

PAPER NAME

**Trabajo de investigaci%C3%B3n Comas
Urban Roller - Titulaci%C3%B3n.docx**

AUTHOR

-

WORD COUNT

6336 Words

CHARACTER COUNT

35368 Characters

PAGE COUNT

63 Pages

FILE SIZE

9.1MB

SUBMISSION DATE

Dec 19, 2022 5:06 PM GMT-5

REPORT DATE

Dec 19, 2022 5:08 PM GMT-5**● 20% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 17% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 11% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



**LA GAMIFICACIÓN COMO PROPUESTA DE SOLUCIÓN PARA LA
DESMOTIVACIÓN EN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LAS RUTAS
EN LA COMUNIDAD DE PATINAJE COMAS URBAN ROLLER**

4 Tesis para obtener el título profesional en Comunicación Audiovisual Multimedia y
Publicidad y Marketing Digital

AUTORES:

MELANNIE ARIANA GUARNIZO HUISA

(Código ORCID: 0000-0003-2656-0869)

MARITZA YANET ACUÑA MORILLO

4 (Código ORCID:0000-0002-9736-1464)

Asesor

DIANA ORIHUELA IBAÑEZ

(Código ORCID: 0000-0002-5986-7130)

2 Lima-Perú

Diciembre 2022

Tabla de contenido

Abstract	5
Capítulo I: El Problema	6
1.1. Planteamiento del Problema	6
1.2. Preguntas de investigación	7
1.3. Objetivos de Investigación	8
Capítulo II: Marco Teórico	9
2.1. Mapa de Literatura	9
2.2. Antecedentes de Investigación	10
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica	12
Capítulo III: Metodología	15
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo	15
3.2. Diseño de Investigación	15
3.3. Operacionalización de Variables	16
3.4. Consentimiento Informado	17
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos	17
Capítulo IV: Resultados	Error! Bookmark not defined.
4.1. Análisis de Resultados	19
4.2. Discusión de Resultados	34
4.3. Recomendaciones	36
Referencias	38
Anexos	Error! Bookmark not defined.

Lista de Tablas

Tabla 1 Resultados de la relación de sexos entre los miembros de Comas Urban Roller.

16 Tabla 2 Resultados de la relación de edades entre los miembros de Comas Urban Roller.

19 Tabla 3 Resultados de la relación de distritos donde residen los miembros de Comas Urban Roller.

Tabla 4 Nivel de patinaje de los miembros de Comas Urban Roller.

Tabla 5 Frecuencia en la práctica de patinaje.

Tabla 6 Razones por la cual los integrantes de la comunidad Comas Urban Roller no salen a patinar con frecuencia.

Tabla 7 Preferencia al momento de patinar de los miembros de la comunidad Comas Urban Roller

Tabla 8 Motivación para salir a patinar de los miembros de la comunidad Comas Urban Roller

Tabla 9 Pertenencia dentro de la comunidad Comas Urban Roller

Tabla 10 Importancia de la puntualidad dentro de la comunidad Comas Urban Roller

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de Literatura de los principales aspectos de la motivación en la comunidad de patinaje y de gamificación

Figura 2. Mapa de Literatura de la motivación y gamificación.

Figura 3. Resultados de asistencia a las prácticas de patinaje de los días lunes, miércoles y viernes.

Figura 4. Resultados de asistencia a las rutas de los domingos.

Figura 5. Frecuencia de asistencia a las prácticas de los lunes, miércoles y viernes.

Figura 6. Frecuencia de asistencia a las rutas de los domingos.

Figura 7. Menú de Inicio del aplicativo Comas Urban Roller.

Figura 8. Videos tutoriales para poner en práctica lo aprendido.

Figura 9. Interfaz de logros y datos.

Figura 10. Categoría de rutas e historial de rutas.

Figura 11. Interfaz de Próximos Eventos y mapa de Ruta del Metropolitano.

Figura 12. Uso de aplicativos móviles para patinar.

Figura 13. Conocimiento de aplicativos para patinaje.

Figura 14. Objetivo principal de la aplicación.

Figura 15. Distribución del Contenido de la aplicación.

Figura 16. Contenido del menú y opciones ofrecidas.

Figura 17. Uso de la aplicación al salir a patinar.

Figura 18. Planificar mejor su entrenamiento.

Figura 19. Utilidad del mapa en la aplicación.

Figura 20. Constancia y asistencia a entrenamientos y rutas.

Figura 21. Percepción del aplicativo.

La presente investigación tiene como objetivo encontrar cuales fueron los factores que desmotivaron a la comunidad de patinaje de Comas Urban Roller en la participación activa de las rutas en orden a proponer una solución gamificada. Esto se plantea usando una metodología de investigación de diagnóstico donde conversaremos con los creadores y participantes de la comunidad de patinaje Comas Urban Roller, conoceremos sus necesidades y las causas de la desmotivación del grupo para obtener una posible solución de manera interactiva y didáctica que ayude a incrementar la participación activa de la comunidad.

Palabras Clave: Gamificación, compromiso, participación, motivación, educación.

The objective of this research is to find out which were the factors that demotivated the Comas Urban Roller skating community in the active participation of the routes in order to propose a gamified solution. This is proposed using a diagnostic research methodology where we will talk with the creators and participants of the Comas Urban Roller skating community, we will know their needs and the causes of the demotivation of the group to obtain a possible solution in an interactive and didactic way that helps increase the active participation of the community.

Keywords: Gamification, commitment, participation, motivation, education.

Capítulo I: El Problema

Comas Urban Roller es una comunidad relativamente nueva de patinaje urbano que tiene de problema la poca participación de sus miembros, dado que no todos asisten a los entrenamientos o rutas por falta de tiempo, diferentes disponibilidades de horarios y la falta de motivación.

7 1.1.Planteamiento del Problema

La falta de motivación hace que las personas pierdan el entusiasmo, el compromiso y sentido de pertenencia, lo cual son situaciones que no favorecen a la organización ni a los propios miembros (Sarra, 2021), eso sumado a las deficiencias en el clima organizacional terminan por desmotivar y disminuir el compromiso de los miembros de una organización. (Raczynski & Muñoz, 2004). Por ello, una estrategia para mejorar el modelo motivacional de los miembros es la gamificación ya que es capaz de transformar los diversos escenarios de aprendizajes y adecuarlos a las nuevas realidades, bien sean tecnológicas, digitales o de tareas comunes, y en ello los miembros se involucran de manera efectiva generando vínculos afectivos en la realización de las diferentes tareas, retos y responsabilidades. (Bennasar-García, 2022)

La variable del presente estudio es la motivación como un factor fundamental para que las clases tengan mayor dinámica y aumente el grado de participación por parte de los estudiantes. (De la Hoz, Miguel, 2018), Un factor imprescindible para la participación de cualquier persona en una determinada actividad es la motivación y algo que a la vez influye en dicha motivación es el conocimiento que pueda tener acerca de la actividad (Antunez, 2019)

Este estudio ayudará a otras comunidades o grupos que buscan crecer de manera sostenible, manteniendo la motivación de los miembros que desean aprender algún deporte,

hobby, curso, etc. por medio de dinámicas para que se sientan comprometidos a realizar estas actividades. Dado que la motivación permite que los miembros puedan desarrollarse con mayor efectividad y compromiso con las tareas, metas y objetivos de la organización (Sarra, 2021).

Finalmente, demostrando los problemas que produce la desmotivación y falta de compromiso en las organizaciones mencionadas por Sarra (2021) donde las personas pierden el entusiasmo, el compromiso y el sentido de pertenencia. Así mismo, Raczynski & Muñoz (2005) afirman que las deficiencias en el clima organizacional terminan por desmotivar y disminuir el compromiso de todos los miembros, considerando las variables a analizar de los factores de la falta de motivación y las características dentro de la gamificación, se concluye que el problema representa una viabilidad de estudio para la presente investigación, porque Comas Urban Roller es una comunidad nueva que está en crecimiento, aun no tiene una estructura definida de sus horarios, capacitaciones y responsabilidades, el cual busca mejorar su compromiso de los miembros actuales como comunidad para que tengan un crecimiento sostenible en el tiempo y así puedan llegar a incorporar más personas de los distritos de Lima Norte en este deporte del patinaje.

1.2. Preguntas de investigación

1.2.1. Pregunta General.

¿Cuáles son las características dentro de la gamificación que nos ayudarán a motivar a Comas Urban Roller?

1.2.2. Preguntas específicas.

- ¿Cuáles fueron los factores de la falta de motivación en la participación activa de la comunidad de patinaje de Comas Urban Roller?

- ¿Cuáles son los beneficios desde la perspectiva de los potenciales usuarios de realizar una gamificación para la comunidad Comas Urban Rollers?

20 1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1. Objetivo General.

Diseñar una plataforma móvil con las necesidades de la comunidad de Comas Urban Roller, donde se puedan identificar las características que se incluirán en la gamificación para la mejora en su participación.

1.3.2. Objetivos Específicos.

- Realizar entrevistas y encuestas a la comunidad tanto administradores como miembros pertenecientes de Comas Urban Roller para determinar cuáles fueron los factores de desmotivación y como mejorarlo.
- Realizar un análisis de los resultados en participación de la comunidad, rescatando los beneficios encontrados dentro del prototipo e identificar si puede ser una alternativa de solución a la problemática.

7 Capítulo II: Marco Teórico

En este capítulo, se mostrarán a los autores que contribuyen a las variables de estudio. Además de precisar los antecedentes más relevantes que profundicen la presente investigación, resaltando el entendimiento del estudio de la variable. Asimismo, se realizará un sustento teórico que permita entender los componentes de las variables estudiadas en la muestra.

18 2.1. Mapa de Literatura

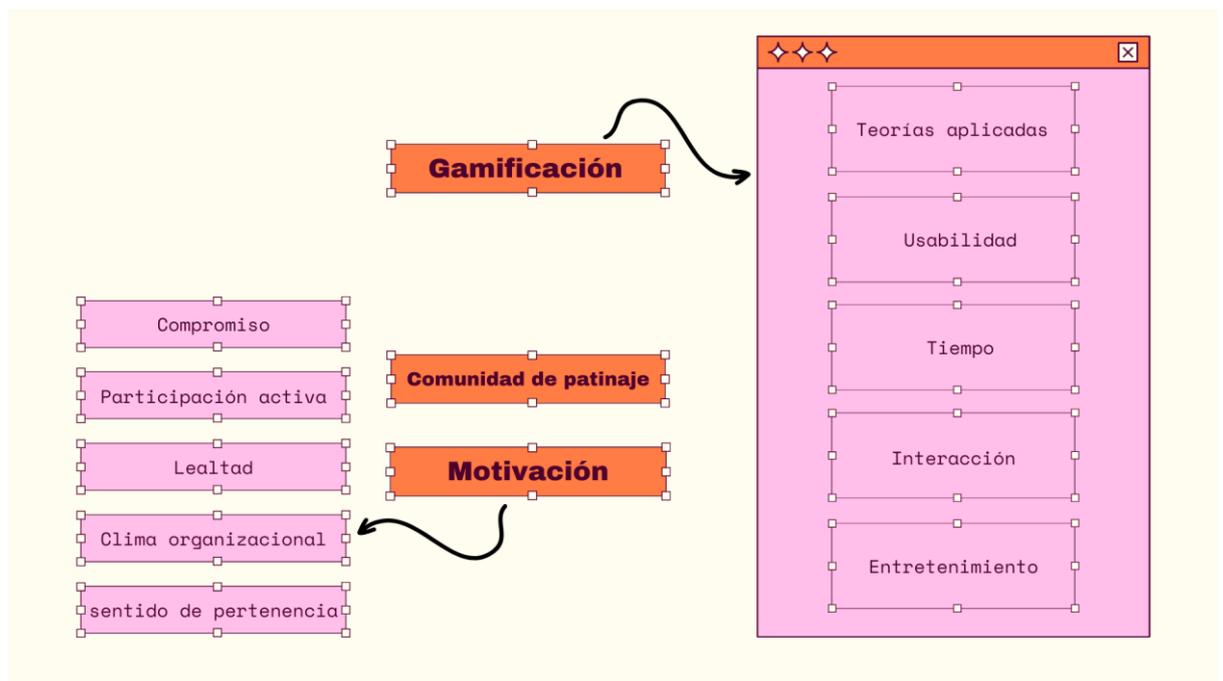
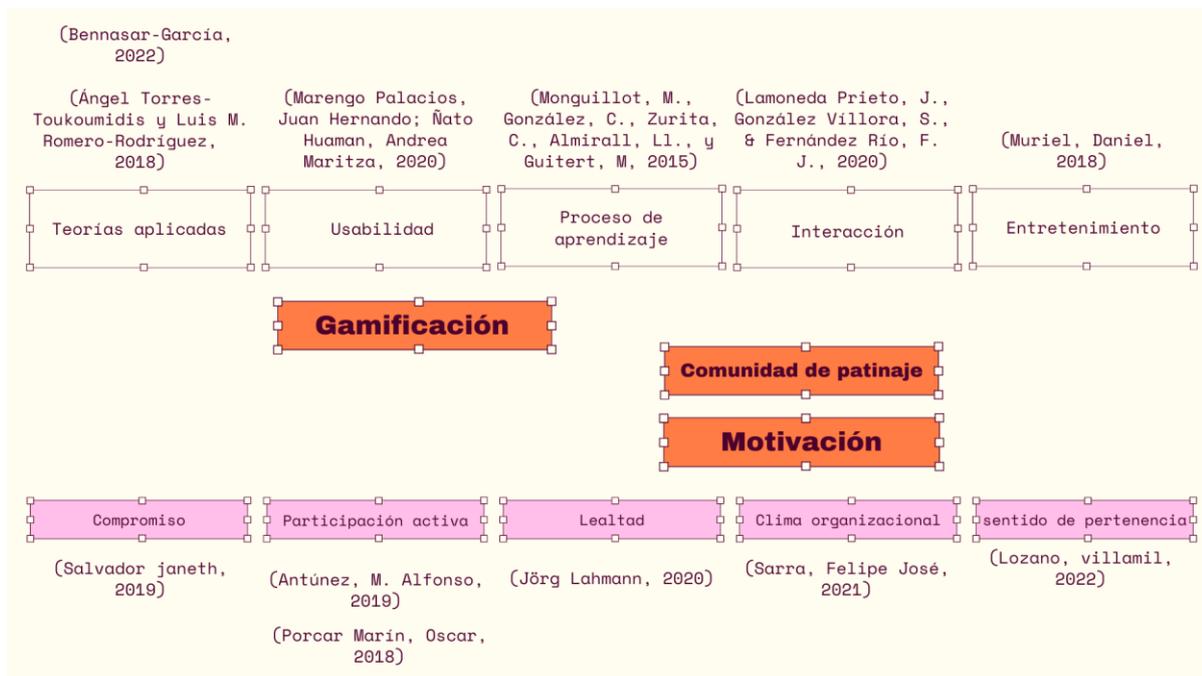


