



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

TEMA:

**LA ENSEÑANZA GAMIFICADA DEL VOLEIBOL EN LOS
ESTADOS DE ÁNIMO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA MEDIA**

AUTORA: NARANJO APUNTE MIRIAM SARAHI

TUTOR: LIC. JIMÉNEZ RUÍZ LUIS ALFREDO, MG

Ambato - Ecuador

2024

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. JIMÉNEZ RUÍZ LUIS ALFREDO, MG**, con cédula de ciudadanía **1803394467** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LA ENSEÑANZA GAMIFICADA DEL VOLEIBOL EN LOS ESTADOS DE ÁNIMO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por la estudiante **NARANJO APUNTE MIRIAM SARAHI**, 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.

.....
LIC. JIMÉNEZ RUÍZ LUIS ALFREDO, MG
C.C. 1803394467

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autora, con el tema: **“LA ENSEÑANZA GAMIFICADA DEL VOLEIBOL EN LOS ESTADOS DE ÁNIMO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, quién 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 Autora.



.....
NARANJO APUNTE MIRIAM SARAHÍ
C.C. 1804418257

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LA ENSEÑANZA GAMIFICADA DEL VOLEIBOL EN LOS ESTADOS DE ÁNIMO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por la señorita **NARANJO APUNTE MIRIAM SARAHI**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, debido a que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

ING. SÁNCHEZ GUERRERO MENTOR JAVIER, MG
C.C. 1803114345
Miembro de Comisión Calificadora

.....

DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD
C.C. 1802017523
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Llegar a este punto ha sido difícil, un largo camino lleno de lágrimas, risas sin parar, estrés a todo lo que da, dolor en el corazón y aprendizaje en cada experiencia han forjado la mujer que soy ahora y la que aspiro ser. La motivación de haberlo logrado son tres personas en mi vida, mis padres. Mamá, esto va para usted, gracias por secar mis lágrimas y abrazarme cuando me sentía cansada y sin ganas de seguir, lo hice por usted para no defraudarla. Papá, esto se lo dedico a usted que me impulso a esforzarme a pesar de todo y recordándome siempre la frase “Lo bueno no es fácil y lo fácil nunca es bueno”, “Todo lo que imaginas con tu mente lo lograrás” y lo logré por usted también. Por último, quiero dedicar esta tesis a mi esposo, aun no sé quién eres y tampoco sé cuándo te conoceré, pero sé que Hashem te está preparando para mí y yo también me estoy esforzando en ser cada día una mejor versión para ti, espero que cuando llegues a mi vida pueda darte este regalo y ser la mujer que mereces, Te amo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato por los conocimientos otorgados, a la Facultad de Ciencias Humanas y la Educación y a la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte, por permitirme aprenderlo necesario para mi ámbito laboral.

Nada lo habría logrado sin ti, Baruj Hashem todah por permitirme esto, es terrenal y pasajero, pero lo tengo por ti, a mis padres por el apoyo incondicional, a mi familia por cada palabra de motivación, gracias a todas las personas que formaron parte de mi vida en algún momento y me ayudaron en cosas pequeñas, gracias a mis compañeros que me ayudaron con una duda, con un ejercicio, con una técnica, pude lograrlo por su amabilidad. Gracias a todos los docentes de mi carrera, por la paciencia que me tuvieron al repetir cada clase por mí, por los consejos que me dieron en privado, por la motivación en cada escalón, y también agradezco a quienes se burlaron de mí, hablaron a mis espaldas humillándome, hicieron pedazos mi corazón, pero gracias a ustedes soy más fuerte ahora y estoy en otro nivel de humanidad, gracias, por tanto.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación	1
1.2 Objetivos	19
Objetivo General	19
Objetivo Específico 1:.....	19
Objetivo Específico 2:.....	19
Objetivo específico 3:	19
CAPÍTULO II	20

METODOLOGÍA	20
2.1 Materiales.....	20
Recursos Humanos.....	21
Recursos Institucionales.....	21
2.2 Métodos.....	22
2.2.1 Diseño de Investigación	22
Población de estudio	22
Técnicas de instrumento.....	23
Baremos de evaluación	23
Hipótesis de investigación.....	24
Tratamiento estadístico de los resultados de investigación.....	24
CAPÍTULO III.....	26
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	26
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	26
3.2 Verificación de hipótesis.....	39
CAPÍTULO IV.....	41
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	41
4.1 Conclusiones	41
4.2 Recomendaciones.....	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS.....	48

Anexo 1	48
Anexo 2	51
Propuesta del programa basado en enseñanza gamificada del voleibol para la mejora del estado de ánimo en estudiantes de Educación General Básica Media.	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Recursos Materiales	20
Tabla 2 Recursos Humanos.....	21
Tabla 3 Recursos Institucionales.....	21
Tabla 4 Caracterización de la muestra de estudio	22
Tabla 5 Resultados Generales de las Emociones PRE-INTERVENCIÓN.....	26
Tabla 6 Resultados de los estados de ánimo PRE-INTERVENCIÓN.....	27
Tabla 7 Niveles de categorización de Tristeza y Depresión PRE-INTERVENCIÓN.....	28
Tabla 8 Niveles de categorización de ansiedad PRE-INTERVENCIÓN	28
Tabla 9 Niveles de categorización de Ira y Hostilidad PRE	29
Tabla 10 Niveles de categorización de Alegría periodo PRE-INTERVENCIÓN.....	30
Tabla 11 Resultados Generales de las Emociones POST-INTERVENCIÓN	31
Tabla 12 Resultados de los estados de ánimo POST-INTERVENCIÓN	32
Tabla 13 Niveles de categorización de tristeza y depresión POST Intervención	33
Tabla 14 Niveles de categorización de ansiedad POST-INTERVENCIÓN.....	33
Tabla 15 Niveles de categorización de Ira y Hostilidad POST Intervención	34
Tabla 16 Niveles de categorización de Alegría POST Intervención.....	34
Tabla 17 Resultados de las diferencias de los datos entre ambos períodos de intervención.....	35
Tabla 18 Análisis entre datos cruzados "Tristeza y Depresión" PRE y POST INTERVENCIÓN.....	36

Tabla 19 Análisis entre datos cruzados "Ansiedad" PRE y POST INTERVENCIÓN	37
Tabla 20 Análisis entre datos cruzados "Ira y Hostilidad" PRE y POST INTERVENCIÓN	37
Tabla 21 Análisis entre datos cruzados "Alegría" PRE y POST INTERVENCIÓN ..	38
Tabla 22 Análisis de verificación de las hipótesis de estudio	39
Tabla 23 Planificación Octubre y Noviembre	5
Tabla 24 Plan semanal 1 de la enseñanza gamificada de VOLEIBOL	6
Tabla 25 Plan Semanal 2 de la enseñanza gamificada del volibol	7
Tabla 26 Plan Semanal 3 de la enseñanza gamificada del volibol	8

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: LA ENSEÑANZA GAMIFICADA DEL VOLEIBOL EN LOS ESTADOS DE ÁNIMO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTORA: NARANJO APUNTE MIRIAM SARAHI

TUTOR: LIC. JIMÉNEZ RUÍZ LUIS ALFREDO, MG

RESUMEN EJECUTIVO

Este trabajo de investigación con el tema “La enseñanza gamificada del voleibol en el estado de ánimo en estudiantes de Educación General Básica Media”, tuvo como objetivo conocer el estado de ánimo actual de los estudiantes y poniendo en desarrollo la enseñanza gamificada del voleibol, exista una mejora en los estados de ánimo, aumentando el nivel de alegría y disminuyendo afecciones emocionales como: tristeza y depresión, ansiedad e ira y hostilidad en los estudiantes se séptimo año de la Unidad Educativa “Bautista” ubicada en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Para lograr el objetivo se realizaron actividades como la determinación de las variables principales utilizadas en esta investigación para respaldarlas bibliográficamente e identificar si existe una incidencia de la variable independiente hacia la dependiente. Para llevar a cabo dicho estudio se usó como instrumento de investigación el cuestionario EVEA que consta de 16 preguntas las cuales identificaron los niveles de 4 estados de ánimo: Tristeza y Depresión, Ansiedad, Ira y Hostilidad y Alegría. Este cuestionario se aplicó a los estudiantes antes y después de la intervención para verificar después la hipótesis planteada con los resultados arrojados en dichos periodos, y poder presentar conclusiones y recomendaciones en base a esta investigación.

Palabras Clave: Gamificación, Estados de ánimo, Afecciones Emocionales, Hipótesis.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

THEME: LA ENSEÑANZA GAMIFICADA DEL VOLEIBOL EN LOS ESTADOS DE ÁNIMO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA

AUTHOR: NARANJO APUNTE MIRIAM SARAHI

TUTOR: LIC. JIMÉNEZ RUÍZ LUIS ALFREDO, MG

ABSTRACT

This research work with the topic "The gamified teaching of volleyball on the mood in students of General Basic Education", aimed to know the current mood of the students and putting the development of the gamified teaching of volleyball, exists an improvement in mood, increases the level of joy and decreases emotional conditions such as: sadness and depression, anxiety and anger and hostility in the seventh grade students of the "Bautista" Educational Unit located in the city of Ambato, province of Tungurahua. To achieve this objective, activities were carried out such as determining the main variables that were used in this research to be able to support them bibliographically and identify if there is an incidence of the independent variable towards the dependent one. To carry out this study, the EVEA questionnaire was used as a research instrument, which consists of 16 questions which identified the levels of 4 mood states: Sadness and Depression, Anxiety, Anger and Hostility, and Joy. This questionnaire was applied to all students before and after the intervention to subsequently verify the proposed hypothesis with the results obtained in said periods, and to be able to present conclusions and recommendations based on this research.

Keywords: Gamification, Moods, Emotional Conditions, Hypotheses.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Los antecedentes de esta investigación se tomaron como parámetro de las siguientes investigaciones que darán una base para desarrollarla.

En el trabajo de investigación realizado por Falconi Gavilanes, (2022) con el tema **“APLICACIÓN DE MÉTODOS ACTIVOS EN EL PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL VÓLEIBOL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**

La variable que se evaluó en esta investigación fue el nivel de aprendizaje que tienen los estudiantes de Educación General Básica Superior en cuando al deporte de voleibol se refiere, seguido también se evaluó el nivel de aprendizaje de este deporte, después de la intervención basado en la aplicación de un programa de métodos activos, se analizó la diferencia que se presentó entre el nivel de aprendizaje inicial y posterior a la aplicación del programa basado en métodos activos, los cuales demostraron que si hubo una diferencia significativa con respecto al pre y pos test que se aplicó en dicha investigación.

