



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE CULTURA FÍSICA

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

**Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Cultura Física**

TEMA:

**“LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES
DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN
BECERRA”**

AUTOR: Sánchez Lozada Nicolai Bladimir

TUTOR: Psi. Cli. Diego Javier Mayorga Ortiz Msc

AMBATO – ECUADOR

2022

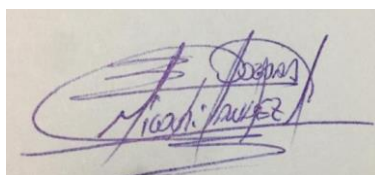
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **PSI.CL. DIEGO JAVIER MAYORGA ORTIZ, MSC**, con cédula de ciudadanía 180414292-3 en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN BECERRA”** desarrollado por el estudiante **SÁNCHEZ LOZADA NICOLAI BLADIMIR**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....
PSI.CL. DIEGO JAVIER MAYORGA ORTIZ, MSC
C.C. 180414292-3

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN BECERRA”** quien basada en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Sánchez Lozada Nicolai Bladimir', is centered on the page. The signature is stylized and somewhat illegible due to the cursive nature of the writing.

.....
SÁNCHEZ LOZADA NICOLAI BLADIMIR
C.C. 1803017803

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN BECERRA”** presentado por el señor, estudiante **SÁNCHEZ LOZADA NICOLAI BLADIMIR** de la **CARRERA DE CULTURA FÍSICA**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

.....
LIC.FT.ROSITA GABRIELA FLORES ROBALINO, MSc
Miembro de Comisión Calificadora

.....
LIC. CHRISTIAN MAURICIO SÁNCHEZ CAÑIZARES, MG
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a:

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor ha estado conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres Víctor y Marianela quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a mi esposa Silvana que siempre me apoyo incondicionalmente y es el pilar en el cual siempre me apoyo, a mis hijos, Dannahe e Ian por apoyarme cuando más los necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad muchas gracias.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen la Universidad Técnica de Ambato, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera mis agradecimientos a mis profesores quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a mi esposa Silvana y mis hijos Dannahe e Ian quienes han sido mi pilar fundamental para salir adelante y quienes me han acompañado durante todo este proceso.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO I	13
MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Antecedentes investigativos	13
1.2. Fundamentación teórica.....	14
1.2.1 Métodos de enseñanza	14
1.2.2. Estilos de enseñanza	16
1.2.3. El juego.....	17
1.2.4. La gamificación	18
1.2.5. Psicología.....	20
1.2.6. Cognición.....	20
1.2.7. Voluntad	21
1.2.9. La motivación	21
1.3. Objetivos	23
1.3.1. Objetivo General	23
1.3.2. Objetivos Específicos.....	23
CAPÍTULO II	24
METODOLOGÍA	24
2.1. Materiales	24
2.2. Métodos.....	26
2.3. Modalidad de la investigación	27

2.4. Nivel o tipo de investigación.....	27
2.5. Población.....	28
2.6. Muestra.....	28
2.7. Prueba de normalidad.....	28
2.8. Prueba estadística no paramétrica	29
2.9. Operacionalización de variables del estudio	30
2.10. Recolección de la información	31
CAPITULO III.....	32
RESULTADOS.....	32
3.1 Resultados de la escala EMPA inicial.....	32
3.2. Resultados de la escala EMPA segunda evaluación	35
CAPÍTULO IV.....	39
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	39
4.1. CONCLUSIONES.....	39
BIBLIOGRAFÍA	41
ANEXOS	52
Anexo 1 Índice EMPA	52
Anexo 2 Actividades	55
Anexo 3 Cuestionario ÍNDICE EMPA / INICIAL	58
Anexo 4 Cuestionario ÍNDICE EMPA / FINAL	60
Anexo 4 Fotos	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Métodos de enseñanza y su finalidad	15
Tabla 2 Presupuesto	25
Tabla 3 Población y muestra	28
Tabla 4 Operacionalización de las variables de motivación	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Motivación extrínseca.....	32
Figura 2 Motivación intrínseca	¡Error! Marcador no definido.
Figura 3 Motivación global.....	33
Figura 4 Ubicación del índice de satisfacción motivacional grupal en los estudiantes.....	34
Figura 5 Escala de Satisfacción	34
Figura 6 Motivación extrínseca	35
Figura 7 Motivación intrínseca	¡Error! Marcador no definido.
Figura 8 Motivación global.....	36
Figura 9 Ubicación del índice de satisfacción motivacional grupal en los estudiantes.....	37
Figura 10 Escala de satisfacción.....	37

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

TEMA: “LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA LEÓN BECERRA”

Autor: Sánchez Lozada Nicolai Bladimir

Tutor: Psi. Cli. Diego Javier Mayorga Ortiz Msc.

RESUMEN EJECUTIVO

Mantener la motivación en los estudiantes ha sido un reto para los educadores debido a que incluir interacciones entre los estudiantes requiere una mayor planificación de estrategias didácticas, así como mayor esfuerzo creativo por parte de los educadores, la gamificación en la educación ha ido abriéndose camino cada vez más como técnica para motivar al estudiante mejorando el proceso de aprendizaje. Es por eso que se ha propuesto implementar técnicas de gamificación que incidan en motivación los estudiantes de educación física de 2^{do}, 3^{ro} y 4^{to} grado de la Unidad Educativa León Becerra. Para el desarrollo de la investigación se valoró la motivación de los estudiantes mediante la aplicación de encuestas virtuales test EMPA dirigidas a cada grupo, se aplicó la técnica de gamificación en las clases de educación física y por último se evaluó si la aplicación de la técnica generó un cambio en su motivación. Al analizar los resultados se concluyó que, la gamificación es una estrategia de gran importancia en la educación debido a que su aplicación aumenta la motivación de los estudiantes. Resulta fundamental que se realice varias actividades físicas para mitigar los factores de desinterés con la finalidad de mejorar el estado físico y mental de los educandos, asimismo, es necesario que los docentes ejecuten actividades para liberar la tensión para que así los alumnos puedan adquirir los conocimientos de manera satisfactoria. Es recomendable que se mantenga un equilibrio dentro de las clases para que el aprendizaje sea significativo, al igual que realizar actividades lúdicas es una estrategia fundamental que puede implementarse cada vez más para que los estudiantes estén relajados y motivados el mayor tiempo posible.

PALABRAS CLAVES: motivación, gamificación y aprendizaje.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA

THEME “GAMIFICATION IN MOTIVATION IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES AT THE LEÓN BECERRA EDUCATIONAL UNIT”

Author: Sánchez Lozada Nicolai Bladimir

Tutor: Psi. Cli. Diego javier Mayorga Ortiz Msc.

ABSTRACT

Maintaining motivation in students has been a challenge for educators because including interactions between students requires more planning of didactic strategies, as well as more creative effort on the part of educators, gamification in education has been making its way more and more as a technique to motivate the student improving the learning process. That is why it has been proposed to implement gamification techniques that affect motivation in physical education students of 2nd, 3rd and 4th grade of the Leon Becerra Educational Unit. For the development of the research, the motivation of the students was assessed through the application of virtual surveys directed to each group, the gamification technique was applied in the physical education classes and finally it was evaluated if the application of the technique generated a change in their motivation. When analyzing the results, it was concluded that gamification is a strategy of great importance in education because its application increases student motivation. It is essential to perform various physical activities to mitigate stress factors in order to improve the physical and mental state of students, it is also necessary that teachers perform activities to release tension so that students can acquire knowledge in a satisfactory manner. It is advisable to maintain a balance within the classes so that learning is meaningful, as well as playful activities is a fundamental strategy that can be implemented more and more so that students are relaxed and motivated for as long as possible.

KEYWORDS: motivation, gamification and learning.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes investigativos

Después de haber realizado una investigación bibliográfica del tema investigado, se destacan los siguientes trabajos de investigación similares. En el artículo denominado “La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje” de los autores García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J. y Cara-Muñoz, M. (2021) tiene como finalidad analizar la introducción de la gamificación en el aula de clase, considerándola como una herramienta motivadora para el proceso de enseñanza aprendizaje.

La investigación denominada “La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases” del autor Huamaní E. (2021) se basa en la aplicación de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de impulsar el interés de los estudiantes universitarios por aprender nuevos conocimientos en diferentes áreas, por otro lado también le permite al docente evaluar su metodología de enseñanza y así poder planificar sus clases de una manera más dinámicas y motivadoras.

En la investigación denominada “Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática” se menciona que el implementar la gamificación en la educación física enriquece la experiencia educativa a partir del uso de elementos propios del juego, a través de cualquier ayuda digital para así potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Entre los principales hallazgos se tiene que, la gamificación es considerada como una herramienta metodológica de gran importancia, puesto que otorga múltiples beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, entre los cuales se destaca la motivación del estudiante, ya que mejora el rendimiento académico, físico además de incrementar el autoestima, generar relaciones personales a través del trabajo conjunto, desarrollar las ideas innovadoras y fomentar la participación activa de los estudiantes. (Rodríguez-Torres, Á., et al., 2022).

La investigación denominada “Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato” de los autores Barros-Barros, S. y

Aldas-Arcos H. (2021) se desarrolla debido al desinterés de los estudiantes de bachillerato por la asignatura de cultura física, ya que se considera como un tema de poca importancia. El objetivo principal de la investigación es describir y clasificar las estrategias innovadoras más útiles para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de educación física. Este estudio tiene un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo de corte transversal, donde se utilizó como muestra a los docentes de educación física de bachillerato de la provincia del Azuay.

1.2. Fundamentación teórica

VARIABLE INDEPENDIENTE

1.2.1 Métodos de enseñanza

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha estado marcado por un modelo de memorización, en donde el docente era el portavoz y los estudiantes el recipiente de la información. Este proceso era compartido en las aulas y de manera presencial. Pero debemos reconocer que a medida que la información ha aumentado y la sociedad ha sufrido cambios, estos roles se han transformado enfocándose más en el desempeño académico. Estos roles implican establecer vínculos emocionales entre el estudiante y sus docentes independientemente de la forma en que el proceso enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo, para que el aprendizaje sea significativo. Es decir, el personal docente con más capacidad de relacionarse emocionalmente con sus estudiantes tiene más posibilidades de ser exitoso al enseñar que quienes meramente asumen un rol de informantes o, ya sea presencial o virtualmente (Maldonado, Araujo, & Rondon, 2018).

Es importante conocer que procedimientos aplicar para responder a la necesidad de los estudiantes y las demandas formativas que impone la sociedad en cada momento (Rosa, García, & Pérez, 2018). En el ámbito de la educación, de manera continua las investigaciones muestran nuevas innovaciones para facilitar el aprendizaje, sin embargo, siempre es necesario que la Educación se adapte a la sociedad en las que se inserta. Hoy en día, la educación contemporánea desafía métodos tradicionales involucrando el uso de la tecnología y metodologías que incluyan la misma, esto debería ser primordial para su desarrollo (Universia, 2020). Los 4 métodos de

enseñanza más efectivos propuesto por Hattie John, un experto en educación se exponen a continuación:

- **Claridad**

Proponer tareas específicas e indicar cuales son los objetivos académicos de manera precisa de cada actividad suelen ser actividades con mayor éxito en el aprendizaje. De igual manera, los estudiantes conceden valor a los educadores que brindan ejemplos y modelos de referencia en sus clases (Hattie, 2012).