Figura 1. Mapa de Literatura de los principales aspectos de la motivación en la comunidad de patinaje y de gamificación



22 **Figura 2.** Mapa de Literatura de la motivación y gamificación

2.2. Antecedentes de Investigación

Como primer antecedente, Sarra (2021) determinó si la Agencia Nacional de Materiales Controlados (ANMAC) tiene una crisis en la falta de motivación de sus empleados. Se tomó como muestra para su estudio a 105 empleados de la ANMAC. Utilizaron un diseño de investigación exploratorio, donde se obtuvieron datos y material de estudio. También es explicativa, ya que se busca mostrar la problemática que existe entre los empleados de la ANMAC con respecto a la desmotivación en sus puestos de trabajo. La crisis en la motivación del personal se debe a que no existen acciones, herramientas o políticas para incentivar al personal, promover el interés y compromiso de trabajar. Este estudio considera los principales factores que causan la desmotivación en la empresa para evaluar si aplica en el caso de nuestra investigación.

Antunez, Caballero y Osliané, (2019) se proponen como objetivo determinar las causas de la baja participación de la población de adultos mayores en las actividades de Cultura Física en el Reparto Junco Sur, del municipio de Cienfuegos. La muestra fue realizada en 368 adultos mayores, 192 hombres y 176 mujeres. Su diseño de investigación abarca el procesamiento estadístico que se realizó mediante un análisis descriptivo de frecuencias y porcentajes de las variables. Se concluyó que la desmotivación es la causa principal de la baja incorporación y participación en las actividades físicas de los adultos mayores. La importancia de este antecedente reside en conocer las principales causas que originan dicha problemática como la poca motivación hacia las actividades físicas, poco apoyo familiar, bajo nivel de información y conocimiento sobre los beneficios, insuficiente relación entre el personal y la carencia de equipos.

Otro de los antecedentes a revisar para esta investigación es el de Monguillot, González, Zurita, Almirall, Guitert, (2015) donde buscan como objetivo realizar diferentes retos gamificados para medir, a través de un sistema de niveles y logros con puntuaciones, las frecuencias cardíacas mediante los ejercicios y actividades físicas. Parte de la muestra para su estudio fue aplicada en tres centros de educación donde participaron dos profesores del curso de educación física en Barcelona y noventa y nueve alumnos que cursaron el segundo año de la ESO. La metodología usada para la muestra fue sociocrítica cualitativa a través de un diseño de investigación-acción que implementaron. Los resultados de la gamificación terminaron evidenciando el potencial al momento de mejorar la motivación y también las actividades físicas como estrategia de aprendizaje en el curso de educación física. Parte de la utilidad que vimos gracias a esta investigación fue poder explorar el impacto que genera la gamificación cuando hablamos sobre aprendizaje, además de la garantización de la motivación en el público objetivo.

Finalmente, como último antecedente tenemos a Marengo y Ñato (2020) que como objetivo decidieron ⁵ corroborar que las estrategias de gamificación y el engagement están relacionados con la satisfacción del consumidor en los restaurantes de comida rápida. Su muestra fue dirigida a 400 consumidores Centennials, ⁵ jóvenes que participan activamente en las acciones de gamificación del sector de fast food. El diseño de investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo en un análisis inferencial ⁵ donde se pudo determinar la significancia de las variables y la importancia de ellas en el mercado peruano. ⁵ Estos resultados pueden resultar en beneficio y pueden ser aprovechados por la categoría ya que evidencian que una estrategia de gamificación bien hecha puede generar un engagement tanto emocional como cognitivo y comportamental, derivando a una satisfacción aproximada del 50% en el consumidor. Podemos evidenciar a través del análisis inferencial realizado que una buena estrategia de gamificación proporciona un mayor engagement ⁴ con el consumidor.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

En este capítulo se pasará a definir el concepto de gamificación como una de las variables de estudio, al identificar las características necesarias e implementar este método dentro de la solución, nos permitirá obtener un nuevo acercamiento más didáctico y entretenido para el usuario.

Según Porcar (2018) ¹ la gamificación en educación es una metodología que pretende involucrar al alumno en un aprendizaje basado en diferentes mecánicas o juegos. De esta manera aumenta su motivación intrínseca y la resolución de problemas. Además, consiste en tomar ciertas características de un juego y trasladarlas a otros entornos de tal forma que sea posible realizar una dinámica en la que los estudiantes puedan participar (Hernandez 2022). Los componentes de la gamificación son: ⁹ retos gamificados y organizados mediante un sistema de niveles, puntos, clasificaciones y badges. (Monguillot 2015).

Burke, Brian (2014) destacan estos conceptos para un mayor entendimiento de la

1 gamificación:

- Las mecánicas del juego son los puntos clave que hay en común con otros juegos, como son los puntos, insignias o tabla de líderes.
- La experiencia de juego tiene que ver con los elementos espaciales, de juego y temporales que han participado los jugadores.
- Participar digitalmente les permite usar ordenadores, tablets, teléfonos móviles u otros dispositivos digitales
- El objetivo de la gamificación es motivar a las personas a cambiar comportamientos o desarrollar habilidades, o conducirlos hacia la innovación.
- La gamificación pretende habilitar a los jugadores una capacidad de archivar objetivos.

1 Se decide una posible solución la inclusión de la gamificación para motivar y fomentar la participación del alumnado (Porcar 2018) , en nuestro caso de la comunidad de Comas Urban Roller. Teniendo en claro esto, vemos que la importancia de 27 los resultados obtenidos evidencia un gran potencial de la gamificación como una estrategia de aprendizaje. (Monguillot 2015).

Estudiar el impacto que genera la motivación en nuestra investigación es relevante, especialmente en la situación actual que se encuentra la comunidad de Comas Urban Roller al no encontrar un incentivo de esta motivación para que sea habitual. Como 7 definición, la palabra motivación deriva del latín motivus o motus que significa causa de movimiento y Actio se refiere a la acción. sería como la energía que nos mueve hacer algo. (Lahmann 2020) . 11 Así mismo, es la causa del comportamiento de un organismo o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada. (Burgos 2018). 8 Los factores intrínsecos promoción,

recompensa y el trabajo en sí, son apreciados e influyen sobre los niveles de motivación de los colaboradores de una compañía. (Condor 2018).

Otros aspectos que se considera en la falta de participación activa ³¹ son: la falta de conocimiento, la falta de motivación, falta de tiempo, limitaciones físicas y lejanía del lugar. Finalmente entendemos que, la motivación influencia de manera directa a la participación activa, ³ la desmotivación es la causa principal de la baja incorporación de nuevos miembros y participación activa de las actividades físicas. (Antunez 2019)

Capítulo III: Metodología

En este capítulo se busca conocer más a detalle la muestra de la comunidad Comas Urban Roller quienes desarrollan sus actividades en el distrito de Comas, así como también el diseño de investigación elegido. Adicionalmente se explicarán las dimensiones de las variables a evaluar de motivación y gamificación como solución al problema planteado anteriormente.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra utilizada por la presente investigación será realizada a 30 patinadores integrantes de la comunidad de Comas Urban Roller, que cumplen con las siguientes características de la unidad de análisis:

Hombres y mujeres de todas las edades, que actualmente se encuentran patinando o están interesados en el patinaje, sin distinción de nivel socioeconómico o grado de instrucción y que residan en Lima norte como el distrito de Comas y aledaños (Carabayllo, Los Olivos, Independencia, entre otros).

El tipo de muestreo que se utilizará será el no probabilístico por conveniencia.

3.2. Diseño de Investigación

Se utilizó un estudio de caso (Sarra, 2021) que ha permitido, en un contexto muy significativo, la validez de los indicadores utilizados en la matriz de análisis como investigación educativa para evaluar la problemática de la comunidad Comas Urban Roller.

Luego de identificar los factores que ocasionan la falta de participación en la comunidad de Comas Urban Roller, se realizará una evaluación con los participantes para obtener a través de este proceso un resultado y las conclusiones finales de la solución del problema planteado.

3.3. Operacionalización de Variables

La variable utilizada en el presente estudio es la motivación en los integrantes de la comunidad Comas Urban Roller. Definida como la causa del comportamiento de un organismo o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada. (Burgos 2018).

La variable se dimensiona a través de 5 aspectos: Compromiso, Participación Activa, Clima Organizacional, Sentido de pertenencia y Lealtad. Para evaluar el aspecto de compromiso, los indicadores a consultar son la puntualidad y el apoyo de compañeros. Para la participación activa, los indicadores son la asistencia a prácticas y rutas. Para el clima organizacional, los indicadores son la relación con sus compañeros y con los administradores. Para el sentido de pertenencia, los indicadores son la participación en eventos e integración con los compañeros. Y finalmente para la lealtad, los indicadores son la asistencia a otros grupos y enseñar a los nuevos.

La última variable que se va a usar es la gamificación como solución de la problemática planteada. Según Hernandez (2022), consiste en tomar ciertas características de un juego y trasladarlas a otros entornos de tal forma que sea posible realizar una dinámica en la que los estudiantes puedan participar.

La variable se dimensiona a través de 5 aspectos: Teorías Aplicadas, Usabilidad, Proceso de Aprendizaje, Interacción y Entretenimiento. Para evaluar el aspecto de teorías aplicadas, los indicadores son los niveles de aprendizaje y aplicar lo aprendido en las rutas organizadas. Para la usabilidad, los indicadores son la práctica y las asistencias a clases y rutas. Para el proceso de aprendizaje, el indicador es el tiempo de aprendizaje. Para la interacción, los indicadores son compartir experiencias de las rutas y enseñar a los nuevos integrantes. Y finalmente para el entretenimiento, los indicadores son ganar puntos mediante retos y jugar a través del aprendizaje.

Estas variables han sido realizadas a través de los diferentes instrumentos de medición, siendo en este caso entrevistas y encuestas. Para las entrevistas, estas han sido aplicadas los administradores de la comunidad Comas Urban Rollers, ya que se les considera pieza vital para el manejo y planteamiento de la gamificación. En el caso de las encuestas, estas han sido aplicadas a la muestra, como validación y medio de retroalimentación de la solución planteada.

Se usó la Escala de Likert para cuantificar los grados en las respuestas. Además, se realizaron preguntas cerradas de “sí/no”, y también preguntas con respuesta múltiple, sobre todo al momento de identificar las características que más atraen dentro de la gamificación.

3.4. Consentimiento Informado

Durante las entrevistas y encuestas de investigación se brindó un formato de Consentimiento Informado realizado por la Escuela Toulouse Lautrec para la autorización tanto oral como escrita de los participantes de la muestra. Se utilizó esta herramienta como medio de validación para cada persona que haya sido entrevistada o encuestada, afirmando que su participación ha sido de manera libre y voluntaria.

El formato de consentimiento informado se encuentra adjunto en la sección de ⁴ **Anexos**.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

La recolección de información se realizó a través de un instrumento de medición orientado a identificar las validaciones de los patinadores de la comunidad Comas Urban Rollers, con cualquier nivel de experiencia y residentes ³⁷ de Lima Norte con un coeficiente de validez de 0.85. Este instrumento permite medir los siguientes componentes:

Compromiso: Puntualidad, apoyo a compañeros y participación activa.

Clima organizacional: Relación de compañeros y administradores, participación e integración de compañeros.

Usabilidad: Asistencias a clases, prácticas y rutas.