En la investigación desarrollada por Morales Pazmiño, (2021) con el tema **“LA GAMIFICACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA”**

Según los resultados presentados en dicha investigación se determinó que existe una significativa incidencia de las herramientas de la gamificación en las clases de Educación Física en los estudiantes de Educación Básica Media, después de la intervención basada en actividades con gamificación aplicada, se evidenció un desarrollo de las capacidades físicas en estudiantes de sexo femenino y masculino, los niveles de fuerza, rapidez, flexibilidad y resistencia incrementaron de manera significativa, demostrando una diferencia entre los resultados previos y posteriores a la intervención.

La investigación desarrollada por LLuglla Miranda, (2023) con el tema **“LA ENSEÑANZA DEL VOLEIBOL DENTRO DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA LATERALIDAD DE MOVIMIENTO DE ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**

En esta investigación se evaluó la lateralidad de movimiento en estudiantes de Educación General Básica Superior, donde se demostró que el lado derecho tiene más dominancia de lateralidad, posterior a esto, se evaluó el nivel de desarrollo obtenido al haber aplicado un programa de enseñanza de voleibol dentro de la clase de Educación Física, también se analizó la diferencia que existió entre el nivel de lateralidad antes y después de la intervención aplicada con un programa de enseñanza de voleibol en estudiantes de Educación General Básica Superior, donde se determinaron resultados positivos al realizar dicha intervención.

La investigación desarrollada por Alangasi Iza, (2022) con el tema **“JUEGOS CON ELEMENTOS EN LOS FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL VOLEIBOL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”**

Se evaluó el nivel de las técnicas y tácticas de los fundamentos básicos del voleibol en estudiantes de Bachillerato General Unificado, utilizando una ficha de evaluación de las técnicas del saque, recepción, colocación, ataque, bloqueo y defensa, considerando los niveles bajo, regular, bueno y excelente. También se evaluó el nivel de los juegos con elementos del voleibol en estudiantes de Bachillerato General Unificado, posteriormente se analizó la relación que tienen los juegos con los elementos básicos del voleibol, donde se determinó que, si se relacionan, los juegos forman parte del aprendizaje de las tácticas y técnicas de los fundamentos básicos del voleibol.

La investigación realizada por Coca Paucar, (2023) con el tema **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ENSEÑANZA DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL VOLEIBOL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**

En esta investigación se evaluó el nivel de aprendizaje de los fundamentos técnicos del voleibol en escolares de Educación Básica Media donde se determinó que dichos escolares se encontraban en un nivel muy bajo, bajo y regular. También, se evaluó el

nivel de aprendizaje posterior a la aplicación de un programa basado en juegos cooperativos, determinando un alcance de un porcentaje en un nivel “muy alto”. Más tarde, se analizó la diferencia entre el pre y post test, determinando que los juegos cooperativos inciden significativamente al aprender los fundamentos técnicos del voleibol en Escolares de Educación Básica Media.

Variable independiente

Educación Física

Para entender el concepto de Educación Física, es importante dividir estos términos y entender su significado por separado para complementarlas y conocer lo que es la Educación Física, cuál es su rol en el sistema educativo, los objetivos que tiene y en que ámbitos puede presentarse y utilizarse.

La palabra educación proviene del latín “Educere” que significa sacar hacia fuera. Por lo que se puede definir como el ayudar a salir al necesitado de ello, desde su nacimiento hacia mundos más abiertos. Es un proceso de transmisión de cultura y tradiciones que pasan de generación en generación, algunos conocimientos son de carácter empírico y otros científicos. Por otro lado, la palabra física, llevándola al aspecto corporal en cuanto al ser humano se refiere, se puede mencionar que proviene del término griego “fysis” y en su búsqueda de traducción por varios siglos, hoy se puede entender como el principio y causa del movimiento intrínseco al ser en el que reside (Cagigal, 0984).

Para Venegas (2007) la educación es un proceso cultural complejo que atraviesa cada ser humano a lo largo de su vida. Para establecer una definición es necesario poner en consideración la naturaleza y condición en que se encuentra el hombre y la cultura en su totalidad, pues son la base de su vinculación e interdependencia con los demás y el conjunto. Es importante que la enseñanza del voleibol se empiece con actividades simples que vayan relacionadas a su conocimiento empírico y partir desde ahí hacia los aprendizajes de técnicas, etc.

Por lo tanto, Educación Física se entiende como el arte, ciencia, sistema y técnicas que ayudan al ser humano a desarrollar sus habilidades y facultades para el diálogo con la vida, la naturaleza y su propio cuerpo. Es el aspecto de la educación que permite al ser

humano conocer su constitución física, destrezas, capacidades físicas básicas y la armonía de sus movimientos por medio de la enseñanza y entendimiento de estas (Cagigal, 0984).

Desde siglos pasados el proceso de enseñanza ha existido, por lo que todos los seres humanos han adaptado costumbres transmitidas de generación en generación, el tipo de enseñanza más conocida es el tradicional, desde el momento en que el ser humano nace adquiere conocimientos de sus padres, aprende desde actividades más sencillas hasta las más complejas entre las cuales están: caminar, saltar, comer, hablar, escuchar, etc., todos estos fueron aprendizajes empíricos recibidos por sus padres y parte del desarrollo personal y social del ser humano.

La educación física es la enseñanza a través del movimiento, el ser humano adquiere conocimientos que le permiten perfeccionar, controlar y mantener la salud física. Esta área de la educación se enfoca en la enseñanza de la psicomotricidad, teniendo en cuenta la edad de los estudiantes para que su desarrollo físico sea efectivo y favorecedor, contribuyendo al desarrollo de las habilidades motrices básicas como: correr, lanzar, saltar, escalar, empujar, halar, las nociones básicas sobre la actividad física y la importancia de la salud (Gonzalez et al., 2015).

La importancia de la educación física se puede mencionar desde la existencia del ser humano, primero como necesidad para sobrevivir, tanto por la adaptación y la defensa. Aunque no se mencionaba la educación física como parte del sistema educativo, siempre estuvo presente en todas las actividades que el ser humano realizaba, movimientos innatos que permitieron su desarrollo, al existir esta área, se puede hablar de la aparición de una ayuda para el ser humano, otorgando herramientas que perfeccionen o rectifiquen dichos movimientos innatos. La necesidad de supervivencia y tales aprendizajes se otorgan a las siguientes generaciones dejando así costumbres y aprendizajes empíricos impregnados en cada ser humano desde que nace y se desarrolla en sus primeros años de vida que sirven y son permanentes a lo largo de su vida.

La educación empieza desde el proceso de enseñanza y se puede definir de diferentes formas, pero la más acertada es su objetivo como tal, se enfoca en la transmisión de conocimientos de cualquier tipo, otorgando ese saber a quienes no lo tienen. Para que

el proceso de enseñanza sea efectivo y el aprendizaje se vuelva significativo, se hace uso de materiales que facilitan este proceso, al igual que el espacio y lugares de enseñanza situados en las instituciones. “En la sociedad, la forma de aprendizaje más importante se cumple cuando una o más personas otorgan conocimientos a otros para que puedan aprender, por lo que el resultado de este proceso es conocido como la enseñanza” (Davini, 2008).

Es común que varios términos se confundan con la Educación Física, pero es necesario conocer cómo se diferencia este concepto de la actividad física, recreación y deporte. Estos conceptos se han visto igual en la sociedad, pero conocer sus particularidades es parte de entender el propósito de cada una.

Ceballos et al., (2021) definen la actividad física como movimientos del ser humano producto de contracciones musculares estáticas en cualquier actividad física provocando un desgaste energético proporcional a la intensidad de la actividad.

En muchas ocasiones, la actividad y el ejercicio físicos son tomadas como lo mismo, pero su diferencia es muy notoria. “El ejercicio físico tiene un propósito y se realiza de manera intencionada y organizada, tiene un objetivo claro y es el de mantener o mejorar la forma física, las capacidades y habilidades físicas” (Bascón, 2011).

La recreación tiene como fin el disfrute de actividades placenteras, aquí no necesariamente se trata del cansancio físico, sino más bien de la relajación, las actividades pueden ser activas, pero sin un fin competitivo y tampoco educativo, se adquieren grandes beneficios, pero desde una perspectiva no pedagógica.

Además, el conocimiento básico de los deportes impulsa a los estudiantes a inclinarse a una práctica deportiva, si bien es cierto, la educación física no entrena a los estudiantes de manera competitiva, si otorga conocimientos de los fundamentos básicos de los deportes más practicados en el país para que así puedan conocer sus habilidades e inclinarse por el entrenamiento de un deporte, convirtiéndose en un deportista de alto rendimiento que deberá continuar con su práctica en academias

deportivas para formar parte de competencias nacionales e internacionales llegando a ser deportista profesional.

Prácticas deportivas

Las prácticas deportivas se establecen en el bloque 4 del currículo del Ministerio de Educación del Ecuador, se reflejan desde el ámbito pedagógico y son aplicadas desde el Nivel de Educación General Básica Media, aquí se mencionan los deportes como parte de la cultura corporal y del movimiento. El aspecto que diferencia la práctica deportiva del deporte en sí es que, este tiene reglas institucionalizadas, estas nacen desde las instituciones deportivas, el principal objetivo es el de obtener la victoria en cada encuentro que se presente, teniendo en cuenta el reglamento establecido por dichas instituciones.

La práctica deportiva es el inicio que motiva a los estudiantes para inclinarse hacia un deporte y luego entrenar en academias deportivas especializadas extracurriculares. “Desde una perspectiva competitiva, el deporte apuesta directamente a la innovación y los resultados son evidentes en el perfeccionamiento de las técnicas que cada deportista consigue, las estrategias que se utilizan en las competencias y en la alimentación” (García-Peñas et al., 2021).

El deporte si forma parte de la educación física, pero desde el ámbito pedagógico mas no desde el competitivo. Los docentes de Educación Física tienen como objetivo otorgar conocimientos básicos de varios deportes, fundamentos básicos, reglas, etc., pero no son entrenadores de deportistas, los deportes son practicados desde la perspectiva educativa.

Las prácticas deportivas establecidas en las instituciones educativas distinguen dos clases, en deportes individuales y colectivos, el objetivo de los estudiantes es que puedan alcanzar en cada deporte, las reglas básicas de cada uno, los conceptos y técnicas básicas para alcanzarlo.

En el caso de los deportes colectivos, se mencionan otros objetivos que desarrollan valores en los estudiantes, uno de ellos es el trabajo en equipo donde los participantes pueden crear estrategias que les permitan conseguir la victoria en aquella competición,

el apoyo mutuo se vuelve indispensable puesto que todos los jugadores tienen el mismo objetivo en el juego.

El objetivo de las prácticas deportivas no es preparar a los estudiantes en deportistas de nivel Elite, más bien, se encarga de otorgar conocimientos básicos de cada deporte, lo cual, les da paso a conocer sus habilidades e inclinarse por algún deporte que les apasione en un futuro.