- **Debates**

Es de mucha ayuda que los educadores planteen debates entre alumnos. Además de entretener son muy beneficiosas ya que nos permite evaluar qué tanto de conocimiento los estudiantes poseen, la colaboración entre compañeros suele ser provechosa (Hattie, 2012).

- **Retroalimentación**

Es recomendable que los docentes proporcionen un “feedback” a sus estudiantes, es decir, comunicarse con ellos respecto a su desempeño escolar y hacerles saber si están respondiendo de la manera adecuada. Asimismo, los estudiantes deberían poder comentar sobre el trabajo que realiza el docente, para ajustar o modificar sus métodos de enseñanza si es necesario (Hattie, 2012).

- **Autoaprendizaje**

Los estudiantes deberían tener la oportunidad de orientar su propio aprendizaje, ese es el objetivo de la metacognición, o, en otras palabras, la conciencia del conocimiento adquirido y la habilidad para controlar y comprender los propios procesos cognitivos (Hattie, 2012).

Así mismo, en la Tabla 1, se muestran los métodos de enseñanza comúnmente utilizados:

Tabla 1 *Métodos de enseñanza y su finalidad*

Métodos	Finalidad
Lección magistral	Transmisión de conocimientos y activación de procesos cognitivos en el estudiante
Estudio de casos	Adquisición de aprendizajes mediante el

Resolución de ejercicios y problemas	análisis de casos reales o simulados Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos
Aprendizaje basado en problemas	Desarrollo de aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
Aprendizaje basado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema aplicando habilidades y conocimientos adquiridos
Aprendizaje cooperativo	Desarrollo de aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
Contrato de aprendizaje	Desarrollo del aprendizaje autónomo

1.2.2. Estilos de enseñanza

Existe confusión con el término estilo de enseñanza con método o forma de enseñanza, modelo didáctico, práctica docente, enfoque, que hacer docente, entre otras. En general, los estilos de enseñanza lo definen teniendo en cuenta variables relacionadas con la personalidad, el comportamiento, el conocimiento y las concepciones implícitas o explícitas que tiene el profesor sobre la enseñanza y el aprendizaje o su combinación (Rendón, 2013).

Desde cada definición, se afirma que el estilo favorece el acto de pensar y relaciona el proceso educativo y la forma como se interactúa en el aula de clase, lo que involucra autoevaluar metódicamente el comportamiento como docentes para direccionar de manera eficaz la enseñanza y el aprendizaje. Así se incluyen los contenidos de la asignatura, los objetivos y el conocimiento que tienen ambos personajes del proceso educativo, entre otros. Estos aportes sobre los estilos indican que ellos posibilitan la optimización de la praxis educativa, y para ello deben partir de los factores y necesidades de los estudiantes, de forma tal que el proceso educativo y pedagógico atienda a los actores que hacen parte de la realidad institucional (Lauadio & Mazzitelli, 2019).

Comprender cómo enseña el profesorado es reflexionar sobre su manera de pensar y hacer, y la relación que existe entre los procesos que permiten la presencia de una enseñanza y un aprendizaje. Los estilos de enseñanza han ayudado a entender qué es enseñar y qué aprender, principalmente aquellos que implican cognitivamente al

alumnado. Algunos de estos estilos son los que posibilitan la participación de los estudiantes en la enseñanza, que se definen como estilos de enseñanza participativos. Este estilo ayuda a favorecer en el alumnado un aprendizaje colaborativo entre iguales, ya que se aprovechan actuaciones de mayor o menor relevancia en clase para el aprendizaje deportivo de otros compañeros a los que les pueden demostrar, enseñar, observar, corregir, cronometrar, registrar, etc. Con esto los estudiantes asumen el papel de docente, árbitro, etc (Lebrero, Bartolomé, & Sáenz, 2019).

1.2.3. El juego

Para entender el motivo y la manera de gamificar, es necesario comenzar por conocer que es el juego y entender su procedencia. No existe una manera única de definir el juego, según Corominas (1987) etimológicamente hablando la palabra juego viene del latín *iocus* cuyo significado es “broma, chanza, diversión”. Por otro lado, la Real Academia Española (RAE, 2021) define al juego como el “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”.

Así mismo, es propio mencionar a (Huizinga, 1972) en su libro *Homo Ludens* como uno de los pioneros en definir al juego, en este explica que el juego es más viejo que la cultura misma, es instintivo, es una función esencial presente tanto en el mundo de los humanos como de los animales, que claramente viene acompañando toda nuestra historia puesto que los humanos jugaban desde mucho antes que exista una cultura o la sociedad en sí.

Existen muchos autores con una definición propia del juego, que consideran a este un componente indispensable en la vida de todo ser humano, especialmente de los niños. De la misma manera, lo consideran como una actividad esencial que aparece de manera natural. Los niños a través del juego se relacionan con las personas a su alrededor, sean más niños o adultos, aprendiendo a desenvolverse y conociendo su entorno. Es mediante el juego que los niños aprenden y exploran, desarrollan su personalidad, por primera vez se comunican, fomentan sus habilidades sociales al igual que sus capacidades intelectuales, solucionan conflictos, entre otros (Gutiérrez, 2017).

Habría que decir también que el juego establece un medio natural de autoexpresión de los niños, debido a que mientras juegan, ejercitan todas sus capacidades tanto motoras como intelectuales. Jugar para un niño implica comunicación y expresión, aprender a lidiar con conflictos y con sentimientos como la frustración cuando no tienen los resultados que esperan al actuar de cierta manera. Mientras un niño juega va construyendo su propia identidad y subjetividad (Sanz, 2019).

El juego tiene reglas, no es una actividad libre y espontánea. Al entrar a un juego las reglas son inseparables de este, debido a que ayudan a regularlo y ser organizado. Se considera que hay dos tipos de juegos; los finitos en donde se encuentran límites para el desarrollo de las actividades con la finalidad de encontrar ganadores o perdedores, son totalitarios, por otro lado, los infinitos son en cambio lo contrario, son igualitarios y no reconocen la victoria ni el fracaso al igual que no consideran que se termine (Melo, M., y Hernández, R., 2016).

Aunque la gamificación se relacione con el juego debido a que utiliza elementos afines, no tienen mucha relación, puesto que el juego es libre y voluntario y su finalidad recae en sí mismo, la gamificación busca alcanzar determinadas metas al hacer vivir experiencias gratificantes de aprendizaje (Ezquerro, 2020). Desde el punto de vista de (Carreras, 2017) la gamificación no es solo la aplicación de las mecánicas del juego en contextos ajenos a él, sino que, por el contrario, es la identificación de aquel elemento lúdico que puede convertir una tarea en un juego.

1.2.4. La gamificación

En la actualidad la tecnología se está desarrollando y tratando de abarcar todo lo relacionado al ser humano y una de las áreas más difíciles es la educación, en la cual existe mucha controversia sobre cuáles son las mejores técnicas, métodos y herramientas para el proceso educativo, puesto que este utiliza diversas herramientas antiguas o modernas que contribuyan a reforzar el proceso de enseñanza- aprendizaje. La gamificación es, por lo tanto, una de las metodologías en crecimiento que se han visto impulsadas por resultados en marketing, negocios y

ahora educación, que agilizan el proceso de aprendizaje de una manera divertida y dinámica (Huamaní, 2021).

Según Díez et al. (2017) mencionan que la gamificación es considerada como una estrategia que ayuda a la adquisición de nuevos conocimientos, además potencia las habilidades y despierta el interés de los estudiantes en los temas propuestos por el docente, esta estrategia no define la edad a quienes se aplica. La gamificación debe estar centrada en el alumno y trabajar con diferentes elementos para que el alumno se sienta motivado y juegue con los contenidos de las asignaturas, los vea como retos a superar, y se sienta un personaje durante su propio aprendizaje.

La gamificación en términos generales podría ser utilizada como un producto, una forma de pensar, un proceso, una experiencia, un diseño y un sistema, todo de una sola vez. Esta metodología tiene un efecto de largo plazo en el compromiso y la motivación, por otro lado en el aprendizaje basado en juegos la interacción es de corta duración, a menudo solo ocupa la duración del juego. Es decir que la gamificación al enfocarse en la educación es vista como un complemento, donde se utilizan diversos elementos enfocados en el juego en contextos educativos (Gómez, 2020). Esta metodología se puede dividir en dos tipos, la gamificación superficial o de contenido y gamificación estructural o profunda.

La gamificación superficial o de contenido se emplea en los periodos cortos y de forma puntual en las actividades docentes, un ejemplo sería una actividad concreta. Por otro lado la gamificación estructural o profunda, se enfoca en la aplicación de una programación completa, en otras palabras quiere decir que esta presente en toda la estructura de la asignatura. El aplicar esta metodología en el aula de clase llevará un tiempo, ya que se requiere capacitar a los docentes acerca de estos temas, además del uso de la tecnología donde los alumnos están más adelantados que los docentes (Naranjo, 2018).

Uno de los motivos por el cual muchos docentes utilizan la aplicación de los elementos de gamificación como metodología, es su estrecha relación con la motivación, debido a que consiste en emplear los recursos propios de un juego para

potenciar la motivación (Alonso-García, S. et al., 2021).

VARIABLE DEPENDIENTE

1.2.5. Psicología

La psicología es la ciencia social que se interesa por los procesos de la percepción, la motivación, la atención, la inteligencia, el aprendizaje, el pensamiento, la personalidad, el amor, la conciencia y la inconsciencia, pero también por las relaciones interpersonales y por el funcionamiento bioquímico del cerebro (Faas, 2018).

La psicología en el aula es responsable de comprender el aprendizaje y desarrollo humano en el campo de la educación. Su investigación siempre se lleva a cabo dentro de un marco científico con el objetivo de optimizar el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes. Estos estudios se traducen en nuevos enfoques de estrategias educativas eficaces y los programas de intervención más innovadores (Briones, 2020).

La psicología educativa trata de comprender el comportamiento, comportamiento y proceso de aprendizaje de cada alumno, respetando su personalidad y enfoque como ser biopsicosocial; y el ritmo al que se desarrolla, los estilos de aprendizaje, el entorno sociocultural y cómo estos factores afectan a cada individuo. El pensamiento, la personalidad y el aprendizaje a lo largo de la vida y la carrera académica requieren la adquisición de conocimientos. El objetivo de este campo es identificar las características más destacadas de los diversos problemas psicológicos que pueden afectar a los estudiantes, sus procesos de aprendizaje y las relaciones sociales (Foncubierta, 2019).

1.2.6. Cognición

La cognición es la capacidad del organismo para registrar e interpretar la información que recibe a través de la experiencia, la percepción y la subjetividad. Los procesos cognitivos implican el uso de facultades mentales como la atención, la memoria, la percepción, el razonamiento, la resolución de problemas, la toma de decisiones y, en última instancia, el aprendizaje (Pulido, 2019). La cognición es la capacidad para asimilar y procesar datos de

diversas percepciones, experiencias, creencias y convertirlos en conocimiento. Esta habilidad incluye varios procesos cognitivos como el aprendizaje, la atención, la memoria, el lenguaje, el razonamiento, la toma de decisiones, todos los cuales forman parte del desarrollo intelectual y la experiencia.

La relevancia de la cognición en el aula es de suma relevancia como lo menciona (Coon, 2020) “el hecho de concentrarse voluntariamente en un estímulo sensorial específico” (p.29). Para que el proceso de enseñanza aprendizaje se dé exitosamente es necesario que los estudiantes estén concentrados en los conocimientos impartidos por el docente por lo que es necesario mantener el interés y la concentración.