Además, ² se utilizó la herramienta de Google Forms para hacer las encuestas correspondientes a los participantes del experimento y la plataforma de google meet como medio de entrevista virtual a los administradores de la comunidad Comas Urban Roller. También se recogió información de recolección ²⁵ de datos de los miembros de la comunidad.

Por otro lado, para el análisis de la información se emplearon preguntas cerradas de “Si/no” y diferentes escalas de Likert para cuantificar, además de preguntas con respuestas múltiples para poder analizar los diferentes resultados de cada usuario. Así mismo, poder identificar el sentido de pertenencia e interacción dentro de los integrantes que conforman la comunidad.

Capítulo IV: Resultados

En esta sección veremos ²⁹ las encuestas y entrevistas que se realizaron a los administradores y los integrantes de la comunidad Comas Urban Roller para identificar si la solución propuesta puede ser de ayuda para una mejora en la asistencia de rutas, además de recomendaciones de los mismos integrantes para una mejora en la propuesta dada. Finalmente se realizará una discusión de los resultados y posibles recomendaciones ³⁸ de la investigación.

4.1. Análisis de Resultados

Como primer paso se realizó una encuesta a la comunidad Comas Urban Roller donde se tocaron los componentes de clima organizacional, compromiso y usabilidad para encontrar los factores de desmotivación dentro de la comunidad. A continuación, veremos los resultados que destacaron en esta primera encuesta:

Tabla 1

Resultados de la relación de sexos entre los miembros de Comas Urban Roller.

Género	Cantidad	Porcentaje
Mujer	12	55%
Hombre	9	41%
Prefiero no decirlo	1	5%
Total	22	

Nota. Se agregó la opción “Prefiero no decirlo” teniendo en cuenta el respeto del encuestado que se identifique con otro género o género fuera de lo binario.

16
Tabla 2

Resultados de la relación de edades entre los miembros de Comas Urban Roller.

<u>¿En qué rango edad se encuentra?</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Porcentaje</u>
10 - 15 años	1	5%
16 - 20 años	1	5%
21 - 25 años	6	27%
26 - 30 años	5	23%
31 - 35 años	6	27%
36 - 40 años	1	5%
41 - 45 años	2	9%
Total	22	

19
Tabla 3

Resultados de la relación de distritos donde residen los miembros de Comas Urban Roller.

<u>¿En qué distrito vive?</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Porcentaje</u>
Comas	15	68%
SMP	1	5%
Carabayllo	4	18%
Callao	1	5%
San Juan de Lurigancho	1	5%
Total	22	

Como primer acercamiento a la comunidad, logramos identificar que el promedio de los patinadores de Comas Urban Roller en su mayoría son mujeres con un 55%, el 41% se identifican como hombres, mientras que el 5% restante prefiere no decirlo. La gran mayoría se encuentran en la zona Lima Norte, siendo Comas el distrito con mayor residentes dentro de los integrantes. Mientras que en el caso de las edades, a pesar de encontrar un gran rango de diferencia entre los participantes, vemos que la mayoría son jóvenes adultos entre los 21 a 35 años de edad. Gracias a esto sabemos que a los usuarios nos estamos dirigiendo para el aplicativo en cuanto a género, edad y distrito dentro de la ciudad de Lima.

Tabla 4

Nivel de patinaje de los miembros de Comas Urban Roller.

¿Cuál es el nivel de patinaje en el que se encuentra?	Cantidad	Porcentaje
Principiante	3	14%
Nivel básico	10	45%
Nivel Intermedio	7	32%
Nivel Avanzado	2	9%
Total	22	

El 45.5% siente que se encuentra en un nivel básico dentro del patinaje, mientras que un 32% aún se mantiene dentro del nivel intermedio, solo un 9% ha logrado llegar a un nivel avanzado. Además, podemos ver que un 14% recién está iniciando como principiante dentro del patinaje urbano.

Tabla 5

Frecuencia en la práctica de patinaje.

¿Sueles patinar seguido?	Cantidad	Porcentaje
Siempre	2	9%
Casi siempre	7	32%
A veces	11	50%
Casi nunca	2	9%
nunca	0	0%
	22	

El 50% de los participantes suele salir a veces a patinar, más ninguno dentro de los que contestaron la encuesta ha llegado a dejar de salir a patinar.

Tabla 6

Razones por la cual los integrantes de la comunidad Comas Urban Roller no salen a patinar con frecuencia.

¿Cuál considera que es la razón que le impide a patinar de manera más frecuente?	Cantidad	Porcentaje
El estudio o trabajo impide que pueda salir seguido	13	59%
No tengo mucho tiempo libre	5	23%
Me queda muy lejos	1	5%
Soy principiante y no conozco a más patinadores	1	5%
Por un esguince en la rodilla derecha	1	5%
No hay muchos lugares seguros o con buena ciclo vías x mi distrito	1	5%
Total	22	

Una de las razones más importantes del porque salen a veces a patinar es a causa del estudio o trabajo, mientras que otro sector no tiene tiempo libre para darle el espacio a las prácticas.

Tabla 7

Preferencia al momento de patinar de los miembros de la comunidad Comas Urban Roller

<u>Al momento de patinar, ¿Te gusta ir solo o acompañado?</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Porcentaje</u>
Prefiero ir solo	0	0%
Me gusta ir en grupo y conocer nuevos patinadores	8	36%
Salgo a patinar solo con mis amigos	4	18%
Todas las opciones	10	45%
Total	22	

Se observa en la Tabla 7 que todos los participantes al momento de salir a patinar prefieren ir acompañados, saliendo en grupos y conociendo a nuevos patinadores (36%) o saliendo a patinar con amigos (18%).

Tabla 8

Motivación para salir a patinar de los miembros de la comunidad Comas Urban Roller

<u>¿Qué es lo que te motiva para salir a patinar?</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Porcentaje</u>
Por diversión	12	55%
Como deporte	4	18%
Me apasiona	1	5%
Por salud	3	14%
Para salir con mis amigos	1	5%
Me hace sentir libre y me ayuda a desetresarme	1	5%
Total	22	

Si bien la mayoría en la tabla 7 prefiere salir en grupo, una de las razones más importantes por la cual les motiva salir a patinar es por diversión y además como opción de deporte.

Tabla 9

Pertenencia dentro de la comunidad Comas Urban Roller.

<u>¿Se siente a gusto dentro de la comunidad?</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Porcentaje</u>
Muy de acuerdo	13	59%
De acuerdo	8	36%
Neutral	1	5%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
	22	

En la Tabla 9 logramos identificar que el 59% de los participantes se sienten muy a gusto dentro de la comunidad Comas Urban Roller y solo el 5% ha llegado a sentirse neutral dentro de la comunidad. Ninguno de los participantes no está a gusto o no se siente perteneciente dentro de la comunidad.

Tabla 10

Importancia de la puntualidad dentro de la comunidad Comas Urban Roller.

<u>¿Considera que la puntualidad es importante dentro de la comunidad?</u>	<u>Cantidad</u>	<u>Porcentaje</u>
Muy de acuerdo	13	59%
De acuerdo	8	36%
Neutral	1	5%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
	22	

Más del 50% por ciento se encuentra muy de acuerdo en la importancia en la puntualidad dentro de la comunidad.

¿Asiste a las practicas los lunes, miércoles o viernes?

22 respuestas

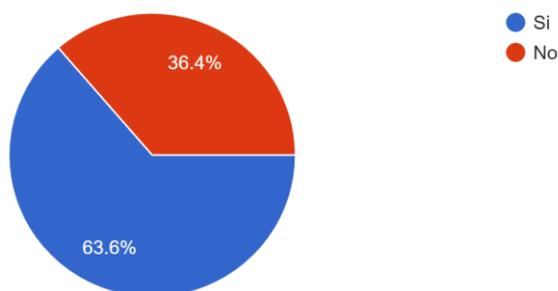


Figura 3. Resultados de asistencia a las prácticas de patinaje de los días lunes, miércoles y viernes.

¿Asiste a las rutas los domingos?

22 respuestas

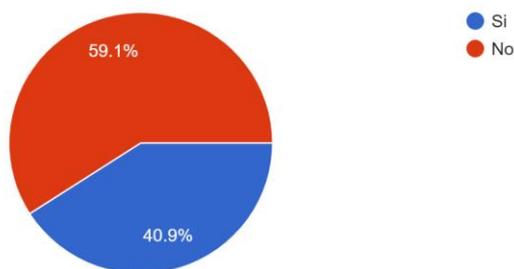


Figura 4. Resultados de asistencia a las rutas de los domingos.

En los gráficos de la Figura 3 y 4 podemos notar que hay una diferencia en cuanto a las asistencias de prácticas y rutas, si bien el 63.6% si suele asistir a las prácticas de los lunes, miércoles o viernes. El 59.1% de los mismos participantes no asiste a las rutas los domingos.

¿Con que frecuencia asiste a las practicas?
20 respuestas

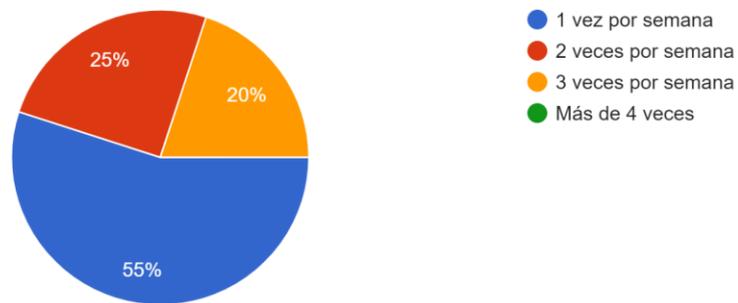


Figura 5. Frecuencia de asistencia a las prácticas de los lunes, miércoles y viernes.

¿Con que frecuencia al mes asiste a las rutas largas?
20 respuestas

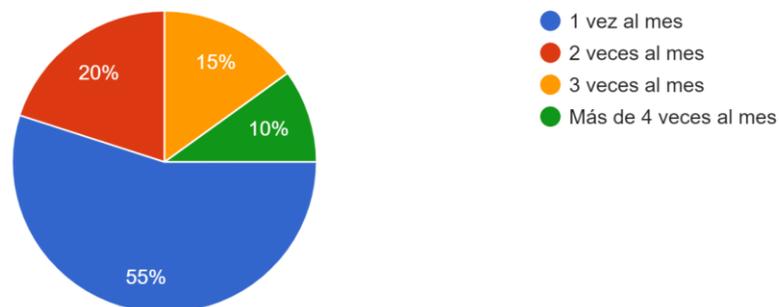


Figura 6. Frecuencia de asistencia a las rutas de los domingos.

En los gráficos de la Figura 5 y 6 podemos notar que el 55% de las prácticas como las rutas suelen ser asistidas en una frecuencia de 1 vez a la semana y al mes respectivamente. Un 25% y 20% frecuenta las prácticas y rutas tan solo 2 veces a la semana y al mes respectivamente. Y solo un 20% y 15% frecuenta las prácticas y rutas tan solo 3 veces a la semana y al mes respectivamente.

30

En base a los resultados obtenidos en esta primera encuesta se llegó a la conclusión que la mejor solución es el diseño de una aplicación que adapta las técnicas de aprendizaje de la gamificación para hacerlo más didáctico y entretenido debido a que la principal motivación de

los patinadores es que patinan por diversión. Este aplicativo tiene la finalidad de mejorar la asistencia a prácticas y rutas, por ello cuenta con una opción de creación de eventos donde se inviten a los demás miembros asistir y a la vez busca que mejoren su nivel de patinaje de una manera lúdica acumulando puntos, superando retos y apoyando a otros patinadores de menor nivel. Esta aplicación se enfoca de una manera más amplia en la sección de rutas debido a que se obtuvo un resultado muy bajo de asistencia a las rutas de los domingos.

