didácticas seleccionando cada docente una personalidad única al dar clases, usando como referencias, estilos de enseñanza, tipos de comunicación, contenido a utilizar, tareas planeadas, intencionalidad de las sesiones, etc.

En ese sentido se les pregunto a los 411 alumnos seleccionados que tanto disfrutaban su clase de educación físico de acuerdo con las estrategias docentes que implementa el docente de educación física a su cargo; de los cuales se obtuvieron los siguientes resultados:

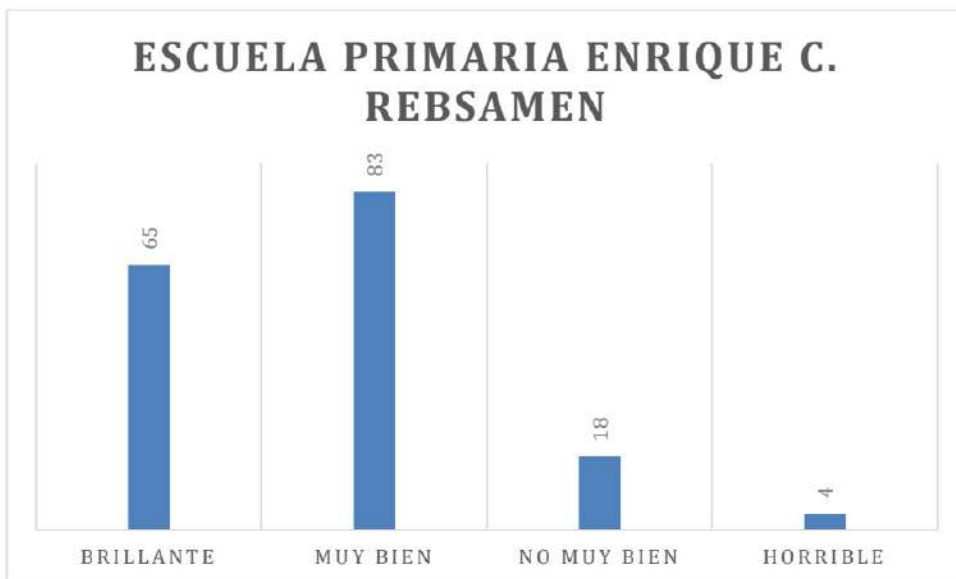


Como se puede observar en la gráfica la mayoría de los niños disfruta la estrategia didáctica que los docentes utilizan en las escuelas a la hora de impartir clases de educación física, obtenido 241 alumnos en brillante, 150 alumnos en muy bien, 17 en no muy bien y 3 en horrible.

Los resultados por escuela fueron los siguientes:



Por otro lado, analizamos los resultados obtenidos por esta escuela primaria, donde se encuentra una variedad de respuestas de los alumnos de acuerdo con el disfrute de las estrategias didácticas que utiliza el docente.

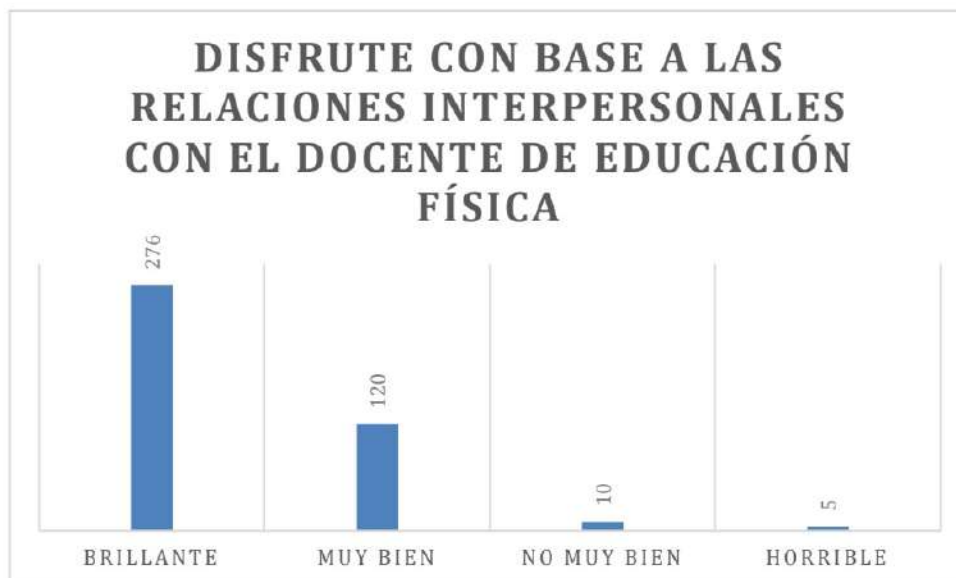


Como conclusión de estos resultados podemos analizar que en las tres primeras escuelas donde todos los participantes contestaron brillante, se encuentran trabajando docentes como más de veinte años de experiencia laboral y que ya llevan más de diez años en ese

