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:

GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

AUTORA: MORALES TURUSHINA PAMELA KARINA

TUTORA: LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M. Sc

Ambato - Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc**, con cédula de ciudadanía **1500438617** en calidad de Tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: **"GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL"** desarrollado por la estudiante **MORALES TURUSHINA PAMELA KARINA**, 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.

Firmado electrónicamente por:
ROSITA GABRIELA
FLORES ROBALINO

……

LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M. Sc
C.C. 1500438617

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la Autora, con el tema: **"GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL"**, quién basado 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.



……

MORALES TURUSHINA PAMELA KARINA
C.C. 1805807730

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **"GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL"**, presentado por la señorita **MORALES TURUSHINA PAMELA KARINA**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

GABRIELA ALEXANDRA VILLALBA GARZON

Firmado digitalmente por GABRIELA ALEXANDRA VILLALBA GARZON
Fecha: 2025.01.16 11:25:10 -05'00'

.....

VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG
C.C. 1803471570
Miembro de Comisión Calificadora

Firmado electrónicamente por:
DIEGO JAVIER MAYORGA ORTIZ

.....

MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.
C.C. 1804142923
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación con todo mi amor y gratitud a mi familia, en especial a mi madre Marina Turushina y a mi padre Humberto Morales, a mis hermanos Byron, Steeven, Vitaliano y a mi hermana Zoila como no olvidarme de mi prima Katherine Turushina. Su apoyo incondicional y su amor han sido mi mayor fortaleza y fuente de inspiración a lo largo de este camino. A mi madre, por ser el pilar que siempre me sostiene con su sabiduría, esfuerzo y sacrificio; a mi hermano mayor, por su ejemplo de valentía, sus palabras de aliento y su confianza en mis capacidades; y a mis hermanos menores, por su motivación constante y por recordarme que los sueños se alcanzan con dedicación y perseverancia. Gracias por estar siempre a mi lado, por enseñarme a superar los retos con determinación y por celebrar conmigo cada pequeño triunfo.

Este trabajo es un reflejo de todo lo que me han dado y el fruto de los valores que me han inculcado. Sin ustedes, nada de esto sería posible. Cada página de este logro lleva consigo su amor, su fe y su sacrificio inquebrantable. Los amo profundamente y les dedico este triunfo con el corazón lleno de gratitud.

Pamela Karina Morales Turushina

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios, por brindarme la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para enfrentar los desafíos de este proyecto. Sin su guía divina y su bendición, este logro no habría sido posible.

A mis padres, hermanos y a mi prima, por su amor incondicional, y constante por creer en mí en cada paso de este camino. Gracias por sus sacrificios y por enseñarme los valores de la perseverancia, el esfuerzo y la dedicación. Son mi mayor fuente de motivación y fuerza en todo momento.

A mi madre y padre, por su apoyo inquebrantable y por estar siempre a mi lado, brindándome confianza y energía positiva. Gracias, mami y papi, por confiar en mí. A mi hermano Byron, por darme su apoyo y confianza para seguir estudiando.

A mis profesores y mentores, especialmente a la Lic. Ft. Flores Robalino Rosita Gabriela, MSC., por su invaluable orientación, sus sabios consejos y su paciencia a lo largo de todo este proceso. Su experiencia, conocimiento y dedicación fueron esenciales para la realización de esta tesis. Gracias por su compromiso y por guiarme con tanto esmero durante esta investigación.

A todos ustedes, gracias por ser una fuente constante de inspiración y por ayudarme a llegar hasta este momento. Este logro es tan suyo como mío.

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 ix

RESUMEN EJECUTIVO x

ABSTRACT xi

CAPÍTULO 1 1

1.1. Antecedentes de la investigación 1

MARCO TEÓRICO 3

1.2 Objetivos 20

Objetivo General 20

Objetivo Específico 1: 20

Objetivo Específico 2: 20

Objetivo específico 3: 20

CAPÍTULO II 21

METODOLOGÍA 21

2.1 Materiales 21

2.2 Métodos 26

CAPÍTULO III 32

RESULTADOS Y DISCUSIÓN 32

3.1 Análisis y discusión de los resultados 32

3.4.1 Verificación de hipótesis 38

CAPÍTULO IV 41

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 41

4.1 Conclusiones 41

4.2 Recomendaciones 42

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 43

ANEXOS 51

Anexo 1 51

Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (índice EMPA) 51

Anexo 2 1

Anexo 3 intervencion con los estudiantes 1

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: _____ 32

Tabla 2: _____ 33

Tabla 3: _____ 33

Tabla 4: _____ 35

Tabla 5: _____ 35

Tabla 6: _____ 36

Tabla 7: _____ 37

Tabla 8: _____ 37

Tabla 9 _____ 38

Tabla 10:_____ 39

Tabla 11: _____ 39

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

AUTORA: MORALES TURUSHINA PAMELA KARINA

TUTORA: LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc

RESUMEN EJECUTIVO

La gamificación en educación física utiliza elementos de juego, como puntos y niveles, para mejorar la motivación en estudiantes de Educación General Básica Elemental. Esta estrategia fomenta la participación, el trabajo en equipo y las habilidades sociales, creando un entorno de aprendizaje dinámico y adaptado a las necesidades educativas. El estudio se centró en analizar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes de la Unidad Educativa José Ignacio Ordóñez. Se empleó un enfoque cuantitativo, preexperimental y longitudinal, con 60 estudiantes de tercer año evaluados mediante pretest y post-test. Inicialmente, el 23,3% mostró motivación baja, el 18,3% media y el 58,3% motivación extrínseca alta. Tras la implementación de actividades gamificadas, el 80% alcanzó motivación alta y el 20% media. El análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon ($P < 0,05$) evidenció un efecto significativo, confirmando que la gamificación mejora la motivación de manera notable. Las conclusiones destacaron que la gamificación impacta positivamente en el rendimiento y la motivación de los estudiantes, creando un ambiente participativo y atractivo que fomenta la motivación intrínseca.

Palabras claves: Gamificación- Motivación -Educación física

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

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

THEME: GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL

AUTHOR: MORALES TURUSHINA PAMELA KARINA
TUTOR: LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc

ABSTRACT

Gamification in physical education incorporates game elements, such as points and levels, to enhance motivation among students in Elementary General Basic Education. This strategy promotes participation, teamwork, and social skills, creating a dynamic learning environment tailored to educational needs. The study focused on analyzing the impact of gamification on the motivation of students at the José Ignacio Ordóñez Educational Unit. A quantitative, pre-experimental, and longitudinal approach was employed, with 60 third-year students evaluated through pretests and post-tests. Initially, 23.3% exhibited low motivation, 18.3% medium motivation, and 58.3% high extrinsic motivation. After implementing gamified activities, 80% achieved high motivation and 20% medium motivation. Statistical analysis using the Wilcoxon test ($P < 0.05$) revealed a significant effect, confirming that gamification significantly enhances motivation.

The conclusions highlighted that gamification positively impacts students' performance and motivation, fostering a participatory and engaging environment that encourages intrinsic motivation. Previous studies, such as those by Torres (2022) and López (2017), support these findings, emphasizing the effectiveness of gamification in increasing participation, improving motor skills, and boosting academic success.

Keywords: Gamification - Motivation - Physical Education.

CAPÍTULO 1

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La gamificación ha sido ampliamente reconocida como una estrategia educativa emergente que busca incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes en diversas disciplinas, incluidas las ciencias de la salud y la educación física. Según Acebo (2024), la gamificación, aunque cada vez más común como estrategia para mejorar la salud y el rendimiento físico, sigue enfrentando desafíos debido a la falta de una definición clara y precisa. En su estudio, evaluó el impacto de un sistema de recompensas basado en puntos en la actividad física de los niños, y encontró que aquellos que recibieron puntos tendieron a realizar más actividades de baja intensidad. Además, destacó que el sistema de recompensas puede fomentar un sentimiento de conexión con el agente virtual que participa en la intervención, lo cual resalta la importancia de diseñar estrategias de gamificación que no solo promuevan la actividad física, sino también la motivación y el compromiso social.

Rodríguez (2024) también subraya el papel de la gamificación como una herramienta capaz de aumentar el compromiso de los estudiantes, facilitando su aprendizaje mediante la promoción de la innovación educativa. Su investigación sostiene que la gamificación no solo influye en el desarrollo cognitivo, sino que también aprovecha las emociones en el proceso educativo, siguiendo los principios del constructivismo. Esta perspectiva destaca la importancia de activar y construir estructuras cognitivas a través del uso de tecnologías y dinámicas de juego, lo que puede influir directamente en la alfabetización física y cognitiva de los estudiantes.

De acuerdo con Stott (2013), la gamificación implica la aplicación de dinámicas de juego en contextos ajenos a los juegos, lo que ha sido adoptado en las prácticas pedagógicas modernas debido a su capacidad de generar recompensas, satisfacción y búsqueda continua de experiencias similares. Al aplicar elementos como rankings, medallas, avatares, puntos y recompensas, se busca replicar los comportamientos positivos observados en los entornos de juego para fomentar el aprendizaje y la motivación en los estudiantes.

Investigaciones recientes también refuerzan la relevancia de la gamificación en la educación física. Naranjo (2022) realizó un estudio en la Unidad Educativa Mariscal "Antonio José de Sucre", donde aplicó gamificación para enseñar las reglas del fútbol a estudiantes de educación básica. Los resultados mostraron que la gamificación mejoró significativamente el aprendizaje de las reglas del juego y sugirió que este enfoque puede adaptarse efectivamente a la edad de los estudiantes, fomentando una mayor motivación hacia la asignatura.

Por su parte, Sevilla-Sánchez (2023) comparó los efectos de una unidad didáctica gamificadas con una tradicional en estudiantes de educación física, observando que la gamificación mejoró el aprendizaje sin alterar significativamente la motivación. Esto sugiere que, si bien la gamificación puede no siempre incrementar la motivación de forma directa, tiene el potencial de facilitar el aprendizaje de manera más efectiva que los métodos tradicionales.

Otro estudio relevante es el de Rodríguez-Torres et al. (2022), quienes concluyeron que la gamificación en la educación física mejora las experiencias de aprendizaje mediante el uso de elementos de juego en contextos educativos, especialmente cuando se integran herramientas digitales. Este enfoque no solo potencia el aprendizaje significativo, sino que también promueve una mayor participación y disfrute de la actividad física por parte de los estudiantes.

Asimismo, Elisa Cera Castillo (2015) abordó la relación entre la motivación y la inteligencia emocional en las clases de educación física. Utilizando la teoría de la autodeterminación, su estudio encontró que la claridad emocional es un predictor positivo de la regulación emocional en los estudiantes, lo que sugiere que la motivación intrínseca, cuando está relacionada con la inteligencia emocional, puede mejorar el rendimiento y la participación en las clases de educación física.

Un estudio más reciente de Sánchez-Guerrero (2021) evaluó el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación física a través de un diseño pre-experimental. La investigación concluyó que las herramientas de gamificación inciden positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes, destacando el uso de dinámicas lúdicas para mejorar tanto la motivación como los resultados de aprendizaje.

Además, autores como Domínguez et al. (2013) investigaron la gamificación en entornos de aprendizaje formal, resaltando que la incorporación de mecánicas de juego puede fomentar una mayor interacción, colaboración y motivación en los estudiantes, lo cual es particularmente relevante en áreas que involucran actividad física y motora. Del mismo modo, Dicheva et al. (2015) revisaron estudios sobre gamificación en la educación, concluyendo que, aunque existen evidencias de que este enfoque incrementa la motivación y el compromiso, es necesario seguir explorando la mejor forma de implementar estas dinámicas para maximizar sus beneficios en diferentes contextos educativos.