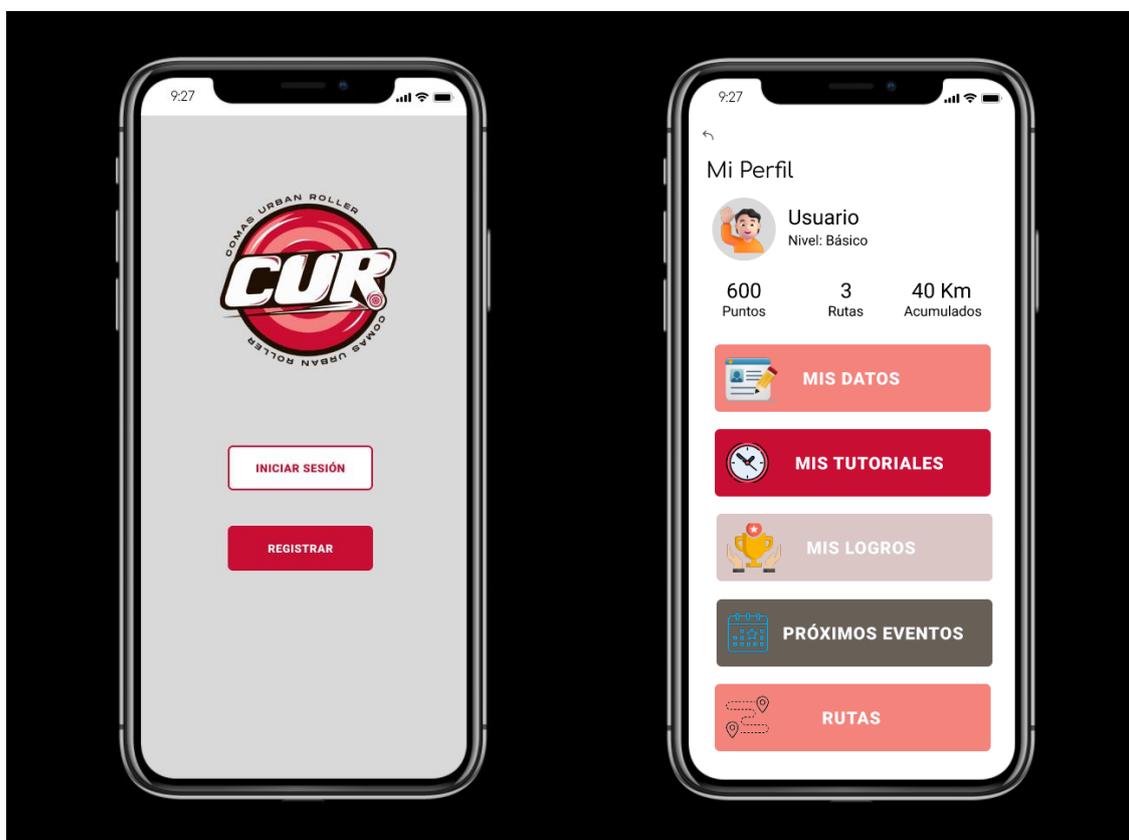


Figura 7. Menú de Inicio del aplicativo Comas Urban Roller.

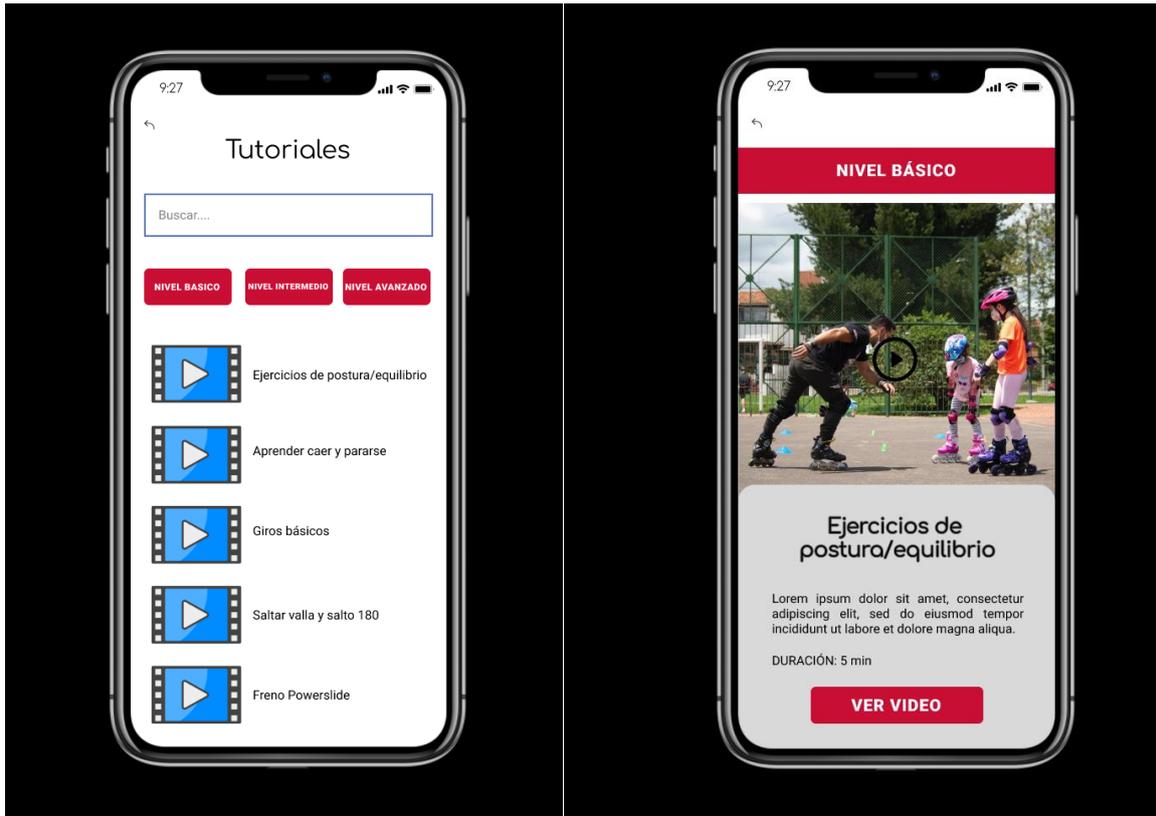


Figura 8. Videos tutoriales para poner en práctica lo aprendido.



Figura 9. Interfaz de logros y datos.

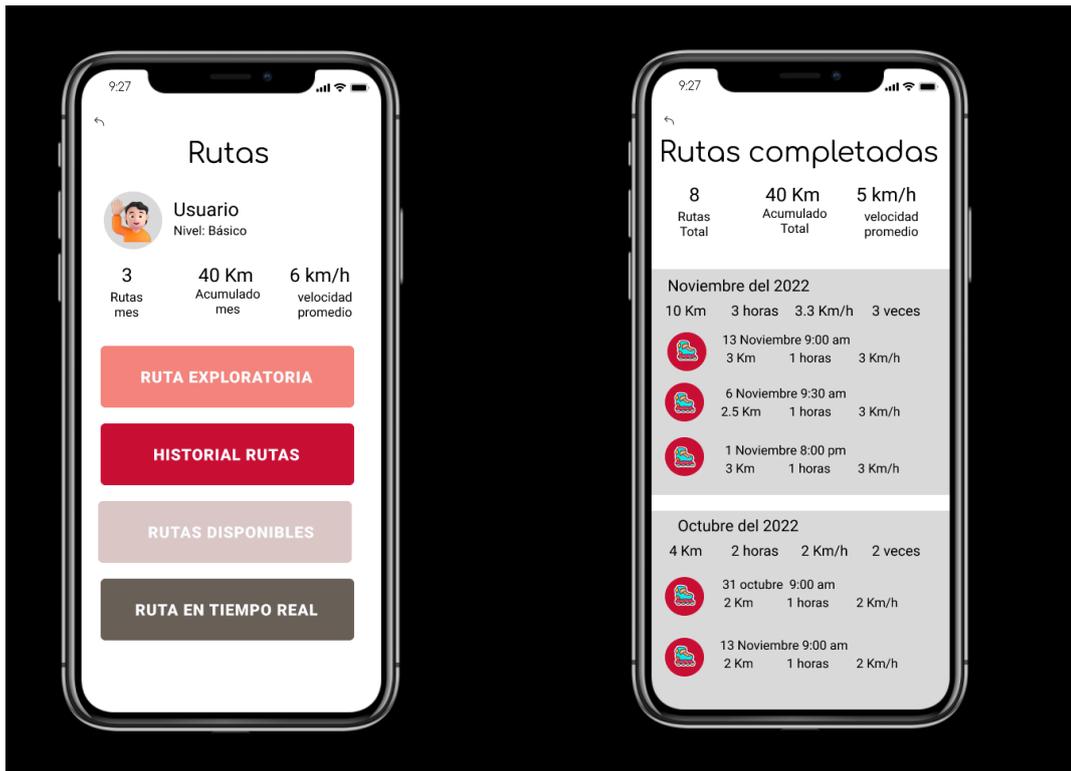


Figura 10. Categoría de rutas e historial de rutas.



Figura 11. Interfaz de Próximos Eventos y mapa de Ruta del Metropolitano.

Realizado el prototipo del aplicativo gracias a los resultados de la primera encuesta y las indicaciones de los administradores para crear los diferentes niveles para cada usuario, se creó una segunda encuesta de validación del aplicativo para conocer las opiniones de los usuarios y recibir una retroalimentación en cuanto a su navegación y a las características del aplicativo. A continuación, veremos los resultados de destacaron en la encuesta de validación:

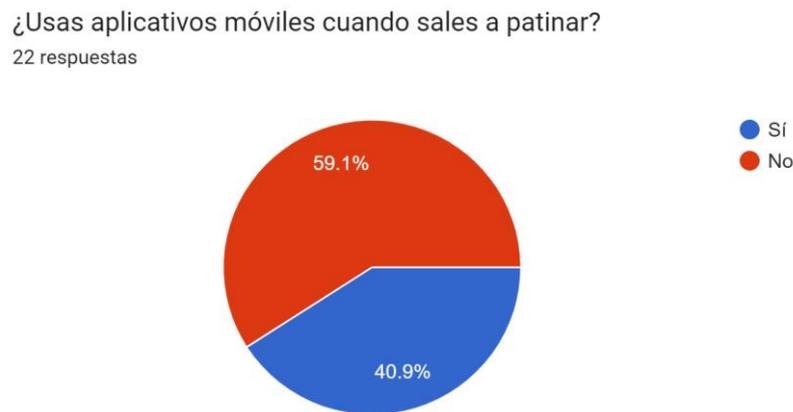


Figura 12. Uso de aplicativos móviles para patinar.

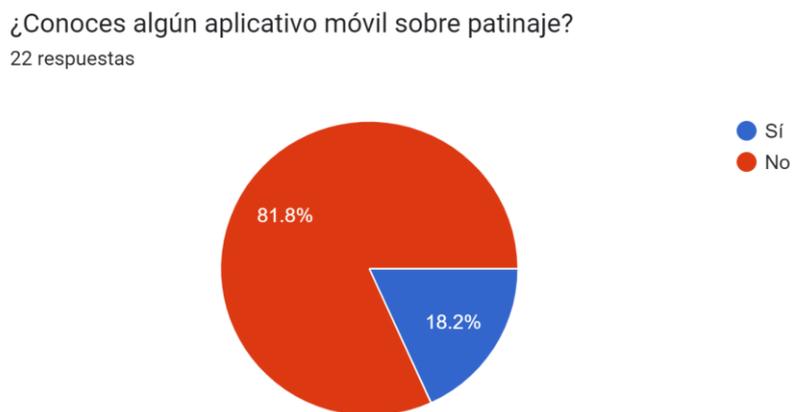


Figura 13. Conocimiento de aplicativos para patinaje.

Del gráfico de la figura 12 nos da como resultado obtenido el 59% no usa aplicaciones cuando sale a patinar, aunque considerando los resultados del gráfico de la figura 13, un 18%

si conoce alguna aplicación móvil para patinaje, lo que nos da a entender que tal vez los aplicativos existentes no llegan a cubrir sus necesidades para que lo usen en su mayoría.

¿Cuál crees que es el principal objetivo de esta aplicación?
22 respuestas



Figura 14. Objetivo principal de la aplicación.

La mayoría considera que el aplicativo puede cubrir todos los objetivos en un 68%, un 18% considera que sería para ver su avance en el patinaje y un 9% considera que es para organizarse mejor en las rutas. Ninguno ha marcado solo la opción aprender a patinar, por lo que el aplicativo es percibido en su mayoría para cumplir los objetivos de ver avance, mejorar la organización de rutas y descubrir nuevas rutas.

¿Le parece adecuada la manera en la que se encuentra distribuido el contenido de la app? ¿Es clara y sencilla?

22 respuestas

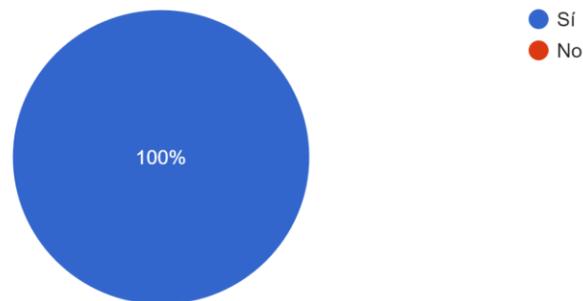


Figura 15. Distribución del Contenido de la aplicación.

La distribución del contenido en 5 secciones (mis datos, mis tutoriales, mis logros, próximos eventos y rutas) les parece adecuado a todos patinadores, se entiende de manera clara y sencilla en un 100%.

Al hacer click en un contenido del menú, ¿Halló en la información ofrecida lo que esperaba encontrar? Para probar la aplicación darle click aquí: <https://bit.ly/3GdCLOJ>

22 respuestas

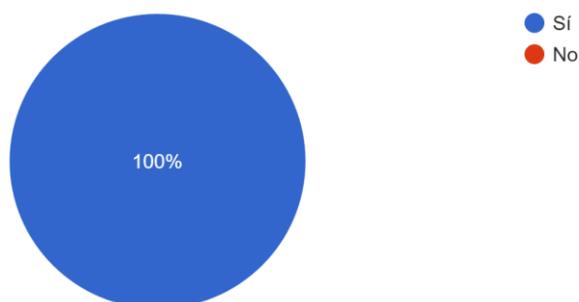


Figura 16. Contenido del menú y opciones ofrecidas.

En esta parte de la encuesta se mostró el simulador de la aplicación para que los encuestados puedan interactuar con las 5 secciones y las opciones de funcionalidad que ofrece cada sección, el cual llegó a cubrir lo esperado en un 100%.