En el ámbito educativo, las prácticas deportivas deben tener menor grado de competitividad para evitar la exclusión entre los estudiantes, por el contrario, se debe fomentar e incrementar la cooperación, el trabajo en equipo para lograr el desarrollo de los tres enfoques principales transversales del currículo en cuanto a Educación Física se refiere, tales como: inclusivo, lúdico y de corporeidad (Valdez y Velastegui, 2020).

E' la Educación Física, el deporte es usado como herramienta para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, todo basado en la pedagogía donde los conocimientos sobre dichos deportes son básicos y necesarios para su desarrollo y potenciación personal de sus capacidades físicas permitiéndole explorar las diferentes propuestas en los distintos deportes.

En el currículo se mencionan dichos enfoques como parte del desarrollo personal de cada estudiante, con la finalidad de inculcar valores necesarios para su bienestar y el de los demás, promover la inclusión es una forma de fomentar el respeto, las actividades lúdicas se dirigen hacia la obtención de un mejor estado de ánimo en los estudiantes, en el caso de la corporeidad se enfoca en la construcción de la identidad de cada estudiante, permitiendo conocer sus habilidades expresivas y profundizando su propio conocimiento corporal.

Las prácticas deportivas son incluidas desde el nivel de Educación General Básica Media, se introduce el aprendizaje de deportes colectivos como una forma de fomentar la participación e integración, además, en este nivel las prácticas deportivas van de la mano con las actividades lúdicas puesto que se expanden las posibilidades de enseñanza y no se centra en actividades competitivas sino de disfrute pleno y aprendizaje.

Voleibol

El voleibol es un deporte, pero, antes de definir lo que es el voleibol y cuáles son sus componentes, es necesario conocer que es el deporte desde una perspectiva más concreta. El deporte se puede definir como actividades físicas con un fin competitivo, sustentado y organizado mediante reglas que deben cumplirse al pie. La competición tiene tal importancia que antes de ellas, los deportistas entrenan por mucho tiempo, sus hábitos tanto alimenticios como físicos son estrictamente controlados puesto que el deporte es lucrativo a nivel mundial. “En la actualidad, el deporte es una de las principales mercancías más mediáticas a nivel mundial, este género factura millones de dólares cada año siendo el espectáculo de mayor audiencia en la televisión mundial” (Albarces, 1998).

Se puede definir como un deporte colectivo de colaboración y oposición donde el balón regresa de una cancha a otra. Este deporte se conforma por seis jugadores en cada lado, el objetivo de este deporte es mandar el balón al lado contrario de la red y que caiga al suelo para realizar el punto. “Las características de este deporte son repetitivas, los deportistas realizan movimientos técnicos que resultan ser repetitivos y secuenciales que exige el juego y las rotaciones, cada uno cumple su rol hasta el final del juego” (Sánchez et al., 2022).

Entrando un poco en la historia básica del voleibol, es importante mencionar al inventor William G. Morgan, quien fue profesor de Educación Física en la YMCA (Asociación Cristiana de Jóvenes), este deporte nació el 9 de febrero de 1895 en Holyoke, Estados Unidos. El voleibol se juega en una cancha de 18x9 metros, este deporte lo practican mujeres y hombres, por lo que la altura de la red es diferente en estos géneros, la sección masculina es de 2,44 metros y la femenina de 2,24 metros y el balón es de un material ligero de entre 60-37 cm de circunferencia y pesa 260-280 gramos. En este deporte existen varias acciones que serán mencionadas a continuación.

Para Sánchez et al., (2022) las acciones en el voleibol se dividen en:

Saque: La acción más importante se puede decir que es el saque, puesto que es aquí donde el balón entra en juego y empieza la jugada en cada movimiento, esta acción depende totalmente del control técnico del deportista encargado de este posición y

acción que realice, haciendo uso de sus habilidades en esta área, el objetivo del saque es la anotación de un punto directo o al menos un movimiento que pueda dificultar la recepción del equipo contrario.

Recepción: Después del saque realizado por el equipo contrario, la recepción es el siguiente paso, puesto que es aquí donde se empieza a construir el ataque hacia el equipo contrario realizando un punto, la recepción puede ser realizada por cualquier deportista porque depende mucho hacia donde vaya el balón y el objetivo es que el deportista que llegue más rápido sea quien haga la recepción.

Colocación: Esta es la acción que se realiza después de la recepción, es un movimiento esencial para facilitar un ataque de manera eficaz considerando tanto la habilidad técnica como la táctica del equipo, también es importante tener en cuenta la distribución del equipo contrario, tener la precisión en la velocidad y trayectoria son importantes para realizar un ataque exitoso.

Ataque: Al igual que las demás acciones, el ataque es fundamental en el voleibol, aquí es donde se intenta mandar el balón al lado contrario de la red con el propósito de que este caiga al suelo y anotar un punto. El ataque puede evitarse con un bloqueo que el equipo rival realice, por lo que es importante que los saltos y acciones de manos sean precisas en esta acción.

Bloqueo o Defensa en primera línea: Es una estrategia defensiva muy importante en el voleibol, las acciones de los jugadores se basan en formar una pantalla sobre el borde superior de la red con el propósito de interceptar el balón. Este bloqueo puede ser realizado por uno, dos o tres jugadores, es importante para el sistema defensivo del equipo, porque permite a los jugadores evadir y sobrepasar el campo rival, teniendo en cuenta que no pueden tocar el balón o la red antes de que el equipo contrario haya terminado su ataque.

Defensa en segunda línea: Los jugadores se colocan en el área más lejana a la red, la posición defensiva que realice la defensa de segunda línea depende mucho de las acciones que realicen los jugadores de la primera línea, En este punto, la habilidad técnica individual o por sí sola no es suficiente, es importante tener buena percepción

del lugar y el momento en que se encuentra el jugador para realizar la acción técnica de manera efectiva.

Métodos de enseñanza del voleibol

Actualmente, se utilizan modelos pedagógicos para otorgar aprendizajes permanentes y significativos a los estudiantes. Uno de los más usados es el constructivista, el ser humano adquiere conocimientos mediante este método individual donde cada estudiante aprende mediante la experiencia y deduce lo percibido de manera subjetiva, de modo que la percepción del mundo se basa en sus expectativas y desarrollo cognitivo que cada ser humano tenga y perciba (Santana, 2007).

Los métodos para la enseñanza de este deporte realmente son diversos y depende mucho de las características de los estudiantes porque en cada nivel de educación, los métodos cambian con el fin de llegar con los conocimientos a los estudiantes, en el caso de los niños que representan el nivel de Educación General Básica Media, se pueden incluir los deportes de forma lúdica, donde no se muestra un ambiente competitivo sino, un espacio de integración, inclusión y motivación.

Para los niveles Superiores como el Bachillerato, los métodos son más directos con ejercicios específicos que permiten mejorar y perfeccionar las técnicas de los fundamentos básicos del voleibol, el ambiente competitivo toma forma, pero no desde un punto medallista, sino desde una perspectiva que permita mejorar y esforzarse más en el desarrollo de sus habilidades.

Una de las herramientas que hoy en día se utiliza como método de enseñanza es la gamificación, esta es definida como el uso de mecánicas de juego en entornos educativos teniendo como objetivo el potenciar la motivación, concentración y esfuerzo, fomentando también los valores de fidelización en todos los juegos, es una estrategia poderosa que influyen y motivan a los estudiantes (Gaspar – Aranda et al., 2016).

Entrarían en el enfoque lúdico, desde una perspectiva pedagógica, se puede decir que la gamificación es una herramienta que ha estado presente con diferentes conceptos a

lo largo de la trayectoria educativa. Se la conoce como actividades lúdicas y juegos en sí, para plasmar conocimientos en los estudiantes.

Otro de los métodos más utilizados para la enseñanza del voleibol y otros deportes en sí, se menciona el método tradicional de mando directo, se refiere a la asignación de tareas, imitación de actividades donde el aprendizaje es monótono sin ninguna vía de construir su propio aprendizaje, este es uno de los métodos más antiguos y también tienen un alto grado de efectividad dependiendo de los conocimientos que se impartan.

Según Cortes (2019) El procedimiento de este método en la clase de voleibol corresponde al siguiente orden

Enunciación. - Es primordial dar indicaciones generales de las actividades que se vayan a realizar en la clase para que los estudiantes tengan noción de lo que van a hacer y aprender.

Explicación. – Esta se debe hacer de manera clara y concreta, que sea entendible para los estudiantes, la manera verbal da inicio a los ejercicios que se vayan a realizar para dicho aprendizaje.

Demostración. – La ejemplificación es la forma más efectiva de demostrar los ejercicios que se van a realizar, estos se hacen de manera física para que los estudiantes puedan entender e imitar dichos ejercicios.

Ejercitación. – En este punto, los estudiantes empiezan la realización de los ejercicios y la continuidad permite que vayan practicando los movimientos, los cuales dan paso al aprendizaje.

Corrección de faltas. – Esta se puede realizar de manera individual y colectiva, se basa en detectar los movimientos erróneos que realizan los estudiantes y hacerles notar esos errores para que puedan rectificarlos y practicarlos de manera correcta.

Repetición y perfeccionamiento. Tras corregir los errores en los ejercicios, el estudiante los practica de manera continua y perfecciona dichos ejercicios, que sirven para aprender las técnicas de los fundamentos básicas del voleibol.

Gamificación para la enseñanza del voleibol

Según Thomas J y Belle (1980) La enseñanza y gamificación comparten objetivos y siguen un mismo fin, entre ellos está el de garantizar el aprendizaje a los estudiantes, pero, existen contextos diferentes que muestran a la educación desde perspectivas distintas. Por esto, se hacen uso de diferentes herramientas y se buscan otras vías que lleguen al mismo fin del aprendizaje gamificado, en este caso del voleibol.

La enseñanza gamificada del voleibol es una propuesta que tiene como objetivo el disfrute de estas actividades que van direccionadas al aprendizaje de este deporte, el desarrollo de las habilidades en esta área desde la transmisión de contenidos hacia la motivación de continuar con dicho aprendizaje es por eso que se hace el uso de la gamificación siendo esta una herramienta innovadora en el sistema educativo.

Este concepto gamificación proviene de la raíz “game” y se basa en llevar el juego a los ámbitos y contexto menos comunes: la educación, el trabajo, etc., mientras el país atravesaba la pandemia ocasionada por el CORONAVIRUS, el sistema educativo tomo medidas emergentes para que sea posible que la educación no se detuviera, las clases se realizaban de manera virtual, este suceso tuvo lugar alrededor de dos años por lo que los docentes usaron la gamificación como herramienta de enseñanza.