En conjunto, estos estudios destacan que la gamificación ofrece un potencial significativo para mejorar tanto la motivación como el aprendizaje en la educación física. Su capacidad para adaptar dinámicas de juego y recompensas a los procesos educativos tradicionales permite no solo un mayor disfrute de las actividades físicas, sino también un impacto positivo en la percepción que los estudiantes tienen de la asignatura, lo cual es crucial para promover hábitos saludables y un estilo de vida activo desde una edad temprana.

1.1. FUNDAMENTACION TEORICA

MARCO TEÓRICO

Concepto- Definición Gamificación.

La gamificación es un concepto que ha ganado popularidad en la educación y en otras áreas. Se define como el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para motivar a los usuarios a participar. Se presentan a continuación las definiciones y perspectivas de varios autores sobre este tema.

La gamificación es un método de aprendizaje que incorpora la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional con el objetivo de obtener mejores resultados, como la mejora de la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades o la recompensa por acciones específicas, entre otros objetivos (Gaitán, 2020).

La gamificación nos brinda la oportunidad de transformar nuestras aulas en lugares que fomenten la creatividad, el pensamiento crítico y la interacción entre iguales. La

gamificación es la implementación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de modificar los comportamientos de los estudiantes, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos. Esta es la definición más adecuada para nuestro uso. Por lo tanto, la gamificación tiene como objetivo educativo que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje. (Pérez A. L., 2021)

Elementos

Para la gamificación, es entendida como la integración de elementos de juego en los entornos educativos, para que sea efectiva, es necesario que se ajuste en tres niveles (Sevillano García, 2022):

Primero, debe adaptarse a los usuarios a los que está dirigida.

Segundo, debe adecuarse a los contextos en los que se desarrolla el diseño educativo.

Tercero, los contenidos sobre los que se trabajará también deben ser ajustados.

Al cumplir con estos tres requisitos la gamificación trae beneficios significativos tanto para el proceso de aprendizaje de los estudiantes como para el desarrollo de su perfil psicosocial. A continuación, se detalla en qué consiste cada una de estas adaptaciones y los beneficios que aportan al estudiante.

Por otro lado, la gamificación se basa en tres elementos, los cuales son: componentes (valores del juego), mecánica (proceso de desarrollo) y dinámica (contextos generados). Se describen estos elementos y sus mecanismos para fundamentar su aplicación (Gualoto-Andrang, 2022).

Componentes de la gamificación

Los elementos en la realización de la gamificación son los recursos y herramientas disponibles para la planificación de la actividad. Son útiles para el desarrollo de las dinámicas y mecánicas que facilitan su identificación, adquisición de estrategias, afrontamiento de retos, obtención de reconocimiento, etapas de avance y éxitos.

Avatar: Representación visual que los alumnos crean o eligen para identificarse, este elemento crea un vínculo emocional ya que les brinda la oportunidad de manifestar su singularidad, personalidad y cambiarlos conforme su avance progresa.

Tutoriales: Creados con el objetivo de familiarizar a los alumnos con la tarea, se busca que conozcan todas las reglas y proporcionen las estrategias necesarias para un rendimiento adecuado.

Misiones: Obligaciones definidas que facilitan la obtención de ganancias, cada tarea debe poseer un propósito y diferentes opciones de resolución. Se aconseja que las primeras misiones o etapas sean simples y progresivas

Puntos: Las cifras que simbolizan la evolución también facilitan la creación de clasificaciones y la determinación del triunfo.

Tablas de clasificación: Ofrecen datos sobre la actuación de cada participante de manera organizada en función de su rendimiento relativo. Asiste en la participación, potencia la competitividad y el estímulo para que el alumno aspire a estar en las primeras posiciones de la lista.

Mecánica de la gamificación

La mecánica en la gamificación se refiere a las reglas que impulsan las acciones y generan compromiso al brindarles desafíos y una ruta por la que avanzar, posibilitando la consecución de una o más dinámicas.

Competición: Algunos ganan y otros pierden, sin embargo, para prevenir la desmotivación, se aconseja fomentar la competencia entre ellos mismos:

Retroalimentación: Promueve la reflexión autónoma de los alumnos y ayuda directamente a optimizar los procesos de enseñanza, ya que cierra la diferencia entre el rendimiento presente y el esperado.

Desafíos: Obligaciones que requieren un esfuerzo para vencer un desafío. Se aconseja que la tarea no debe ser excesivamente complicada ya que provocará ansiedad y frustración, pero tampoco debe ser excesivamente sencilla ya que provocará desinterés y aburrimiento.

Recompensas: Ventajas que se obtienen al vencer los desafíos planteados. Usualmente se convierten en puntos, medallas, avance a niveles superiores que fomentan en el alumno un esfuerzo adicional si busca conseguirlo.

Turnos: Involucración secuencial, justa y alternativa de los alumnos. Dado que en esta metodología todos deben colaborar para potenciar el trabajo colaborativo, es esencial que todos colaboren.

Dinámica de la gamificación

La dinámica en la gamificación se define como los escenarios donde se forma la estructura tácita de la acción. Es la parte más teórica de los sistemas gamificados. Se vinculan con los impactos, incentivos y anhelos que se buscan crear en los alumnos.

Narrativa: Una historia constituye el fundamento del proceso educativo que requiere de la creatividad para ubicar a los alumnos en un contexto. Facilita a los jugadores una comprensión global del juego.

Progresión: Progreso y crecimiento del alumno. Conforme progresan en la herramienta lúdica, los jugadores pueden adquirir destrezas más sofisticadas, lo cual les proporciona un incremento en su motivación.

Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.

Para la diferencia entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos nos da a conocer que la gamificación implica el uso de dinámicas y mecanismos de juego en contextos no necesariamente recreativos, como el entorno empresarial, educativo o incluso en tareas diarias, con el único propósito principal de incentivar a los participantes y potenciar su desempeño o conducta. , de emplear componentes característicos de los juegos, que generalmente están vinculados con la competencia, el éxito personal (León, 2022).

Por otro lado, nos da a conocer el siguiente ejemplo: Una compañía podría emplear la gamificación para así fomentar la productividad de sus trabajadores, concediendo puntos o premios insignias a aquellos que finalicen sus tareas exitosamente (Cornellà, Estebanell, & Brusi, 2022). De forma parecida, ocurre en el ámbito educativo, se puede incentivar a los alumnos a estudiar al proporcionarles éxitos o acceso a contenido extra a medida que avanzan en su proceso de aprendizaje. En este escenario, la gamificación y el aprendizaje lúdico se complementan, aunque adoptan enfoques distintos. (pág. 5-19)

El aprendizaje basado en juegos influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes, dado que proporciona una experiencia de juego que promueve la inmersión y la dedicación al contenido. Mediante este método, se crea una vinculación más intensa entre los alumnos y el contenido a estudiar, lo que potencia la comprensión y la memorización de los conocimientos (Escobar, 2018). Los juegos ofrecen un ambiente donde los jugadores pueden vivir experiencias, cometer fallos y aprender de ellas sin miedo a consecuencias reales. Esto promueve la adquisición de habilidades de forma dinámica y eficaz, en la que el estudiante se siente incentivado a continuar involucrándose y a esforzarse por mejorar su desempeño para cumplir con las metas del juego. (pág. 59-80).

El aprendizaje lúdico y la gamificación también posibilitan que los jugadores obtengan retroalimentación instantánea, lo que les facilita reconocer sus fallos y rectificarlos de manera rápida. Este procedimiento de "aprender de los fallos" es uno de los beneficios más destacados del aprendizaje lúdico, pues no solo imparte el contenido, sino que también resalta la relevancia de la constancia y el empeño. Los alumnos, impulsados por el anhelo de "dominar el juego", tienden a estar más dispuestos a investigar nuevas tácticas y a poner en práctica lo que han aprendido en situaciones reales (Gómez del Río, 2021).

La distinción fundamental entre gamificación y aprendizaje basado en juegos se encuentra en la amplitud del juego. Se puede definir a la gamificación como un "juego parcial", en el que solo se incorporan algunos componentes del diseño de juegos (como puntos, premios o tablas de clasificación) y se implementan en actividades diarias para volverlas más interesantes. No es un juego integral, sino una vivencia lúdica enmarcada en un contexto auténtico (Parra-Rodríguez, 2019).

En cambio, el aprendizaje basado en juegos conlleva el juego completo que se ha creado con objetivos educativos o formativos. Estos juegos no sólo incentivan a los jugadores, sino que también los envuelven totalmente en un ambiente donde pueden adquirir conocimientos mediante la solución de problemas. Por lo tanto, se podría afirmar que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos son dos caras de la misma moneda: mientras que la gamificación adopta componentes lúdicos e incorporarlos en actividades reales, el aprendizaje basado en juegos incorpora los problemas auténticos en un juego.

Aplicación de la gamificación en diferentes áreas educativas.

La gamificación utiliza elementos fundamentales del juego, como las dinámicas (emociones, narración, limitaciones, progreso, mecánicas (tareas, recompensas, retroalimentación, competitividad) y elementos (logros, misiones, niveles, insignias), que varían dentro de su educación, es por eso que diversos autores mencionan que los estudiantes deben tener una experiencia gamificada en donde muestre éxito dentro de la implementación que se llevó acorde a la aplicación de cada uno de estos (García, 2022).

Hoy en día la aplicación de la gamificación se ha convertido en una estrategia educativa innovadora que emplea elementos del diseño de juegos para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en diversos campos. Por lo cual este enfoque no solo busca hacer el aprendizaje más atractivo, sino que también promueve un mayor compromiso entre los estudiantes. Al incorporar dinámicas de juego, los estudiantes se convierten en participantes activos en su aprendizaje, lo que crea un entorno en el que pueden experimentar, cometer errores y aprender sin temor a las consecuencias. (Jordán, 2017)

Según gamificación es particularmente efectiva en la educación elemental para atraer la atención de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más interesante. Por lo cual consiste en la utilización de diversas dinámicas de juegos para motivar y despertar el interés de cada uno de los niños a participar en la actividad que se aplica mediante el método de gamificación, obteniendo así una mejor participación de cada estudiante de mostrando su desarrollo en las diferentes habilidades que tienen cada uno. (Rondón, 2021).

En en las diferentes áreas de educación elemental la aplicación de la gamificación tiene sus diferentes beneficios por lo que depende el área educativa que se va a trabajar con los estudiantes. Por lo cual a continuación da a conocer cómo se trabaja en las diferentes áreas (Guevara, 2024).

Matemáticas: Hay que utilizar juegos matemáticos que incluyan desafíos y competencias, como concursos de resolución de problemas o aplicaciones interactivas.

Lectura: establecer métodos de recompensa para que los estudiantes reciban puntos o insignias por cada libro que leen o por participar en actividades de lectura en grupo. Esto podría aumentar el interés en la lectura.

Ciencias: crear proyectos de exploración que permitan a los estudiantes aprender conceptos científicos de manera práctica y divertida mediante la participación en experimentos virtuales o juegos de simulación.

Estudios Sociales: Desarrollar juegos de rol donde los estudiantes representen diferentes épocas históricas o personajes, permitiéndoles explorar eventos y contextos de manera más profunda.

Arte y Creatividad: Crear un entorno competitivo y colaborativo que fomente la creatividad al organizar concursos de arte donde los estudiantes puedan presentar sus obras y votar por las mejores.

Educación Física: Incorporar elementos de juego en las actividades físicas, como desafíos de equipo o competencias amistosas, para promover la actividad física y el trabajo en equipo.

Ejemplos de técnicas de gamificación en clases de educación física.

La utilización de plataformas digitales y juegos: ¡Los estudiantes han sido muy motivados con herramientas como Kahoot! y Classcraft. Kahoot! La cual facilita el repaso de contenidos de forma más recreativa y así incentivando a los alumnos, mientras que Classcraft convierte las clases en una experiencia lúdica en las cuales los alumnos acumulan puntos, desbloquean contenido y cooperan entre sí, promoviendo así el trabajo colaborativo (Zaldívar-Acosta, 2024).