¿Lo usaría cada vez que sale a patinar?
22 respuestas

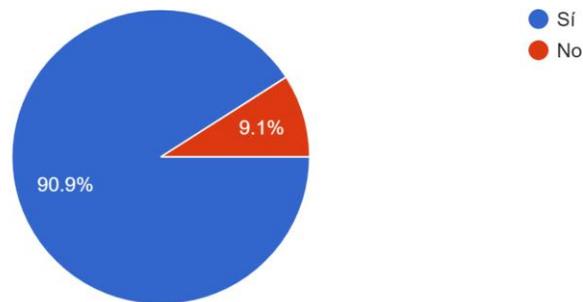


Figura 17. Uso de la aplicación al salir a patinar.

La respuesta de la mayoría en un 90.9% es que sí usarían la aplicación al momento de salir a patinar, en comparación con la pregunta inicial de la encuesta cuyo resultado se muestra en la figura 13 que solo el 18% mencionó que si usa alguna aplicación cuando patina, existe una mejora en la intención de uso de una aplicación para patinaje.

¿Cree que la app le ayudaría a planificar mejor su entrenamiento?
22 respuestas

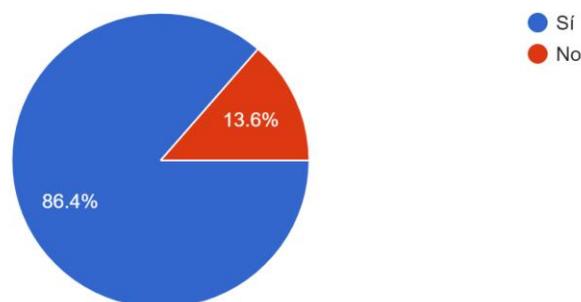


Figura 18. Planificar mejor su entrenamiento.

El 86.4% considera que si de cierta manera el uso de la aplicación le ayudará a planificar mejor su entrenamiento en patinaje dentro de la comunidad.

¿Considera de gran utilidad la función de mapa en la app?

22 respuestas

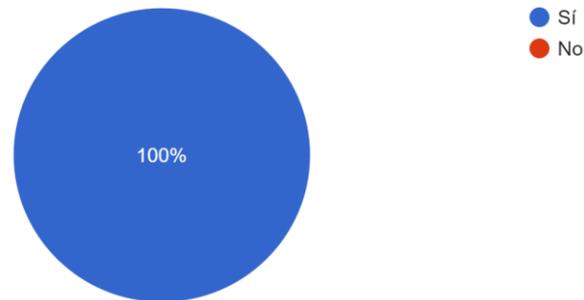


Figura 19. Utilidad del mapa en la aplicación.

La utilidad del mapa fue uno de los factores más importantes que se identificó al momento de realizar las rutas de patinaje, es por ello que se consideró una amplia sección Rutas dentro de la aplicación con varias funcionalidades como actualizar mapas dentro de las rutas exploratorias, historial de rutas, rutas disponibles y rutas en tiempo real. Por lo que el 100% considera que los mapas son de gran utilidad dentro de la aplicación.

¿Cree que la app le ayudaría a ser mas constante en la asistencia a entrenamientos y rutas?

22 respuestas

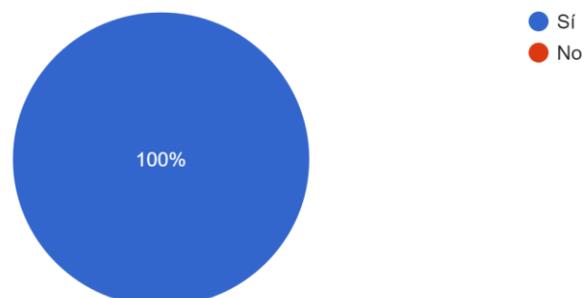


Figura 20. Constancia y asistencia a entrenamientos y rutas.

De las anteriores respuestas se pudo observar que existe baja asistencia a las prácticas los días lunes, miércoles y viernes en la figura 3 y 4, y poca asistencia a las rutas los domingos en la figura 5 y 6. Por lo que en este caso el 100% considera que la aplicación les ayudaría de cierta manera a ser más constantes en sus asistencias a los entrenamientos y rutas.

¿Qué le pareció el aplicativo?

22 respuestas

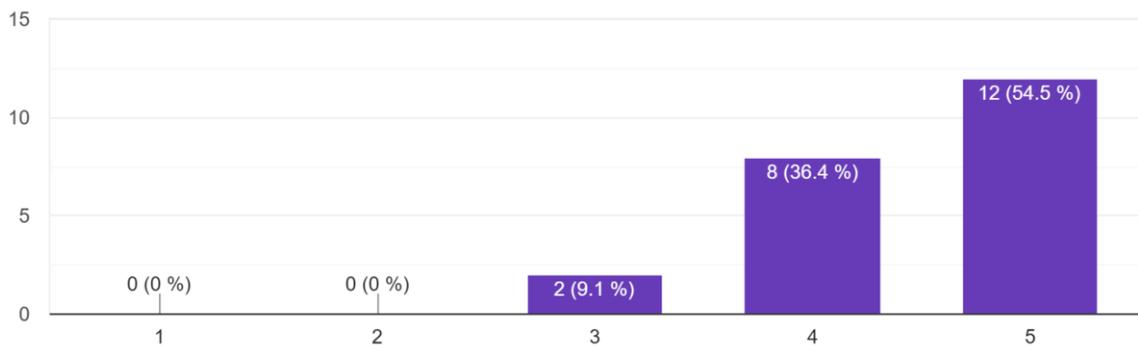


Figura 21. Percepción del aplicativo.

En general la percepción del aplicativo es buena, en una escala del 1 al 5 el 54.5% respondió con un 5, mientras que el 36.4% respondió 4, dando un promedio de 4.45 en total. Teniendo en cuenta que dentro de la escala de calificación de Likert la opción 1 corresponde a “muy mala” y la opción 5 a “muy buena”.

4.2. Discusión de Resultados

Respecto a las preguntas de investigación, como primer acercamiento se analizaron los factores a la escasa motivación que se estaba viendo en la comunidad de patinaje Comas Urban Roller.

Según Porcar (2018) la gamificación en educación es una metodología que pretende involucrar al alumno en un aprendizaje basado en diferentes mecánicas o juegos. Con el

aprendizaje entretenido e interactivo aportando de manera positiva a complementar y mejorar las clases de patinaje, incluso para los miembros que no lograban asistir algunos días a las prácticas, los videos aportaron un incentivo a seguir practicando desde casa para que en las siguientes prácticas generalmente presenciales venga con una base de los nuevos trucos o técnicas a emplear. El modelo del juego con retos alcanzables ayuda a incentivar el deseo de superación para mejorar y alcanzar un mayor nivel de patinaje.

En base a las encuestas realizadas se identifica que hay una falta de tiempo libre en un 23% de los encuestados y por el trabajo o estudios en un 54% como una de las razones que impide patinar de manera más frecuente a los participantes de la comunidad Comas Urban Roller. Al entender ³ que la desmotivación es la causa principal de la baja incorporación de nuevos miembros y participación activa de las actividades físicas. (Antunez 2019), los miembros de la comunidad Comas Urban Roller no tuvieron mucha asistencia los días de semana a las prácticas. Es por ello que con la aplicación se buscó complementar el aprendizaje y continuidad en la práctica mediante los videotutoriales los días que no puedan asistir y mejorar la planificación de horarios para realizar la rutas en los días que si tengan tiempo libre o no estén en horarios de trabajo o estudios, incentivando de esta manera su participación dentro de la comunidad. Además que la realización gamificada de estos avances motivaba a los usuarios, validado a través de las encuestas, a asistir de manera más frecuente a rutas y mejorar su nivel de aprendizaje en el patinaje.

Según Lahmann (2020) La motivación es una energía que nos mueve hacer algo y que a causa de esta, benefician en el proceso de generar nuevas experiencia positivas en los usuarios de la aplicación, brindándoles dentro de las categorías las opciones de autoaprendizaje, acceso a mapas de rutas, seguimiento de avance superando retos. Asi como tambien conseguir motivar

a los miembros para que sigan desarrollando nuevas habilidades en el patinaje, con la aplicación se busca que los miembros tengan una continuidad en su desarrollo de habilidades, superando retos según su nivel, interactuando con los demás miembros en rutas e incentivando el ánimo de superación y compromiso con la misma comunidad.

La forma que se abordó el estudio fue mediante entrevistas y encuestas que permitieron conocer los problemas que afrontan actualmente la comunidad comas urban roller tanto a nivel administrativo organizacional como a nivel de participación dentro de la comunidad brindando información de sus principales necesidades como comunidad que les ayude a mejorar sus entrenamientos y rutas.

4.3. Recomendaciones

³⁶ El objetivo principal de la investigación fue diseñar una plataforma móvil con las necesidades de la comunidad de Comas Urban Roller, donde se puedan identificar las características que se incluirán en la gamificación para la mejora en su participación.

Para las investigaciones futuras, se le recuerda que esta solución fue diseñada para la comunidad de comas urban roller, pero se puede ampliar su uso de manera similar para otras comunidades de patinaje que busquen incentivar la participación de sus miembros o patinadores independientes que busquen planificar mejor sus prácticas y unirse a diferentes rutas de su comunidad.

Segundo, el diseño de la aplicación puede tener varias mejoras como el hecho de agregar funcionalidades según el estilo de patinaje, no solo enfocarse en patinaje urbano.

Crear contacto con otras comunidades de patinaje de otros distritos, para participar en rutas compartidas.

Opción de agregar fotos, videos a las rutas realizadas, así como también la integración de música que permita compartir playlist para escucharlos durante las rutas y lograr un mejor ambiente para los patinadores.

Por último, se recomienda que la aplicación debe tener una parte de evaluación presencial por parte de alguno de los administradores, sobre el avance personal de cada miembro en nivel básico de las habilidades que va aprendiendo y completando dentro de sus retos diarios y semanales.

Referencias

Antúñez, M. A., Pérez, R. D. C. C., & Debora, O. A. (2019). Participación de adultos mayores en actividades de la cultura física: reparto Junco Sur, Cienfuegos. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 4(2), 70-75.

<https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/206/234>

Bennasar-García Miguel Irael (2022) La gamificación en la clase de Educación Física como estrategia didáctica de motivación académica en la República Dominicana

<https://revistas.uan.edu.co/index.php/papeles/article/download/1249/1122>

Burke, Brian (2014) Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things, Brookline, Bibliomotion.

https://www.academia.edu/13447850/Gamify_how_gamification_motivates_people_to_do_extraordinary_things

Burgos, Mildred (2018) Motivación y rendimiento laboral en instituciones del sector salud de Colombia.

<http://www.pragmatika.cl/review/index.php/consensus/article/view/20/30>

Cóndor Edwin G., Bustamante Miguel A., Lapo María del C., Campos Roberto M. (2018)

Información. tecnológica. vol.29 no.4 La Serena Aug. 2018

Factores Intrínsecos de Motivación y Liderazgo en una Empresa Familiar Ecuatoriana de Telecomunicaciones

<https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v29n4/0718-0764-infotec-29-04-00205.pdf>

Dagmar Raczynski V. Gonzalo Muñoz S. (2004) Factores que desafían los buenos resultados educativos de escuelas en sectores de pobreza.

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/2110/mono-926.pdf?sequence=1>

De la Hoz, Miguel., Herrera Cavadia, Rafael., & Batista Vasquez, Jorge. (2018). Motivación y participación en las clases de educación física en los estudiantes de los grados 5° de básica primaria de la institución educativa santa rosa de lima “sede 6 de marzo” de la ciudad de montería.

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/xmlui/bitstream/handle/ucordoba/767/miguel%20de%20la%20hoz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández Medina Juan Pablo, Cervantes Castro Rosa Delia, Reséndiz Balderas Evelia (2022) Gamificación en el aula.: Los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia. Editorial Newton Edición y Tecnología Educativa, 2022 - ISBN 607887201X, 9786078872015

https://books.google.es/books?id=flyCEAAAQBAJ&dq=define:gamificacion&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Lahmann, J. (2020). La empresa motivada: un modelo con 14 herramientas y disciplinas para un equipo motivado. Libros de cabecera.

<https://books.google.com.pe/books?id=JwXPDwAAQBAJ&lpg=PT48&dq=La%20empresa%20motivada%3A%20un%20modelo%20con%2014%20herramientas%20y%20disciplinas%20para%20un%20equipo%20motivado.&hl=es&pg=PA1#v=onepage&q=La%20empresa>

[%20motivada:%20un%20modelo%20con%2014%20herramientas%20y%20disciplinas%20para%20un%20equipo%20motivado.&f=false](#)

Lamoneda Prieto, J., González Vllora, S., & Fernández Río, F. J. (2020). Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación. Retos.

<https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/56748/77276->

[Texto%20del%20art%C3%ADculo-259004-1-10-20200505.pdf?sequence=1](#)

Marengo Palacios, Juan Hernando; Ñato Huaman, Andrea Maritza (2020) Estrategias de gamificación en los restaurantes de comida rápida relacionado con el engagement del consumidor Centennial de Lima Metropolitana.