1.2.7. Voluntad

Se puede definir como la capacidad de hacer algo con consecuencias predecibles. Actúa para alcanzar los objetivos, pero retrasa los retornos. Es perseverancia, compromiso firme, persistencia para crecer ante la adversidad, energía y determinación para no rendirse (Nietzsche, 2019). El periodo de sensibilidad de los pedidos es de 0 a 3 años, lo que indica que este es el mejor momento para trabajar. Partimos de una secuencia de hábitos básicos: higiene, alimentación y sueño. Seguiremos evolucionando en el orden de la materialidad al orden de las formas de vida hasta tener una jerarquía de valores.

Se puede decir que es el poder del alma lo que nos impulsa a hacer o no hacer algo. La voluntad nos impulsa a hacer o alcanzar ideales juveniles y establecer metas para mejorar la sociedad y convertirnos en una persona educada. La voluntad también nos impulsa a no hacer las actividades académicas, por lo que está directamente relacionada con el desempeño académico de los estudiantes (Sánchez, 2019).

1.2.9. La motivación

Desde el punto de vista etimológico, la palabra Motivación está compuesta por el latín *Motivus* (movimiento) y el sufijo -ción (*acción y efecto*). Según la RAE la motivación es un conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona (RAE, 2021).

La motivación es un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral, debido a que orienta las acciones, por lo tanto, es un elemento central que conduce lo que la persona realiza y hacia qué objetivos se dirige. La motivación está íntimamente relacionada con las emociones porque refleja hasta qué punto un organismo está preparado para actuar física y mentalmente de una manera focalizada, y la respuesta emocional constituye la forma en que el cerebro evalúa si actuar, o no, sobre las cosas. Por tanto, se puede afirmar que los sistemas emocionales crean motivación, y esta, en la medida que predispone a la acción inducida y mantenida por esas emociones, propicia el aprendizaje (Elizondo A, 2018).

Existen varias maneras de clasificar los tipos de motivación, una de ellas se basa en la ubicación de aquello que motiva, entre estas tenemos: la motivación intrínseca, la cual hace referencia a la clase de motivación que viene del interior del individuo sin importar cualquier recompensa externa, esta se relaciona con los deseos de autorrealización y crecimiento personal; en cambio la motivación extrínseca se basa en los estímulos motivacionales de fuera del individuo, los factores motivadores son las recompensas externas (Alonso-García, S. et al., 2021).

La motivación intrínseca es aquella asociada con las actividades que son reforzadoras en sí mismas. Lo que nos motiva a hacer algo cuando no tenemos que hacerlo. El deseo que impulsa la conducta es interno. La ilusión, el interés, etcétera, son ejemplos de estímulos internos que dan lugar a la conducta intrínseca que hace al individuo disfrutar “sin más” de lo que hace (Fernández, 2012).

La motivación extrínseca se basa principalmente en la recompensa, el castigo y el incentivo; mientras que la intrínseca se basa en el propósito, la autonomía y la maestría, es decir, es el impulso que dirige nuestra vida, el deseo de ser mejor y la intención de hacer algo. La motivación extrínseca a menudo funciona poco por sí sola y destruye la creatividad del individuo, al contrario, la intrínseca mejora el desempeño de las personas (Ezquerro, 2020). Esta motivación es creada por factores externos como las recompensas y los castigos. Es el deseo que impulsa la conducta para obtener una recompensa externa o evitar un castigo. El dinero, un trabajo estable o evitar una regañina, son algunos ejemplos de estímulos externos que dan lugar a la

conducta intrínseca (Fernández, 2012).

La motivación es un aspecto para considerar en la gamificación, debido a que es uno de los mayores retos al que afrontan los docentes frente al aprendizaje. La motivación es demostrada a través de la elección personal del compromiso que se tiene hacia una actividad y este determina la intensidad del esfuerzo y la persistencia con la que se realiza dicha actividad (Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y AgredaI, M., 2018). En otras palabras, el grado de motivación no es directamente proporcional al valor que provoca, por el contrario, es la importancia que le da el individuo la que determina la fuerza o nivel de motivación (García, 2015).

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo General

- Implementar la técnica de gamificación en los estudiantes de 2^{do}, 3^{ro} y 4^{to} grado, hombres y mujeres que incidan en la motivación en los estudiantes de Educación Física en la Unidad Educativa “León Becerra”.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Evaluar la motivación de los estudiantes mediante la aplicación del test EMPA a los estudiantes de 2^{do}, 3^{ro} y 4^{to} grado de educación de la Unidad Educativa “León Becerra”.
- Valorar el estado motivacional una vez aplicada la gamificación en las clases de educación física de los estudiantes de 2^{do}, 3^{ro} y 4^{to} grado de educación de la Unidad Educativa “León Becerra”.
- Determinar si la gamificación incide en la motivación de los estudiantes 2^{do}, 3^{ro} y 4^{to} grado de educación de la Unidad Educativa “León Becerra”.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

- **Recursos Institucionales**

Los recursos institucionales que se utilizarán en la investigación son: La Universidad Técnica de Ambato y la Unidad Educativa “León Becerra” donde se aplicará el instrumento de recolección de datos permitiendo obtener la información necesaria para el desarrollo del proyecto de investigación.

- **Talento humano**

Para la ejecución de la presente investigación se requirió del presente personal:

- Tutor del proyecto de investigación
- Investigador: Sánchez Lozada Nicolai Bladimir
- Autoridades de la Unidad Educativa “León Becerra”
- Docente tutor del área de Educación Física de la unidad educativa
- Estudiantes de segundo, tercero y cuarto grado de Educación General Básica Elemental

- **Recursos materiales**

Se necesitó de los siguientes materiales para la elaboración y presentación de la investigación:

- Computador
- Encuestas
- Cámara digital
- Materiales de oficina

- **Recursos económicos**

Tabla 2 Presupuesto

Ítem	Materiales e insumos	Cantidad	Costo
1	Memoria USB	1	\$8.00
2	Encuestas impresas	30	\$10.00
3	Transporte	-	\$10.00
4	Imprevistos	-	\$20.00
5	Cámara digital	1	\$40.00
6	Útiles de oficina	-	\$50.00
7	Internet	Mensual	\$20.00
Total			\$158.00

Nota: Descripción de los materiales e insumos necesarios para la investigación. Elaboración propia

- **Financiamiento**

El presupuesto estimado es de \$158,00 referente a equipos y materiales empleados para el desarrollo de la investigación, gastos que serán cubiertos por el investigador del presente proyecto de investigación.

- **Técnicas**

Para la presente investigación se utilizó la técnica de encuestas, mediante un cuestionario ya establecido. Según la RAE una encuesta es “un conjunto de preguntas tipificadas a una muestra representativa de grupos sociales, para averiguar estados de opinión o conocer otras cuestiones que les afecta” (RAE, 2001). Las encuestas nos sirven para recolectar información concreta y conocer mejor a nuestro público objetivo. Se definió el cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) para la recopilación de datos en campo y para poder cumplir con todos los objetivos planteados.

- **Instrumentos**

Para la realización del presente trabajo de titulación se utilizó el Test EMPA, el cual permite medir tanto la motivación global, como la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Mediante la suma de los ítems 1,2,5,7,10,12,14,21 y 22 se obtiene la valoración de la motivación intrínseca y con la suma de los ítems: 3,4,6,8,9,13,15,16,17,18,19,20,23,24,25,26,27,29,30,31,32 y 33 se puede identificar el nivel de motivación extrínseca. Es importante al momento de analizar los resultados diferenciar por sexo y edad luego de que se obtengan las puntuaciones requeridas a la motivación global, extrínseca e intrínseca.

- **Procedimiento**

Para la realización y ejecución del presente trabajo de investigación se procedió a obtener el permiso de la Unidad Educativa “León Becerra” en donde se explicó los objetivos y la metodología a aplicarse para el desarrollo del trabajo investigativo, después se pidió autorización a los padres de familia para que sus hijos puedan ser parte de la investigación contestando cada pregunta del cuestionario previamente aprobado, debido a las circunstancias el test se ejecutó de manera virtual, una vez obtenido la autorización se procedió a comunicarnos con los estudiantes para explicarles que se va a realizar, la importancia de la investigación y la forma de contestar cada pregunta expuesta, el investigador fue quien realizaba cada pregunta y llenada la encuesta según lo que manifestaba cada estudiante.

- **Diseño y análisis de datos**

Para la tabulación y análisis de los datos recolectados mediante el instrumento se utilizará el programa SPSS, en donde se generarán las gráficas que permitan observar los datos en formas de figuras recolectados. Posteriormente se realizará un análisis estadístico descriptivo y para contrastar la hipótesis mediante la prueba de rangos de Wilcoxon.

2.2. Métodos

Enfoque

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que se utilizará datos estadísticos generados mediante la aplicación de un instrumento de recolección de información como es la encuesta, misma que será aplicada en la muestra seleccionada de los estudiantes de segundo, tercero y cuarto grado de Educación General Básica

Elemental de la Unidad Educativa “León Becerra”, proporcionándonos la información necesaria para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

2.3. Modalidad de la investigación

La modalidad de la presente investigación fue no probalística el muestreo no probabilístico en la que las muestras se seleccionan de una población simplemente porque están fácilmente disponibles para los investigadores. Estas muestras se eligieron solo por la facilidad de reclutamiento, y los investigadores no consideraron seleccionar muestras que fueran representativas de toda la población (Sampieri, 2017). Además de ser de modalidad intencionada la cual se caracteriza por la continuidad, la evidencia y el análisis de la realidad objetiva, mide y evalúa la extensión de los fenómenos utilizando herramientas y procedimientos comunes y es reconocida por la comunidad científica, utiliza métodos estadísticos para analizar. También el enfoque cuantitativo se describe como "objetiva", por lo que el investigador no debe cambiar los hechos que se estudian o miden para evitar subjetividad.

- **Investigación bibliográfica y documental**

El trabajo de investigación se lo considera como bibliográfica y documental debido a que la información obtenida para la sustentación de la misma se basa en libros, artículos, revistas confiables, artículos científicos, periódicos, direcciones electrónicas, los cuales fueron utilizados para conocer la realidad de la Unidad Educativa “León Becerra”; la información obtenida también nos permitió analizar y profundizar los diferentes puntos de vista de los autores referentes al tema de la gamificación en la motivación de los estudiantes de Educación Física.

- **Investigación de Campo**

El presente trabajo de investigación se caracterizó como de campo, puesto que los datos serán tomados a cada uno de los estudiantes de la Unidad Educativa de forma virtual.

2.4. Nivel o tipo de investigación

Esta investigación tiene un alcance de nivel **exploratorio** puesto que mediante la recopilación de información se podrá obtener las fuentes necesarias para profundizar el tema y así tener varios puntos de vista de profesionales que han puesto en práctica a la gamificación como estrategia de motivación.

Esta investigación tiene un alcance de nivel **descriptivo** debido se realizará un análisis de información recopilada que permitirá describir el alcance de las técnicas de motivación y sus diferentes aplicaciones en el campo educativo, principalmente para la clase de Educación Física.

2.5. Población

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “León Becerra” ubicada en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato en el sector de Miraflores. Se tomará en cuenta como población a todos los estudiantes de segundo, tercero y cuarto grado de Educación General Básica Elemental de la institución, dando un total de 38 estudiantes.