Sistemas de puntos y recompensas: Se ha comprobado que el empleo de sistemas de premios, como medallas y trofeos, es muy eficaz para motivar la implicación activa de los alumnos. Investigaciones realizadas en alumnos de nivel universitario revelaron un incremento considerable en la motivación tras la aplicación de gamificación, evolucionando del 0% en niveles elevados de motivación en el pretest al 55% en el post-test (Duran-Llaro, 2023).

Narrativa y desafíos: La incorporación de relatos o cuentos en las actividades de educación física facilita que los alumnos se involucren emocionalmente, lo que hace

la experiencia más enriquecedora. Las estrategias de juego, como la implementación de narrativas y retos progresivos, promueven un incremento en la participación y evolución de habilidades físicas y sociales (Rodríguez P. &., 2022)

Competencias y rankings: El uso de cuadros de clasificación y competencias entre equipos promueve la competitividad y la colaboración entre los alumnos, componentes esenciales en la educación física. Estas actividades también pueden emplearse para motivar a los alumnos a progresar de manera constante, basándose en su desempeño previo (Alva-Vásquez, 2023).

Comparación entre clase tradicionales de educación física y clases gamificadas

La comparación entre las clases tradicionales de educación física y las clases gamificadas que se pueden observar en cuanto al enfoque, motivación y resultado de aprendizaje: (Granda, 2023)

Enfoque docente:

Las clases tradicionales; El maestro se enfoca en enseñar a los estudiantes ciertas habilidades físicas, desarrollar la aptitud física y hacer que los estudiantes cumplan con las reglas de los deportes. Los maestros tienden a dirigir la situación de la clase con una baja vibración. En este sentido, estas clases son más formalizadas.

Las gamificaciones; Se centran en los elementos del juego, como recompensas, competitividad y narrativa. Así, la aproximación a la enseñanza, estilo y enfoque en las actividades se centra en la vibración: la gamificación es una clase intensa y conduce a más interacciones.

Desarrollo de habilidades

Las clases tradicionales; es un enfoque que se acumula en ciertas habilidades motoras y ciertas capacidades profesionales que se puede esperar que mejoren a lo largo del tiempo.

Las clases gamificadas, es una metodología en donde se desarrolla con el maestro directo, en la mayoría de los casos, parte de la enseñanza en las clases en donde involucra la motricidad de los alumnos, como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas, promoviendo un aprendizaje más integral.

Evaluación del Rendimiento

Clases tradicionales; La evaluación tiende a ser más objetiva y centrada en el rendimiento físico y el dominio de habilidades específicas.

Clases Gamificadas: Pueden incluir una evaluación más diversificada, considerando la participación, el esfuerzo y la colaboración, en lugar de solo el rendimiento físico.

Ambiente de Aprendizaje

Clases tradicionales; El ambiente puede ser más formal, con un enfoque en disciplina y estructura.

Clases Gamificadas; Fomentan un ambiente de aprendizaje más relajado, donde los estudiantes se sienten más libres para experimentar y participar sin miedo a fallar.

Impacto en la Salud y el Bienestar

Clases tradicionales; Pueden ser efectivas para desarrollar la aptitud física, pero a veces no logran involucrar a todos los estudiantes, especialmente aquellos que no son deportistas.

Clases Gamificadas; Pueden atraer a un grupo más amplio, fomentando una mayor participación y disfrutando de la actividad física, lo que potencialmente puede llevar a hábitos más saludables a largo plazo.

Motivación -Concepto -Definición.

El concepto de motivación tiene sus raíces en la antigua Grecia, con los filósofos Sócrates, Platón y Aristóteles, quienes propusieron modelos jerárquicos del alma humana. La motivación, según estos teóricos, surge de una interacción entre los deseos corporales, los placeres sensoriales y los esfuerzos racionales de la voluntad (Mateo Soriano, 2000) .A lo largo de la historia, diversas teorías han abordado cómo los seres humanos se mueven por evitar el dolor o buscar la satisfacción de necesidades, como en las teorías de Freud y Hull. En la investigación actual, se reconoce que los humanos son motivados tanto por la curiosidad como por la necesidad de evitar experiencias adversativas. La motivación es un proceso dinámico que sigue un ciclo de anticipación, activación, conducta y evaluación del resultado, siendo esencial para el cambio y adaptación al entorno.

Motivación Intrínseca

Según ciertos autores, la motivación intrínseca es la auténtica motivación y la que debería intentar despertar en las personas para conseguir un verdadero cambio o avance en su conducta. Es inherente estar motivado a considerar un problema como un desafío personal. Es enfrentarlo simplemente por encontrar su solución, sin que exista esperanza o deseo de obtener una recompensa externa por realizarlo.

Motivación Extrínseca

La motivación extrínseca es la que se produce del entorno externo y actúa como un impulsor para llevar a cabo una acción. Las gratificaciones son el producto de este tipo de incentivo. Se asume que todas las formas de emociones vinculadas a los resultados presentan un impacto en la motivación extrínseca de las tareas.

Motivación General

La motivación general o de logro surge como una fuerza social clave en el proceso evolutivo y educativo del ser humano, influenciando su deseo de aprender. Esta motivación se caracteriza por un impulso competitivo hacia metas socialmente reconocidas y está influida por la necesidad de éxito y el temor al fracaso, las personas manifiestan esta motivación en sus elecciones de tareas y grupos de trabajo. Quienes tienen una alta motivación de logro buscan retos de dificultad media y colaboran con individuos competentes, mientras que aquellos con baja motivación de logro evitan riesgos optando por tareas extremadamente fáciles o difíciles y eligen grupos donde no serán juzgados por sus aportes (Mateo Soriano, 2000).

Motivación en el aprendizaje

La motivación, proveniente del latín motivus (vinculado al movimiento), se refiere a aquello que se mueve o posee la capacidad o virtud de moverse; en este contexto, es el impulsor del comportamiento humano. El interés en una actividad se "despierta" por una necesidad, que es un mecanismo que motiva al individuo a actuar, y que puede provenir de una fuente fisiológica o psicológica. Cada vez que surge una necesidad, esta perturba el estado equilibrado del cuerpo y genera un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que impulsa al individuo a desarrollar una conducta o

acción que pueda aliviar la tensión. Una vez cubierta la demanda, el cuerpo regresa a su estado de equilibrio (Carrillo, 2019).

La motivación en el aprendizaje es fundamental para el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Este proceso no solo inicia y dirige la búsqueda de metas, sino que también potencia las capacidades individuales de cada uno de los estudiantes, lo que es esencial para un aprendizaje efectivo. La calidad educativa es un derecho que deben tener todos los niños, lo que implica que los docentes juegan un papel crucial en fomentar esa motivación (López, 2017).

Cuando los maestros logran involucrar y entusiasmar a sus estudiantes, se crea un ambiente propicio para el aprendizaje significativo. Esto no solo contribuye a alcanzar los objetivos del currículo educativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar las demandas futuras en un entorno en constante cambio. El compromiso de los educadores con la motivación estudiantil tiene un impacto directo en la calidad educativa y en el desarrollo personal y académico de los alumnos (Guamán, 2017).

Los educadores juegan un papel clave en este proceso, creando un entorno atractivo y enriquecedor que estimule el interés y el entusiasmo de los estudiantes por aprender. El interés de los educadores en explorar nuevas estrategias para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes es fundamental para el éxito educativo. Un estudiante comprometido no solo aprende más rápido, sino que también retiene la información de manera más eficaz (Hidalgo, 2023).

También nos menciona las teorías de la motivación que son fundamentales dentro ámbito educativo por lo que influyen en cómo los estudiantes se involucran y aprenden. A continuación, encontraremos un breve concepto acerca de cada una de las dos teorías (Peiró, 2021).

Teorías de la motivación aplicadas a la educación (Teoría de la autodeterminación, Teoría del refuerzo.

La teoría de la autodeterminación (TAD), sostiene que la motivación humana se basa en cubrir tres necesidades fundamentales de la psicología: autonomía, competencia y relación. Dentro del ámbito educativo, estas necesidades resultan esenciales para el progreso y el triunfo académico de los alumnos (Juliana Beatriz Stover, 2017).

El respaldo a la autonomía en las clases de educación física dese relaciona con resultados beneficiosos como un incremento en la satisfacción y bienestar de los alumnos, lo cual ha sido comprobado en diversos entornos educativos (Además, la Teoría de la Evaluación Cognitiva, una subespecialidad de la TAD, subraya que la utilización correcta de retroalimentación positiva y los desafíos ideales puede potenciar la motivación intrínseca, siempre que los estudiantes se distingan con dominio sobre sus acciones positivas (Deci, 2018).

Teoría del Refuerzo

La Teoría del Refuerzo, originada en el conductismo, se enfoca en cómo los refuerzos, ya sean recompensas o sanciones, influyen en el comportamiento de los estudiantes. En el ámbito educativo, esta teoría plantea que los comportamientos reforzados, ya sea mediante elogios, buenas calificaciones u otras formas de reconocimiento positivo, o incluso al eliminar tareas incómodas como refuerzo negativo, tienden a repetirse con mayor frecuencia. No obstante, una saturación de incentivos externos puede disminuir la motivación intrínseca, lo que lleva a que los estudiantes dependan en exceso de recompensas externas para aprender, afectando su capacidad para encontrar satisfacción en el propio proceso de adquisición de conocimiento (Richard, 2019).

Teoría de la Autodeterminación (TAD); se centra en las motivaciones intrínsecas y externas. Según esta teoría, los estudiantes se sienten más motivados cuando sienten que tienen el control de sus acciones y decisiones. Las tres partes principales de esta teoría son:

Autonomía: la necesidad de sentir que tiene control sobre su vida.

La competencia: es la necesidad de sentirse eficaz en las actividades que se han elegido.

La necesidad de sentirse conectado o relacionados con otros.

Teoría del Refuerzo; se relaciona principalmente con las consecuencias, que pueden ser positivas o negativas, afectan el comportamiento de cada uno de los niños. Es por eso que existe un refuerzo positivo o agradable después de una buena conducta deseada, esto aumenta la probabilidad de que se repita. Así los estudiantes pueden motivarse a participar activamente en clase mediante el uso de elogios o recompensas.

Mientras que el refuerzo negativo elimina un impulso desagradable después de un comportamiento deseado, lo que aumenta la probabilidad de repetición. Por ejemplo, puede considerarse un refuerzo negativo si un estudiante mejora su comportamiento para evitar algún reproche.

Factores que influyen en la motivación de los estudiantes en el aula.

El rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje dependen de su motivación. Por lo que varios factores, tanto internos como externos, tienen un impacto en esta motivación. A continuación, se muestran los principales factores que tienen un impacto en la motivación de los estudiantes en el salón de clases. (Vargas, 2019)

1. Elementos Internos

La motivación intrínseca; Se refiere al deseo de aprender debido al placer y la satisfacción que proporciona la actividad. Los estudiantes que encuentran un interés y un significado en sus estudios suelen mostrar una mayor motivación.

Sentido de Competencia*:* Ser capaz de completar tareas con éxito es fundamental. Los estudiantes que se sienten competentes tienden a perseverar y esforzarse más.

Emociones Positivas: Las emociones son esenciales para motivar.

2. Elementos Externos

La motivación extrínseca se fundamenta en tres conceptos clave: la recompensa, el castigo e incentivo. La "recompensa" se refiere a un elemento atractivo del entorno que se otorga al finalizar una acción, aumentando así la probabilidad de que dicha acción se repita. (Mateo Soriano, 2000).Por otro lado, un "castigo" es un elemento no deseado del entorno que también se presenta al concluir una acción, pero con el efecto de disminuir la probabilidad de que esta se repita. Finalmente, un "incentivo" es un estímulo ambiental que actúa como atracción o rechazo, influyendo en la decisión de llevar a cabo o no una acción. La principal distinción entre recompensas y castigos, frente a los incentivos, radica

Es la curiosidad, la confianza y las expectativas de éxito pueden motivar a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje. Además, los sistemas de:

Recompensas y Reconocimiento externo. Como las calificaciones, los premios o el reconocimiento de los maestros y padres pueden influir en el comportamiento de un estudiante. Un sistema de refuerzo positivo puede impulsar la dedicación y el esfuerzo.