centro de trabajo, por lo cual se infiere que los alumnos ya conocen a los docentes, su forma de trabajar y les agrada como reciben la clase de educación física, por otra parte, en la escuela primaria Enrique C. Rébsamen existe un maestro con un poco menos de experiencia pero con actividades muy tradicionalistas que hacen que las actividades sean cotidianas y los alumnos ya sepan lo que van a trabajar y no esperen algo nuevo de la clase.

### **3.4 El disfrute percibo por los alumnos de acuerdo con su relación interpersonal con el docente de educación física.**

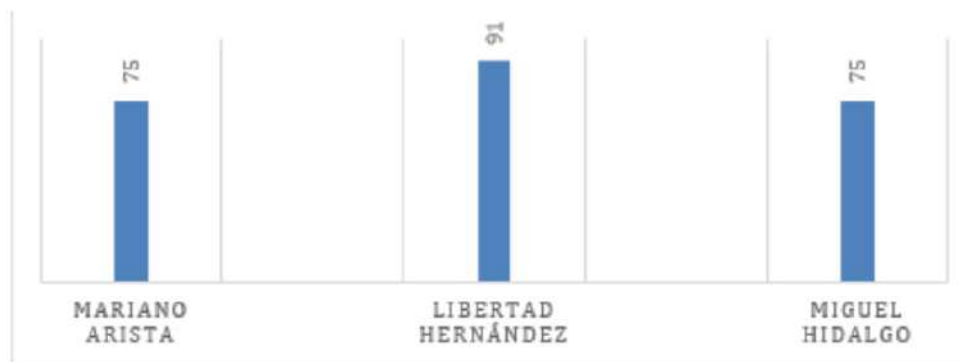
Las relaciones interpersonales y la educación física son aspectos cruciales para el propósito de cada sesión, pues debe existir una relación positiva de alumno a alumno y de maestro a alumno o alumno a maestro, lo cual conlleva a relacionarse en el contexto escolar, generando climas de trabajo basado en valores como la tolerancia, agradecimiento, solidaridad, bondad, amistad, responsabilidad, respeto, perseverancia, prudencia y paz, valores que se abordan a lo largo de las sesiones de educación física de manera implícita.



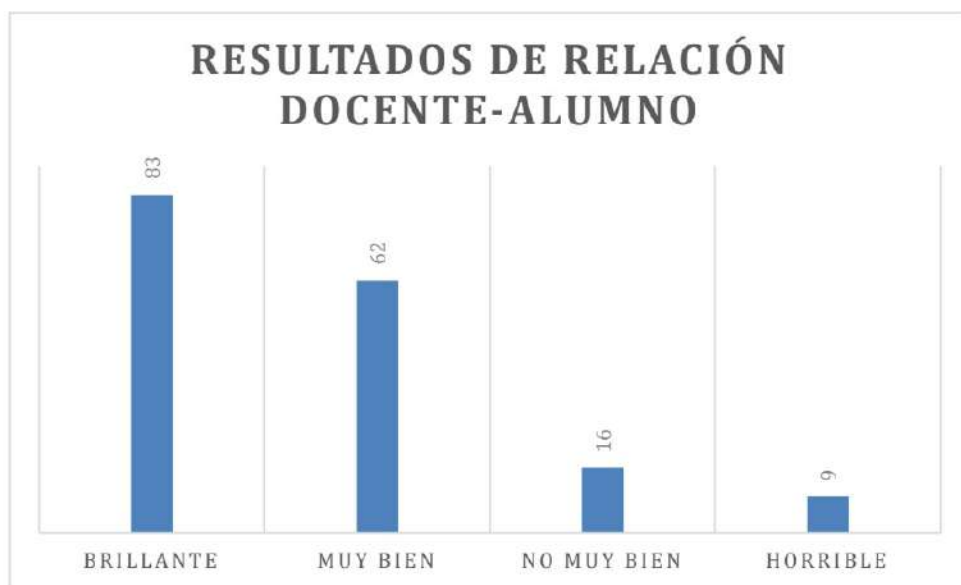
Como se puede observar en los resultados obtenidos en la gráfica, la mayoría de los alumnos que contestaron el sonrisometro pusieron 276 brillante, 120 alumnos muy bien y

10 no muy bien, 5 horrible, se observan resultados favorables, puesto que no a todos los alumnos les gusta la clase de educación física de la misma manera que a otros.