<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/652901>

Monguillot Hernando, M., Gonzáles Arevalo, Carles., Zurita Mon, Carles., Almirall Batet, Lluís., & Guitert Catasús, Montse. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. Apunts: Educación física y deportes, (119).

<https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656902003.pdf>

Porcar Marín, Oscar (2018) La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase

http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/180113/TFM_2018_PorcarMarin_Oscar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sarra, Felipe José (2021) La desmotivación laboral como factor predominante en una
Agencia Nacional del empleo público.

<https://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/1859/1/TFPP%20EEYN%202021%20SFJ.pdf>

Anexos

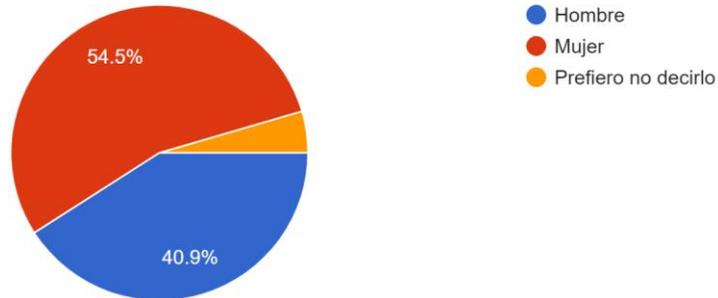
Evidencia de Entrevista a Administradores de la comunidad Comas Urban Roller (primer acercamiento a la problemática)



Resultados 1ra Encuesta, realizada a 22 personas

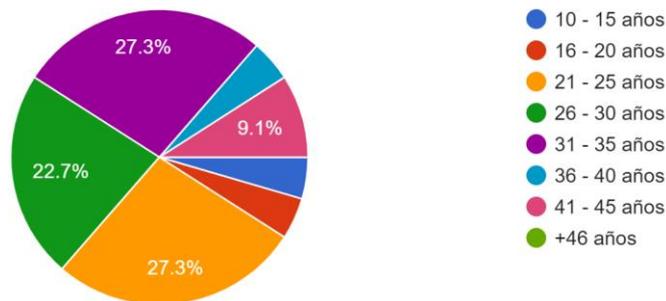
¿Cómo te identificas?

22 responses



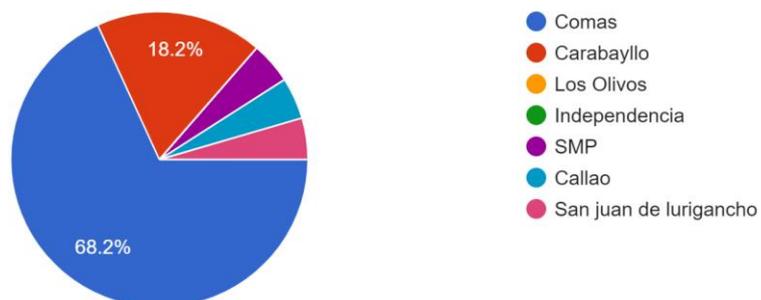
¿En qué rango edad se encuentra?

22 responses



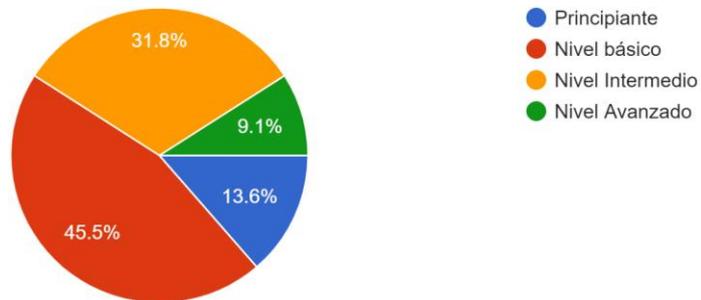
¿En qué distrito vive?

22 responses



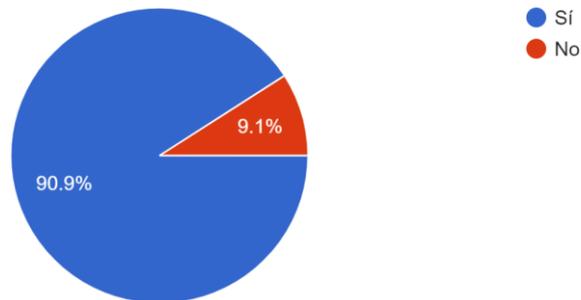
¿Cuál es el nivel de patinaje en el que se encuentra?

22 responses



¿Tienes o usas protecciones al momento de patinar (Casco, rodilleras, coderas)?

22 responses



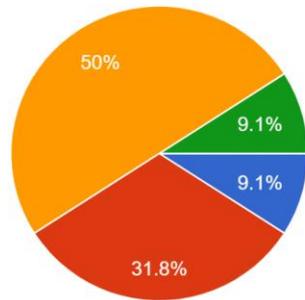
En el caso tu respuesta fue no, ¿Por qué?

4 responses

- Motivos económicos
- Costumbre
- Me incomoda
-

¿Sueles patinar seguido?

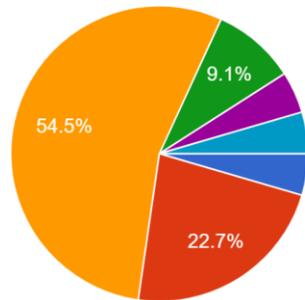
22 responses



- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

¿Cuál considera que es la razón que le impide a patinar de manera más frecuente?

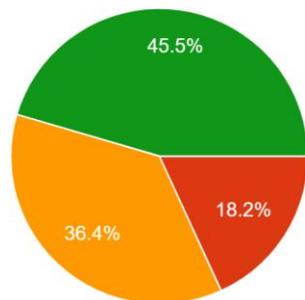
22 responses



- Me queda muy lejos
- No tengo mucho tiempo libre
- El estudio o trabajo impide que pueda salir seguido
- Soy principiante y no conozco a más patinadores
- No hay muchos lugares seguros o con buena ciclo vías x mi distrito
- Por un esguince en la rodilla derecha

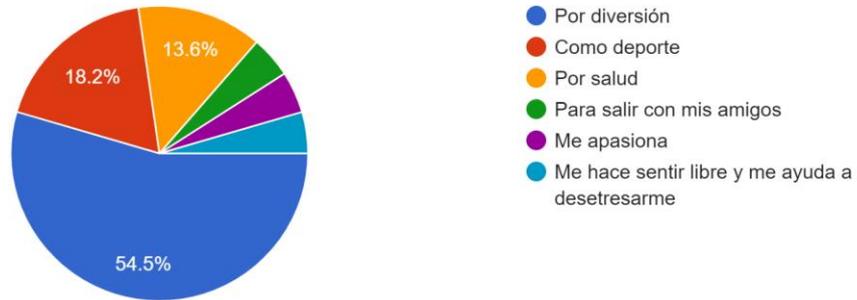
Al momento de patinar, ¿Te gusta ir solo o acompañado?

22 responses



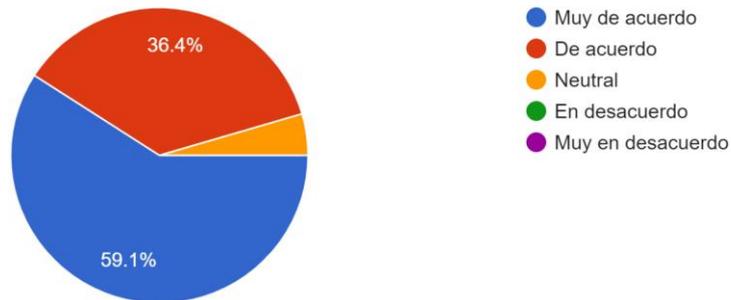
- Prefiero ir solo
- Salgo a patinar solo con mis amigos
- Me gusta ir en grupo y conocer nuevos patinadores
- Todas las opciones

¿Qué es lo que te motiva para salir a patinar?
22 responses

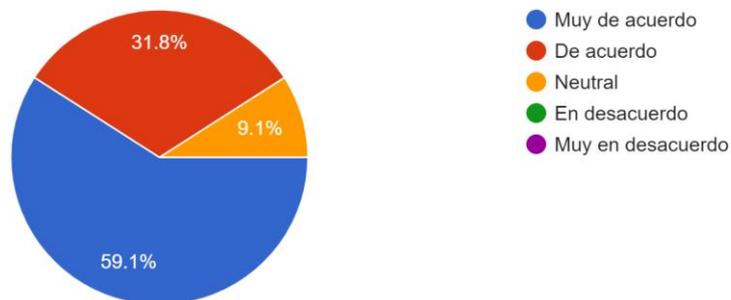


Sección Comunidad Comas Urban Roller

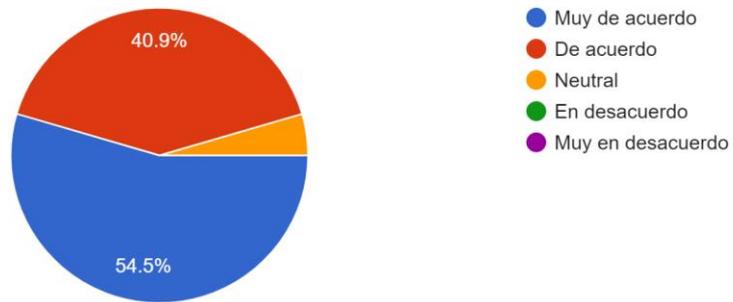
¿Considera que la puntualidad es importante dentro de la comunidad?
22 responses



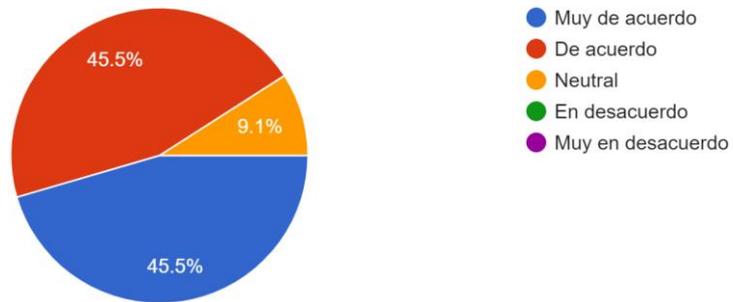
¿Considera que hay apoyo entre los compañeros dentro de la comunidad?
22 responses



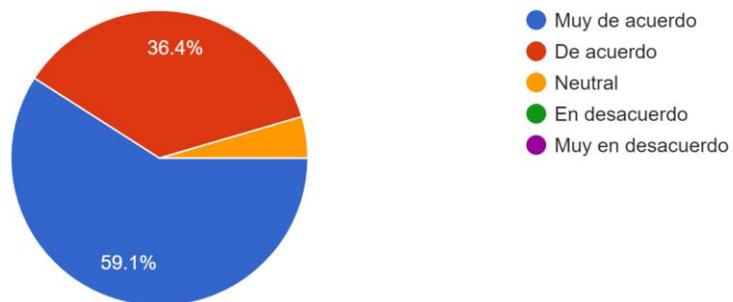
¿Considera que existe un trato respetuoso entre sus compañeros dentro de la comunidad?
22 responses



¿Considera que sus compañeros dentro de la comunidad son confiables?
22 responses

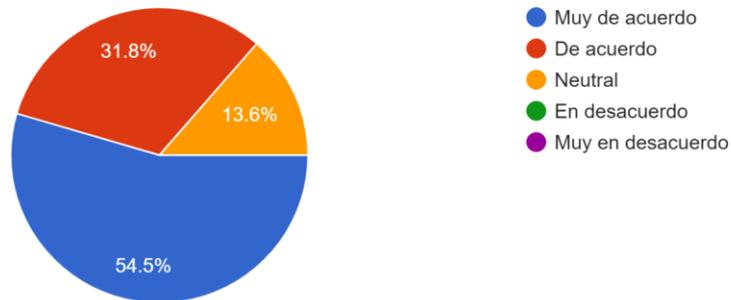


¿Se siente a gusto dentro de la comunidad?
22 responses



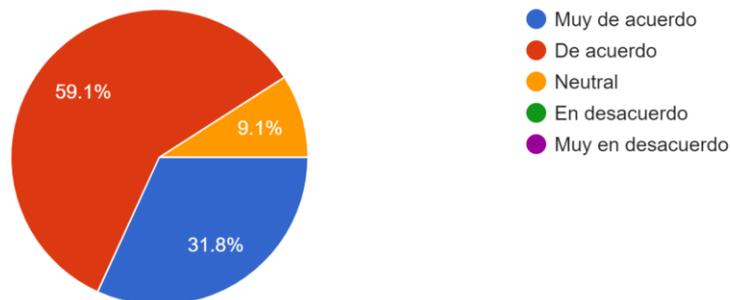
¿Considera que los administradores aceptan ideas o sugerencias de los demás integrantes de la comunidad?