El Ambiente del aula: se fomenta la colaboración y se reduce la ansiedad, puede aumentar la motivación. Las actividades difíciles pero factibles también son esenciales para mantener el interés del estudiante, despertando así la curiosidad de cada uno de los niños por participar en las diversas actividades.

Diferencias entre motivación intrínseca y extrínseca en el contexto educativo.

La motivación extrínseca es la que surge del entorno externo y actúa como un impulsor para llevar a cabo una acción o situación Las recompensas son el producto de este tipo de incentivo. en la motivación

Se asume que todas las formas de emociones vinculadas a los resultados tienen un impacto en la motivación extrínseca de las tareas la cual diferencia las emociones vinculadas a los resultados de las retrospectivas. (Usán Supervía, 2018). Cree que las emociones prospectivas son las que se vinculan directa e inmediatamente con los resultados de las actividades (...). Por lo tanto, las anticipaciones de disfrute generarían una motivación extrínseca positiva (págs. 32(125), 95-112).

Señala que la motivación intrínseca implica la participación en una actividad debido a la alegría y satisfacción que genera dicha participación. (Chancusig, 2023) Por otro lado, la motivación extrínseca hace referencia a una gratificación externa, dado que los docentes de educación física contribuyen a esta motivación a través de la asistencia del estudiante. El propósito de esta investigación fue establecer las diversas motivaciones que contribuyen en las clases de educación física para potenciar su actitud en los alumnos de forma positiva (pág. 2(5), 265-280.)

Impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes

La gamificación tiene un impacto significativo en la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más atractivo, interactivo y significativo. Se fomenta el compromiso de los estudiantes al fomentar un entorno de competencia amistosa, colaboración y autonomía. Esto puede resultar en un mejor rendimiento académico y una experiencia de aprendizaje más satisfactoria. La gamificación puede ser una

estrategia eficaz para motivar a los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje (Cevallos, 2024).

Considera como una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes en diferentes contextos educativos. Esta metodología puede mejorar el compromiso y el rendimiento académico general al establecer sistemas de recompensas, fomentar un entorno competitivo y divertido y crear un sentido de logro. Es por eso que el impacto de la gamificación puede cambiar la experiencia educativa y hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes (Fuentes, 2024).

Factores motivacionales en juegos y su aplicación a la educación física.

En los juegos, los elementos motivadores están concebidos para atraer y mantener la atención de los jugadores, promover el compromiso y proporcionar una experiencia satisfactoria. Estos mismos fundamentos pueden implementarse en la educación física con el objetivo de incrementar la implicación, optimizar el desempeño y fomentar una postura favorable hacia el ejercicio. Se detallan a continuación los factores motivadores clave de los juegos y su aplicación en la educación física (Valls Castillo, 2017).

Implementación en la educación física: Ofrecer comentarios instantáneos sobre el desempeño físico de los alumnos (como tiempos de competencia, número de repeticiones, técnicas optimizadas) les facilita observar su avance y adecuar sus esfuerzos de manera correspondiente. Esto incrementa su incentivo para progresar de manera constante.

Por otro lado, nos menciona acerca de los beneficios que tiene la gamificación al ser impartida durante las diversas actividades que se plantean dentro del aula con los niños. Obteniendo así una iniciativa de cada uno de ellos al demostrar interés acerca de la actividad o juego que se va a desarrollar. En donde cada uno de los estudiantes tiene los siguientes beneficios (Torres, 2022).

Aumento de la motivación: Cuando se agregan elementos de juego, los estudiantes se sienten más motivados y están más interesados en participar en actividades físicas. Es decir, la gamificación puede fomentar la competencia sana al inspirar a los estudiantes a competir y colaborar.

Desarrollo de habilidades sociales*:* Los alumnos aprenden a colaborar, comunicarse y resolver conflictos a través de juegos y actividades grupales.

Mejora del rendimiento físico*:* Tener algo divertido o difícil puede motivarte a practicar más y jugar más deportes.

Estimulación del aprendizaje*:* los elementos lúdicos ayudan a los estudiantes a comprender conceptos y técnicas, lo que mejora el aprendizaje.

Inclusión y adaptación*:* la gamificación permite que todos los estudiantes participen y disfruten de las actividades a diferentes niveles de habilidad.

Promoción de la salud y el bienestar: Al combinar actividad física y juego, los estudiantes pueden desarrollar hábitos saludables de manera más natural.

Creatividad y pensamiento crítico*:* los juegos suelen requerir estrategias, lo que estimula la creatividad y el pensamiento crítico.

Diversión*:* La gamificación hace que la educación física sea más divertida, lo que puede fomentar una relación positiva con el ejercicio a largo plazo.

Gamificación en la era digital y su integración en la educación física

La gamificación en el contexto digital se ha convertido en una herramienta poderosa para transformar el ámbito educativo, incluyendo la educación física. Es decir que hoy en día se puede calcular la distancia o el tiempo exacto que una persona recorrió, ya se trotando, o en bicicleta y no por último podemos llevar el tiempo que se demora en realizar una serie de algún ejerció, es por eso que la tecnología es una herramienta para varias actividades del ser humano y porque no en los estudiantes, en donde también podemos ver cómo ha evolucionado algunas plataformas para trabajar diferentes actividades. A continuación, Vargas, (2023) nos expone algunos aspectos clave que obtiene una persona mediante su integración:

1. Motivación y Compromiso

La gamificación utiliza elementos de juegos, como puntos, niveles y recompensas, con el objetivo de aumentar la motivación de los estudiantes. En educación física, esto puede traducirse en actividades donde los alumnos obtienen puntos por su participación, esfuerzo o logros específicos.

2. Aprendizaje Activo

El uso de juegos digitales o aplicaciones interactivas permite que los estudiantes participen de manera más activa en su propio proceso de aprendizaje. Por ejemplo, las aplicaciones de seguimiento de la actividad física pueden ayudar a los alumnos a monitorizar su progreso.

2. Desarrollo de Habilidades Sociales

Los juegos en grupo fomentan la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos fundamentales en la educación física. La gamificación puede incluir desafíos en equipo que promuevan la comunicación y el apoyo mutuo.

4. Personalización del Aprendizaje

Las plataformas digitales permiten adaptar los desafíos y niveles a las habilidades individuales de cada estudiante. Esto contribuye a que la educación física sea más inclusiva y accesible.

5. Evaluación Continua

La gamificación permite implementar una evaluación más dinámica del proceso de aprendizaje de cada estudiante.

Mediante aplicaciones de gamificación, se pueden crear retos que motiven a los estudiantes a mantener hábitos saludables, como realizar actividad física con regularidad y tener una alimentación balanceada. La gamificación en la educación física no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para adoptar estilos de vida más activos y saludables.

Rol de la tecnología en la gamificación de la educación física

La tecnología juega un papel fundamental en la gamificación de la educación física. Permite el uso de dispositivos móviles, aplicaciones educativas, videojuegos y simuladores, aulas virtuales, y dispositivos de monitoreo de actividad física. Estas herramientas tecnológicas facilitan un aprendizaje más interactivo y dinámico, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes (García, 2021).

El uso de elementos tecnológicos en la gamificación aumenta el interés de los estudiantes en las actividades físicas, lo que resulta en una mayor participación. La

tecnología permite personalizar las actividades según las necesidades individuales de cada alumno, lo que favorece un aprendizaje más significativo Para Flores,(2024). La combinación de clases presenciales y recursos digitales permite a los estudiantes acceder a contenidos en cualquier momento, fomentando un aprendizaje continuo. Además, las plataformas digitales facilitan la interacción entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales.

Sin embargo, por otro lado, la integración de la tecnología en la gamificación también presenta algunos desafíos. Por lo que es fundamental que los docentes estén capacitados para utilizar estas herramientas de manera efectiva, ya que la falta de formación puede limitar el potencial de la gamificación. Además, no todos los estudiantes tienen el mismo acceso a dispositivos tecnológicos, ya sea por falta de la economía para comprarse la herramienta tecnológica o a su vez no tiene quien les precaucioné de algún peligro, ya que hoy en día el uso de herramientas tecnológicas debe ser utilizadas cuidadosamente esto también puede generar desigualdades en el aprendizaje ya que no todos los estudiantes tienen la disponibilidad.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- ✓ Determinar la incidencia de la gamificación en educación física en la motivación de los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa José Ignacio Ordóñez.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

- ✓ Evaluar la motivación inicial en estudiante de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa José Ignacio Ordóñez.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

- ✓ Implementar la gamificación en la clase de educación física en estudiantes de la Unidad Educativa José Ignacio Ordóñez

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

- ✓ Verificar el nivel de motivación posterior a la implementación de la gamificación en la clase de educación física en los estudiantes.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

En la sección de materiales dentro del enfoque metodológico de una investigación, se detallan los recursos, equipos y herramientas empleados para realizar el estudio. Este ámbito puede fluctuar en función del tipo de investigación, pero generalmente incluye:

2.1.1 INSTRUMENTO DE MEDICIÓN CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN MOTIVACIONAL DEL PROCESO DE APRENDIZAJE (EMPA)

El test fue utilizado para medir la motivación en los estudiantes de Educación General Básica Elemental el test cuenta con 33 ítems de escala Likert es el que nos ayuda a evaluar motivación intrínseca, extrínseca y general

FIABILIDAD: El Test Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) posee un grado de fiabilidad aceptable. De acuerdo con la investigación de Ojeda y Quispe (2022). se reportan coeficientes de confiabilidad que varían de 0.70 a 0.90, lo que señala que el cuestionario cumple con sus mediciones. Estos principios indican que el EMPA es un método eficaz para medir la motivación en el entorno educativo.

VALIDEZ: Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA), ha demostrado una correcta validez de constructo y validez concurrente, lo que señala que los componentes del test evalúan con exactitud las dimensiones fundamentales de la personalidad en los adolescentes. De acuerdo con investigaciones, el EMPA ha sido corroborado a través de análisis factoriales, corroborando la estructura interna del test y garantizando que las escalas están correctamente diferenciadas y representan de manera adecuada los factores de personalidad que busca evaluar sus 3 dimensiones:

Motivación Intrínseca

Según ciertos autores, la motivación intrínseca es la auténtica motivación y la que debería intentar despertar en las personas para conseguir un verdadero cambio o avance en su conducta. Es inherente estar motivado a considerar un problema como un desafío personal. Es enfrentarlo simplemente por encontrar su solución, sin que exista esperanza o deseo de obtener una recompensa externa por realizarlo.

Motivación Extrínseca

La motivación extrínseca es la que se produce del entorno externo y actúa como un impulsor para llevar a cabo una acción. Las gratificaciones son el producto de este tipo de incentivo. Se asume que todas las formas de emociones vinculadas a los resultados presentan un impacto en la motivación extrínseca de las tareas.

Motivación General

La motivación general o de logro surge como una fuerza social clave en el proceso evolutivo y educativo del ser humano, influenciando su deseo de aprender. Esta motivación se caracteriza por un impulso competitivo hacia metas socialmente reconocidas y está influida por la necesidad de éxito y el temor al fracaso. Las personas manifiestan esta motivación en sus elecciones de tareas y grupos de trabajo. Quienes tienen una alta motivación de logro buscan retos de dificultad media y colaboran con individuos competentes, mientras que aquellos con baja motivación de logro evitan riesgos optando por tareas extremadamente fáciles o difíciles y eligen grupos donde no serán juzgados por sus aportes (Mateo Soriano, 2000),

Cada ítem del Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) se contesta a través de una escala Likert de 5 puntos, donde 1 señala "Casi nada "; 2 “Un poco “3” Algunas veces “;”4 Casi siempre " y 5 "Siempre", lo que facilita una valoración exacta de los niveles de motivación basándose en las respuestas de cada uno de los alumnos.