A continuación, se muestran los resultados por estas tres escuelas donde la totalidad de los alumnos se sintieron brillantemente:



De nueva cuenta se observan que en la escuela Enrique C. Rébsamen se encuentran diversas respuestas y no solamente brillante:



En esta escuela el docente a cargo comenta que tiene poco trabajando pues acaba de hacer cambio de centro de trabajo, por eso se puede llegar a la conclusión de que no todos los alumnos disfrutaron de la misma manera la relación docente-alumno.

## CONCLUSIONES

La contribución de los alumnos y docentes de educación física en el desarrollo de esta investigación fue trascendental para la implementación del sonrisometro. En este tenor, resulta importante trabajar con el sonrisometro para conocer el disfrute de los alumnos con relación a diferentes aspectos de la educación física en diferentes niveles, como preescolar, primaria e incluso secundaria, pues es un instrumento fácil y rápido de llenar, que no quita mucho tiempo de la sesión y permite que el docente tenga información verídica a cerca de sus alumnos.

Teniendo en cuenta estos resultados se rechaza la hipótesis uno, pues se pensaba que los alumnos de 1°, 2° y 3° grado iban a disfrutar más las sesiones de educación física por ser los más pequeños en relación con la edad, pero resulto que uno de los grupos que más disfruta la sesión de educación física son los grupos de 4° grado, esta conclusión soporta la idea de (Barreal López, 2015) que en su estudio nos muestran que los alumnos de 10 años parecen disfrutan más que los de 11 años.

Esto se puede deber a que los alumnos de los primeros grados, hicieron su educación preescolar en línea y nunca habían tenido una interacción física con la escuela primaria, y posiblemente los alumnos más grandes se sienten más cómodos en la escuela primaria puesto que ya conocen su escuela y la dinámica de trabajo.

Con relación a la concepción de los ambientes de aprendizaje, con la aplicación del sonrisometro se muestran resultados favorables, puesto que la mayoría de los alumnos se encuentran trabajando en un ambiente de aprendizaje favorable, pocas respuestas mostraron resultados desfavorables siendo causa diversos factores, como puede ser que en dos escuelas primarias de las que participaron en la investigación no cuentan con techado en su cancha y algunas clases los alumnos la toman con presencia directa el sol, lo cual ocasiona que algunos alumnos no disfruten tanto la sesión y se cansen continuamente, además del uso del cubrebocas obligatorio en las sesiones ocasiona que los alumnos se fatiguen y existan diversas pausas a lo largo de la sesión.

De este modo, en relación con las estrategias docentes utilizadas durante sus sesiones son variadas según cada escuela, pero aún así son favorables pues en los resultados encontrados la mayoría de los alumnos disfruta su clase de manera brillante y muy bien. Retomando el disfrute de los alumnos con base a la interacción docente-alumno de igual forma se observa que la mayoría de los alumnos disfrutaron estas relaciones interpersonales y la contestaron en el sonrisometro que se sienten brillante y muy bien.

Esta investigación nos ha permitido confirmar que trabajar el sonrisometro en educación física en el nivel de primaria debe ser el principio de investigaciones en Latinoamérica y en México en educación física, pues no existen investigaciones afines, se deben implementar la planificación de actividades donde se incluya como estrategia de evaluación el sonrisometro.

En conjunto, el tema en el que esta basada esta investigación no es común entre los investigadores y docentes de educación física, es importante mencionar que se pueden abordar diferentes ámbitos y en este caso fue el disfrute en la educación física.

Es necesario subrayar que este estudio ha aportado a mi formación profesional nuevos conocimientos y estrategias para conocer más a cerca de los alumnos y sobre todo para conocer más a los alumnos que como docentes de educación física tenemos a nuestro cargo.

En ese sentido, una de las competencias profesionales fortalecidas con la investigación, fue sin duda “Usa las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje”. Es cierto, la tecnología ha sido una herramienta fundamental en estos últimos años, por lo cual a través de la investigación en la internet pude conocer las investigaciones que se han realizado con el sonrisometro en otros lugares del mundo, también abordar con responsabilidad y ética cuando te dan el permiso de entrar a un centro escolar y poder implementar el sonrisometro con alumnos que no tienes a tu cargo, y sobre todo para fortalecer la interacción con los docentes que aceptaron realizar esta investigación con sus alumnos.