La gamificación se enfoca en adquirir un proceso de mejora en el ámbito educativo, otorgando experiencias de juego con el propósito de transmitir aprendizajes significativos a los estudiantes por medio del juego, se puede decir que es un aprendizaje disfrazado de juego (Espinosa y Eguía, 2017). En la actualidad varios docentes usan la gamificación en los procesos de aprendizaje de los estudiantes puesto que la interacción docente – estudiante es activa y productiva.

La enseñanza gamificada del voleibol también puede partir desde un aspecto cultural, como se conoce, las personas familiarizan más el término ecuavoley porque es un deporte que se aprende en las calles y es muy popular en el Ecuador. Si bien es cierto, el ser humano tiene un espacio en la naturaleza, resulta muy distinto a los de su entorno, porque es capaz de trascender y crear hábitos de vida que pueden ser transmitidos a sus hijos, la cultura, costumbres, creencias, etc., son heredados por generación anteriores y se puede decir que este tipo de transmisión es un tipo de educación (Venegas, 2007).

El aprendizaje gamificado se realiza a través del movimiento con el propósito de transmitir los fundamentos básicos del voleibol, aportando beneficios enormes en los estudiantes, por un lado, el disfrute en el aprendizaje y por otro la creación de hábitos saludables en la vida, el aprendizaje de ejercicios físicos y prácticas corporales permiten que cada persona vaya desarrollando habilidades físicas en el voleibol y al mismo tiempo crear hábitos que ayuden al humano a mantener una vida saludable puesto que la práctica deportiva del voleibol permite desarrollar las capacidades físicas básicas como la fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad. Estas capacidades se vuelven necesarias en la cotidianidad de las personas y es un plus que reciben quienes practican este deporte.

Se puede determinar que el uso de la gamificación en niños es un método efectivo de enseñanza del voleibol que otorga aprendizaje informal mediante el juego por lo que se deduce un resultado exitoso de educación que permite al usuario tener experiencias de juego y conocimientos al tiempo. Una de las características más resaltables en la gamificación es la accesibilidad voluntaria de los estudiantes, al ser actividades tan llamativas, el aprendizaje no será forzado sino más bien camuflado. La gamificación otorga libertad de participación, ausencia de algún interés material y el gozo en cada uno de los juegos presentados.

No se puede definir a la enseñanza gamificada del voleibol desde un aspecto deportivo, sino que va direccionado a la parte pedagógica en la Educación Física porque su enfoque parte desde la transmisión de conocimientos. La educación física ha ido teniendo nuevas perspectivas sobre su enfoque y función donde se plantea una concepción de cuerpo-sujeto y una educación del movimiento que enfrentan debates contra las teorías mecánicas en las que se educa para el movimiento (González A. y González C., 2010).

Variable Dependiente

Psicología

La definición de psicología es muy amplia y profunda desde su área porque está en varios aspectos que vive el ser humano, la salud mental, pero también los trastornos que los humanos desarrollan por algún episodio traumático. “La psicología ha sido

investigada en su definición más aproximada como teoría general de la conducta, síntesis de la psicología experimental y clínica; también desde el psicoanálisis; desde la psicología social y etnología” (Canguilhem, 1836).

La psicología se enfoca en el estudio y tratamiento de los procesos mentales y emocionales que pueden afectar el bienestar del estado emocional de las personas. Los profesionales de esta área hacen uso de la psicología para poder comprender, analizar y tratar los trastornos mentales, emocionales y de comportamiento que pueda tener el ser humano, por lo que por medio de terapias de diferentes enfoques puedan mejorar dichos trastornos; intervenciones que ayudan a las personas a manejar el estrés, ansiedad, depresión y otros problemas relacionados con la salud mental. No solo se preocupan por sanar trastornos emocionales sino también por prevenirlos.

Para González (2015) La psicología puede ser dividida en tres actitudes importantes: ingenua, artística y científica. La ingenua se construye en base a las creencias y opiniones de la vida cotidiana; la artística se da a través de la aptitud que puede provocar y ser afectado por experiencias psíquicas; en la artística se construye una habilidad para representarlas en forma objetiva. Por otro lado, la psicología científica, se puede mostrar su aparición y construcción desde la filosofía lo que permitió que cronológicamente se convirtiera en una ciencia.

A lo largo de la vida del ser humano, se hacen presente todos estos tipos de actitudes, empezando por la ingenua, la personalidad de las personas se moldea de acuerdo al entorno en que crece, su forma de ver la vida, creencias, miedos, etc., todos son adquiridos en base a los conocimientos empíricos mientras crece, también la actitud artística se hace presente por la influencia que hay en el entorno del ser humano, puesto que los traumas que puede desarrollar son creados por miedos impuestos en el ambiente externo.

Por otro lado, la científica tiene que ver más con la historia de la psicología que muestra sus inicios y la importancia de saber el porqué de las cosas, buscando una explicación lógica y certera de los problemas y dudas más recurrentes en la sociedad, esta actitud toma fuerza por el pensamiento de varios filósofos que tuvieron la necesidad de buscar explicaciones que son relevantes hasta hoy y que han sido cruciales para determinar a la psicología como ciencia, también se puede determinar como elemento importante

en el tratamiento de las personas con problemas que parten desde el autoestima hasta la necesidad de resolver problemas psíquicos.

Si socializamos la psicología con el ámbito educativo, esta se direcciona hacia un enfoque diferente. Se convierte en una herramienta fundamental puesto que se enfoca en el proceso de enseñanza – aprendizaje debido a que por medio de ella se puede entender la forma en que aprenden, el desarrollo que pueden obtener y de qué forma reciben los conocimientos (Garzón – Rojas et al., 2019).

Darle importancia a la psicología en el proceso de enseñanza – aprendizaje se convierte en un aspecto fundamental para poder lograr resultados académicos exitosos, conocer las vías más efectivas de enseñanza se vuelve beneficio tanto para los docentes como para los estudiantes, el entender las vías existentes y las formas en que aprenden los estudiantes es un apoyo para un aprendizaje significativo.

Salud Mental

Según Barco (2009) define la salud mental como un estado psicológico y emocional favorable donde el ser humano tiene la capacidad de utilizar sus habilidades cognitivas, emocional y también sociales y resolver de manera positiva a las circunstancias que se presentan a diario. Llega a ser un aspecto importante en el ser humano porque la salud mental puede controlar todas las actividades que el ser humano realiza, su forma de actuar y la percepción que tiene ante los sucesos que se presenten en su vida.

La salud mental específicamente en los niños se refiere a su bienestar emocional y psicológico en el aspecto social. Implica que los niños sean capaces de poder gestionar sus emociones, que puedan construir relaciones positivas y enfrentar desafíos de manera adecuada. Los niños que poseen salud mental de calidad son capaces de tener una buena autoestima y habilidades que les permiten resolver problemas.

En el ámbito social, la salud mental se convierte en un ente demasiado vulnerable puesto que en la niñez las personas reciben todo lo que escuchan como esponjas, esto provoca que se desarrolle la personalidad puesto que este es influenciado por aspectos ambientales y genéticos. Las situaciones que viven las personas a edades tempranas, las relaciones sociales y el entorno familiar son cruciales en la obtención de la salud

mental. Es posible nivelar el bienestar emocional y mental debido a la intervención influyente de pensamientos, emociones, deseo y estado emocional; las decisiones de sumas resultan ser primordiales para la salud mental logrando evitar la presencia de la ansiedad; el desamino y el sentimiento de inferioridad; mantener dichas decisiones dan como resultado un equilibrio positivo para la salud mental (Melgosa, 2017).

La mentalidad sana provee un avance positivo en todas las actividades que le ser humano realiza, las decisiones asertivas construyen una rutina funcional en el ser humano y promueven una vida sana en todos los aspectos que forman parte de la existencia. Tener un ritmo de vida organizado, evita por completo la presencia de problemas de salud mental, porque tener una vida con salud mental va de la mano con la psicología.

Para Barra (2009) El área psicológica en preocupación por la niñez, tiene como objetivo la creación de ambientes sanos donde los niños con salud mental y los vulnerables no sean expuestos a situaciones o acciones que afecten su salud mental y creen trastornos que pueden afectar su rendimiento académico y también afectaciones en el ámbito social y personal, la protección a estas situaciones se convierte en una de sus metas fundamentales.

Los problemas en la salud mental se hacen más presentes en la niñez porque a esa edad el desarrollo de la personalidad es vulnerable a los entornos donde se desenvuelve el niño, por lo que buscar un método de prevención, pero también de recuperación, la prioridad de cuidar estos ambientes y convertirlos en espacios saludables.

Estado de Ánimo

Es un factor cambiante en los humanos porque depende de las situaciones diarias y de la forma en que perciben esos eventos cotidianos. El estado de ánimo positivo depende mucho del grado de salud mental del ser humano y de cómo resuelve problemas, al presentarse situaciones diferentes el estado de ánimo cambiante con regularidad. “El estado de ánimo es definido como estados prolijos que se evidencian sin una explicación o motivo alguno por un período largo de tiempo” (Ordóñez, A – González, R et al., 2014).

Hay situaciones que se presentan constantemente en las personas por lo que pueden causar estados de ánimo prolijos, las situaciones más importantes para el ser humano son las que desarrollan y manejan un estado de ánimo según la percepción ante dichas situaciones, algunas acciones pueden ser negativas a tal punto que provocan un estado de ánimo que afecte al diario vivir de una persona. Cuando existe la presencia de un trastorno del estado de ánimo, el ser humano pierde el poder de control sobre su ánimo y experimenta un malestar por completo, dichos trastornos se dividen en depresivos y bipolares y presentan problemas graves a partir de la presencia es estos trastornos (Zúñiga – Villegas et al., 2005).

Los trastornos depresivos se pueden identificar en acciones de desinterés por el mundo, sentimiento de inutilidad y la ausencia de esperanza en cuanto a su futuro. Estos problemas pueden causar eventos suicidas en las personas por lo que el control y obtención de una salud mental es necesaria para prevenir estos trastornos que son nocivos para el desarrollo personal de los seres humanos.

Por otro lado, los trastornos bipolares son los cambios de ánimo de manera brusca y sin motivo, este trastorno se caracteriza porque el ser humano pierde el control de sus emociones y al no poder tomar ese control, los actos impulsivos pueden afectar su integridad y la de los demás. Los factores de este trastorno pueden ser genéticos y ambientales, y deben tratarse profesionalmente. La mejora del estado de ánimo se puede adquirir con un tratamiento psicológico, pero también con el cambio de actividades nocivas que pueden ser la causa de la presencia de dicho trastorno.

Otra forma de mejorar el estado de ánimo y prevenir dichos trastornos es realizar actividades físicas que forma recreacional, ya que se ha comprobado que la actividad física crea endorfinas que provocan tranquilidad y felicidad, el bienestar que otorga la actividad física se direcciona hacia el cuerpo y la mente.