22 responses



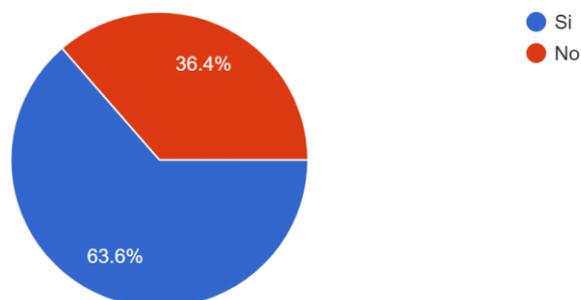
¿Considera que los administradores planifican y organizan de forma adecuada las actividades de la comunidad?

22 responses



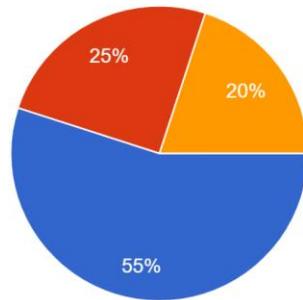
¿Asiste a las practicas los lunes, miércoles o viernes?

22 responses



¿Con que frecuencia asiste a las practicas?

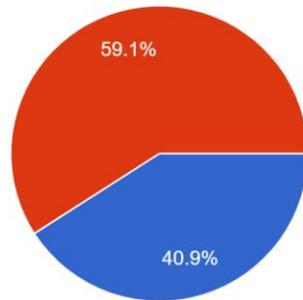
20 responses



- 1 vez por semana
- 2 veces por semana
- 3 veces por semana
- Más de 4 veces

¿Asiste a las rutas los domingos?

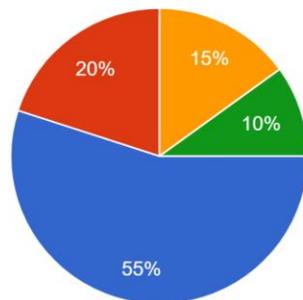
22 responses



- Si
- No

¿Con que frecuencia al mes asiste a las rutas largas?

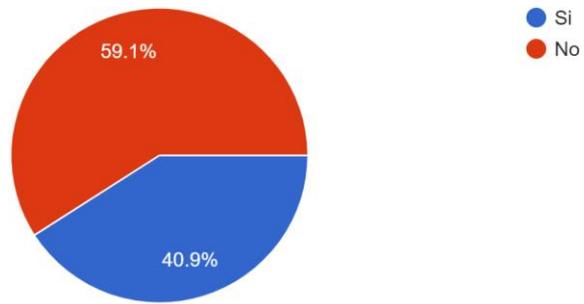
20 responses



- 1 vez al mes
- 2 veces al mes
- 3 veces al mes
- Más de 4 veces al mes

¿Asiste a patinar con otros grupos?

22 responses



Consentimiento Informado

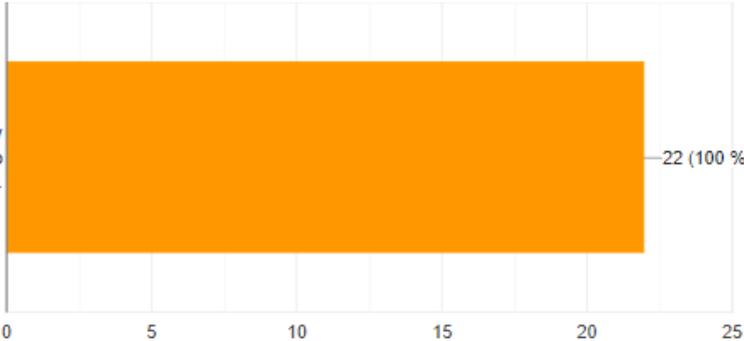
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "FACTORES QUE DESMOTIVAN AL GRUPO DE PATINAJE COMAS URBAN ROLLER EN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LAS RUTAS", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio.

Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Maritza Yanet Acuña Morillo al correo maritnet@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

22 respuestas



Respuesta	Cantidad	Porcentaje
He leído y acepto los términos y condiciones del consentimiento informado.	22	100 %

Prototipo del aplicativo móvil para que los usuarios interactuen

<https://bit.ly/3GdCLOJ>

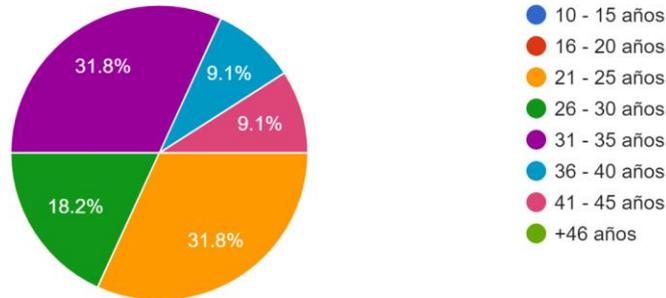
Video de funcionamiento del aplicativo Comas Urban Roller

<https://youtu.be/HpOBXdyw1mk>

Resultados 2da Encuesta, realizada a 22 personas

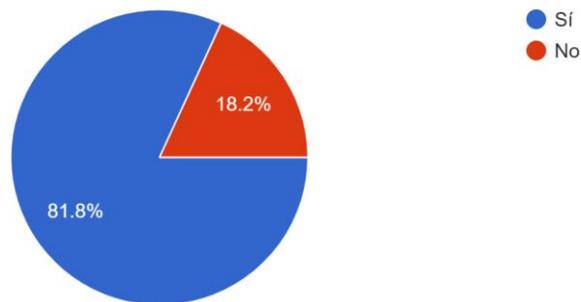
¿Qué edad tienes?

22 respuestas



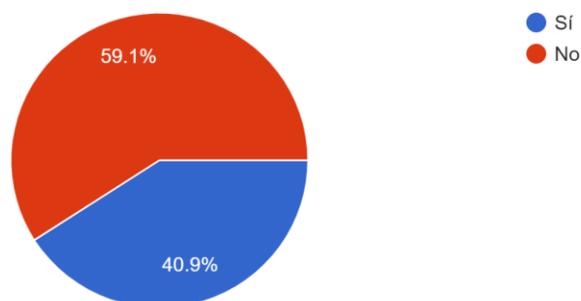
¿Sueles salir seguido a patinar?

22 respuestas



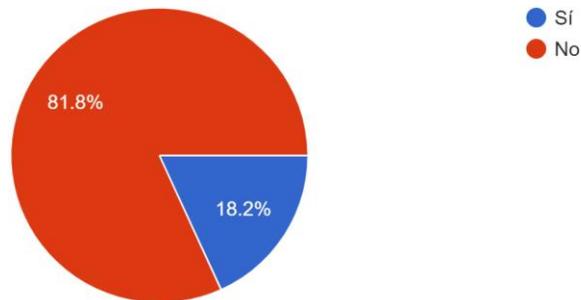
¿Usas aplicativos móviles cuando sales a patinar?

22 respuestas



¿Conoces algún aplicativo móvil sobre patinaje?

22 respuestas



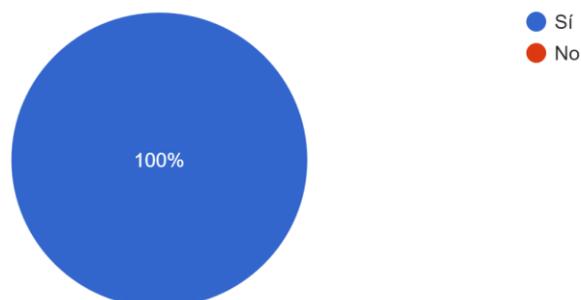
¿Cuál crees que es el principal objetivo de esta aplicación?

22 respuestas



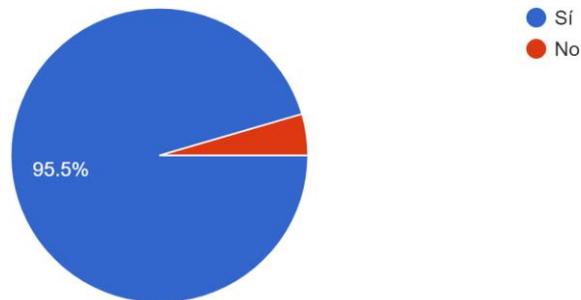
¿Le parece adecuada la manera en la que se encuentra distribuido el contenido de la app? ¿Es clara y sencilla?

22 respuestas



¿Considera que el contenido de la app es completo?

22 respuestas



Si cree que es necesario agregar alguna información o filtro, ¿Cuál sería?

8 respuestas

Grabar

Puede haber un apartado para los administradores al crear eventos y con participación del grupo para ser aprobado. Dentro de los logros debe enfatizarse la participación y colaboración de los miembros del grupo de tal manera que genere mayor integración del mismo. No se consideró el mantenimiento y conocimiento físico del patín. No se consideró los estilos de patinaje. Puede tener opciones de marcas personales, a fin de retar al usuario por mejorar ...

No ninguna

Quizá contacto con otras comunidades roller

Agregar tus fotos y videos de tus rutas realizadas

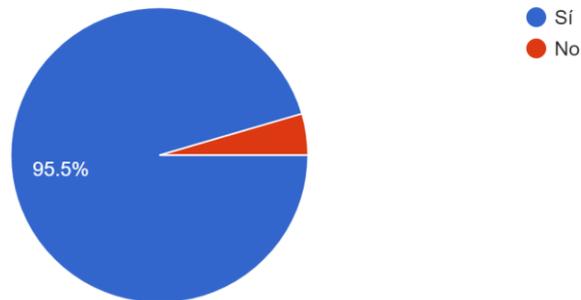
No

Red social para formar comunidad y compartir contenido

añadir personas de la comunidad a quien contactar para ser parte de un grupo, se siente muy "aprende por tu cuenta" en vez de "se parte de la comunidad"

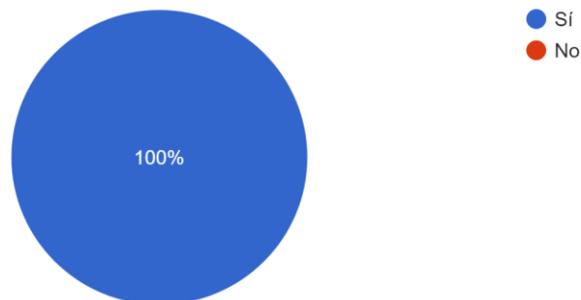
¿Le parece amigable la manera de interactuar con el contenido de la app? Para probar la aplicación darle click aquí: <https://bit.ly/3GdCLOJ>

22 respuestas



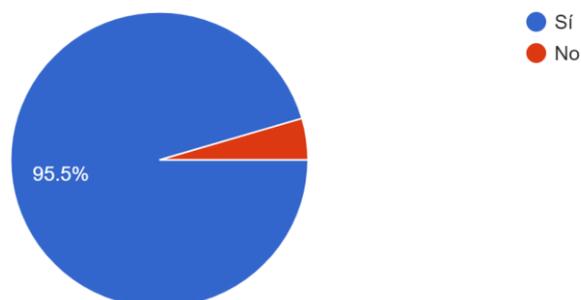
Al hacer click en un contenido del menú, ¿Halló en la información ofrecida lo que esperaba encontrar? Para probar la aplicación darle click aquí: <https://bit.ly/3GdCLOJ>

22 respuestas



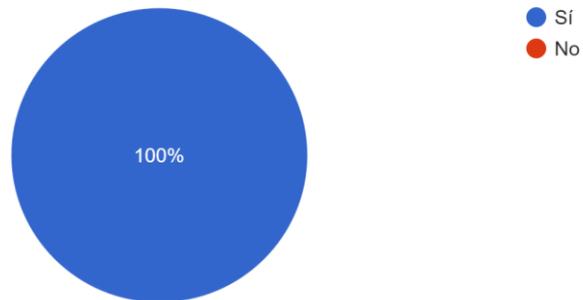
¿Considera que ha sido sencillo navegar por las diferentes secciones que ofrece la aplicación?

22 respuestas



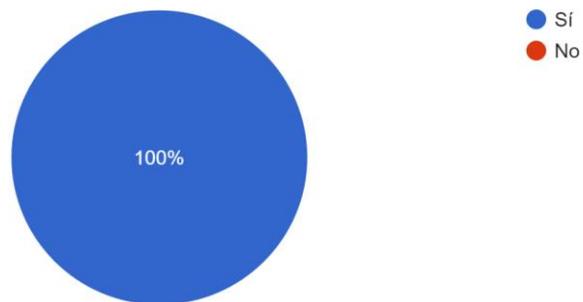
¿Existen elementos dentro de la app que le permitan saber exactamente dónde se encuentra dentro de este y cómo volver atrás sin usar los botones del teléfono?

22 respuestas



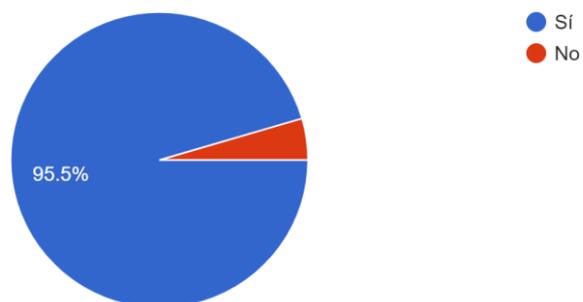
¿Le parece que el manejo de la app es intuitivo?