Esta investigación es una invitación abierta a todos aquellos docentes de educación física que les gusta su labor y todo el tiempo les gusta estar aprendiendo y actualizándose, pues es un parteaguas para dar a conocer esta estrategia tan fácil y sencilla que pueden aplicar los docentes y sin embargo no se han aplicado y entre todos encontrar nuevas perspectivas, mejores estrategias, innovadores temas y hacer particular énfasis en el uso del sonrisometro.

## Referencias

- Alhussayen A., A. W. (2015). Evaluating the User Experience of Playful Interactive Learning Interfaces with Children. *Procedia Manufacturing*, 2318-2324.
- Amornchewin R., S. K. (2017). Evaluation of the impact of tablet screen size on children tracing performance. *Artificial Life and Robotics*, 191-196.
- Amran Z.A., A. A. (2021). Designing an interactive educational software involving children as design partners. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 107-120.
- Argyriadi A., S.-Z. M. (2017). Engaging first-graders in language arts through 'arts-flow activities'. *Curriculum Perspectives*, 25-38.
- Arufe, V. (2020). ¿Como debe ser el trabajo de Educación Física en Educación Infantil? *Retos, Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* , 588-596.
- Barreal López, P. N. (2015). ¿ Disfrutan los escolares de Educación Primaria en las clases de Educación Física? Un estudio descriptivo. *TRANCES: Revista de Transmisión del Conocimiento Educativo y de la Salud* .
- Biddle, S. &. (2003). Motivation and self-perception profiles and links with physical activity in adolescent girls. *Journal of Adolescent*, 687-701.
- Blández Ángel, J. (1995). La utilización del material y del espacio en educación física: Propuesta y recursos didácticos. . *Inde. Barcelona*.
- Carroll, B. y. (2001). Children's perceived competence and enjoyment in physical education and physical activity outside school. *European Physical Education Review*, 24-43.
- Chen Y., L. Y. (2019). Shadower: Applying shadows to children's outdoor interaction. *International Symposium on Wearable Computers*, 33-36.
- Chen Y., W. J. (2019). Ipanda: A playful hybrid product for facilitating children's wildlife conservation education. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*.
- Chen, A. (2001). A theoretical conceptualization for motivation research in physical education. *Quest*, 35-58.
- Domínguez, J. T. (20003). Creación de ambientes de aprendizaje en Educación Física. .
- Fajardo, M. T. (2010). El empleo de ambientes de aprendizaje en Educación Física, para la enseñanza del equilibrio en primer curso de Educación Primaria.
- Ferrer-Caja, E. y. (2000). Predictors of intrinsic motivation among adolescent students in physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 267-279.

- Gil-Madrona, P. y.-S. (2012). Dominio afectivo de los alumnos de 6º curso de primaria hacia la asignatura de Educación Física. *Revista de Investigación en educación*, 109-117.
- Gómez-Mármol, A. S.-A. (2017). La Educación Física como asignatura lúdica en Educación Secundaria: sedentarismo y práctica de actividades físico-deportivas extraescolares. *Sportis: Scientific Journal of School Sport*, 605-620.
- González Pérez, M. Á. (2015). Aplicación del modelo trans-teórico en la planificación docente de educación física de Nuevo León. *Revista de Ciencias del Ejercicio FOD*, 1-15.
- Gråstén, A. J.-P. (2012). Prediction of enjoyment in school physical education. *Journal of Sports Science and medicine*, 260-269.
- Hashim H., G. J. (2008). Validating the youth sport enjoyment construct in high school physical education. *Research Quarterly for Exercise and sport*, 183-195.
- Hashim, H. G. (2008). Validating the youth sport enjoyment construct in high school physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 183-195.
- Hernández M. A., I. G. (2020). Los ambientes de aprendizaje en Educación física y motivación en las primeras edades. *Retos*, 761-767.
- Hernández Sampieri, R. &. (2008). Ampliación y fundamentación de los métodos mixtos. . *Fundamentos de metodología de la investigación*, 376.
- Huan, R. (2017). Evaluating engagement in digital narratives from facial data. *ICMI 2017 - Proceedings of the 19th ACM International Conference on Multimodal Interaction*, 652-655.
- Hussain A., M. E. (2019). Ascertaining the UX of the word mania mobile app for children using fun toolkit v3. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 202-205.
- Hussain N., H. Z. (2018). Assessing the usability of urdu learning mobile apps for children. *Lecture Notes in Computer Science* , 117-126.
- Hussain Z., S. W. (2017). Measuring usability of the mobile learning App for the children. 353-363.
- Jurado, J., Aguilera, P., Calvo, J., Franco, M., & García, D. (2006). Ambientes de aprendizaje: un recurso metodológico para el área de Educación Física. *REVISTA DIGITAL "PRÁCTICA DOCENTE". N° 3 CEP DE GRANADA*.
- Karimi A., L. Y. (2010). Children, engagement and enjoyment in digital narrative. *ASCILITE 2010 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 475-483.