La actividad física y la gamificación sirven como herramientas que hacen posible la creación de endorfinas que permiten que las personas obtengan un buen estado de ánimo, también, estas acciones son capaces de liberar hormonas como la norepinefrina, serotonina y dopamina que otorgan al individuo un mejor estado de ánimo, la realización frecuente de estas actividades puede tener mejoras en el estado de ánimo a largo plazo, regulando traumas de depresión, ansiedad y bipolaridad, es recomendable

que el ser humano practique algún deporte o realice actividad física cuatro días por semana para tener mejor resultados tanto físicos como psicológicos.

La serotonina y la dopamina se han determinado como hormonas de la felicidad, pero hay una diferencia de duración entre ellas. La dopamina es capaz de otorgar placer al ser humano siendo este de corto plazo, su desarrollo puede ser ocasionado por medio de sustancias dañinas al cuerpo y al ser hormonas poco duraderas, la satisfacción se vuelve necesidad por lo que las personas se vuelven adictivas a dichas sustancias, al desaparecer la dopamina del cuerpo, el ser humano llega a un estado de ansiedad muy alto y busca adquirir dichas hormonas con sustancias como el alcohol y las drogas.

En cambio, la serotonina es la hormona de la felicidad duradera y se adquiere mediante ejercicio físico, la satisfacción y placer que da permite que el ser humano cree el hábito de moverse y hacer actividad física más seguido, desarrollando un buen estado de ánimo y un bienestar absoluto física y mentalmente.

Es importante mencionar que, si las personas tienen ansiedad y problemas de salud mental más complicados, las actividades no deben ser de carácter competitivo sino su enfoque debe ser recreativo, llevado de actividades lúdicas y aprendizajes gamificados, esto evita que las personas que tengan ansiedad por ganar en alguna actividad y puedan disfrutar de lo que están realizando, consiguiendo el objetivo de buscar una mejora del estado de ánimo.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia de la enseñanza gamificada del voleibol en los estados de ánimo de estudiantes de educación general básica media.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

- Diagnosticar el estado de ánimo inicial de estudiantes de Educación General Básica Media.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

- Evaluar el nivel del estado de ánimo posterior a la aplicación de un programa basado en la enseñanza gamificada del voleibol en estudiantes de Educación General Básica Media.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

- Analizar la diferencia entre el nivel inicial del estado de ánimo y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la enseñanza gamificada del voleibol en estudiantes de Educación General Básica Medica.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Tabla 1

Recursos Materiales

RECURSOS MATERIALES

CUADERNO

CONOS

ESFEROS

RESMA DE PAPEL BON

SILBATO

COLCHONETAS

CINTA MÉTRICA

PATIO PRINCIPAL DE LA UNIDAD
EDUCATIVA

CINTA SCOTCH

CELULAR

BALONES DE VOLEIBOL

LAPTOP

LANA

Recursos Humanos

Tabla 2

Recursos Humanos

RECURSOS HUMANOS	
AUTOR	NARANJO APUNTE MIRIAM NARANJO
TUTOR	LIC. JIMÉNEZ RUÍZ LUIS ALFREDO, MG

AUTORIDADES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “BAUTISTA”

DOCENTE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“BAUTISTA”

ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA

“BAUTISTA”

Recursos Institucionales

Tabla 3

Recursos Institucionales

RECURSOS INSTITUCIONALES	
UNIDAD EDUCATIVA “BAUTISTA”	
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE ÁMBATO	REPOSITORIO ACADÉMICO BIBLIOTECA VIRTUAL

2.2 MÉTODOS

2.2.1 Diseño de Investigación

El tipo de investigación a la que fue direccionada es al nivel de asociación de variables puesto que una incide en la otra, en este caso, la enseñanza gamificada del voleibol va a incidir directamente en el estado de ánimo de los estudiantes, esto permitirá visualizar la relación entre las variables que se utilizaran es la presente investigación. Además, se aplicará el método analítico sintético para la fundamentación teórica del estudio, también, se hará uso del método hipotético deductivo que permitirá el desarrollo de la investigación al igual que la comprobación o negación de las hipótesis planteadas en esta investigación.

POBLACIÓN DE ESTUDIO

Para la presente investigación se tomó como base una población de 69 escolares pertenecientes a la Educación Básica Media a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador que seleccionó una muestra de 23 escolares pertenecientes al séptimo año de Educación General Básica Media paralelo A de la Unidad Educativa “Bautista” pertenecientes al horario matutino.

Tabla 4

Caracterización de la muestra de estudio

Variables	Masculino (n=7 - 30.4%)		Femenino (n=16 – 69.6 %)		Total (n=23 - 100%)	
	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
Edad (años)	11,29	±0,49	11	±0,37	11,09	±0,42
Peso (kg)	35,84	±6,45	41,33	±8,51	39,66	±8,21
Altura (m)	1,43	±0,05	1,46	±0,06	1,45	±0,06

La caracterización de la muestra de estudio permitió determinar con relación a la variable del sexo contrastar que el mayor porcentaje de la muestra se encontraba en el grupo de sexo femenino con un valor mayor de 69,6% a comparación del grupo masculino que presenta un porcentaje del 30.4% del total de la muestra de estudio.

En relación con la variable de la edad tanto el grupo de sexo masculino y femenino presentaron una homogeneidad siendo esta de 11 años.

En relación con la variable del peso, el sexo femenino presento un valor superior al masculino con una media de 39,66.

Técnicas de instrumento

Esta investigación es de carácter cuantitativo por lo que se utilizará la técnica de encuesta y se hará uso del cuestionario EVEA como instrumento de la presente investigación. Este cuestionario consta de 16 frases que describen diferentes sentimientos y estados de ánimo y al lado unas escalas de 10 puntos. Las personas que se tomaron como muestra de estudio leyeron cada frase y colocaron un círculo el valor de 0 a 10 que más se acerque a cómo se sienten en ese momento. Se aplicará este cuestionario antes y después de la intervención propuesta en esta investigación como es la aplicación de un programa de enseñanza gamificada de voleibol en los estudiantes que se tomaron como muestra de estudio. Es decir, Al ser una investigación de tipo experimental donde se comprobarán datos con la aplicación de una variable, es necesaria la aplicación de dos cuestionarios, uno al inicio como pretest y otro al final, estos permitirán ver los resultados y comprobar las hipótesis.

Baremos de evaluación

En esta investigación se usó el EVEA como instrumento de evaluación, se presentan 16 preguntas las cuales pretenden calcular cuatro estados de ánimo: ansiedad, ira-hostilidad, tristeza-depresión, alegría. Para la obtención de estos estados de ánimo se debe realizar la suman de algunos ítems, los cuales serán divididos por el número de ítems y en una escala del 0 al 10 se podrá determinar los cuatro estados de ánimo.

- Para la obtención de la puntuación de ansiedad se toman en cuenta los ítems: 1(nervioso), 5(tenso) ,9 (ansioso) y 13 (intranquilo).
- Para la obtención de la puntuación de tristeza- depresión la operación se realiza con los ítems: 4 (melancólico), 7 (alicaído), 10 (apagado) y 16 (triste).
- Para obtener la puntuación de la ira-hostilidad se toman en cuenta los ítems: 2 (irritado), 8 (enojado) 11 (molesto) y 14 (enfadado).
- Para obtener la puntuación de la alegría se realiza la operación con los ítems: 3 (alegre), 16 (optimista), 12 (jovial) y 15 (contento).

Los niveles en los que se categorizan estos estados de ánimo a través de la escala de Likert son: 1-16 (Bajo), 17-28 (Medio) y 29-40 (Alto).

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

La hipótesis es una herramienta necesaria que permite buscar respuestas y conocimientos en los que se pueda confiar. Son afirmaciones que hace el investigador antes de iniciar con la investigación y que serán puestas a prueba para poder demostrar soluciones que pueden ser ciertas o no, teniendo en cuenta que las opiniones subjetivas del investigador no deben intervenir. (Bautista, 2009).

HO: La enseñanza gamificada del voleibol **NO** incide en el estado de ánimo de los estudiantes de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Bautista.

HI: La enseñanza gamificada del voleibol **SI** incide en el estado de ánimo de los estudiantes de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Bautista.

TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LOS RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

El tratamiento estadístico de los datos y resultados a obtener en la presente investigación se realizará aplicando el paquete estadístico SPSS versión 26 realizando un análisis descriptivo de valores mínimos, máximos, medios y desviaciones

estándares para las variables de carácter cuantitativo y un análisis frecuencia y porcentual para las variables de carácter cualitativo.

Para la comprobación de los datos arrojados estadísticamente, se aplicó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, la cual presentó una distribución anormal de los datos, por lo que se dió paso a la prueba no paramétrica de Wilcoxon para las muestras de estudio relacionadas para el proceso de comprobación de las hipótesis de estudio.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados de la investigación basados en los objetivos de esta, aplicando los instrumentos determinados en la metodología. Resultados del diagnóstico de los estados de ánimo en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media, siendo estos previos a la intervención.

Tabla 5

Resultados Generales de las Emociones PRE-INTERVENCIÓN

Emociones	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Nervioso		0	8	2,35	±2,12
Irritado		0	6	2,39	±1,99
Alegre		0	10	4,52	±2,91
Melancólico		0	9	4,61	±3,34
Tenso		0	9	3,78	±2,97
Optimista		1	10	4,96	±3,31
Alicaído		0	10	6,09	±2,95
Enojado		0	5	1,43	±1,56
Ansioso	23	1	8	4,70	±1,58
Apagado		1	8	5,43	±1,90
Molesto		0	9	1,30	±1,89
Jovial		0	9	4,13	±3,20
Intranquilo		0	10	5,26	±2,12
Enfadado		0	4	0,96	±1,26
Contento		0	8	4,52	±3,01
Triste		2	10	7,17	±2,06

Tras obtener los datos, se procedió al análisis correspondiente donde se identificó que la emoción de tristeza presentó un valor de media de 7,17, siendo el valor más alto en los datos arrojados de la muestra de estudio.

Mientras que, el valor más bajo obtenido de la muestra se evidenció que pertenecía a la emoción de enfadado con un valor total de 0,96 del total de la muestra de estudio.

Por último, se identificó que, del total de la muestra de estudio, las emociones: alegre, melancólico, optimista, jovial y contento se encontraron con un valor de media de entre 4,13 hasta 4,96.

Resultados del diagnóstico del estado de ánimo inicial de estudiantes de Educación General Básica Media.

Para el correcto diagnóstico se usó el EVEA como instrumento de investigación, lo que permitió conseguir los resultados correspondientes a los estados de ánimo de los estudiantes previos a una intervención de un programa basado en la enseñanza gamificada del voleibol, segmentándolos en cuatro estados de ánimo generales como son los de “tristeza-depresión”, “ansiedad”, “ira-hostilidad” y “alegría”.