2.6. Muestra

El total de la población está compuesta por la totalidad de estudiantes del segundo, tercero y cuarto grado sin ningún criterio de exclusión o de inclusión. La muestra fue calculada de los 38 estudiantes, hombres y mujeres de la Unidad Educativa “León Becerra” de la ciudad de Ambato

Tabla 3 Población y muestra

GRADO	No. De estudiantes
Segundo	12
Tercero	12
Cuarto	14
TOTAL	38

Fuente: Elaboración propia

2.7. Prueba de normalidad

Mediante esta prueba se verifico si el conjunto de datos de la muestra sigue o no una distribución normal. Al ser un instrumento validado y utilizado por expertos en varias investigaciones los valores son positivos.

Al ser una muestra inferior a los 50 participantes se utilizó la prueba de normalidad Shapiro – Wilk en Spss p valor 0.0

Figura 1 Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad ^a							
	Edad	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Puntaje	H	.257	16	.006	.846	16	.012
	M	.203	22	.018	.891	22	.019

a. No hay casos válidos para Puntaje cuando Edad = .000. Los estadísticos no se pueden calcular para este nivel.

b. Corrección de significación de Lilliefors

2.8. Prueba estadística no paramétrica

La prueba no paramétrica con la cual se pretendió comprobar si la población representa un valor determinado es la Wilcoxon.

Figura 2 Prueba de Wilcoxon

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Puntaje despues - Puntaje inicial	Rangos negativos	2 ^a	7.75	15.50
	Rangos positivos	35 ^b	19.64	687.50
	Empates	1 ^c		
	Total	38		

a. Puntaje despues < Puntaje inicial

b. Puntaje despues > Puntaje inicial

c. Puntaje despues = Puntaje inicial

H0: La motivación global inicial no es igual a la motivación global final.

H1: La motivación global inicial si es igual a la motivación global final

De acuerdo a la prueba de wilcoxon se verifico que la motivación inicial si es distinta de la motivación final luego de la realización de las actividades mediante la metodología de gamificación.

2.9. Operacionalización de variables del estudio

Tabla 4 Operacionalización de las variables de motivación

VARIABLE	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
		Capacidad de trabajo y rendimiento	(6,18,19,31)	
	Motivación intrínseca	Autoconcepto y aprendizaje	(8,23,28)	
Motivación Hacia el Aprendizaje		Desarrollo Psicosocial y aprendizaje	(3,4,20,24,27,33)	
		Deseo de aceptación y apoyo del profesor	(9,23,32)	Cuestionario EMPA
		Motivación por el resultado	(26)	
		Miedo al fracaso	(2)	
	Motivación extrínseca	Resistencia al desánimo debido al profesor	(5,14)	
		Deseo de éxito y	(1,10)	

Fuente: Elaboración propia

2.10. Recolección de la información

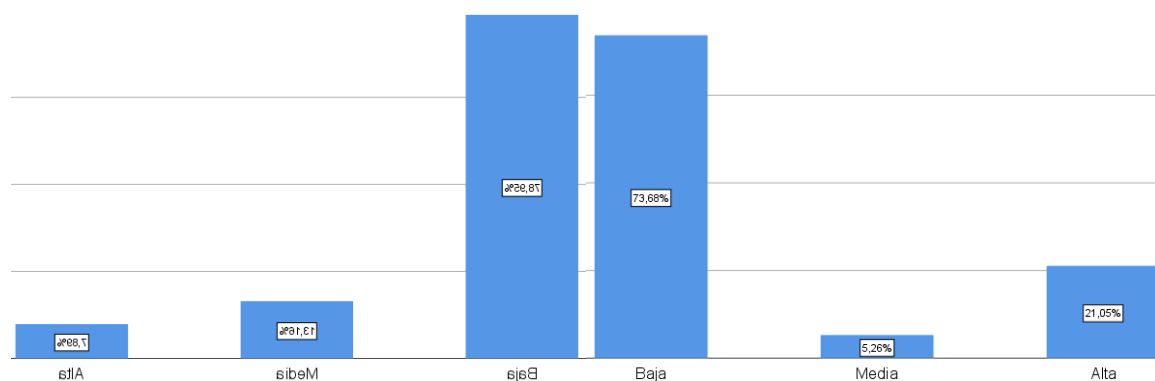
El proceso de recolección de datos se dio en la institución educativa de manera presencial, se utilizó el test EMPA. Uno por uno cada estudiante fue llenado el test con la ayuda del docente investigador en un tiempo de duración de entre 40 a 50 minutos, posteriormente se tabulo los datos mediante SPSS.

CAPITULO III

RESULTADOS

3.1 Resultados de la escala EMPA inicial

Figura 3 Motivación extrínseca e intrínseca



Fuente: Elaboración propia

Análisis

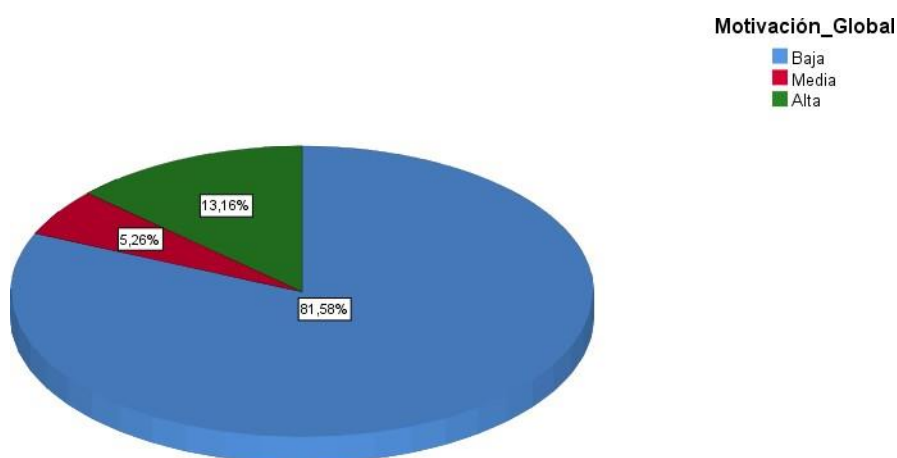
Correspondiente a la sección de motivación extrínseca, según el test EMPA tomando en cuenta los ítems: 3,4,6,8,9,13,15,16,17,18,19,20,23,24,25,26,27,29,30,31,32 y 33. Del total de encuestados el 73,68% mencionan tener una motivación extrínseca baja, el 21,05% media y el 5,26% alta. Correspondiente a la sección de motivación intrínseca, según el test EMPA tomando en cuenta los ítems: 1,2,5,7,10,12,14,21 y 22. En donde se encuentra un bajo nivel de motivación intrínseca con un 78,95%, media con un 13,16% y un 7,89% en alta.

Interpretación

De acuerdo a los datos analizados se puede observar que la mayoría de los estudiantes mencionan tener un nivel de motivación bajo los factores que pudieron haber incidido en esto son las clases virtuales y un ambiente educativo poco motivador genera un desinterés y agobio. Según Kenyo, (2020) la motivación extrínseca es un conjunto de acciones que realiza para obtener una recompensa extrínseca. En relación a los resultados y lo mencionado por el autor se puede inferir que el estudiante no disfruta las clases de educación física ya que no cuenta con incentivos que lo motiven a participar. De acuerdo a los resultados se puede notar como la mayoría de los estudiantes mencionan tener un nivel bajo de motivación intrínseca, lo que denota un bajo compromiso de los estudiantes a participar en las clases para (Hernández, file:///C:/Users/Mauri/Downloads/admin-ripie06.pdf, 2021) La motivación

intrínseca tiene su origen dentro del individuo, y está dirigida por las necesidades de exploración, experimentación, curiosidad y manipulación, las cuales se consideran conductas motivadoras en sí mismas. Al tratarse de clases con una metodología tradicionalista esta no permite los aspectos mencionados por el autor por lo que resulta razonable el nivel de motivación.

Figura 4 Motivación global



Fuente: Elaboración propia

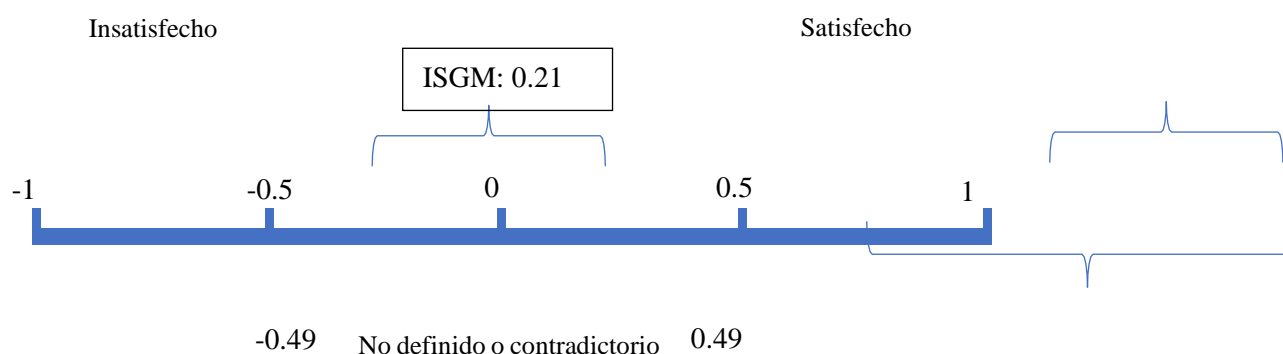
Análisis

Correspondiente a la sección de motivación global según el test EMPA tomando en cuenta la totalidad de los ítems encontramos que el 81,58% tiene una motivación global baja, el 13,16% medio y el 5,26% alto.

Interpretación

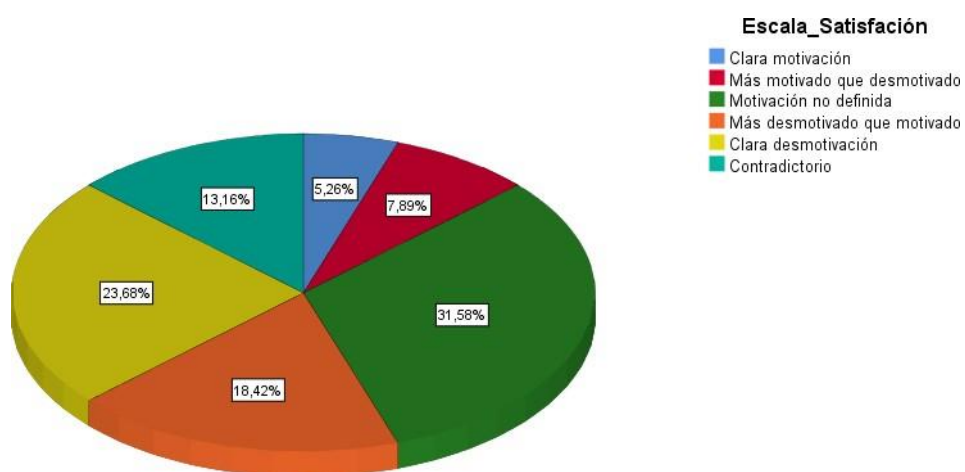
En relación a la motivación global de los estudiantes se encontró que la mayoría de los estudiantes tiene una motivación baja, lo que significa que las clases impartidas por los docentes de la institución no generan el debido interés y motivación. Según (Moreno, 2021) La motivación en la educación juegan un papel importante en la organización y orientación del comportamiento positivo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que la motivación ayuda a desarrollar habilidades, superar limitaciones y centrarse en los intereses. La educación con el pasar de los años ha dejado de ser vista como una obligación y convertiste en una oportunidad de mejorar, pero es poco el interés que los estudiantes a ciertaedad pueden tener del futuro, es por lo que el docente debe buscar estrategias que motiven al alumno a superarse y ser productivos.