- Lee L.-C., H. K.-C. (2015). Designing and evaluating digital game-based learning with the arcs motivation model, humor, and animation. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 80-95.
- Leer, J. C. (2007). Validating the Fun Toolkit: an instrument for measuring children's opinions of technology. *Cognition, Technology & work*, 119-128.
- López, A. T. (2019). Diferencias en los niveles de actividad física, grado de adherencia a la dieta mediterránea y autoconcepto físico en adolescentes en función del sexo. *Retos*, 185-192.
- Ma W., L. B. (2021). Influence of a video game on children's attention to food: Should games be served with a character during mealtime? 42-50.
- Martínez, A. H. (2020). Los ambientes de aprendizaje en Educación física y motivación en las primeras edades. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 761-767.
- Meyns P., v. d. (2019). Do a humanoid robot and music increase the motivation to perform physical activity? A quasi-experimental cohort in typical developing children and preliminary findings in hospitalized children in neutropenia. *International Journal of Human Computer Studies*, 117-126.
- Mohamad N., H. N. (2021). UX Testing for Mobile Learning Applications of Deaf Children. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 294-299.
- Moreno, J. A. (2008). Propiedades psicométricas de la Physical Activity Enjoyment Scale (PACES) en el contexto español. *Estudios de psicología*, 173-180.
- Moreno-Murcia, J. S. (2011). The relationship between goal orientations, motivational climate and self-reported discipline in physical education. *Journal of Sports Science and Medicine*, 119-129.
- Mostowfi S., M. N. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 5463-5476.
- Navarro Patón, R. B. (2016). Relación entre el autoconcepto físico y el disfrute en las clases de Educación Física en escolares de Educación Primaria. *Journal of Sport and Health Research*, 151-162.
- Navarro Patón, R. R. (2016). Análisis de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, motivación y disfrute en Educación Física en Primaria. *Sportis*, 12.
- Nazaret Martínez-Heredia, E. S.-R.-M.-G. (2020). Los ambientes de aprendizaje en Educación física y motivación en las primeras edades. *FEADEF*.

- Orrego, V. L. (2013). Una propuesta didáctica basada en la construcción de ambientes de aprendizaje. *EF DEPORTES*.
- Otzen, T. y. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 227-232.
- Pérez-Torralba A., G.-G. H. (2022). Transformational leadership of the physical education teacher in Early Childhood Education: A didactic proposal [Liderazgo transformacional del docente de Educación Física en Educación Infantil: una propuesta didáctica]. *Retos*, 864-875.
- Read, J. (2012). Evaluating artefacts with children: Age and technology effects in the reporting of expected and experienced fun. *Proceedings of the ACM International Conference on Multimodal Interaction*, 241-247.
- Riera, M. A. (2014). La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones. . *Reladei*, 19-39.
- Ríos Ferreras, C. (2014). Los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía en educación física. *Universidad de Salamanca*, 9.
- Ruiz, V. L. (2020). Análisis del disfrute con la educación física, la importancia de las clases y las intenciones de práctica en estudiantes de secundaria: comparativa por género y curso. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 719-726.
- Safari M.C., W. S. (2021). 'I got to answer the way I wanted to': Intellectual disabilities and participation in technology design activities. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 192-203.
- Sánchez-Alcaraz Martínez, B. J. (2018). Deportividad, disfrute y actitudes hacia la educación física de los estudiantes de educación secundaria. *UVA*.
- Schmitt L.J., R. J. (2019). BiCo: a bipolar continuous rating scale for children's technology evaluation. *Technology, Pedagogy and Education*, 503-516.
- Smith E., C. A. (2021). Digitally-Mediated Social Stories Support Children on the Autism Spectrum Adapting to a Change in a 'Real-World' Context. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 514-526.
- Torralba, A. P. (2022). Liderazgo transformacional del docente de Educación Física en Educación Infantil: una propuesta didáctica. *Retos nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 864-975.
- Vite, H. R. (2012). Ambientes de aprendizaje. *Universidad Autonoma del estado de Hidalgo*.
- Zaman B., V. A. (2013). Measuring product liking in preschool children: An evaluation of the Smileyometer and This or That methods. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 61-70.

Zueck, M. C. (2020). Satisfacción en las clases de Educación Física y la intencionalidad de ser activo en niños del nivel de primaria. *Retos*, 33-40.