22 respuestas



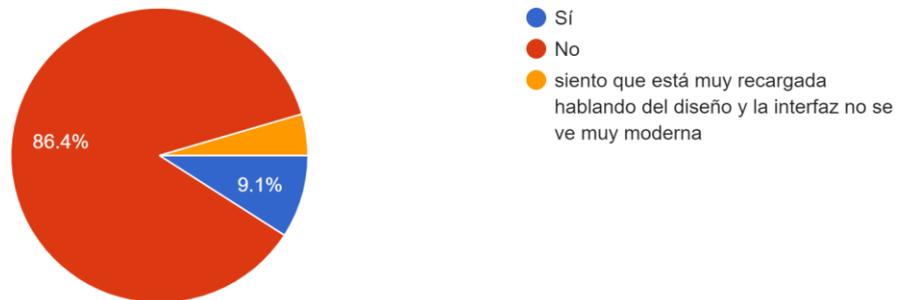
¿Encuentra de manera rápida la información que necesita?

22 respuestas



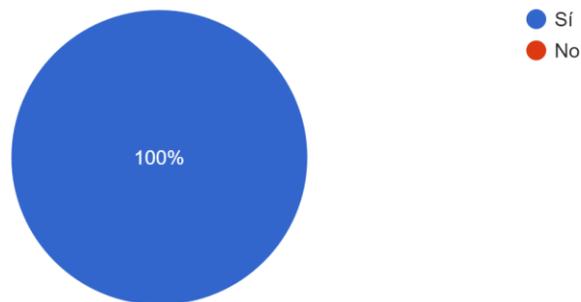
¿Te perdiste en algún momento dentro de la app? ¿Porqué?

22 respuestas



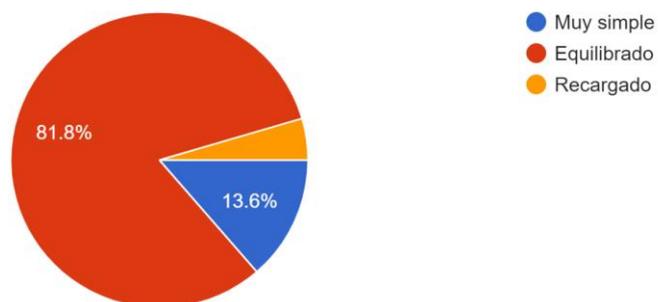
¿Los nombres de los enlaces, son suficientemente descriptivos de lo que se ofrece en las pantallas hacia las cuales llevan?

22 respuestas



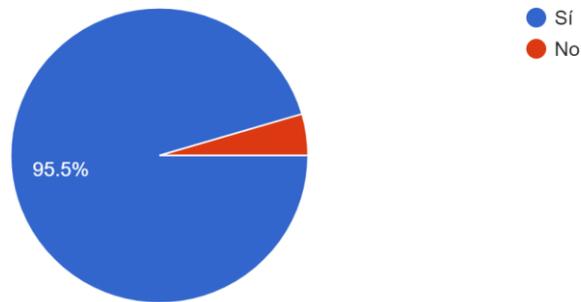
¿Considera que gráficamente la app está equilibrado, muy simple o recargado?

22 respuestas



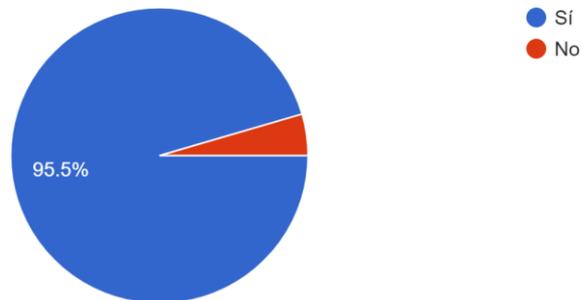
Los íconos presentes en el sitio, ¿le parecen lo suficientemente legibles y reconocibles?

22 respuestas



¿Le parece adecuada la selección de contenidos presentes en el menú principal?

22 respuestas



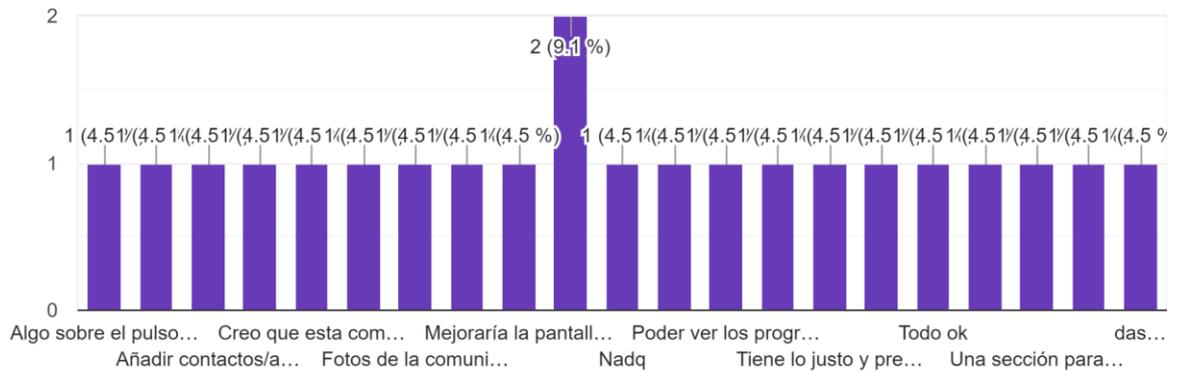
¿Qué considera que le sobra al aplicativo?

22 respuestas



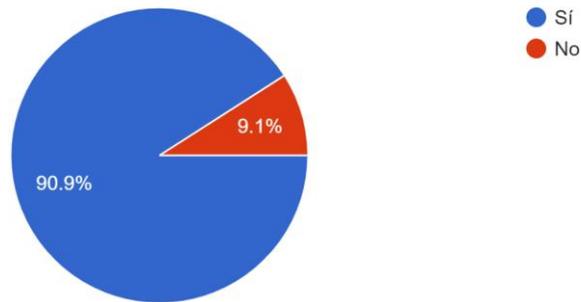
¿Qué le añadiría al aplicativo?

22 respuestas



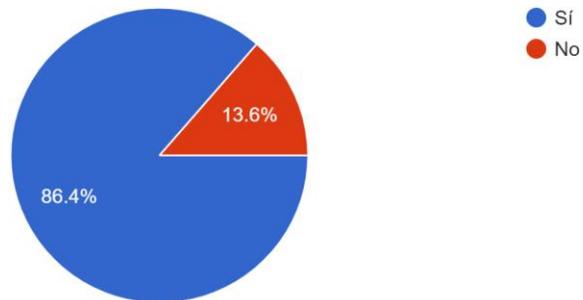
¿Lo usaría cada vez que sale a patinar?

22 respuestas



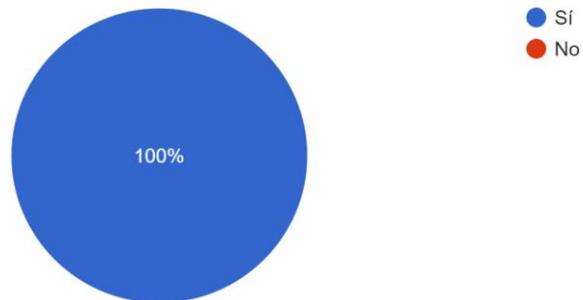
¿Cree que la app le ayudaría a planificar mejor su entrenamiento?

22 respuestas



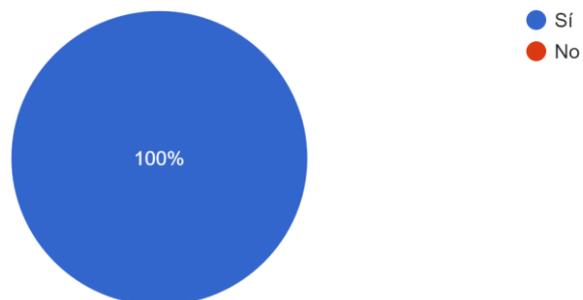
¿Considera de gran utilidad la función de mapa en la app?

22 respuestas



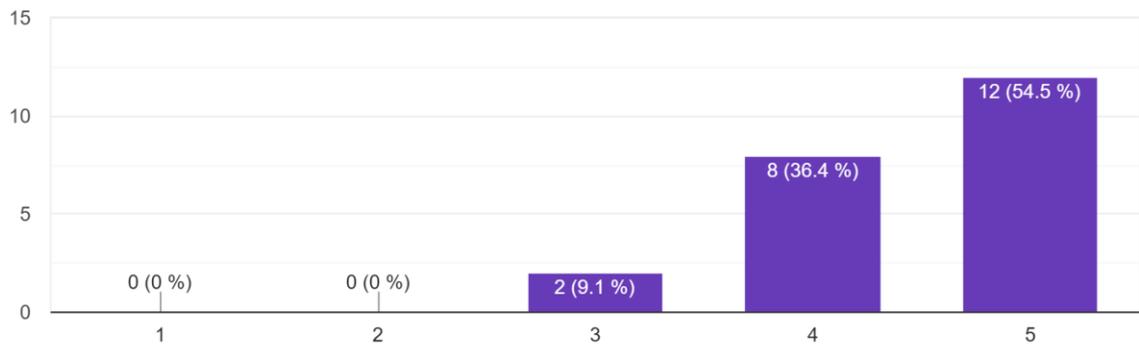
¿Cree que la app le ayudaría a ser mas constante en la asistencia a entrenamientos y rutas?

22 respuestas



¿Qué le pareció el aplicativo?

22 respuestas



Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

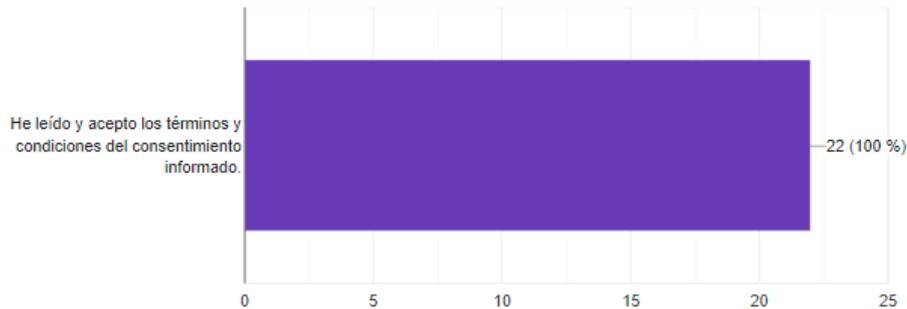


Acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "FACTORES QUE DESMOTIVAN AL GRUPO DE PATINAJE COMAS URBAN ROLLER EN LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LAS RUTAS", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio.

Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Maritza Yanet Acuña Morillo al correo maritnet@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

22 respuestas



● 20% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 17% Internet database
- Crossref database
- 11% Submitted Works database
- 2% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	hdl.handle.net Internet	3%
2	Universidad Tecnologica del Peru on 2022-12-15 Submitted works	3%
3	rccd.ucf.edu.cu Internet	2%
4	repositorio.tls.edu.pe Internet	2%
5	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	2%
6	revistas.uan.edu.co Internet	<1%
7	es.slideshare.net Internet	<1%
8	scielo.cl Internet	<1%

9	Universidad Nacional de Educación a Distancia on 2018-06-20 Submitted works	<1%
10	biblioteca.usac.edu.gt Internet	<1%
11	dspace.unitru.edu.pe Internet	<1%
12	National University College - Online on 2022-12-13 Submitted works	<1%
13	redalyc.org Internet	<1%
14	prezi.com Internet	<1%
15	repositorio.upch.edu.pe Internet	<1%
16	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2018-11-24 Submitted works	<1%
17	proyectoseducativossep.blogspot.com Internet	<1%
18	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2022-12-17 Submitted works	<1%
19	UTEC Universidad de Ingenieria & Tecnologia on 2021-12-15 Submitted works	<1%
20	repositorio.puce.edu.ec Internet	<1%

21	revistacodigocientifico.itslosandes.net	Internet	<1%
22	Borda Guerra, Alex Gago Martinez, Angelica Masuda Caceres, Vicent...	Publication	<1%
23	bibliotecavirtual.dgb.umich.mx:8083	Internet	<1%
24	bibliotecadigital.udea.edu.co	Internet	<1%
25	urc-chs.com	Internet	<1%
26	Universidad Internacional de la Rioja on 2012-02-09	Submitted works	<1%
27	recyt.fecyt.es	Internet	<1%
28	revistahorizontes.org	Internet	<1%
29	rraae.cedia.edu.ec	Internet	<1%
30	cnea.gov.ar	Internet	<1%
31	hosanna.cl	Internet	<1%
32	latindiet.com	Internet	<1%

33	Moreno Alcazar, Maria Teresa Calderon Gonzales, Judith Alejandra Ka...	<1%
	Publication	
34	Universidad Europea de Madrid on 2019-05-15	<1%
	Submitted works	
35	Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2019-11-27	<1%
	Submitted works	
36	repositorio.unac.edu.pe	<1%
	Internet	
37	repositorio.usil.edu.pe	<1%
	Internet	
38	virtual.urbe.edu	<1%
	Internet	
39	ccoo.es	<1%
	Internet	
40	Universidad de Córdoba on 2020-09-04	<1%
	Submitted works	
41	moam.info	<1%
	Internet	