Figura 5 Ubicación del índice de satisfacción motivacional grupal en los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Figura 6 Escala de Satisfacción



Fuente: Elaboración propia

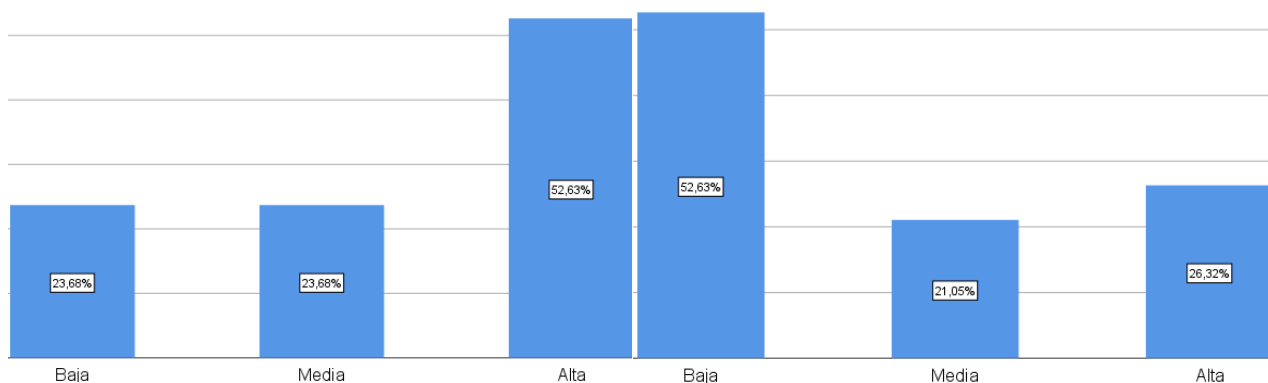
Análisis

En la figura se puede observar los niveles de satisfacción de acuerdo a la escala del Instrumento en donde se única del -1 hasta el +1. El ISGM calculado del total de estudiantes es de 0,21. Este dato en relación a la gráfica de satisfacción nos dice que se encuentran en el rango de insatisfechos, lo que a su vez se puede ver reflejado en los niveles de motivación, y en el rendimiento académico de los estudiantes.

3.2. Resultados de la escala EMPA segunda evaluación

Una vez aplicadas las actividades propuestas (Anexo 2) se aplicó nuevamente la escala EMPA, para evaluar la motivación en los estudiantes, obteniendo los siguientes resultados.

Figura 7 Motivación extrínseca e intrínseca



Fuente: Elaboración propia

Análisis

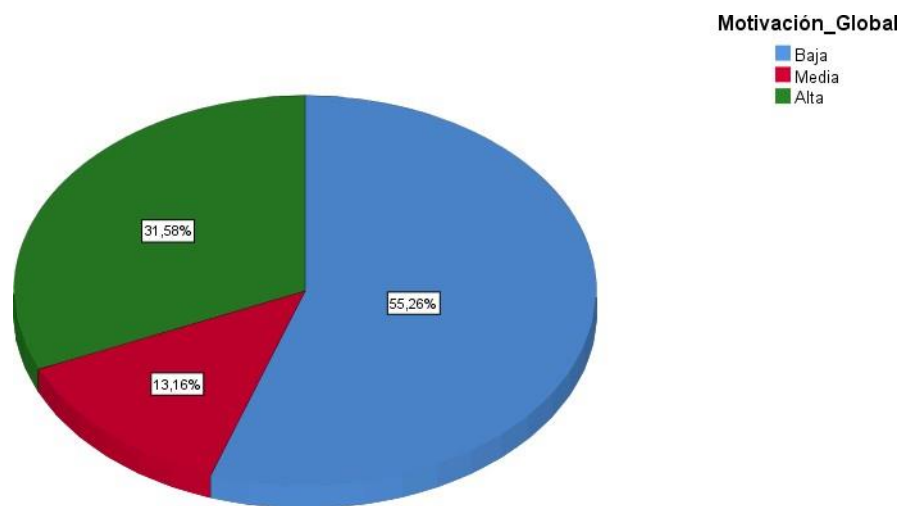
Correspondiente a la sección de motivación extrínseca, según el test EMPA posterior al desarrollo de las actividades de gamificación tomando en cuenta los ítems: 3,4,6,8,9,13,15,16,17,18,19,20,23,24,25,26,27,29,30,31,32 y 33. Se encontró que con el 52,63% en motivación extrínseca alta, con un 23,68% en media y con un 23,68% en motivación baja. Correspondiente a la sección de motivación intrínseca, según el test EMPA una vez realizado las actividades de gamificación tomando en cuenta los ítems: 1,2,5,7,10,12,14,21 y 22. En donde se encuentra un bajo nivel de motivación intrínseca con un 52,63%, alta 26,32% y un 21,05% en media.

Interpretación

De los resultados del test posterior a las actividades de motivación se puede observar un incremento de los índices de motivación extrínseca, al desarrollar actividades como juegos los estudiantes tienen un sentimiento de satisfacción por terminar en primer lugar, aunque no se tenga una recompensa física. Según Pillaca (2022) los factores motivacionales juegan un papel importante en la organización y orientación del comportamiento positivo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que la motivación ayuda a desarrollar habilidades, superar limitaciones y centrarse en los intereses. Por consiguiente, se puede

observar las ventajas al momento de implementar actividades que permitan al estudiante sentirse intrigado y motivado. De acuerdo a los datos recolectados se puede notar como en relación a la motivación intrínseca aún se mantiene en un nivel bajo, (Sanz, 2019) es la fuerza motriz que emana de la propia persona la que la impulsa a trabajar u otras actividades sin aceptar incentivos externos como premios o recompensas. En relación a lo mencionado por el autor y los resultados se puede notar como los estudiantes tienen a trabajar mejor si existe algún impulso como premio o recompensa esto puede deberse a la edad de los estudiantes, quienes aún no llegan a comprender el valor del esfuerzo más que el de la recompensa.

Figura 8 Motivación global



Fuente: Elaboración propia

Análisis

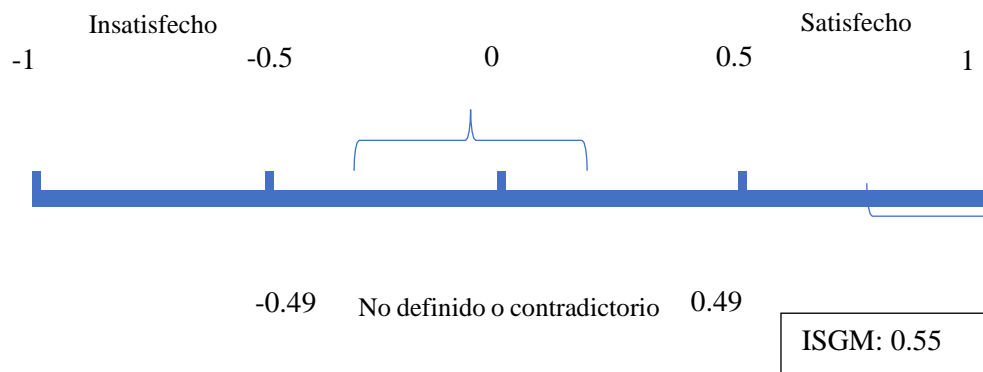
Correspondiente a la sección de motivación global según el test EMPA posterior al desarrollo de las actividades de gamificación tomando en cuenta la totalidad de los ítems encontramos que el 55,26% tiene una motivación global baja, el 31,58% medio y el 13,16% alto.

Interpretación

En relación a la motivación global se puede observar que está aún se mantiene en un nivel bajo, pero en un menor porcentaje demostrando que el desarrollo de las actividades si tuvo una repercusión positiva. Según, (Gómez-Millán, 2021) La motivación es el motor que mueve a los estudiantes si estos están desmotivados en el aula. Les cuesta empezar a aprender, hay que estar encima de ellos para que puedan hacer sus deberes, luchamos cada día para que aprendan. En relación a lo mencionado por el autor se puede notar como

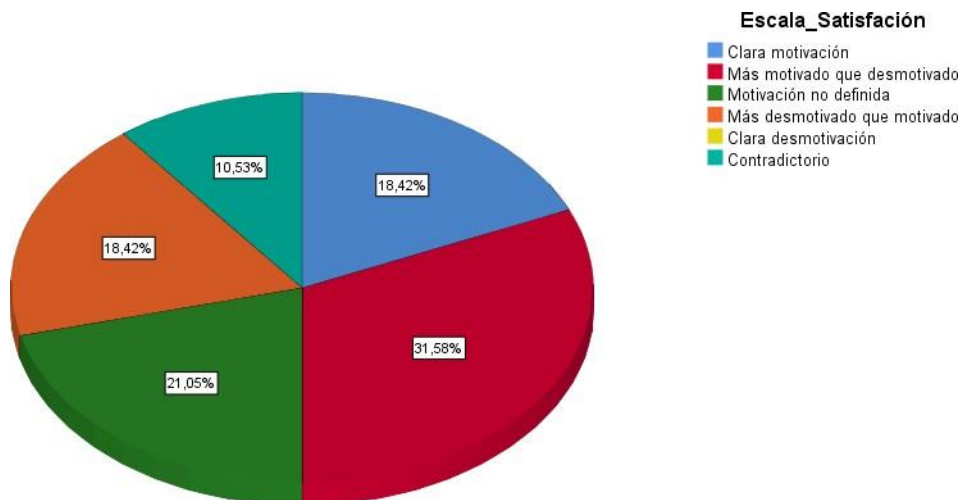
mejorar los niveles de motivación a través de estrategias como la gamificación pueden tener un resultado positivo en el desempeño académico, y además facilitar la labor docente y el cumplimiento de los objetivos académicos.

Figura 9 Ubicación del índice de satisfacción motivacional grupal en los estudiantes



Fuente: Elaboración propia

Figura 10 Escala de satisfacción



Fuente: Elaboración propia

Análisis

En la figura se puede observar los niveles de satisfacción de acuerdo a la escala del Instrumento en donde se ubica del -1 hasta el +1. El ISGM calculado del total de estudiantes es de 0,55. Este dato en relación a la gráfica de satisfacción nos dice que se encuentran en el rango un poco que entra en la categoría de satisfactorio. Demostrando que las actividades de

gamificación pueden tener efectos inmediatos en el rendimiento académico de los estudiantes y también en su predisposición para mejorar en sus estudios.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUSIONES

- Al evaluar la motivación de los estudiantes mediante el índice EMPA se pudo encontrar que existe un nivel de motivación bajo, ya que los resultados muestran niveles preocupantes de motivación tanto intrínseca como extrínseca lo que se puede ver reflejado en la motivación global, de acuerdo a la escala del test demuestran una insatisfacción por el proceso de enseñanza aprendizaje, esto debido a la falta de interés por parte de los estudiantes y la manera monótona y redundante de las clases.
- El nivel de motivación mostrado una vez aplicadas las actividades: juegos educativos mediante la estrategia de gamificación en clases de educación física a los estudiantes, se ve mejores resultados tanto en la motivación intrínseca como en la extrínseca lo que a su vez mejora la predisposición a participar y un ambiente más favorable para el aprendizaje.
- Mediante la observación directa se puede notar fácilmente que la aplicación de juegos mediante la técnica de gamificación, tienen un impacto positivo instantáneo en la motivación y la actitud de los estudiantes, esto debido a la mentalidad, los juegos, aunque sea para aprender resultan ser motivantes para los estudiantes.