Interpretación de las evaluaciones del EMPA

Puntuación alta (66-99 puntos):

Interpretación: El estudiante muestra una alta motivación. Esto implica un fuerte interés para el aprendizaje en la educación física y teniendo una alta confianza en sus habilidades. Los estudiantes en este rango suelen estar comprometidos con sus estudios y poseen un enfoque proactivo hacia el aprendizaje.

Puntuación media (33-65 puntos):

Interpretación: El estudiante presenta una motivación moderada. Puede disfrutar del aprendizaje, pero también experimentar fluctuaciones en su interés y confianza. Este rango puede indicar que el estudiante se ve influenciado por factores externos en su proceso de aprendizaje en la educación física.

Puntuación baja (32 puntos o menos):

Interpretación: El estudiante muestra una baja motivación, esto puede reflejar desinterés en el aprendizaje, hacia la educación física y falta de confianza en sus capacidades. Los estudiantes en esta categoría pueden enfrentar dificultades para comprometerse con sus estudios y podrían necesitar apoyo adicional para mejorar su motivación.

2.1.2 Equipos tecnológicos o de laboratorio

Para llevar a cabo la recolección de datos y el procesamiento de la información, se utilizaron varios dispositivos tecnológicos que facilitaron el registro y almacenamiento de los cuestionarios y respuestas obtenidas en dicho test Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA). Entre los equipos utilizados se incluyen:

Basculas digitales:

Una báscula es un instrumento de medición empleado para establecer el valor de la masa de un objeto, considerando dicha masa como la cantidad de materia presente en dicho objeto. Normalmente, esta determinación se denomina "Pesar", por lo que se emplea una Báscula para medir masas.

Las Básculas Electrónicas:(también denominadas Básculas Digitales) son un dispositivo dotado de componentes electrónicos que facilitan la obtención de una

indicación o lectura Digital con números precisos. Una Báscula Electrónica está principalmente compuesta por los elementos siguientes:

Cronometro: Se compone de un oscilador de 1 Mkz. que proporcionará la señal para la medición del tiempo, una fase de divisores que será evacuada a los decodificadores y a los indicadores numéricos que facilitarán la visualización de la señal. en instantes, segundos y horas (PROAÑO, 2017). Se establece la capacidad física, a través de la cual se alcanzará la habilidad de correr, la dosificación proporcionada por el tiempo. Además, sugiere el procedimiento organizativo Recorrido y el método Continuo o de Resistencia, así como también un instrumento de enseñanza esencial, un cronómetro o un reloj en sustitución de este para medir el tiempo de duración de la carrera (Morales, 2014).

Computadoras portátiles: Se emplearon para el procesamiento de los datos recolectados, así como para la administración del software estadístico utilizado en el análisis.

Tabletas o teléfonos móviles: Utilizados para la administración digital del cuestionario EMPA a los estudiantes, lo que permitió agilizar el proceso de recolección de datos y minimizar los errores humanos en la transcripción de respuestas.

Servidores en la nube: Utilizados para el almacenamiento seguro y el respaldo de los datos recolectados, garantizando la integridad de la información durante todo el proceso de análisis.

2.1.3 Materiales didácticos o deportivos:

Los materiales didácticos como deportivos utilizados en mi intervención son los siguientes:

Balones: Es un objeto redondo que se utiliza en diversos deportes y juegos. Se utilizan para lanzar, patear o golpear y son fundamentales para actividades que requieren coordinación, precisión y fuerza. Se utilizan en deportes como fútbol, baloncesto, voleibol, balonmano y más. En educación física, ayudan a desarrollar las habilidades motoras gruesas de los estudiantes, como controlar, pasar, atrapar y lanzar. **Conos** es un dispositivo con forma de cono que se utiliza para marcar áreas, rutas o límites durante la actividad física. Son útiles en juegos de agilidad, carreras de

obstáculos u orientación porque permiten a los estudiantes practicar la velocidad, la coordinación y el trabajo en equipo. Los conos también se utilizan para marcar zonas de ejercicio o ejercicios específicos de coordinación como tejer o cambios rápidos de dirección.

Platos deportivos: (también llamado frisbee o frisbee) es un disco redondo o circular y plano que se puede lanzar y atrapar, y se utiliza principalmente en juegos como el frisbee o el ultimate frisbee. Estos elementos pueden ayudarle a desarrollar la coordinación ojo-mano, la precisión de los lanzamientos y las habilidades de trabajo en equipo. Son útiles para ejercicios de lanzamiento, captura y agilidad durante actividades grupales.

Medallas o Trofeos: Recompensas tangibles que motivan a los estudiantes a mejorar el rendimiento físico y celebrar los logros de cada persona de forma simbólica.

Los arcos de la institución son estructuras físicas, generalmente de forma semicircular o triangular, que se utilizan en los campos deportivos de una institución educativa, como una escuela o universidad. Estos arcos se emplean en actividades deportivas, especialmente en fútbol o fútbol sala, donde sirven como las porterías o marcos de gol.

2.5 Software o herramientas tecnológicas:

2.5.1 Software SPSS 26 y herramientas tecnológicas en la investigación

1. SPSS 26 (Paquete estadístico para las ciencias sociales)

Descripción general: SPSS es un software ampliamente utilizado en el campo de la investigación para el análisis estadístico de datos. La versión SPSS 26incluye una variedad de herramientas que permiten realizar análisis de datos tanto descriptivos como inferenciales, adecuados para estudios en ciencias sociales, educación, salud, entre otros.

Análisis descriptivo Se va a calcular la media de las edades de nuestra población, el peso, talla con la cual se a realizar el medio de nuestro estudio

Se realizo una **prueba paramétrica del t de student** para muestras diferentes con el objetivo de encontrar diferencias entre hombres y mujeres.

Prueba de hipótesis: Permite realizar pruebas de T Student, Cuando aplicas la t de Student para muestras relacionadas, lo haces porque tu investigación involucra la comparación de dos mediciones que provienen de la misma muestra o grupo de individuos, y estás evaluando si existe una diferencia significativa entre ambas mediciones bajo dos condiciones o momentos distintos.

En concreto se utilizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis porque los datos de mi investigación no cumplían con los supuestos necesarios para aplicar una prueba paramétrica, como la t de Student para muestras relacionada. En concreto, la prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica que se adapta mejor a ciertos tipos de datos y situaciones. Aquí te detallamos las razones específicas por las que eliges esta prueba:

2.1.5 Materiales bibliográficos o teóricos

Para el desarrollo del marco teórico y el análisis de los datos en esta investigación, se utilizaron diversas fuentes bibliográficas que proporcionaron el contexto conceptual necesario. Estas fuentes incluyen tanto teorías clásicas de la motivación como investigaciones recientes sobre motivación en el aprendizaje.

Teoría de la motivación intrínseca y extrínseca.

La motivación extrínseca implica llevar a cabo una actividad no por el disfrute de la misma, sino para conseguir premios externos o evitando castigos. Por otro lado, La motivación extrínseca consiste en llevar a cabo una actividad con el fin de obtener un resultado que sea distinto a la propia actividad.

Validación del Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA)

La validación de un cuestionario como el Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje (EMPA) tiene como fin garantizar que la herramienta evalúe efectivamente lo que busca medir, en este caso, la motivación en el ámbito del aprendizaje.

2.2 MÉTODOS

2.2.1 Enfoque cuantitativo:

El enfoque cuantitativo es adecuado para este estudio realizado porque nos permitió recolectar datos de manera estructurada y también así poder medir de una forma objetiva, la relación entre la gamificación que permite medir la motivación en los estudiantes. Mediante el test Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) nos permitió medir estadísticamente el nivel de motivación de los estudiantes de educación General Básica Elemental.

El enfoque cuantitativo se basó en mediciones numéricas que permiten realizar análisis estadístico, con el objetivo de comprobar hipótesis y establecer pautas de comportamiento, que se da a partir de la recolección de datos. Está investigación se empleó instrumentos matemáticos y estadísticos para medir y cuantificar elementos particulares de un fenómeno, lo que facilita la generalización de descubrimientos a partir de muestras representativas (Alfredo, 2018).

2.2.2 Por su finalidad aplicada.

La investigación tuvo una **finalidad aplicada,** ya que se buscó desarrollar estrategias pedagógicas En Tercer año de Educación General Básica Elemental en el periodo educativo septiembre 2024-febrero 2025 ya que se basó en la gamificación para mejorar la motivación de los estudiantes en las clases de educación física, contribuyendo a resolver un problema práctico en el contexto educativo (Sampieri, 2018).

2.2.3 Por su diseño cuasiexperimental

Teniendo dentro de esta investigación un **diseño cuasi experimental** donde su grado de control es mínimo donde se le aplico un tipo de tratamiento partiendo de los datos obtenidos en un post test, por lo tanto, está diseñado para trabajar con un grupo único (Sampieri, 2018).

En esta investigación, trataremos la variable independiente, que es la gamificación en la educación física, incorporando dinámicas lúdicas y premios en las actividades físicas. La meta es examinar el efecto de esta táctica en la variable dependiente, que es la motivación académica de los alumnos de Educación General Básica Elemental. Mediante una estrategia cuasiexperimental incorporáremos componentes de gamificación en las clases de educación física, facilitando que los alumnos se

involucren en retos físicos con objetivos, puntos y premios, promoviendo una competencia saludable y la consecución de metas en un ambiente de juego.

2.2.4 Por su alcance es explicativo.

En el siguiente estudio se logró tener un **alcance explicativo** que se enfatiza más allá de la descripción de fenómenos, conceptos o variables ya que estaba dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos ya que su interés estaba centrado en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta. (Galarza, 2020).

El estudio tuvo un alcance explicativo porque al momento de gamificar los estudiantes tienen un nivel de motivación alta, mediante el juego lúdico implementado en la clase de educación física así haciendo las más interesante al interés de los estudiantes.

La gamificación ejerce un efecto notable en la motivación de los alumnos, dado que transforma tareas cotidianas en vivencias más divertidas y estimulantes. Dentro del ámbito de la educación física, la aplicación de estrategias lúdicas convierte la clase en un entorno interactivo, en el que los alumnos no solo se involucran en actividades físicas, sino que también se encuentran envueltos en juegos que promueven la colaboración, la consecución de metas y la competencia saludable.

La gamificación incorpora componentes como puntos, niveles, premios y retos que provocan que los alumnos perciban la clase como un desafío apasionante. Esto, por consiguiente, aumenta su interés y su predisposición para involucrarse de manera activa. Los alumnos se sienten motivados al sentir que están logrando objetivos, superando obstáculos y potenciando sus capacidades a medida que progresan en el "juego". La gamificación también fortalece su sentido de éxito. Cada tarea, concebida como un "nivel" a vencer, ajusta el reto de forma individualizada, facilitando que los alumnos progresen a su propio ritmo. Además, al tener la posibilidad de colaborar en equipo, compartir logros y obtener retroalimentación inmediata, su motivación se incrementa.

2.2.5 Por su fuente de datos fue documental y de Campo

Se hizo una revisión sistemática porque al momento de conocer dichos temas se puede conocer más sobre los contenidos en los cuales destacamos los siguientes temas:

“-Concepto- Definición;- Elementos; -Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos; -Aplicación de la gamificación en diferentes áreas educativas;-Ejemplos de técnicas de gamificación en clases de educación física;-Comparación entre clases tradicionales de educación física y clases gamificadas; -Motivación en el aprendizaje; Teorías de la motivación aplicadas a la educación (Teoría de la autodeterminación, Teoría del refuerzo; -Factores que influyen en la motivación de los estudiantes en el aula;-Diferencias entre motivación intrínseca y extrínseca en el contexto educativo; -Impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes; -Factores motivacionales en juegos y su aplicación a la educación física;- Gamificación en la era digital y su integración en la educación física; -Rol de la tecnología en la gamificación de la educación física;”

La investigación estuvo dada por obtención de **datos de campo** ya que nos permitió obtener datos empíricos directos y contextualizados sobre un tema o problema de investigación, donde se comprenderá con mayor detalle los fenómenos estudiados ya que nos proporcionar información valiosa para el desarrollo de teorías y la toma de decisiones (Pérez Z. P., 2017).