Tabla 6

Resultados de los estados de ánimo PRE-INTERVENCIÓN

Estados de ánimo PRE	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Tristeza -depresión	23	13	35	23,30	±6,55
Ansiedad		3	24	16,09	±5,46
Ira - Hostilidad		0	14	6,09	±3,15
Alegría		2	35	18,13	±10,61

Nota: Los valores correspondientes son: Bajo (1-16), Medio (17-28) y Alto (29-40).

En esta tabla se muestran los resultados previos a la aplicación de un programa basado en enseñanza gamificada de voleibol, los cuales arrojaron los siguientes datos:

La tristeza y depresión mostraron una media de 23,30 lo cual significa que están en un nivel medio; la ansiedad presentó una media de 16,09 que muestra un nivel bajo; la ira-hostilidad muestra una media de 6.09, es decir, los estudiantes no sufren de este problema y por último la alegría presenta un 18,13 en su media, lo que se interpreta como un nivel medio en esta emoción.

Tabla 7

Niveles de categorización de Tristeza y Depresión PRE-INTERVENCIÓN

Niveles de tristeza y depresión	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	26,1%
Medio	12	52,2%
Alto	5	21,7%
Total	23	100%

La categorización por niveles en el estado de ánimo de tristeza y depresión muestran que el nivel “Medio” es ocupado por la mayor cantidad de estudiantes mostrando un porcentaje de 52,2% lo cual demuestra que los estudiantes no muestran una alteración negativa en este estado de ánimo, también se identifica que 5 estudiantes si muestran afecciones mentales en tristeza y depresión, por el contrario 6 estudiantes se encuentran en un nivel bajo.

Tabla 8

Niveles de categorización de ansiedad PRE-INTERVENCIÓN

Niveles de Ansiedad	Frecuencia	Porcentaje
----------------------------	-------------------	-------------------

Bajo	11	47,8%
Medio	12	52,2%
Total	23	100%

La categorización por niveles de ánimo de ansiedad demostró que en el nivel bajo hay 11 estudiantes y 12 en el medio, es decir, un nivel normal y ninguno presenta afecciones emocionales de ansiedad; el 47,8% muestra un nivel bajo estadísticamente bueno.

Tabla 9

Niveles de categorización de Ira y Hostilidad PRE-INTERVENCIÓN

Niveles de Ira y Hostilidad	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	100%

La categorización por niveles en el estado de ánimo de ira y hostilidad muestran que el nivel “Bajo” es ocupado en su totalidad, mostrando un porcentaje de 100% lo cual demuestra que los estudiantes no presentan ninguna alteración negativa en este estado de ánimo, debido a que los datos obtenidos no dieron la posibilidad de categorizar un nivel medio y alto.

Tabla 10

Niveles de categorización de Alegría periodo PRE-INTERVENCIÓN

Niveles de Alegría	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	43,5%
Medio	8	34,8%
Alto	5	21,7%
Total	23	100%

La categorización por niveles en el estado de ánimo de alegría muestra que el nivel “Bajo” es ocupado por la mayor cantidad de estudiantes mostrando un porcentaje de 43,5% lo cual demuestra que los estudiantes si muestran una alteración negativa en este estado de ánimo, también se identifica que 8 estudiantes se encuentran en un nivel normal, sin afecciones emocionales y 5 estudiantes muestran un nivel “Alto” lo que significa que su estado de ánimo es bueno.

Resultados de la evaluación del nivel del estado de ánimo posterior a la aplicación de un programa basado en la enseñanza gamificada del voleibol en estudiantes de Educación General Básica Media.

Después de la intervención realizada, se realizaron de nuevo las pruebas que determinaron los estados de ánimo de los estudiantes utilizando el EVEA como instrumento de investigación para conocer los nuevos resultados en cada uno.

Tabla 11

Resultados Generales de las Emociones POST-INTERVENCIÓN

Emociones	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Nervioso		0	5	1,43	±1,85
Irritado		0	3	0,48	±0,73
Alegre		5	10	8,52	±1,53
Melancólico		0	7	0,87	±1,77
Tenso		0	5	1,04	±1,55
Optimista		5	10	8,26	±1,89
Alicaído		0	6	0,96	±1,43
Enojado		0	6	0,61	±1,34
Ansioso	23	0	6	1,74	±1,76
Apagado		0	4	0,22	±0,85
Molesto		0	4	0,78	±1,09
Jovial		5	10	8,48	±1,70
Intranquilo		0	9	0,91	±2,13
Enfadado		0	4	0,52	±1,16
Contento		4	10	8,48	±1,90
Triste		0	7	1,26	±2,20

Resultados del diagnóstico de los estados de ánimo en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica Media, siendo estos posteriores a la intervención.

Tras obtener los datos, se realizó el análisis correspondiente donde se identificó que la emoción de alegre presentó un valor de media correspondiente al 8,52, siendo este el

valor más alto en los datos arrojados de la muestra de estudio, seguido de esta emoción, las siguientes, como optimista, jovial y contento, también con valores similares al de la emoción.

Mientras que, el valor más bajo obtenido de la muestra se evidenció que pertenecía a la emoción de irritado con un valor total de 0,48 del total de la muestra de estudio.

Por último, se identificó que, del total de la muestra de estudio, las emociones: irritado, alicaído, molesto, melancólico, enojado, apagado, intranquilo y molesto se encontraron con un valor de media de entre 0,22 hasta 0,96 siendo estas los valores de media más bajos de toda el diagnóstico de estados de ánimo realizados después de la intervención.

Tabla 12

Resultados de los estados de ánimo POST-INTERVENCIÓN

Estados de ánimo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Tristeza -depresión	23	0	21	3,30	±5,43
Ansiedad		0	22	5,13	±5,65
Ira - Hostilidad		0	11	2,39	±3,18
Alegría		19	40	33,74	±6,33

Nota: Los valores correspondientes son: Bajo (1-16), Medio (17-28) y Alto (29-40).

En esta tabla se muestran los resultados posteriores a la aplicación de un programa basado en enseñanza gamificada de voleibol, los cuales arrojaron los siguientes datos:

La emoción de alegría mostró una media de 33,74 siendo este el más alto con referencia a los demás estados de ánimo, lo cual significa que están en un nivel alto; la ira y hostilidad fue el más bajo con una media de 2,39, manifestado que está en el nivel bajo al igual que la ira-hostilidad y la tristeza y depresión muestra una media de 2,39 y 5,13

tomando los lugares en el nivel bajo, es decir, los estudiantes no sufren de estas afecciones emocionales.

Tabla 13

Niveles de categorización de tristeza y depresión POST Intervención

Niveles de tristeza y depresión		
y depresión	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	22	95,7%
Medio	1	4,3%
Total	23	100%

La categorización por niveles en el estado de ánimo de tristeza y depresión mostraron que el nivel “Bajo” es el que predomina en esta emoción, ocupado por la mayor cantidad de estudiantes mostrando un porcentaje de 95,7% lo cual demuestra que los estudiantes no muestran una alteración negativa en este estado de ánimo, también se identifica que solo un estudiante llegó a un nivel medio, que tampoco resulta ser un resultado negativo de tristeza y depresión.

Tabla 14

Niveles de categorización de ansiedad POST-INTERVENCIÓN

Niveles de Ansiedad POST		
Ansiedad POST	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	22	95,7%
Medio	1	4,3%
Total	23	100%

La categorización por niveles en el estado de ánimo de ansiedad demostró que en el nivel bajo se encuentran la mayoría de los estudiantes con un porcentaje de 95,7 % y solo un estudiante ocupa el nivel medio, lo cual significa que se encuentran es un nivel bajo y ninguno presenta afecciones emocionales de ansiedad y solo un estudiante en el nivel medio que significa ser bueno estadísticamente.

Tabla 15

Niveles de categorización de Ira y Hostilidad POST Intervención

Niveles de Ira y Hostilidad POST	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	100%

La categorización por niveles en el estado de ánimo de ira y hostilidad muestran que el nivel “Bajo” es ocupado en su totalidad, mostrando un porcentaje de 100% lo cual demuestra que los estudiantes no presentan ninguna alteración negativa en este estado de ánimo, debido a que los datos obtenidos no dieron la posibilidad de categorizar un nivel medio y alto.

Tabla 16

Niveles de categorización de Alegría POST Intervención

Niveles de Alegría POST	Frecuencia	Porcentaje
Medio	4	17,4%
Alto	19	82,6%
Total	23	100%

La categorización por niveles en el estado de ánimo de alegría muestra que el nivel “Alto” es ocupado por la mayor cantidad de estudiantes mostrando un porcentaje de

82,6% lo cual demuestra que los estudiantes no muestran una alteración negativa en este estado de ánimo, también se identifica que 4 estudiantes se encuentran en un nivel normal, sin afecciones emocionales lo que significa que el estado de ánimo de los estudiantes es bueno.

Resultados del análisis de la diferencia entre el nivel inicial del estado de ánimo y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la enseñanza gamificada del voleibol en estudiantes de Educación General Básica Medica.

Para poder hacer un análisis de la diferencia que existió en los estados de ánimo antes y después de la intervención realizada, se realizó una resta de los resultados arrojados en la pre-intervención menos los resultados que se presentaron después de la misma, con el fin de conocer si existió mejora en dichos estados de ánimo o por el contrario si sus resultados fueron negativos dando como resultado afecciones emocionales.

Tabla 17

Resultados de las diferencias de los datos entre ambos períodos de intervención

Estados de ánimo	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Tristeza -depresión		-30	-8	-20	±6,27
Ansiedad		-20	1	-10,96	±7,54
Ira - Hostilidad	23	-14	4	-3,70	±4,28
Alegría		0	33	15,61	±8,53

Los resultados arrojados en esta tabla presentan si existieron cambios favorables o negativos para esta investigación, la tristeza y depresión tuvieron una diferencia significativa de -20 en la media lo que significa que esta emoción disminuyo

considerablemente después de la intervención, la emoción de ansiedad redujo su media en un -10,96, lo cual resulta ser favorable puesto que varios estudiantes disminuyeron el valor en esta emoción, la ira y hostilidad no tuvo una diferencia masiva puesto que los resultados previos y posteriores estaban en un rango parecido, lo cual dio resultado un diferencia de -3,70 y por el contrario, la alegría aumento su valor de manera significativa con una media de 15,6, es decir, esta emoción predomino notablemente subiendo de manera positiva su valor.