4.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda tomar en cuenta los resultados del índice EMPA ya que los resultados un nivel de motivación bajo, si no se realiza algún tipo de motivación en el transcurso de la clase.
- Es necesario integrar actividades como juegos que permitan una participación

colectiva, y mejoren el ambiente educativo, además estas actividades podrían ayudar a mejorar los niveles de motivación.

- Se recomienda a los docentes tomar en cuenta los resultados de la presente investigación, ya que apoyaría al proceso de enseñanza- aprendizaje en benéfico del nivel anímico de los estudiantes y al cumplimiento de los objetivos educativos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alves, J., Cruz, A., & Aguiar, Z. (2006). ADAPTACIÓN PARA LA LENGUA PORTUGUESA DE LA DEPRESSION, ANXIETY AND STRESS SCALE (DASS) . *Enfermagem*, 14(6). www.eerp.usp.br/rlaeArtigoOriginal
- Antúnez, Z., & Vinet, E. V. (2012). Escalas de Depresión, Ansiedad y Estrés (DASS - 21): Validación de la Versión abreviada en Estudiantes Universitarios Chilenos. *Terapia Psicológica*, 30(3), 49–55. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082012000300005>
- Alejaldre, L., y Garcia, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza español. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Almedaris, A. (2018). Palpitaciones cardíacas. *MayoClinic*, 8. Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/heart-palpitations/symptoms-causes/syc-20373196#:~:text=Las%20palpitaciones%20card%C3%ADacas%20son%20as,%20raramente%20una%20afecci%C3%B3n%20m%C3%A9dica>
- Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J., Berral-Ortiz, B., y Cruz-Campos, J. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista Científica de Educación y Comunicación*, 23(1-21). Obtenido de <https://doi.org/10.25267/HACHETETEPE.2021.I23.2205>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2). Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>
- Andrade, J. (2018). Temblor. *MedlinePlus*, 1. Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/003192.htm#:~:text=Toda%20persona%20tiene%20alg%C3%BAn%20temblor,el%20proveedor%20de%20atenci%C3%B3n%20m%C3%A9dica>
- Aranceta-Bartrina, J. (2018). Hidratación: importancia en algunas condiciones

- patológicas en adultos. *Artículo de revisión*, 18. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/mim/v34n2/0186-4866-mim-34-02-214.pdf>
- Arcos, V. (2017). El valor de la tolerancia. *Santalucía*, 5. Obtenido de <https://www.santalucia.es/blog/valor-la-tolerancia/#:~:text=La%20tolerancia%20se%20basa%20en,para%20poder%20vividir%20en%20sociedad>.
- Barros-Barros, S. y Aldas-Arcos H. (2021). Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7941182>
- Bedón, J. (2017). Qué es el entusiasmo. *Vida Positiva*, 1. Obtenido de <https://www.vidapositiva.com/que-es-el-entusiasmo>
- Biolatto, L. (2019). Me cuesta respirar cuando hago ejercicio: ¿por qué? *MejorconSalud*, 3. Obtenido de <https://mejorconsalud.as.com/me-cuesta-respirar-cuando-hago-ejercicio-por-que/>
- Briones, I. E. (2020). Psicología organizacional en tiempos de la pandemia COVID-19. *Ciencias de la educación*, 34. Obtenido de [file:///C:/Users/Mauri/Downloads/Dialnet-PsicologiaOrganizacionalEnTiemposDeLaPandemiaCOVID-7539705%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Mauri/Downloads/Dialnet-PsicologiaOrganizacionalEnTiemposDeLaPandemiaCOVID-7539705%20(1).pdf)
- Carbonell, T., Antoñanzas, J., y Lope, Á. (2018). La educación física y las relaciones en educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3498/349856003029/html/>
- Carreras, C. (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4(1). Obtenido de <https://dugidoc.udg.edu/bitstream/handle/10256/14504/027322.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Casa, A. (2019). Personas que sienten que no pueden ser queridas. *Cepsim*, 3. Obtenido de <https://www.psicologiamadrid.es/personas-sienten-no-pueden-ser-queridas/>
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación*, 29(1). Obtenido de

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-38202020000100038

Castillo, P. (2017). Ansiedad y agitación. *Alzheimers*, 3. Obtenido de <https://www.alz.org/ayuda-y-apoyo/cuidado/comportamientos/ansiedad-y-agitacion?lang=es-MX#:~:text=Posibles%20causas%20de%20la%20agitaci%C3%B3n,de%20pensamiento%20de%20la%20persona>.

Castillo, V. (2021). Ansiedad al aprendizaje en línea: relación con actitud, género, entorno y salud mental en universitarios. *SciELO Analytics*, 17. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162021000100004

Castro, A. (2018). Manejo de tus reacciones emocionales. *TeensHealth*, 3. Obtenido de <https://kidshealth.org/es/teens/emotional-reactions.html>

Coon. (2020). Cognición en el aula. *Edu virtual*, 29. Obtenido de <https://www.redem.org/los-procesos-cognitivos-en-la-educacion/>

Corbin, J. (2016). Los 8 tipos de emociones (Descripción y características). Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-emociones>

Corominas, J. (1987). Breve diccionario etimológico de la Lengua Castellana. Obtenido de <https://desocuparlapieza.files.wordpress.com/2016/02/corominas-joan-breve-diccionario-etimolc3b3gico-de-la-lengua-castellana.pdf>

De Puy, M., y Miguelena, R. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación. *International Multi- Conference for Engineering, Education, and Technology*. Obtenido de http://www.laccei.org/LACCEI2017-BocaRaton/student_Papers/SP282.pdf

Delpiano, L. (2017). Energía y actividad física. *Revista Biomedica revisada por pares*, 6. Obtenido de <https://www.medwave.cl/link.cgi/Medwave/Reuniones/PedSBA2006/9/2419#:~:text=La%20actividad%20f%C3%ADsica%20corresponde%20a,a%20un%20aumento%20de%20la>

Demarchi, G. (2021). Convivencia en clase entre niños regulares y niños con discapacidad intelectual. Revisión documental. *Universitaria Minuto*, 19.

Obtenido de file:///D:/descargas/25281-Texto%20del%20art%C3%ADculo-89300-1-10-20220705.pdf

Díez , C., Besora, D., y Serra , M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *eVsal Revistas*, 18(2), 85-105. Obtenido de <https://doi.org/10.14201/eks201718285105>

Elizondo A, e. a. (2018). *La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas ara mejorar la motivación de los estudiantes*. Obtenido de <https://cuaderno.pucmm.edu.do/index.php/cuadernodepedagogia/article/view/296/273>

Ezquerria, R. (2020). Propuesta de gamificación en Educaión Física. *Universidad de Cantabria*.

Faas, A. (2018). PSICOLOGIA DEL DESARROLLO de la NIÑEZ. *Editorial Brujas*, 18. Obtenido de <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/3072/1/PSICOLOGIA-DEL-DESARROLLO-NINEZ-2EDICION-2018-COMPLETO%20%281%29.pdf>

Fernández, V. (2012). *Revista de salud y bienestar*. Obtenido de Motivación, el motor de nuestros actos: <https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/emociones-y-autoayuda/teorias-y-tipos-de-motivacion-6641>

Fernández, V. (2018). Falta de ilusión. *Webconsultas*, 6. Obtenido de <https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/emociones-y-autoayuda/ilusion-14242>

Flores, R., y Zamora, J. (2015). La educación física y el deporte como medios para adquirir y desarrollar valores en el nivel de Primaria. *Revista Educación*, 33(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082008.pdf>

Foncubierta, J. M. (2019). Comprender el proceso lector en segundas lenguas: cognición y afectividad. *Universidad de Huelva*, 36. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/173044/Art.%201.pdf?sequence=1>

García, J. (2015). Tipos de motivación: las 8 fuentes motivacionales. *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-motivacion>

García, R., Pérez, A., y Torres, Á. (2018). Educar para los nuevos Medios.

- Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de [https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar para los nuevos medios.pdf#page=62](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educar_para_los_nuevos_medios.pdf#page=62)
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J. y Cara-Muñoz, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2). Obtenido de <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Gi, R. P. (2018). Importancia de la estadística en una investigación cualitativa. *EDUMAES*, 36. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/2590/1/PiratobaImportanciaAsocolme2011.pdf>
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38). Obtenido de <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Gómez-Millán. (2021). Adaptación y Validación en Español de la Escala de Motivación Estado en Estudiantes Universitarios. *de Diagnóstico e Avaliação Psicológica*, 17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4596/459669141010/459669141010.pdf>
- Grisales, L. (Agosto de 2012). Aproximación histórica al concepto de didáctica universitaria. *Educación*, 16. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v15n2/v15n2a04.pdf>
- Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers Maximizing Impact on Learning* (Vol. 1). Routledge.
- Hernández, R. C. (2020). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *English as a foreign language course*, 25. Obtenido de <https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/30/25>
- Hernández, R. C. (2021). file:///C:/Users/Mauri/Downloads/admin-ripie06.pdf. *El*

- estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera*, 18-19. Obtenido de file:///C:/Users/Mauri/Downloads/admin-ripie06.pdf
- Herrera, C. (2018). El miedo. *Avance psicólogos*, 3. Obtenido de <https://www.avancepsicologos.com/por-que-sentimos-miedo/#:~:text=El%20miedo%20existe%20precisamente%20porque,lo%20dem%C3%A1s%20para%20m%C3%A1s%20tarde>.
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación: Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, 27(1). Obtenido de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361>
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens* (Vols. (Primera, Vol. 1)). Emecé Editores S.A. Obtenido de https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga - Homo Ludens %281%29.pdf
- Kenyo, S. (2020). Depresión, estrés y ansiedad en estudiantes de Medicina humana de Ayacucho (Perú) en el contexto de la pandemia por COVID-19. *Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*, 14. Obtenido de <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0034745021001682?token=81C0C353048FDAF8CA1DDF095AFD028714796AEE9145A6E1598DE5C2E10C3BC0107B71BAAE3A16A684199CE907581E78&originRegion=us-east-1&originCreation=20220927215257>
- Lauadio, J., & Mazzitelli, C. (2019). Formación del profesorado: Estilos de enseñanza y habilidades emocionales. *Revista mexicana de investigación educativa*, 24(82). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662019000300853&script=sci_abstract&tlng=pt
- Lebrero, I., Bartolomé, J., & Sáenz, P. (2019). Estilos de enseñanza participativos en las clases de Educación Física y su influencia sobre diferentes aspectos psicológicos. *Revista multidisciplinar de educación*, 12(25), 10. Obtenido de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/7296/2286-7916-1-PB.pdf?sequence=1>
- León, J. (2017). ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA RELAJACIÓN? *Neurona*, 6.