2.2.6Por su corte es longitudinal

El trabajo investigativo se presentó un **corte longitudinal**, que nos facilita la obtención de datos en las distintas etapas acordes al tiempo donde se observará los cambios que se dan en relación al problema de investigación o fenómeno, sus causas, sus efectos y se aplicará el método analítico sintético que permite combinar elementos, unir relaciones y construir un todo o conjunto de tal forma que sea homogénea y semejante (Rodríguez M. &., 2018).

En este contexto de estudio sobre la Gamificación de la Educación Física en la Motivación en Estudiantes de Educación General Básica Elemental tuvo un estudio longitudinal ya que es esencial como la motivación de los estudiantes va evolucionando con el pasar del tiempo con el uso de la gamificación en la educación física. Al dar seguimiento a los estudiantes durante el ciclo escolar en el cual se identificó patrones y tendencias en la motivación como también su rendimiento. El cual permitió evaluar los beneficios del uso de la gamificación en las clases de educación física.

2.2.7Método de fundamentación teórica

Bajo el **fundamento analítico,** que se rigió en la fundamentación teórica del mismo y para el desarrolló practico y obtención de datos se aplicó a los métodos y procesos empleados para recolectar y examinar datos. Esto puede comprender desde técnicas estadísticas en estudios estadísticos hasta métodos como las entrevistas y el análisis de contenido (Jiménez, 2018)

2.2.8 Método de construcción de conocimiento hipotético deductivo

El método hipotético deductivo se dio mediante un proceso que combino la rutina y el razonamiento, por lo tanto, debe estar de forma sistemática, empírica y critica con el uso proposiciones hipotéticas resaltado la importancia que debe existir entre los fenómenos naturales (Vega, 2020).

En mi investigación sobre la gamificación en la educación física y su impacto en la motivación académica de los estudiantes de Educación General Básica Elemental, formulé dos hipótesis principales que guiarán el análisis estadístico:

Hipótesis nula (H_0): La implementación de estrategias de gamificación en la educación física no tiene ningún efecto significativo en la motivación académica de los estudiantes.

Hipótesis alterna (H_1): La implementación de estrategias de gamificación en la educación física aumenta significativamente la motivación académica de los estudiantes.

Para comprobar estas hipótesis, utilicé el Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje (EMPA), que se aplicó antes (pretest) y después (post test) de la intervención con gamificación. Los datos recogidos fueron comparados utilizando pruebas estadísticas apropiadas. Dado que la muestra consta de 60 estudiantes y existe la posibilidad de que los datos no sigan una distribución normal, se aplicó la prueba de Wilcoxon para comparar los niveles de motivación antes y después de la intervención gamificada. Esta prueba nos permitirá determinar si la gamificación en la educación física tiene un efecto significativo en la motivación de los estudiantes.

2,2,9 Método de planteamiento o conclusiones del estudio es comparativo

El método de construcción de conocimiento fue comparativo, ya que se comparó los niveles de motivación antes y después de la implementación de la gamificación, con el fin de identificar cambios significativos en el comportamiento y actitud de los estudiantes hacia la educación física. . (Gómez Díaz de León, 2014).

2.2.10 Población y Muestra:

La investigación de este proyecto se realizó en la Unidad Educativa José Ignacio Ordóñez, ubicada en la ciudad de Pelileo, provincia de Tungurahua. Esta institución cuenta con una población estudiantil de 300 estudiantes. La población específica de la investigación estuvo conformada por 60 estudiantes del Tercer Año de Educación General Básica Elemental. Se utilizó un muestreo no probabilístico de conveniencia, debido a la accesibilidad de los estudiantes. A pesar de las limitaciones en términos de representatividad, se considera que este tipo de muestreo fue adecuado, dada la naturaleza del contexto y la fiabilidad del estudio.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capitulo a la presentación de los objetivos planteados anteriormente, mediante el uso de instrumentos validados, en el cual se obtuvieron los siguientes datos para un mejor entendimiento de la muestra de estudio se procede a la caracterización y análisis del mismo.

3.1.1. Genero de la caracterización de estudio

En la caracterización de la muestra de estudio se elaboró analizando las variables cualitativas y cuantitativas de la edad, genero, talla y peso de los estudiantes que participaron de la investigación, los mismos que se encuentran cursando el Tercer año de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez.

3.1.1.2 Genero de los estudiantes

Tabla 1:

GENERO DE LOS ESTUDIANTES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	27	45,0%	45,0%	45,0
	Femenino	33	55,0%	55,0%	100,0
	Total	60	100,0%	100,0%	

Elaborado por: pamela Karina morales t.

El proceso de caracterización de la muestra de estudio determinó que esta estuvo conformada principalmente por miembros del sexo femenino, con un total de 33 estudiantes, lo que representa el 55% de la muestra. El grupo masculino estuvo compuesto por 27 estudiantes, que equivale al 45%. En total, la muestra consistió en 60 estudiantes, lo que representa el 100% de los participantes en la investigación, que se realizó en la Unidad Educativa José Ignacio Ordóñez en el curso de Tercer año de Educación General Básica Elemental en los paralelos “A” y “B”.

3.1.1.3 Peso Edad y Talla de la muestra de estudio

Tabla 2:

MUESTRA DE ESTUDIO.

	N	MÍNIMO	MÁXIMO	MEDIA	DESV. DESVIACIÓN
EDAD DE LOS ESTUDIANTES	60	6	7	6,87	,343
PESO DE LOS ESTUDIANTES	60	16,90	45,70	24,6695	5,42244
TALLA DE LOS ESTUDIANTES	60	1,12	1,33	1,2210	,04467
N VÁLIDO (POR LISTA)	60				

ELABORADO POR: PAMELA KARINA MORALES T.

El en siguiente cuadro del proceso de caracterización de la muestra de estudio se puede observar que tenemos una muestra de 60 estudiantes y que nos da conocer los siguientes resultados:

En relación con la variable de edad de los estudiantes de ambos géneros, los datos muestran un rango de edad entre 6 y 7 años, con una media de 6,8 años y una desviación estándar de 0,34. En cuanto a la variable de peso, el rango varía entre 16,90 kg y 45,70 kg, con una media de 24,66 kg y una desviación estándar de 5,42 kg, presentando una desviación significativa de 0,04. Finalmente, respecto a la talla, el rango oscila entre 1,12 m y 1,33 m, siendo el género masculino el de mayor altura. La media de la talla es de 1,22 m, con una desviación estándar de 0,04 m y una desviación significativa de 0,82.

3.1.1.4 Comparación de Edad Peso y Talla.

Tabla 3*:*

MUESTRA DE ESTUDIO

	Genero de los estudiantes	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Sig
Edad de los estudiantes	Masculino	27	6,89	,320	,062	0,36**
	Femenino	33	6,85	,364	,063	
Peso de los estudiantes	Masculino	27	26,0748	6,85689	1,31961	0,46**
	Femenino	33	23,5197	3,60285	,62718	
Talla de los estudiantes	Masculino	27	1,2319	,04161	,00801	O,82*
	Femenino	33	1,2121	,04574	,00796	

Elaborado por: Pamela Karina Morales T.

No se encontraron diferencias significativas en la edad, peso o talla entre los géneros masculino y femenino, ya que todos los valores de significancia **P**> 0.05.

Las medias sugieren que los estudiantes masculinos tienden a tener una mayor edad y peso en comparación con las estudiantes femeninas, aunque estas diferencias no son estadísticamente significativas.

3.2.1 Estadísticos Descriptivos de la evaluación de la motivación.

3.2.1.2 Estadísticos Descriptivos de la evaluación Inicial de la motivación.

Los resultados por objetivo se realizaron en base a la obtención de información obtenida mediante la aplicación de la prueba Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) tanto en la etapa de Pre- intervención como en el periodo POST intervención obteniendo los siguientes datos.

Resultados de la evaluación del nivel inicial de la motivación de los estudiantes del (PRE-TEST) en los escolares de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez se tomó el test con sus subniveles que es la motivación extrínseca, intrínseca y global.

3.2.1.3 Resultado estadístico del pretest motivación extrínseca, intrínseca, global.

Tabla 4:

RESULTADOS DEL PRE-TEST MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA DEL TEST EMPA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	58	96,7	96,7	96,7
	Media	2	3,3	3,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Elaborado por: Pamela Karina Morales T.

Los resultados indican que la gran mayoría de los estudiantes de la unidad Educativa José Ignacio Ordóñez presentan una motivación extrínseca baja en el cual consta de 58 estudiantes con un 96,7%. Mientras que 2 estudiantes muestran una motivación extrínseca media con un 3,3% Esto podría ser un área de preocupación, ya que la motivación extrínseca juega un papel importante en el rendimiento académico y la participación en actividades escolares.

Tabla 5:

RESULTADOS DEL PRE-TEST MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DEL TEST (EMPA)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	17	28,3	28,3	28,3
	Media	5	8,3	8,3	36,7
	Alta	37	61,7	61,7	98,3
	5	1	1,7	1,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Elaborado por: pamela Karina morales T.

Los resultados de la siguiente tabla nos muestran que, 17 estudiantes tienen una motivación intrínseca baja con un (28,3%) mientras tanto 5 estudiantes muestran una motivación intrínseca median con un (8,3%) y 37 estudiantes muestran una motivación intrínseca alta dando una mayoría significativa de (61,7%) presenta niveles altos de motivación. Esto sugiere que, en general, los estudiantes de la unidad Educativa José Ignacio Ordóñez tienden a estar motivados por factores internos, lo que es favorable para su aprendizaje.

Tabla 6

RESULTADOS DEL PRE-TEST MOTIVACIÓN GLOBAL DEL TEST (EMPA.)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	14	23,3	23,3	23,3
	Media	11	18,3	18,3	41,7
	Alta	35	58,3	58,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Elaborado por: pamela Karina morales t.

Los resultados de la siguiente tabla del pretest de motivación global revelan que, aunque un 23,3% de los estudiantes presentan baja motivación y un 18,3% tienen motivación media, una mayoría significativa (58,3%) muestra alta motivación. Esto es alentador, ya que sugiere que la mayoría está comprometida con su aprendizaje. Sin embargo, es importante prestar atención a los estudiantes con baja y media motivación, ya que podrían beneficiarse de intervenciones que fomenten su interés y compromiso. Identificar las causas de la desmotivación en el 41,6% de los estudiantes puede ser fundamental para mejorar tanto el ambiente educativo como el rendimiento académico general.

Resultados de la evaluación del nivel final del test Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) (POST TEST) en los escolares de Educación General Básica Elemental.

3.3.1 Post intervención

3.3.1.2 Post intervención del test motivación extrínseca, intrínseca, global.

La intervención realizada en el post test se centró en el uso de juegos lúdicos en la educación física con el objetivo de mejorar la motivación de los estudiantes de Educación General Básica Elemental en la Unidad José Ignacio Ordoñez. Mediante estos enfoques, se crearon dinámicas interactivas y competitivas que fomentaron la participación de los estudiantes en actividades físicas de forma entretenida y estimulante. Esta estrategia permitió transformar las clases de educación física tradicionales, haciéndolas más atractivas y motivadoras, lo que favoreció una mayor implicación y el desarrollo de las habilidades físicas de los estudiantes.

Uno de los juegos lúdicos que se le implemento fue "superhéroes" como una estrategia innovadora en las actividades físicas, transformando las clases de educación física en una experiencia dinámica y atractiva. Este enfoque, basado en la gamificación, no solo estimuló la participación de los estudiantes, sino que también fue clave para aumentar su motivación académica. Al asumir el rol de superhéroes, los estudiantes se involucraron de manera más entusiasta en los desafíos físicos, lo que fomentó su interés, compromiso y dedicación al proceso de aprendizaje.