## **RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO**

**MIRIAM HERNÁNDEZ MARÍN**

Candidato para obtener el Grado de Maestría en Actividad Física y Deporte  
con Orientación en educación física

**Tesis: El disfrute de los alumnos de educación primaria en las clases de educación física del estado de Veracruz.**

Campo temático: Educación física

Datos Personales: Nací en la ciudad de Xalapa, Veracruz el 15 de diciembre de 1997, tengo 24 años, actualmente residido en la comunidad de Manlio Fabio Altamirano km 25, Cazonces de Herrera Veracruz puesto que aquí la secretaria de Educación de Veracruz me otorgo mi plaza como docente de educación física desde agosto 2021.

Educación Profesional: Egrese de la Escuela Normal de Veracruz “Carlos A. Carrillo” de la Lic. En Educación Física generación 2015-2019.

### Experiencia Profesional:

- Escuela Primaria General Emiliano Zapata 30DPR2700Y **Periodo:** 17 de octubre del 2016 al 2 de diciembre del 2016
- Escuela Primaria Valentín Gómez Farías 30EPR0651R **Periodo:** 21 de Marzo del 2017 al 23 de Junio del 2017
- Jardín de niños profesora Agustina Ramírez 30EJN0055C **Periodo:**16 de Octubre del 2017 al 4 de Diciembre del 2017
- Escuela Secundaria General No. 3 Antolín Torres Mendieta 30DES0071E **Periodo:** 16 de Abril del 2018 al 22 de Junio del 2018
- Escuela Normal Veracruzana "Enrique C. Rebsamen."  
15 de Julio al 12 de Agosto del 2016  
17 de Julio al 11 de Agosto del 2017  
9 de Julio al 3 de Agosto del 2018
- Escuela Primaria Carlos A. Carrillo 30DPR4864V **Periodo:** 6 de agosto del 2018 al 5 de Julio del 2019
- Colegio Particular Euro Hispanoamericano Preescolar y Primaria ciclo escolar 2019-2020
- Escuela Primaria Manuel Acuña 30EPR0431F **Periodo:** 16 de Agosto del 2021 a la fecha.

E-mail: miriammarin43@gmail.com

## ANEXOS








La imágenes representa a los alumnos contestando el sonrisometro después de la clase de educación física.



**¿Cómo te sentiste en la clase de educación física?**

Instrucciones: Escribe tus datos en la tabla que se muestra a continuación y colorea solo un emoji de acuerdo a cómo te sentiste en la clase de educación física.

Nombre:	
Género:	
Edad:	
Grado:	
Nivel escolar:	
Nombre de la escuela:	






Brillante	Muy bien	Bien	No muy bien	Horrible
-----------	----------	------	-------------	----------

La imagen representa las respuestas de los alumnos en el sonrisometro.

**¿Cómo te sentiste en la clase de educación física?**

Instrucciones: Escribe tus datos en la tabla que se muestra a continuación y colorea solo un emoji de acuerdo a cómo te sentiste en la clase de educación física.

Nombre:	
Género:	
Edad:	
Grado:	
Nivel escolar:	
Nombre de la escuela:	






Brillante	Muy bien	Bien	No muy bien	Horrible
-----------	----------	------	-------------	----------

La imagen representa las respuestas de los alumnos en el sonrisometro.

**¿Cómo te sentiste en la clase de educación física?**

Instrucciones: Escribe tus datos en la tabla que se muestra a continuación y colorea solo un emoji de acuerdo a cómo te sentiste en la clase de educación física.

Nombre:	
Género:	
Edad:	
Grado:	
Nivel escolar:	
Nombre de la escuela:	

Brillante	Muy bien	Bien	No muy bien	Horrible
-----------	----------	------	-------------	----------

La imagen representa las respuestas de los alumnos en el sonrisometro.

¿Cómo te sentiste en la clase de educación física?

¿Cómo te sentiste en la clase de educación física?

Instrucciones: Escribe tus datos en la tabla que se muestra a continuación y colorea solo un emoji de acuerdo a cómo te sentiste en la clase de educación física.

Nombre:	
Género:	
Edad:	
Grado:	
Nivel escolar:	
Nombre de la escuela:	



Brillante      Muy bien      Bien      No muy bien      Horrible

La imagen representa las respuestas de los alumnos en el sonrisometro.

¿Cómo te sentiste en la clase de educación física?

Instrucciones: Escribe tus datos en la tabla que se muestra a continuación y colorea solo un emoji de acuerdo a cómo te sentiste en la clase de educación física.

Nombre:	
Género:	
Edad:	
Grado:	
Nivel escolar:	
Nombre de la escuela:	



Brillante      Muy bien      Bien      No muy bien      Horrible



Esta imagen representa la escuela primaria que no tiene techo en la cancha.