- Obtenido de <https://academianeurona.com/importante-la-relajacion/#:~:text=Previene%20el%20estr%C3%A9s%2C%20la%20fatiga,Ayuda%20a%20mejorar%20la%20autoestima.>
- León, Ó., Martínez, L., y Santos, M. (2019). Vista de Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1). Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5791/5348>
- Lobo, J. (2018). La gamificación aplicada a la Educación Física en Primaria. *Publicaciones Didácticas*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/235851413.pdf>
- Lyness, D. (2019). ¿Por qué se deprime la gente? *TeensHealth*, 6. Obtenido de <https://kidshealth.org/es/teens/why-depressed.html>
- Macías, A. (2017). La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. *Universidad Casa Grande*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Maldonado, S., Araujo, V., & Rondon, O. (2018). Enseñar como un “acto de amor” con métodos de enseñanza-aprendizaje no tradicionales en los entornos virtuales. *Educare*, 22(3). Obtenido de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582018000300371&script=sci_arttext
- Martinez, M. (2020). ¿Cómo Tener Iniciativa en Tu Vida Social? *Habilidad Social*, 10. Obtenido de <https://habilidadsocial.com/como-tener-iniciativa/>
- Melo, M., y Hernández, R. (2016). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovacion Educativa*, 14(66). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Moreno, A. E. (2021). La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Ventanas abiertas*, 25,28. Obtenido de file:///C:/Users/Mauri/Downloads/296-Texto%20del%20art%C3%AD_culo-1149-1-10-20180131.pdf
- Moya, R. (2019). El Proyecto Factible: una modalidad de investigación. *Sapiens*.

- Revista Universitaria de Investigación*, 9. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/410/41030203.pdf>
- Naranjo, E. I. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de Matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018. *Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPSCT007954.pdf>
- Nietzsche, F. (2019). La voluntad de poderío. *LA CREENCIA EN EL "YO" SUJETO*, 18. Obtenido de http://www.medicinayarte.com/img/biblioteca_my_nietzsche_nietzsche_cap_creencia.pdf
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). Gamificación. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion/>
- Ortega, R., y Borrego, F. (2022). Lista de Propuesta de intervención de gamificación en educación física basada en el universo de Harry Potter. *Sportis*, 8(1). Obtenido de https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2022.8.1.8738/g8738_pdf_es
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y Agreda, I. M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Palma, G., & Barcia, M. (2020). El estado emocional en el rendimiento académico de los estudiantes en Portoviejo, Ecuador. *Ciencias de la educación*, 6(2). Obtenido de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1207/1958>
- Pérez, F. (2019). Estudio de la tensión creativa en estudiantes de ingeniería de dos universidades españolas. *Interciencia*, 08. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/339/33919424008.pdf>
- Pillaca, Y. P. (2022). Examen de Suficiencia Profesional Res. N° 0743-2021-D-FCSYH. *Psicología de la motivación*, 18. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/7001/MONOG>

RAF%C3%8DA%20-%20PARIONA%20PILLACA%20YANETH%20-%20FCSYH%20(REGULARIZACI%C3%93N).pdf?sequence=1

- Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, D., Said-Hung, E., Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J, y Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1). Obtenido de <https://doi.org/10.15359/REE.26-1.14>
- Pulido, R. O. (2019). Actividad física, cognición y rendimiento escolar: una breve revisión desde las neurociencias. *Universidad Veracruzana*, 36. Obtenido de [file:///C:/Users/Mauri/Downloads/Dialnet-ActividadFisicaCognicionYRendimientoEscolar-7397352%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Mauri/Downloads/Dialnet-ActividadFisicaCognicionYRendimientoEscolar-7397352%20(1).pdf)
- RAE. (2001). Encuesta. Obtenido de <https://www.rae.es/drae2001/encuesta>
- RAE. (2021). *Motivación*. Madrid. Obtenido de <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>
- Rendón, M. (2013). Hacia una conceptualización de los estilos de enseñanza. *Revisiones*, 21. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n64/n64a08.pdf>
- Resendiz, B. (2019). ¿Por qué siempre pienso que algo malo va a pasar? *CDMX*, 3. Obtenido de <https://www.desansiedad.com/blog/como-superar-el-miedo-al-ridiculo#:~:text=El%20miedo%20al%20rid%20cul%20est%20A1,gustar%20caer%20bien%20agradar>
- Rodríguez-Torres, Á., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., Correa-Echeverry, J., y Morales-Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2). Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2668>
- Rosa, A., García, E., & Pérez, J. (2018). Métodos de enseñanza en Educación Física: Desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos. Murcia. doi:1989-6247
- Rouissi, A., García, S., y Ferriz, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 27(289). Obtenido de <https://doi.org/10.46642/EFD.V27I289.3211>
- Sampieri. (2017). Metodología de la investigación. *panda*, 19. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Sánchez, M. P. (2019). LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE APOYO PARA LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD: ARMONIZACIÓN ENTRE LA AUTONOMÍA DE LA VOLUNTAD Y EL MEJOR INTERÉS. *Revista de Derecho Civil*, 34. Obtenido de <https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/77350/1/575-3079-1-PB.pdf>
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83). Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022
- Securitas Direct. (13 de 04 de 2020). Bienestar emocional: su importancia y cómo cuidar de él. *Bienestando*. Obtenido de <https://bienestando.es/bienestar-emocional/>
- Silva, R. (2020). Estrés académico en estudiantes universitarios. *Investigación y Ciencia*, 8. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/674/67462875008/67462875008.pdf>
- Simba, S. (2017). *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la educación superior presencial*. Obtenido de <https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/2836/1/RELATORIO%20SANDRA%20LUCIA%20SIMBA%20PAUCAR.pdf>
- Steiman, J. (2010). *Más didáctica*. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=SwynDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT9&dq=didactica&ots=LzDFweoC4r&sig=QbMjWw8_bEhpLWNRstsMK3ntvCs#v=onepage&q&f=false
- Universia. (26 de 03 de 2020). Los métodos de enseñanza más eficaces para la educación actual. Argentina. Obtenido de <https://www.universia.net/ar/actualidad/orientacion-academica/metodos-ensenanza-mas-eficaces-educacion-actual-1131311.html>
- Vega, H. (2019). Siento que mi vida no tiene sentido ¿qué puedo hacer? *Psicología - Online*, 8. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/siento-que-mi-vida-no-tiene-sentido-que-puedo-hacer-4558.html#:~:text=Normalmente%2C%20la%20apreciaci%C3%B3n%20de%20que,hacen%20sentirnos%20vac%C3%ADos%20y%20desilusionados.>
- Velasco, M. (2018). Los ataques de pánico y el trastorno de pánico. *MayoClinic*, 3.

Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/panic-attacks/symptoms-causes/syc-20376021#:~:text=Antecedentes%20familiares%20de%20ataques%20de,sexual%20o%20un%20accidente%20grave>

Velástegui, V. (2018). Cómo controlar el enojo. *Educa*, 6. Obtenido de <https://www.apa.org/topics/anger/enojo#:~:text=El%20enojo%20puede%20ser%20causado,debido%20a%20sus%20problemas%20personales>.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win : how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press. Obtenido de https://books.google.com/books/about/For_the_Win.html?hl=es&id=aL2tzgEACAAJ

ANEXOS

Anexo 1 Índice EMPA

Instrucciones: Estimado colaborador, lea atentamente cada ítem y responda con sinceridad según considere conveniente y refleje su situación real; marcando con un aspa (X), considerando la siguiente escala

N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS				
		1	2	3	4	5
	DIMENSION 1 FACTORES FÍSICOS	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	Intento ser buen estudiante porque así mis padres hablan bien de mí					
2	Me preocupa lo que piensan de mí los compañeros(as) de clase cuando no puedo hacer algún ejercicio bien					
3	Estudio y estoy atento en clase para mejorar mis notas.					
4	Cuando llego a casa, lo primero que hago son los deberes para luego tener más tiempo libre					
5	Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí por no saber la respuesta					
6	Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.					
7	Participo y hago las actividades porque me gusta cómo el profesor las clases.					
8	Me siento bien conmigo mismo cuando saco buenas notas.					
9	Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me manda en clase					
10	Me gusta que los compañeros(as) de clase me feliciten por sacar buenas notas.					
11	Atiendo y hago los ejercicios porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo					
12	¿Usted conoce el organigrama estructural de la institución?					
13	Me gusta que el profesor(a) me felicite por ser buen estudiante.					
14	Estudio y hago las tareas de clase para aprender a ser mejor persona en la vida.					

15	Me preocupa lo que el profesor(a) piensa de mí cuando me comporto mal en clase y no participo					
16	Participo e intento sacar buenas notas para aprender a tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie.					
17	Estudio para tener más aciertos y cometer menos errores en la vida					
18	Estudio porque me gusta y me divierte aprender.					
19	Estudio e intento sacar buenas notas para poder tener un buen futuro cuando sea mayor.					
20	Estudio y hago las tareas porque me gusta ser responsable.					
21	Me gusta que el profesor enseñe sobre deportes					
22	Estudio más cuando el profesor(a) utiliza instrumentos deportivos de calidad.					
23	Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día.					
	Alternativas	No		Depende	Si	
24	Si pudieras escoger entre estudiar o no estudiar, ¿estudiarías?					
	Alternativas	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
25	Estudio y hago las tareas para poder resolver, por mí mismo, los problemas que me surjan en la vida					
26	Me siento mal cuando hago bien un examen y el resultado es peor del que esperaba.					
	Alternativas	No		Depende	Si	
27	¿Te gustaría, ahora mismo, estar haciendo otras cosas en lugar de estar en clase?					
	Alternativas	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
28	Estudio para aprender a cambiar cosas de mi vida que no me gustan y quiero mejorar.					
29	Estudio para comprender mejor el mundo que me rodea y así, poder actuar mejor en él.					
30	Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas en algún examen.					
31	Cuando las tareas de clase me salen mal, las repito hasta que me salgan bien.					
32	Estudio más y mejor en clase cuando me gusta lo que el profesor(a) está explicando					

	Alternativas	No sé qué decir	Nada	Me gusta muy poco	Me da lo mismo	Me gusta bastante	Me gusta mucho
33	Te gusta estudiar	1	2	3	4	5	6

GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN

Anexo 2 Actividades

ACTIVIDAD UNO

Tema: Ejercicios motivacionales

Objetivo: Realizar distintas actividades físicas para aumentar el compañerismo y la motivación antes del desarrollo de la clase.

Orientaciones metodológicas organizativas

Las actividades relacionadas con la gamificación permiten a los estudiantes mejorar sus actitudes físicas y cambiar la actitud que tienen sobre las clases de educación física, mediante los juegos colaborativos se desarrollan habilidades sociales que permiten al estudiante integrarse de mejor manera en su entorno escolar.

Actividades (Duración: 20 min.)

Se toman de las manos entre compañeros

Corren en parejas por todo el espacio, cuando se escucha un silbido se quedan quietos como estatuas

- Repetimos pero solos
- Corren en parejas por todo el espacio cuando escuchen el silbato, damos una vuelta completa (360) y seguimos corriendo.
- Tomados del brazo, uno mirando hacia adelante, el otro de espaldas (uno corre hacia adelante), el otro corre hacia atrás cuando escuchamos el silbato, damos media vuelta (180) de modo que el que corría hacia adelante ahora lo hace hacia atrás, y el que corría hacia atrás ahora lo hace hacia adelante
- Uno frente del otro y tomados de las manos, galope lateral
- De espalda y tomados de las manos, golpe lateral.
- Uno adelante, otro detrás, corremos. Cuando escuchamos el silbato, el que corría detrás pasa adelante.
- Uno adelante, otro detrás, este último tomado de los hombros del compañero.

Juego Final (Duración: 5 min):

Cada pareja de niños se junta con otro, quedando grupitos de 4 niños, que se ubicaran uno detrás de otro tomadas de la cintura y seguirán las indicaciones de la docente:

- Los trenes,,,,,,,,,,,,,,,,,caminan para atrás sin pisarse;
- Trencitos,,,,,,,,,,,,,,,,,caminamos de costado;
- Ahora,,,,,,,,,,,,,,,,,caminamos para el otro lado.