Tabla 7:

RESULTADO DEL POST-TEST MOTIVACION EXTRINSECA(EMPA)

		FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
VÁLIDO	MEDIA	11	18,3	18,3	18,3
	ALTA	49	81,7	81,7	100,0
	TOTAL	60	100,0	100,0	

ELABORADO POR: PAMELA KARINA MORALES T.

Los resultados del post- test de motivación extrínseca indican un cambio notable en la motivación de los estudiantes. La mayoría (81,7%) muestra una alta motivación extrínseca, lo que puede sugerir que las estrategias implementadas para aumentar el interés por factores externos han sido efectivas. Sin embargo, el 18,3% de los estudiantes que se encuentran en la categoría de motivación media sugiere que aún hay espacio para mejorar. Es recomendable seguir buscando formas de elevar la motivación de todos los estudiantes, especialmente aquellos que no se sienten completamente motivados por incentivos externos.

Tabla 8:

RESULTADO DEL POS-TEST MOTIVACION INTRINSECA(EMPA)

		FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
VÁLIDO	BAJA	5	8,3	8,3	8,3
	MEDIA	16	26,7	26,7	35,0
	ALTA	39	65,0	65,0	100,0
	TOTAL	60	100,0	100,0	

ELABORADO POR: PAMELA KARINA MORALES T.

Los resultados del post-test de motivación intrínseca muestran que, aunque un 8,3% de los estudiantes tienen baja motivación y un 26,7% tienen motivación media, una mayoría significativa (65,0%) presenta alta motivación intrínseca. Esto es un indicador favorable, ya que sugiere que la mayoría de los estudiantes están comprometidos con su aprendizaje por razones internas. Sin embargo, el 35% de los estudiantes que no tienen alta motivación intrínseca puede ser un área de atención. Sería beneficioso investigar las razones detrás de la motivación media y baja, y considerar estrategias para aumentar el interés y la satisfacción en el aprendizaje de todos los estudiantes.

Tabla 9

RESULTADO POST -TEST MOTIVACION GLOBAL(EMPA)

		FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
VÁLIDO	MEDIA	12	20,0	20,0	20,0
	ALTA	48	80,0	80,0	100,0
	TOTAL	60	100,0	100,0	

ELABORADO POR: PAMELA KARINA MORALES T.

Los resultados del post-test de motivación global indican que 48estudiantes presenta una motivación alta, con un (80,0%) Sin embargo,12 de los estudiantes que tienen motivación media con un 20,0% teniendo así 60 estudiantes con 100% de veracidad.

3.4.1 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Una vez concluidas las intervenciones respectivas con los estudiantes de tercer año de Educación General Básica Elemental en la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez mediante actividades realizadas con los estudiantes en las actividades gamificadas , se pudo determinar la verificación de la hipótesis realizada con la prueba de normalidad Shapiro-Wilk revelando que existe un nivel de significancia menor a 0,05, por tal efecto se determinó que no existía normalidad en la muestra, al comparar estas evidencias se determinó la realización por comprobación de hipótesis mediante pruebas no paramétricas de Wilcoxon.

3.4.1.2 Verificación de la hipótesis del test Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA)

Tabla 10:

ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS DE ESTUDIO

		N	RANGO PROMEDIO	SUMA DE RANGOS
RESULTADO POSTEST GLOBAL - RESULTADO DEL PRETEST TOTAL DE LA MOTIVACIÓN GLOBAL	RANGOS NEGATIVOS	2[A]	11,00	22,00
	RANGOS POSITIVOS	24[B]	13,71	329,00
	EMPATES	34[C]		
	TOTAL	60		

Elaborado por: Pamela Karina Morales T

La mayoría de los participantes 24 de 60 estudiantes nos mostró un resultado positivo con un 40%, mientras que sólo 2 de ellos mostraron resultados negativos. con3,33% Sin embargo 34 de los estudiantes con un 56,67%nos mostraron una diferencia significativa se mantienen en una motivación moderada.

3.4.1.3 PRUEBA NO PARAMÉTRICAS DE WILCOXON

3.4.1.4 PRUEBA DE RANGO DE WILCOXON

Tabla 11:

PRUEBA ESTADÍSTICA POR WILCOXON

	RESULTADO POSTEST GLOBAL - RESULTADO DEL PRETEST TOTAL DE LA MOTIVACIÓN GLOBAL
Z	-4,170[B]
SIG. ASINTÓTICA(BILATERAL)	,000

ELABORADO POR: PAMELA KARINA MORALES T.

Los resultados de normalidad de la prueba paramétrica de Wilcoxon son **P** < a 0,05 por la cual no es una prueba paramétrica estas actividades implementadas han tenido

un impacto significativo en la motivación global de los estudiantes. La mejora en las puntuaciones entre el pretest y el post -test sugiere que estas intervenciones fueron efectivas para aumentar la motivación de los estudiantes en la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez Esto resalta la importancia de la gamificación en la educación física como herramientas para fomentar un aprendizaje más motivador y participativo en los estudiantes.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Se concluyo que la gamificación en la educación física se realizó la prueba estadísticas realizada, como la de Wilcoxon, la cual respalda la hipótesis de que las actividades tienen un efecto positivo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes así la gamificación en la educación física tuvo una significancia P **<a 0,05** en la motivación de los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa José Ignacio Ordóñez (Cevallos, 2024) ha revelado resultados significativos a la implementación de estrategias gamificadas no solo ha facilitado un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, sino que también ha aumentado el interés y la disposición de los estudiantes hacia la actividad física. Al integrar elementos de juego en el currículo, se logró fomentar una mayor motivación intrínseca, lo que se traduce en una mejora en la participación y en el rendimiento académico de los alumnos.
- Una vez finalizada la evaluación se encontró a 60 estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez se determinó que el nivel de motivación inicial fue 23,3%%.la cual tiene motivación baja. Mientras un 18.3% tiene motivación media Seguido a un 58,3% que nos muestran una motivación extrínseca alta. De acuerdo a (López, 2017) la motivación en el aprendizaje es fundamental para el éxito académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Este proceso no solo inicia y dirige la búsqueda de metas, sino que también potencia las capacidades individuales de cada uno de los estudiantes, lo que es esencial para un aprendizaje efectivo
- Se implementó la gamificación en la educación física la cual ayudo a mejorar la motivación en los alumnos de tercer año de educación general básica elemental. Según (Torres, 2022) la gamificación en las clases de educación

física ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la participación y el interés de los estudiantes. Las actividades lúdicas no solo fomentan habilidades motrices, sino que también mejoran la motivación general de los alumnos hacia la educación física.

- Se verifico el nivel de motivación siguiendo el programa de gamificación en la educación física en los estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa José Ignacio Ordoñez por la cual se concreta que el periodo del post-intervencion un 80% de los estudiantes tenía una motivación alta, mientras que un 20% tiene una motivación media por lo tanto funcionó el test.

4.2 RECOMENDACIONES

INSTITUCIONALES

- Se propone implementar los materiales y recursos necesarios para evaluar y potenciar la motivación de los estudiantes, priorizando un entorno adecuado para actividades gamificadas.
- Fomentar la participación de padres y estudiantes en las actividades de educación física para así aumentar la motivación en cada uno de ellos. Se pueden organizar eventos deportivos y recreativos que involucren a las familias para fortalecer el apoyo y la colaboración

PROFESIONALES

- Se recomienda que al principio del año lectivo realizar evaluaciones periódicas de la motivación de los estudiantes para observar cambios a lo largo del tiempo. Esto permitirá ajustar las estrategias de enseñanza según sea necesario y asegurar que los estudiantes mantengan un alto nivel de interés y motivación.
- Es fundamental ofrecer capacitación continua a los docentes sobre técnicas de gamificación y métodos lúdicos en educación física. Esto asegurará que las actividades se implementen de manera efectiva y que los docentes se sientan cómodos utilizando estas estrategias.

FUTUROS INVESTIGADORES

- Que se capaciten en cursos sobre la gamificación y la motivación para que ayuden a los estudiantes a tener una motivación adecuada.
- Se recomienda realizar la investigación en una mayor población de estudiantes para que así la gamificación tenga una buena motivación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acebo-Seguín, C. (2024). *Estudio sobre la gamificación en la educación física*. Editorial.

Cera Castillo, E. (2015). La motivación y la inteligencia emocional en la educación física. *Revista de Psicología Educativa*, 17(3), 120-135.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.

Naranjo, M. (2022). *La gamificación como herramienta de enseñanza en la educación física: Un estudio en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre*. Tesis de pregrado, Universidad de Ecuador.

Rodríguez, A. (2024). *El uso de la gamificación en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes*. Editorial Académica.

Rodríguez-Torres, S., Cañar-Leiton, J., Gualoto-Andrango, L., & Morales-Tierra, D. (2022). *Gamificación en la educación física: Una revisión sistemática de la literatura*. Revista de Educación Física y Deporte, 45(1), 15-25.

Sánchez-Guerrero, R. (2021). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación física*. Tesis de maestría, Universidad Nacional.

Sevilla-Sánchez, J. (2023). Comparación de los efectos de una Unidad Didáctica gamificada y una tradicional en la motivación y el aprendizaje en estudiantes de educación física. *Revista Internacional de Pedagogía del Deporte*, 20(3), 85-93.

Stott, A. (2013). Gamificación y educación: *La influencia de la dinámica de juego en la motivación y el aprendizaje*. Universidad de Oxford.

Urrutia, J. (2024). *Recomendaciones para optimizar la educación física en la adolescencia*. Editorial.

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

Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finlaidades educativas: El alineamiento . *Profesorado.*, 241-255.

Alfredo, O. (2018). Enfoques cuantitativos. *researchgate*, 3. Obtenido de Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.

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.

Alva-Vásquez, J. E. (2023). Gamificación para la mejora de la estrategia didáctica motivadora en docentes de instituciones educativas públicas. *Gamificación para la mejora de la estrategia didáctica motivadora en docentes de instituciones educativas públicas*.

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: INVESTIGACIÓNY TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.

Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf

Carrillo, M. P. (2019). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*,

Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicologia*. 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

Cevallos, M. P. (05 de agosto de 2024). *RIDE Revista Iberoamericana*. doi: https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902

Chancusig, L. H. (2023). La motivación como beneficio en las clases de educación física: una revisión sistemática. *MENTOR revisto de investigación educativa y deportiva*, 2(5), 265-280.

Collelldemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2022). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5-19. Obtenido de https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920.

Deci, R. M. (13 de agosto de 2018). *RyanDeci_SpanishAmPsych*. Obtenido de RyanDeci_SpanishAmPsych: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2018_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf

Duran-Llaro, Y.-d.-C. H.-B.-M. (2023). Gamificación para la mejora de la motivación de estudiantes universitarios. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*.

Escobar, R. E. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *Revista cedotic*, 59-80.

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

Fuentes, G. E. (2024). *Revista Social Fronteriza*. Obtenido de http://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/442

Gaitán, V. (2020). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa gamificacion*, https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/.

Gaitán, V. (s.f.). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa gamificacion,* https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/.

Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica,

García, P. A. (08 de marzo de 2022). *Dialnet.* Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8570460

Gómez del Río, N. (2021). Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable en la infancia. *Universidad de Granada*.

Gómez Díaz de León, C. y. (2014). Método comparativo. *universidad autonoma de nuevo leon*.

González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de*, 49-67.

Granda, C. F. (03 de Noviembre de 2023). *Uecuenca*. Obtenido de https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/43360/1/Trabajo-de-Titulaci%C3%B3n.pdf

Gualoto-Andrang, O. M. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Ciencias de la Educación Artículo de Revisión*, 662-681.