En esta imagen se representa la estrategia que ocupa la docente para dar sus clases de educación física, enseñándoles no solo la parte práctica si no también la conceptual.



Esta imagen representa la relación que tienen los alumnos de esta escuela con su docente de educación física.



# UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

## EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO DE LA PRÁCTICA

### Datos del alumno:

<b>Matrícula:</b>	2081507
<b>Nombre del Alumno:</b>	Hernández Marín Miriam
<b>Programa educativo:</b>	MAFyD Presencial
<b>Orientación:</b>	Educación Física
<b>Fecha del período de prácticas</b>	15/02/2021 al 21/04/2021

### Datos de la Empresa:

<b>Empresa/Institución:</b>	Escuela Primaria Valentín Gómez Farías
<b>Departamento/Área:</b>	Educación Física

### Evaluación:

Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Malo
Asistencia	X			
Conducta	X			
Puntualidad	X			
Iniciativa	X			
Colaboración	X			
Comunicación	X			
Habilidad	X			
Resultados	X			
Conocimiento profesional de su carrera	X			

### Observaciones:

¡Felicitaciones por desempeñarte en tiempo y forma durante tu jornada de práctica!

Arturo Fernando Cortes Ramírez

Nombre y firma del Tutor responsable de la práctica

Docente de Educación Física de la Esc. Primaria Valentín Gómez Farías

Puesto del Tutor responsable de la práctica



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN VERACRUZ

Sello de la institución/dependencia



Av. Universidad s/n, Ciudad Universitaria, C.P. 66455  
San Nicolás de los Garza, Nuevo León, México  
Tels.: (81) 1340 4450 • 1340 4451  
fod@uanl.mx | www.fod.uanl.mx



## PERFIL Y EVALUACIÓN DE PRÁCTICAS

### A) Datos de la Empresa

Nombre de la empresa/Institución: Escuela Primaria Valentín Gómez Farías

Nombre del departamento/área: Educación Física

**Instrucciones:** por este medio solicitamos indicar el perfil y actividades que su institución requiere de un practicante de la Maestría en Actividad Física y Deporte con orientación en (marcar la o las orientaciones que son de su interés):

- Alto Rendimiento Deportivo
- **Educación Física**
- Gestión Deportiva
- Promoción de la Salud

### B) Perfil integral del practicante:

1. ¿Qué conocimientos debe tener?

Conocimientos de los contenidos de enseñanza; el practicante deberá tener conocimientos pedagógicos y disciplinarios comunes del campo profesional en la educación básica en especial en educación primaria, además de conocer las finalidades, así como los propósitos y contenidos del nivel.

2. ¿Qué habilidades debe poseer?

Habilidades intelectuales específicas; el practicante deberá tener la capacidad de comprensión de material escrito y saber como relacionarlo con la realidad y su práctica profesional. Durante su práctica deberá expresar sus ideas con claridad, sencillez de forma oral y escrita. Debe generar propuestas propias a partir de sus conocimientos y experiencias para ser capaz de orientar a los alumnos en diversas situaciones de carácter cognitivo, motriz y de convivencia social.

3. ¿Cuáles aptitudes o competencias debe mostrar?

Competencias didácticas; el practicante debe saber diseñar, organizar y poner en practica estrategias y actividades para promover el desarrollo de habilidades y competencias motrices de sus alumnos. Debe de reconocer a sus alumnos y las diferencias cognitivas que existen, así como los diversos estilos de aprendizaje que influyen en la integración de la corporeidad y en los procesos de aprendizaje.



4. Favor de indicar las actividades generales que un practicante realizará en el lugar de prácticas

Las actividades que realizan durante las jornadas de practica son de diagnóstico, planeación, evaluación, diseño y creación de material didáctico, fortalecimiento de las áreas de oportunidad, asistencia a los consejos técnicos escolares de escuela y de supervisión de educación física y actividades que la supervisión escolar requiera en su momento.

**C) Desempeño del alumno que está terminando prácticas en su institución.**

**1) Datos del practicante**

Nombre del alumno: Miriam Hernández Marín

Programa educativo: Maestría en Actividad Física y Deporte modalidad escolarizada

Orientación: Educación Física

2. Favor de indicar el desempeño del practicante actual en relación al perfil y actividades indicadas por usted en el inciso B.

La practicante demostró tener los conocimientos necesarios durante su práctica docente, sabe hacer el diagnostico de los grupos de educación física, conoce el plan de estudios vigente y realiza planeaciones con base en sus conocimientos, pose habilidades para comprender los contenidos del programa y sabe relacionarlo con su practica profesional, se expresa con los alumnos de manera clara y concisa y sabe diseñar estrategias para los alumnos en esta modalidad de educación a distancia.