Tabla 18

Análisis entre datos cruzados "Tristeza y Depresión" PRE y POST INTERVENCIÓN

Niveles de tristeza y depresión PRE-INTERVENCIÓN	Niveles de tristeza y depresión POST intervención		Total
	Bajo	Medio	
Bajo	6	0	6
Medio	12	0	12
Alto	4	1	5
Total	22	1	23

El análisis de los datos cruzados del estado de ánimo “Tristeza y Depresión” parten de los resultados mostrados por los niveles en la pre y post intervención:

Se identificó el nivel alto fue ocupado por 5 estudiantes antes de la intervención y después de esta 4 estudiantes obtuvieron un nivel bajo y uno en nivel medio en esta emoción, 12 estudiantes ocuparon el nivel medio en la pre intención y después su nivel pasó a ser bajo por completo, lo cual se considera un cambio positivo y en el caso de los 6 estudiantes restantes no existió alteraciones puesto que en el pre y post su nivel fue bajo, dando como resultado que ningún estudiante presento una afección emocional de tristeza y depresión después de la intervención.

Tabla 19

Análisis entre datos cruzados "Ansiedad" PRE y POST INTERVENCIÓN

Niveles de ansiedad PRE intervención	Niveles de ansiedad POST intervención		Total
	Bajo	Medio	
	Bajo	9	
Medio	8	1	9
Total	17	1	18

El análisis de los datos cruzados del estado de ánimo “Ansiedad” parten de los resultados mostrados por los niveles en la pre y post intervención:

En la pre-intervención se demostró que no hubo un nivel alto que demuestre alguna afección emocional de ansiedad en los estudiantes, sino, se pudo evidenciar la aparición de 9 estudiantes en nivel medio y 9 en nivel bajo y 5 estudiantes no presentaban ningún indicio de esta emoción en el estudio realizado. Después de la intervención existió una reducción en los niveles dando como resultado 17 estudiantes en nivel bajo y 1 en nivel medio, demostrando así que, la afección emocional de ansiedad disminuyó significativamente en los estudiantes y hubo una mejora radical.

Tabla 20

Análisis entre datos cruzados "Ira y Hostilidad" PRE y POST INTERVENCIÓN

Niveles de Ira y Hostilidad PRE Intervención	Niveles de Ira y Hostilidad POST Intervención		Total
	Bajo		
Bajo	13		13
Total	13		13

El análisis de los datos cruzados del estado de ánimo “Ira y Hostilidad” parten de los resultados mostrados por los niveles en la pre y post intervención:

En los resultados de la pre intervención se detectan a 13 estudiantes en un nivel bajo, lo cual es bueno puesto que no presenta una afección emocional de Ira y Hostilidad sino que se considera como un buen nivel presentado, después de la intervención realizada el nivel no tuvo alteraciones y se mantuvo el mismo número de estudiante en el mismo nivel, la ausencia de los 10 estudiantes faltantes en la tabla son la muestra de que ninguno de ellos tiene esta emoción presente ni siquiera en el nivel bajo. Lo cual, se menciona que los resultados fueron positivos porque se mantuvieron en un buen nivel en cuanto a la presencia de la Ira y Hostilidad.

Tabla 21

Análisis entre datos cruzados "Alegría" PRE y POST INTERVENCIÓN

Niveles de alegría PRE intervención	Niveles de Alegría POST		Total
	intervención		
	Medio	Alto	
Bajo	4	6	10
Medio	0	8	8
Alto	0	5	5
Total	4	19	23

El análisis de los datos cruzados del estado de ánimo “Alegría” parten de los resultados mostrados por los niveles en la pre y post intervención:

Los resultados de esta emoción fueron masivos en su totalidad, puesto que todos los estudiantes elevaron su nivel, en la pre-intervención se muestra en un nivel bajo a 10 estudiantes lo cual, si se considera un resultado negativo, 8 estudiantes ocupaban el nivel medio que se considera normal dentro de los niveles mostrados y por otro lado, 5 estudiantes presentados esta emoción en nivel alto que se define como un resultado

positivo desde un principio. Posterior a la intervención estos datos cambiaron significativamente mostrando a 19 estudiantes en un nivel alto y 4 en un nivel medio, se comprueba que la mayoría tuvieron una elevación positiva en esta emoción después de la intervención.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Después de haber analizado los datos resultantes antes y después de la intervención realizada en esta investigación, se realizó un análisis y verificación de las hipótesis planteadas, las cuáles fueron propuestas al inicio de esta investigación. Para obtener dicha verificación se usó una prueba de normalidad que identificó los datos de esta investigación como no normales, los cuales dieron paso a la aplicación de pruebas no paramétricas, por lo cual se usó la prueba de Wilcoxon, con el propósito de identificar la presencia de diferencias significativas entre los resultados globales de esta investigación en los periodos Pre y Post Intervención.

Tabla 22

Análisis de verificación de las hipótesis de estudio

Estado de animo	N	PRE- INTERVENCIÓN		POST Intervención		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Tristeza -depresión	23	23,30	±6,55	3,30	±5,43	0,000*
Ansiedad		16,09	±5,46	5,13	±5,65	0,000*
Ira - Hostilidad		6,09	±3,15	2,39	±3,18	0,001*
Alegría		18,13	±10,61	33,74	±6,33	0,000*

Nota: Existencia de diferencias significativas en $P \leq 0.05$ (*) y la no existencia de diferencias significativas $P \geq 0.05$ (**)

Después de haber identificado el tipo de datos y haber realizado las pruebas correspondientes, se pudo demostrar la existencia de diferencias significativas en todos los estados de ánimo, es decir, los resultados de esta investigación fueron positivos, por lo tanto, la hipótesis alternativa es aceptada y la hipótesis nula es rechazada en su totalidad. La aplicación de un programa basado en enseñanza gamificada de voleibol demuestra que aporta estados de ánimo positivos como la alegría y disminuye las afecciones emocionales tales como: tristeza y depresión, ansiedad e ira y hostilidad.

HI: La enseñanza gamificada del voleibol SI incide en el estado de ánimo de los estudiantes de los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Bautista.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Se diagnosticó el estado de ánimo inicial de estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Bautista, la categorización por niveles de los datos obtenidos mostró que la mayoría de los estudiantes tenían un nivel alto en 2 estados de ánimo principalmente, los cuales se definen como afecciones emocionales, entre ellas se encontró la tristeza y depresión y la ansiedad. La ira y Hostilidad mostro un nivel bajo en la mayoría de los estudiantes, lo que significa que ninguno padecía de esta afección emocional. También se pudo identificar el nivel de alegría de los estudiantes dando como resultado un nivel bajo en casi la mitad de los estudiantes y la otra mitad se dividía entre un nivel medio y alto, concluyendo que casi la mitad de los estudiantes padecían una afección emocional, teniendo una carencia significativa de alegría.
- Se evaluó el nivel del estado de ánimo posterior a la aplicación de un programa basado en la enseñanza gamificada del voleibol en estudiantes de Educación General Básica Media en la Unidad Educativa Bautista. Los resultados categorizados por niveles cambiaron significativamente, el nivel alto y medio de tristeza y depresión obtuvo un nivel bajo en su mayoría y solo un estudiante se mostró en un nivel medio, lo cual se puede determinar que ninguno presentó una afección emocional de tristeza y depresión. La ansiedad ocupó un nivel bajo en su mayoría a excepción de un estudiante que se identificó en un nivel medio lo cual demuestra que ninguno padece de esta afección emocional. En el caso de la ira y hostilidad el nivel fue bajo en su totalidad y finalmente en la alegría los resultados ocuparon un nivel alto en su mayoría y 4 estudiantes en nivel medio, es decir, ninguno presenta ausencia de alegría.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial del estado de ánimo y el nivel posterior a la aplicación de un programa basado en la enseñanza gamificada del voleibol en estudiantes de Educación General Básica Medica de la Unidad Educativa Bautista. Los resultados tuvieron cambios significativos al analizar

la diferencia entre el pre y post. Se evidenció que la tristeza y depresión disminuyeron notoriamente puesto que en la pre-intervención la mayoría de los estudiantes mostraban una afección grande en este estado de ánimo y después de haber realizado la intervención propuesta, los niveles de tristeza y depresión presentaron un nivel bajo en su mayoría y casi totalidad a excepción de un estudiante que se mantuvo en un nivel medio, definiendo este como estado normal.

La ansiedad también tuvo una disminución en sus resultados la mitad de los estudiantes formaban parte de un nivel medio y estos pasaron a un nivel bajo después de la intervención realizada a excepción de un estudiante que se mantuvo en un nivel medio, demostrando así que no hubo afecciones emocionales en el pre y post.

La ira y hostilidad se mantuvo en un nivel bajo tanto en la pre-intervención como después de esta, no existió alteraciones ni la existencia de una afección emocional de este estado de ánimo en ningún período.

La alegría mostro una diferencia significativa puesto que la mayoría de estudiante se encontraban en un nivel bajo antes de la intervención y este nivel se posicionó en un nivel alto después de la intervención y también tomo pocos lugares en el nivel medio, lo cual significa que los estudiantes ya no muestran carencia de alegría como al principio, sino que este estado de ánimo es predominante de manera positiva.

4.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar un diagnóstico del estado de ánimo inicial con los estudiantes que vayan a trabajar, debido a que esto nos ayudara a conocer cuáles son los estados de ánimo que se deben mejorar y así enfocar las actividades en dichas afecciones para poder disminuirlas y mejorar su estado de ánimo.
- También, se recomienda evaluar el nivel del estado de ánimo posterior a las actividades realizadas para identificar si hubo un cambio en dichos estados de ánimo, también con el fin de ir mejorando las actividades que se hayan

realizado y saber si existe alguna falencia entre ellas para poder corregirlas y mejorarlas.

- Por último, se recomienda analizar la diferencia entre el nivel inicial del estado de ánimo y el nivel posterior para comprobar si existen cambios en los resultados presentados, y saber si estos son buenos para los estudiantes, caso contrario se podría implementar otro tipo de actividades para mejorar los estados de ánimo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>
- Alangasi Iza, J. A. (01 de Septiembre de 2022). Juegos con elementos en los fundamentos básicos del voleibol en estudiantes de Bachillerato General Unificado. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36073>
- Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento . *Profesorado* . , 241-255.
- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.
- Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.
- Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20EI%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arteaga Maria, J. R. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA:. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.
- Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>

- Cagigal, J. M. (Mayo de 0984). ¿LA EDUCACION FISICA, CIENCIA? 6(2), 49-58.
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI
- Coca Paucar, E. S. (Julio de 2023). Los juegos cooperativos en la enseñanza de los fundamentos técnicos del voleibol en escolares de Educación General Básica Media. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/38966>
- Collelledemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.
- Cortes, J. N. (2019). Métodos para la enseñanza del voleibol. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1734>
- Falconi Gavilanes, A. D. (01 de septiembre de 2022). Aplicación de métodos activos en el proceso de enseñanza aprendizaje del vóleibol en escolares de Educación General Básica Superior. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35790>
- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.
- Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de* , 49-67.