- ¿Pueden correr despacito sin que se desenganchen los vagones?
- ¿Y ahora para atrás?
- ¿Podrá la locomotora alcanzar el vagón de cola de otro tren?

VUELTA A LA CALMA

Charlamos sentaditos sobre lo que más nos gustó de la clase.

Recursos- Materiales

- Tiza cinta adhesivo de color para marcar el refugio en el piso

Estrategia Didáctica

- Juegos individuales, en pareja y grupales

ACTIVIDAD DOS

Tema: Ejercicios motrices orales

Objetivo: Realizar distintas actividades motrices de la boca para mejorar la entonación y el lenguaje corporal que utilizamos al hablar

Orientaciones metodológicas organizativas

Antes de la actividad se va a realizar una pequeña motivación, esta consiste en “salto-abrazo” para esta actividad es importante que todos los estudiantes se pongan de pie junto a su pupitre, la docente les debe explicar que todos van a cantar la canción: “La rana, rana salta” cuando la docente diga la palabra “salta” todos los estudiantes tienen que buscar un compañero y darle un abrazo no muy fuerte.

Después se debe comunicar el objetivo de la actividad y también se deben detallar paso por paso las características de la misma. Las actividades motrices vocales están diseñadas para fortalecer los músculos que se usan cuando hablamos. Existen autores que mencionan una serie de pequeños ejercicios como, por ejemplo

Ygual-Fernández A. y Cervera-Mérida J. (2016 p.2) “los enfoques no verbales plantean objetivos con movimientos voluntarios de los órganos articulatorios, como ser capaz de fruncir los labios, y con praxias bucofonorrespiratorias no lingüísticas, como soplar regulando la fuerza y controlando la dirección”. Es importante conocer a profundidad los ejercicios que se van a utilizar, ya que una incorrecta aplicación de estos podría perjudicar y no beneficiar a los estudiantes.

El orden para esta actividad es:

1. Primero vamos a comenzar con un calentamiento que puede ser un estiramiento de tres tiempos tanto de brazos, hombros y unas tres sentadillas.
2. El docente se coloca en medio del salón y va a enseñar el primer ejercicio: este consiste en sonreír, cantar hasta diez y soltar el gesto de sonrisa.
3. Cada ejercicio se debe repetir un mínimo de tres veces.
4. El segundo ejercicio que se va a realizar es hacer pico de pato por diez segundos y soltar.
5. Por último, se va a realizar un ejercicio de cachetes inflando el cachete derecho e izquierdo simultáneamente.
6. En la ejecución de estas actividades es importante contar con una visión clara de todos los estudiantes para constatar su participación, para este ejercicio podría ser necesario realizarlo en un espacio al aire libre en el cual se pueda realizar un semi- círculo alrededor de la docente.
7. **Medios:** Es necesario investigar bibliográficamente las actividades que se van a poner en práctica.
8. **Evaluación:** Esta actividad puede ser evaluada de acuerdo con el grado de participación de todos los estudiantes, es importante mantener la disciplina en todo momento.

Bibliografía

- Ygual-Fernández A. y Cervera-Mérida J. (2016). Eficacia de los programas de ejercicios de motricidad oral. Revista Neuro, 6.
Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2018/05/Eficacia-de-los-programas-de-ejercicios-de-motricidad-oral.pdf>

Anexo 3 Cuestionario ÍNDICE EMPA / INICIAL

		M. extrínseca		M. intrínseca		Escala de motivación		Global			Escala satisfacción	
Niños	Genero	Puntaje	Percentil	Puntaje	Percentil	M. extrínseca	M. intrínseca	Puntaje	Percentil		Puntaje	escala
1	M	29	10	63	5	Baja	Baja	92	5	Baja	3	Motivación no definida
2	H	28	5	59	5	Baja	Baja	87	5	Baja	6	Contradictorio
3	M	36	35	66	5	Baja	Baja	102	10	Baja	4	Más desmotivado que motivado
4	H	34	20	58	5	Baja	Baja	92	5	Baja	3	Motivación no definida
5	M	38	60	70	10	Alta	Baja	108	15	Baja	2	Más motivado que desmotivado
6	M	35	30	73	15	Baja	Baja	108	15	Baja	3	Motivación no definida
7	M	48	60	94	50	Alta	Media	142	80	Alta	2	Más motivado que desmotivado
8	H	46	85	76	10	Alta	Baja	122	20	Baja	5	Clara desmotivación
9	H	39	45	67	5	Media	Baja	106	10	Baja	4	Más desmotivado que motivado
10	M	34	25	75	25	Baja	Baja	114	25	Baja	5	Clara desmotivación
11	H	43	75	76	10	Alta	Baja	119	15	Baja	5	Clara desmotivación
12	M	29	10	62	5	Baja	Baja	91	5	Baja	5	Clara desmotivación
13	H	37	35	100	60	Baja	Alta	141	60	Alta	1	Clara motivación

14	H	38	45	76	10	Baja	Baja	114	15	Baja	4	Más desmotivado que motivado
15	M	33	20	72	15	Baja	Baja	105	10	Baja	5	Clara desmotivación
16	H	35	25	96	50	Baja	Media	135	45	Baja	4	Más desmotivado que motivado
17	M	31	15	61	5	Baja	Baja	92	5	Baja	3	Motivación no definida
18	M	35	30	80	25	Baja	Baja	115	25	Baja	3	Motivación no definida
19	M	38	60	71	10	Alta	Baja	109	15	Baja	3	Motivación no definida
20	H	33	15	69	5	Baja	Baja	102	10	Baja	6	Contradictorio
21	M	33	20	76	20	Baja	Baja	109	15	Baja	6	Contradictorio
22	H	37	40	66	5	Baja	Baja	103	10	Baja	5	Clara desmotivación
23	M	34	20	95	50	Baja	Media	129	50	Media	4	Más desmotivado que motivado
24	H	38	45	73	5	Baja	Baja	111	15	Baja	6	Contradictorio
25	M	41	65	80	20	Alta	Baja	121	30	Baja	3	Motivación no definida
26	M	36	35	63	5	Baja	Baja	99	5	Baja	3	Motivación no definida
27	H	40	50	66	5	Media	Baja	106	10	Baja	5	Clara desmotivación
28	H	42	65	95	50	Alta	Media	137	55	Alta	3	Motivación no definida
29	M	35	30	70	10	Baja	Baja	105	10	Baja	4	Más desmotivado que motivado
30	H	38	45	77	10	Baja	Baja	115	15	Baja	6	Contradictorio
31	M	35	30	97	65	Baja	Alta	132	50	Media	2	Más motivado que

												desmotivado
32	M	40	60	70	10	Alta	Baja	110	20	Baja	4	Más desmotivado que motivado
33	M	34	25	72	15	Baja	Baja	106	10	Baja	5	Clara desmotivación
34	H	38	45	96	55	Baja	Alta	114	15	Baja	3	Motivación no definida
35	M	30	10	75	15	Baja	Baja	140	70	Alta	3	Motivación no definida
36	H	32	10	95	50	Baja	Media	137	55	Alta	1	Clara motivación
37	M	33	20	73	15	Baja	Baja	106	10	Baja	5	Clara desmotivación
38	M	36	45	75	15	Baja	Baja	111	20	Baja	3	Motivación no definida

Anexo 4 Cuestionario ÍNDICE EMPA / FINAL

		M. extrínseca		M. intrínseca		Escala de motivación		Global			Escala satisfacción	
Niños	Genero	Puntaje	Percentil	Puntaje	Percentil	M. extrínseca	M. intrínseca	Puntaje	Percentil	Escala	Puntaje	Escala
1	M	35	30	88	30	Baja	Baja	123	40	Baja	4	Más desmotivado que motivado
2	H	40	50	85	25	Media	Baja	125	25	Baja	6	Contradictorio
3	M	38	60	94	50	Alta	Media	132	50	Media	2	Más motivado que desmotivado
4	H	40	50	90	30	Media	Baja	130	35	Baja	3	Motivación no definida
5	M	41	65	94	50	Alta	Media	135	55	Alta	1	Clara motivación
6	M	36	40	83	25	Baja	Baja	119	30	Baja	3	Motivación no definida
7	M	38	60	90	40	Alta	Baja	128	45	Baja	4	Más desmotivado que motivado
8	H	42	70	95	50	Alta	Media	137	50	Media	2	Más motivado que desmotivado
9	H	46	85	78	15	Alta	Baja	124	20	Baja	4	Más desmotivado que motivado
10	M	37	55	88	30	Alta	Baja	125	40	Baja	3	Motivación no definida
11	H	45	80	95	45	Alta	Baja	140	60	Alta	1	Clara motivación
12	M	37	50	83	25	Media	Baja	120	35	Baja	6	Contradictorio
13	H	38	45	103	75	Baja	Alta	141	60	Alta	1	Clara motivación
14	H	42	65	95	50	Alta	Media	137	55	Alta	2	Más motivado que desmotivado
15	M	41	65	90	40	Alta	Baja	131	45	Baja	3	Motivación no definida
16	H	40	50	98	55	Media	Alta	138	55	Alta	1	Clara motivación
17	M	36	40	78	20	Baja	Baja	114	20	Baja	3	Motivación no definida
18	M	42	70	94	50	Alta	Media	136	55	Alta	3	Motivación no definida
19	M	45	95	89	35	Alta	Baja	134	50	Media	2	Más motivado que

												desmotivado
20	H	40	50	95	50	Media	Media	135	45	Baja	6	Contradictorio
21	M	36	45	88	30	Baja	Baja	124	40	Baja	2	Más motivado que desmotivado
22	H	42	65	83	20	Alta	Baja	125	25	Baja	4	Más desmotivado que motivado
23	M	36	45	98	70	Baja	Alta	134	50	Media	2	Más motivado que desmotivado
24	H	41	55	90	30	Alta	Baja	131	35	Baja	6	Contradictorio
25	M	41	65	94	50	Alta	Media	135	55	Alta	2	Más motivado que desmotivado
26	M	38	60	88	30	Alta	Baja	126	45	Baja	4	Más desmotivado que motivado
27	H	42	70	85	25	Alta	Baja	127	30	Baja	4	Más desmotivado que motivado
28	H	44	80	98	55	Alta	Alta	142	65	Alta	2	Más motivado que desmotivado
29	M	35	30	89	35	Baja	Baja	124	35	Baja	2	Más motivado que desmotivado
30	H	41	55	95	50	Alta	Media	136	50	Media	2	Más motivado que desmotivado
31	M	37	50	98	70	Media	Alta	135	55	Alta	2	Más motivado que desmotivado
32	M	41	65	89	35	Alta	Baja	130	45	Baja	4	Más desmotivado que motivado
33	M	35	30	96	55	Baja	Alta	131	45	Baja	3	Motivación no definida
34	H	40	50	98	55	Media	Alta	138	55	Alta	2	Más motivado que desmotivado
35	M	37	50	98	55	Media	Alta	135	55	Alta	1	Clara motivación
36	H	42	70	98	55	Alta	Alta	140	60	Alta	1	Clara motivación

37	M	36	45	96	60	Baja	Alta	132	45	Baja	3	Motivación no definida
38	M	37	50	83	25	Media	Baja	120	30	Baja	2	Más motivado que desmotivado

Anexo 4 Fotos