**Comentarios:**

Las actividades que realizo la practicante Miriam Hernández Marín durante su práctica docente fueron pertinentes para los alumnos en esta modalidad de trabajo a distancia y fueron atractivas para los alumnos.

Arturo Fernando Cortes Ramírez

**Nombre y firma del responsable de la práctica y/o sello**





## EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO DE LA PRÁCTICA

### Datos del alumno:

Matrícula:	2081507
Nombre del Alumno:	Miriam Hernández Marín
Programa educativo:	Maestría en actividad física y deporte
Orientación:	Educación Física
Fecha del período de prácticas	Fecha de inicio: 23 de Agosto del 2021 Fecha de término: 19 de Noviembre del 2021

### Datos de la Empresa:

Empresa/Institución:	Escuela Primaria Manuel Acuña
Departamento/Área:	Educación Física

### Evaluación:

Criterio	Excelente	Bueno	Regular	Malo
Asistencia	X			
Conducta	X			
Puntualidad	X			
Iniciativa	X			
Colaboración	X			
Comunicación	X			
Habilidad	X			
Resultados	X			
Conocimiento profesional de su carrera	x			

2. Favor de indicar el desempeño del practicante actual en relación al perfil y actividades indicadas por usted a inicio de semestre.

La estudiante Miriam Hernández Marín durante este periodo de prácticas se desempeñó de la mejor manera, en este proceso nuevo y complicado para todos los docentes de educación física, supo tomar las decisiones adecuadas obtenido excelentes resultados, esta experiencia será un parte aguas para su carrera profesional.

JULIO CESAR LEZAMA MARTINEZ

Nombre y firma del Tutor responsable de la práctica

DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA

Puesto del Tutor responsable de la práctica

Sello de la institución/dependencia





## PERFIL DE LOS ESTUDIANTES A REALIZAR PRÁCTICAS

### A) Datos de la Empresa

Nombre de la empresa/Institución: Esc. Primaria Manuel Acuña

Nombre del departamento/área: Educación Física

**Instrucciones:** por este medio solicitamos indicar el perfil y actividades que su institución requiere de un practicante de la Maestría en Actividad Física y Deporte con orientación en (marcar la o las orientaciones que son de su interés):

- Allto Rendimiento Deportivo
- **Educación Física**
- Gestión Deportiva
- Promoción de la Salud

### B) Perfil integral del practicante:

1. ¿Qué conocimientos debe tener?

Conocimientos de los contenidos de enseñanza; el practicante deberá tener conocimientos pedagógicos y disciplinarios comunes del campo profesional en la educación básica en especial en educación primaria, además de conocer las finalidades, así como los propósitos y contenidos del nivel.

2. ¿Qué habilidades debe poseer?

Habilidades intelectuales específicas; el practicante deberá tener la capacidad de comprensión de material escrito y saber cómo relacionarlo con la realidad y su práctica profesional. Durante su práctica deberá expresar sus ideas con claridad, sencillez de forma oral y escrita. Debe generar propuestas propias a partir de sus conocimientos y experiencias para ser capaz de orientar a los alumnos en diversas situaciones de carácter cognitivo, motriz y de convivencia social.

3. ¿Cuáles aptitudes o competencias debe mostrar?

Competencias didácticas; el practicante debe saber diseñar, organizar y poner en práctica estrategias y actividades para promover el desarrollo de habilidades y competencias motrices de sus alumnos. Debe de reconocer a sus alumnos y las diferencias cognitivas que existen, así como los diversos estilos de aprendizaje que influyen en la integración de la corporeidad y en los procesos de aprendizaje.



# UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



FACULTAD DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

4. Favor de indicar las actividades generales que un practicante relizará en el lugar de prácticas

Las actividades que realizan durante las jornadas de practica son de diagnóstico, planeación, evaluación, diseño y creación de material didáctico, fortalecimiento de las áreas de oportunidad, asistencia a los consejos técnicos escolares de escuela y de supervisión de educación física y actividades que la supervisión escolar requiera en su momento.

**Comentarios:**

---



---



---



---



---

**Julio Cesar Lezama Martínez**

**Nombre y firma del responsable de la práctica y/o sello**



Av. Universidad s/n, Ciudad Universitaria, C.P. 66455  
San Nicolás de los Garza, Nuevo León, México  
Tels.: (81) 1340 4450 • 1340 4451  
fod@uanl.mx | www.fod.uanl.mx