- Gonzalo Flores Aguilar, M. P. (2015). La intervención pedagógica del profesorado de educación física en un contexto multicultural. (28), 248-255.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. Mexico: ISBN. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>
- LLuglla Miranda, K. A. (01 de Enero de 2023). La enseñanza del voleibol dentro de la clase de educación física en la lateralidad de movimiento de escolares de Educación General Básica Superior. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37149>
- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atencion de salud*. Obtenido de <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.
- Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.
- Morales Pazmiño, K. M. (01 de septiembre de 2021). La gamificación en las clases de educación física. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33397>
- Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.

- Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.
- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil. *Universitat Jaume*, 1-86.
- Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La musica y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermeria*, 29. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003
- Velastegui, M. J. (16 de Abril de 2020). Prácticas deportivas y enfoques curriculares: Una perspectiva desde la educación física ecuatoriana. 24(1). doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1233>
- Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

Calentamiento dinámico usando técnicas gamificadas



Juego de la carrera de carros en la vida real para la práctica de posiciones en voleibol



Juego de plantas vs zombis para el aprendizaje del voleibol en un set completo



Juego del gusanito para la familiarización con la chanca e instrumentos del voleibol



Juego de luz roja luz verde para el aprendizaje de posiciones: golpe bajo, alto y recepción



Juego del Gorila para el aprendizaje del golpe alto y remate



Anexo 2

Propuesta del programa basado en enseñanza gamificada del voleibol para la mejora del estado de ánimo en estudiantes de Educación General Básica Media.

Tiempo	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Recursos
4 horas y 80 min/semana	Aplicación del cuestionario físico EVEA que consta de 16 pregunta sobre emociones, con el finde conocer los niveles de los estados de ánimo de los estudiantes	Mediante la imitación del videojuego “El Gusanito” se enseñó los datos básicos del voleibol: Las medidas de la cancha, la altura de la red, el número de jugadores, la implementación del uniforme, el material del balón y las posiciones básicas de este deporte.	Mediante la imitación del videojuego “Luz roja-Luz verde” se enseñó la postura para realizar el saque, la recepción y la colocación. En esta actividad no se usó el balón de voleibol.	Se utilizó el videojuego “Sopa de letras” este fue adaptado al voleibol con el finde evaluar el conocimiento sobre los datos básicos del voleibol vistos en la segunda semana. Se realizó de manera física	Cancha Silbato Hojas de papel bon Marcadores de pizarrón Colores Aula de clases Tiza y cinta métrica

Objetivos	Recolectar los datos iniciales para conocer los niveles del estado de ánimo de los estudiantes antes de la intervención.	Por medio de juegos conocidos por estudiantes enseñarles los datos más básicos del voleibol mencionados anteriormente.	Enseñar las posturas corporales correctas por medio de la gamificación usando el juego del calamar.	Retroalimentar los conocimientos datos en la semana 2 por medio del juego sopa de letras.
Evaluación	Se utilizó el cuestionario EVEA de manera física, apto para estudiantes de Educación General Básica Media	Por medio del videojuego adaptado a la vida real se evaluó a los estudiantes, quienes no pasaban de nivel eran los que no adquirieron todos los conocimientos.	Se evaluó a través del juego puesto que una de las pautas es quedarse estáticos para no perder y en ese momento se puede evaluación las posiciones	Se evaluó cada una de las hojas contabilizando los aciertos que obtuvieron.

Tiempo	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Recursos
4 horas y 80 min/semana	Se adaptó del videojuego de “Mario Bross” A la vida real donde por medio de obstáculos practicaban el golpe bajo y el saque para poder pasar de nivel	Mediante la imitación del videojuego “El Gorila” se practicó el golpe alto y el remate, quienes ejecutaban bien estos movimientos pasaban de nivel	Mediante la imitación del videojuego “carrera de carros” practicaron las reglas básicas del voleibol, la única forma de avanzar era acertando a las preguntas sobre las reglas de este deporte.	Se utilizó el videojuego “plantas vs zombis” se practicaron los fundamentos básicos del voleibol, quienes ejecutaban bien dichos fundamentos ocupaban un lugar en el otro lado de la cancha y eliminaban a un jugador	Cancha Silbato Marcadores de pizarrón Colores Aula de clases Lana Conos

Objetivos	Enseñar el golpe bajo y el saque por medio de un videojuego muy conocido por los estudiantes	Mediante este juego se pudo rectificar errores cada vez que se estancaban en un ejercicio	Esta actividad se realizó con el objetivo de aprender y practicar las reglas del voleibol	Aquí se enseñó las posiciones de los jugadores en la cancha de voleibol, los límites entre cada lado y la red
Evaluación	El método de evolución fue la observación, puesto que el juego demuestra quienes saben y quienes no	Por medio del videojuego adaptado a la vida real se evaluó a los estudiantes, quienes no pasaban de nivel eran los que no adquirieron todos los conocimientos.	Se evaluó a través del juego puesto que uno de los carros que no se movían pertenecían a estudiantes que no acertaban las respuestas de las reglas del voleibol	Por medio de la observación mientras los estudiantes juegan se puede identificar las correctas y erróneas posiciones en la cancha realizadas por los estudiantes

Tabla 23

Planificación Octubre y Noviembre

Del 09 de octubre al 30 de noviembre	Recursos	HORAS TOTALES DEL MES			
		Sema # 1	Sema # 2	Sema # 3	Sema # 4
2023					
Principal					
-Indicaciones generales de cómo deben llenar el cuestionario.	Silbato				
-Introducción al voleibol con conocimientos básicos de este deporte.	Hojas de papel	1.20	1.20	1.20	1.20
-Enseñanza de las posturas para la realización del saque, recepción y colocación.	Balón	1.20	1.20	1.20	1.20
-Repaso de los conocimientos básicos del voleibol.	Marcadores				
	Cuaderno				
		Sema	Sema	Sema	Sema
Principal	Esfero	# 5	# 6	# 7	# 8
	Lápiz				
-Enseñanza y práctica del golpe bajo y el saque.	Lana	1.20	1.20	1.20	1.20
-Enseñanza y práctica del golpe alto y remate.	Tiza	1.20	1.20	1.20	1.20
-Repaso de las reglas básicas del voleibol.					
-Práctica de los fundamentos básicos del voleibol.	Cinta métrica				
-Aplicación del cuestionario EVEA post intervención					
TOTAL	19 horas con 20 minutos	4.80	4.80	4.80	4.80

Tabla 24

Plan semanal 1 de la enseñanza gamificada de VOLEIBOL

PLAN SEMANAL DE ENSEÑANZA GAMIFICADA DE “VOLEIBOL”	
Semana #02	Docente: Chamorro Muñoz Milton Raúl
Horario	Jueves 19 de octubre del 2023
Jornada matutina 7:20 hasta 12:20	CALENTAMIENTO 20 MIN
	-Saludo y explicación sobre las actividades que se van a realizar 4 minutos
	-Lubricación y movilidad articular durante 4 minutos
	-Calentamiento general de 8 minutos -Estiramiento dinámico de 4 minutos
	PARTE PRINCIPAL 50 MIN
	Mediante el videojuego del Gusano se enseña cuáles son los datos básicos del voleibol como: las medidas de la cancha, la altura de la red, el número de jugadores, la implementación del uniforme, el material del balón y las posiciones básicas de este deporte. La regla del juego indica que los estudiantes estarán divididos en tres grupos donde dos grupos un gusano por grupo y el otro grupo serán las plantitas que harán crecer al gusano, al responder las preguntas podrán agregar un estudiante y el gusano que tenga más participantes será el ganador. Se realizan tres enfrentamientos para motivar a los estudiantes en el juego.
	PARTE FINAL 10 MIN
	-Aeróbico ligero 2 minutos -Ejercicios físicos de vuelta a la calma 2 minutos -Dinámicas de recuperación 2 minutos -Elongación estática 2 minutos -Hidratación e higiene. 2 minutos

Tabla 25

Plan Semanal 2 de la enseñanza gamificada del voleibol

PLAN SEMANAL DE ENSEÑANZA GAMIFICADA DE “VOLEIBOL”	
Semana #03	Docente: Chamorro Muñoz Milton Raúl
Horario	Jueves 19 de octubre del 2023
Jornada matutina 7:20 hasta 12:20	CALENTAMIENTO 20 MIN -Saludo y explicación sobre las actividades que se van a realizar 4 minutos -Lubricación y movilidad articular durante 4 minutos -Calentamiento general de 8 minutos -Estiramiento dinámico de 4 minutos
	PARTE PRINCIPAL 50 MIN Mediante el videojuego de luz roja – luz verde se enseña cuáles son las posiciones corporales correctas para realizar un saque, recepción y colocación. La regla del juego indica que los estudiantes deben llegar al otro extremo de la cancha y solo pueden moverse cuando el docente cante luz verde, si el docente dice luz roja los estudiantes se quedan estáticos realizando la posición indicada por el docente, si la posición es incorrecta el estudiante vuela al inicio de la carrera mientras que los demás siguen hasta llegar a la meta en el tiempo indicado.
	PARTE FINAL 10 MIN -Aeróbico ligero 2 minutos -Ejercicios físicos de vuelta a la calma 2 minutos -Dinámicas de recuperación 2 minutos -Elongación estática 2 minutos -Hidratación e higiene. 2 minutos

Tabla 26

Plan Semanal 3 de la enseñanza gamificada del voleibol

PLAN SEMANAL DE ENSEÑANZA GAMIFICADA DE “VOLEIBOL”	
Semana #08	Docente: Chamorro Muñoz Milton Raúl
Horario	Jueves 19 de octubre del 2023
Jornada matutina 7:20 hasta 12:20	CALENTAMIENTO 20 MIN -Saludo y explicación sobre las actividades que se van a realizar 4 minutos -Lubricación y movilidad articular durante 4 minutos -Calentamiento general de 8 minutos -Estiramiento dinámico de 4 minutos
	PARTE PRINCIPAL 50 MIN Mediante el videojuego de plantas vs zombis se enseña practican los fundamentos básicos del voleibol como: el golpe bajo, golpe alto, remate, recepción, saque. La regla del juego indica que los estudiantes estarán divididos en dos grupos, un grupo se llamara plantas y el otro zombi, se ubicaran en los dos lados de la cancha, el objetivo es que al realizar bien un fundamento básico el estudiante continuara caminando una posición al frente y al sobrepasar la red empezara a invadir el territorio de los demás, quienes se queden sin un espacio, habrán perdido.
	PARTE FINAL 10 MIN -Aeróbico ligero 2 minutos -Ejercicios físicos de vuelta a la calma 2 minutos -Dinámicas de recuperación 2 minutos -Elongación estática 2 minutos -Hidratación e higiene. 2 minutos