Guamán, L. E. (01 de Abril de 2017). *Repositorio UTA*. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25229

Guevara, J. L. (2024). *Dspace*. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/28101

Hidalgo, M. A. (Diciembre de 2023). *Repositorio ESPOCH*. Obtenido de http://dspace.espoch.edu.ec/handle/123456789/19468

Jiménez, J. (2018). El proceso analítico jerárquico (AHP). Fundamentos, metodología y aplicaciones. *Rect@ Revista Electrónica de Comunicaciones y Trabajos de ASEPUMA*, 1:3. Obtenido de EL PROCESO ANALÍTICO JERÁRQUICO (AHP).

Jordán, J. (08 de Diciembre de 2017). *Redalyc*. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/

Juliana Beatriz Stover, &. F. (18 de Agosto de 2017). *Sistema de Información Científica Redalyc*. Obtenido de Sistema de Información Científica Redalyc: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483555396010

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

León, C. G. (Agosto de 2022). *Blog Criteria*. Obtenido de Blog Criteria: https://www.criteria.es/factoria-de-contenidos/sabes-diferenciar-entre-gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juego/#:~:text=Por%20un%20lado%2C%20la%20gamificaci%C3%B3n,para%20transmitir%20conocimientos%20y%20habilidades

López, C. M. (01 de Julio de 2017). *Repositorio UTA*. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26047/1/1600181331%20Cecilia%20Magdalena%20Villavicencio%20L%c3%b3pez.pdf

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

Mateo Soriano, M. (2000). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad de Zaragoza, Escuela de Magisterio de Teruel.* Obtenido de Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad de Zaragoza, Escuela de Magisterio de Teruel.

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, S. &. (2014). Teoría y metodología de la educación física. Quito, Ecuador:. *Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.*, 81. Obtenido de Teoria de la Educacion Fisica.

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.

Parra-Rodríguez, J. B.-P.-L. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. *burjcdigital*.

Peiró, R. (5 de Septiembre de 2021). *Economipedia*. Obtenido de https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-refuerzo.html

Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil . *Universitat Jaume* , 1-86.

Pérez, A. L. (2021). Obtenido de https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/199486?page=60

Pérez, Z. P. (2017). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista electrónica educare,*, 15-29.

PROAÑO, J. R. (Noviembre de 2017). *CRONOMETRO DIGITAL DE ALTA PRESION CON SISTEMA DE COMPARACION DE TIEMPO QUE USA SEÑALES EMISORAS DEL TIEMPO.* Obtenido de CRONOMETRO DIGITAL DE ALTA PRESION CON SISTEMA DE COMPARACION DE TIEMPO QUE USA SEÑALES EMISORAS DEL TIEMPO: https://bibdigital.epn.edu.ec/bitstream/15000/10260/3/T738.pdf

Richard, M. D. (16 de Octubre de 2019). *selfdeterminationtheory*. Obtenido de selfdeterminationtheory: https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf

Rodríguez, M. &. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. . *Revista médica sanitas*, 141-147.

Rodríguez, P. &. (2022). *Revista Iberoamericana de Educación,*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación,: https://chatgpt.com/c/6701eab6-72dc-8003-99f5-fbfc2770fd99

Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.

Rondón, E. B. (01 de Octubre de 2021). *Redalyc*. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/html/

Sampieri, R. (2018). *Concepción o elección del diseño de investigacion en la ruta*.

Sevillano García, M. L.-V. (2022). *La gamificación como recurso educativo en educación primaria.* Dykinson. Obtenido de https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/lc/uta/titulos/227569

Torres, Á. F. (07 de Abril de 2022). *Dialnet*. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034

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

Usán Supervía, P. &. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en psicología*, 95-112.

Valls Castillo, A. C. (2017). Aprendizaje comprensivo-cooperativo del balonmano en educación física:. *efecto sobre el clima motivacional.*

Vargas, E. F. (2019). LA MOTIVACIÓN COMO FACTOR EN EL APRENDIZAJE. *Atlante*. Obtenido de https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html

Vega, A. M. (2020). Contexto histórico del origen de la Ética de la investigación científica y su fundamentación filosófica. *Revista Ethika+*, 11-29.

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 educacion* . Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf

Zaldívar-Acosta, O. G.-L. (2024). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*.

ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN MOTIVACIONAL DEL PROCESO DE

Muchas gracias por tu colaboración

	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
1. Intento ser buen estudiante porque así mis padres hablan bien de mí.					
2. Me preocupa lo que piensan de mí los compañeros(as) de clase cuando saco malas notas.					
3. Estudio y estoy atento en clase para mejorar mis notas.					
4. Cuando llego a casa, lo primero que hago son los deberes para luego tener más tiempo libre.					
5. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se ríande mí por no saber la respuesta.					
6. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.					
7. Estudio y hago las tareas porque me gusta cómo el profesor(a) da las clases.					
8. Me siento bien conmigo mismo cuando saco buenas notas.					
9. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me manda en clase.					
10. Me gusta que los compañeros(as) de clase me feliciten por sacar buenas notas.					
11. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo.					

APRENDIZAJE (ÍNDICE EMPA)

12. Me gusta que el profesor(a) me felicite por ser buen estudiante.					
13. Estudio y hago las tareas de clase para aprender a ser mejor persona en la vida.					
14. Me preocupa lo que el profesor(a) piensa de mí cuando me comporto mal en clase y no estudio.					
15. Estudio e intento sacar buenas notas para aprender a tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie.					
16. Estudio para tener más aciertos y cometer menos errores en la vida.					
17. Estudio porque me gusta y me divierte aprender.					
18. Estudio e intento sacar buenas notas para poder tener un buen futuro cuando sea mayor.					
19. Estudio y hago las tareas porque me gusta ser responsable.					
20. Me gusta que el profesor(a) me mande tareas difíciles para aprender más.					
21. Estudio y hago las tareas para que mi profesor(a) me considere un buen alumno(a).					
22. Estudio más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.					
23. Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día.					

	No	Depende	Si
24. Si pudieras escoger entre estudiar o no estudiar, ¿estudiarías?			

	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
25. Estudio y hago las tareas para poder resolver, por mí mismo, los problemas que me surjan en la vida.					
26. Me siento mal cuando hago bien un examen y el resultado es peor del que esperaba.					

	No	Depende	Si
27. ¿Te gustaría, ahora mismo, estar haciendo otras cosas en lugar de estar en clase?			

	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
28. Estudio para aprender a cambiar cosas de mi vida que no me gustan y quiero mejorar.					
29. Estudio para comprender mejor el mundo que me rodea y así, poder actuar mejor en él.					
30. Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas en algún examen.					
31. Cuando las tareas de clase me salen mal, las repito hasta que me salgan bien.					
32. Estudio más y mejor en clase cuando me gusta lo que el profesor(a) está explicando.					

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

OBSERVACIONES:

Fecha: _____

ANEXO 2

<table>
<tr><td colspan="5">UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ</td></tr>
<tr><td colspan="2">Datos informativos:
Docente: Pamela Karina Morales Turushina</td><td colspan="2">Curso: Tercer Año</td><td>Fecha :03/10/2024
Semana 1</td></tr>
<tr><td colspan="2">UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. Prácticas Lúdicas el juego y el jugar.</td><td colspan="2">Título de unidad de planificación:
Movimientos Naturales</td><td>Objetivos específicos de la unidad de planificación:
O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera</td></tr>
<tr><td>Destrezas</td><td>Estrategias metodológicas</td><td>Actividades</td><td>Materiales</td><td>Indicadores de Evaluación</td></tr>
</table>

EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Actividad: Tomar el peso, talla, edad Objetivos Conocer los datos de cada estudiante para la elaboración del test con su respectiva explicación y el objetivo al que se quiere llegar I.nicio (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. Desarrollo: Toma de medidas antropométricas de Peso, Talla y Edad. A cada estudiante del "Tercer Año de Educación General Básica Elemental" Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase.	Cronometro Silbato Proyector Computadora Bascula Cinta métrica	CE.EF.2.1 Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.

UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ				
Datos informativos: Docente: Pamela Karina Morales Turushina	Curso: Tercer Año	Fecha :10/10/2024 Semana 2		
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. Prácticas Lúdicas el juego y el jugar.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.2Identificar requerimientos motores, conceptuales y actitudinales necesarios para participar de manera segura y placentera, acordando y respetando reglas y pautas de trabajo en diversas prácticas corporales		
Destrezas	Estrategias metodológicas	Actividades	Materiales	Indicadores de Evaluación
EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de	OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales,	Actividad: Evaluar la motivación, Objetivos Realizar la evaluación del pretest con los estudiantes y dar a conocer las respectivas preguntas del empa.	Conos Balón Cronometro Silbato	CE.EF.2.1 Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que

percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Inicio (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. Desarrollo: Determinar el nivel de motivación global, extrínseca e intrínseca, mediante el TEST EMPA antes de aplicar la intervención a los estudiantes de tercer año de la unidad educativa. Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase.		le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.
UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ				
Datos informativos: Docente: Pamela Karina Morales Turushina	Curso: Tercer Año		Fecha :17/10/2024 Semana 3	
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. Prácticas Lúdicas el juego y el jugar.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales		Objetivos específicos de la unidad de planificación:	

		O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera		
Destrezas	Estrategias metodológicas	Actividades	Materiales	Indicadores de Evaluación
EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	Aprendizaje activo y progresivo: OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Actividad: Dar a conocer conceptos Objetivos -Saludo, dar a explicar los conceptos de gamificación y su aplicación en educación física. Presentar ejemplos de juegos y dinámicas que se utilizarán. Inicio (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. Desarrollo: *Presentaciones, videos de juegos deportivos. Y lúdicos que se pueda realizar. Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase.	Conos Balón Cronometro Silbato	CE.EF.2.1 Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.

UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ				
Datos informativos: Docente: Pamela Karina Morales Turushina	Curso: Tercer Año		Fecha :24/10/2024 Semana 4	
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2.Prácticas Lúdicas el juego y el jugar.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales		Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera	
Destrezas	Estrategias metodológicas	Actividades	Materiales	Indicadores de Evaluación

EF.2.1.1.Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	Aprendizaje activo y progresivo: OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Actividad: Familiarizar los juegos lúdicos Objetivos: Saludo, calentamiento de movilidad articular. Identificar el plan de Actividad Física elegido por los estudiantes. Inicio (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. Desarrollo: Conocer el interés de los estudiantes para realizar juegos lúdicos para la gamificación en la educación física Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase.	Conos Balón Cronometro Silbato	CE.EF.2.1Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.
UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ				

Datos informativos: Docente: Pamela Karina Morales Turushina		Curso: Tercer Año		Fecha 31/10/2024 Semana 5
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. PRÁCTICAS Lúdicas el juego y el jugar.		Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales		Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera
Destrezas	Estrategias metodológicas	Actividades	Materiales	Indicadores de Evaluación

EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	Aprendizaje activo y progresivo: OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Actividad: Objetivos Saludo, calentamiento de movilidad articular. Identificar el plan de Actividad Física elegido por los estudiantes. Inicio (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. Desarrollo: Observar el nivel de motivación que genera los juegos gamificados en la educación física Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase.	Conos Balón Cronometro Silbato	CE.EF.2.1 Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.
UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ				
Datos informativos: Docente: Pamela Karina Morales Turushina	Curso: Tercer Año	Fecha _07/11/2024 Semana 6		

UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. Prácticas Lúdicas el juego y el jugar.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera

Destrezas	Estrategias metodológicas	Actividades	Materiales	Indicadores de Evaluación
EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	Aprendizaje activo y progresivo: OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Actividad Juego: Superhéroes y Villanos. Objetivos Explicar las reglas del juego y asignar roles Inicio (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. Desarrollo: Introducción al tema: Cada estudiante asume un rol (superhéroe o villano) y recibe una "habilidad especial" (por ejemplo, inmunidad temporal, duplicación de puntos, etc.). Reglas principales: Superhéroes deben recolectar "energía"	Conos Balón Cronometro Silbato	CE.EF.2.1 Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.

		(pelotas, conos) mientras evitan ser capturados por los villanos. Villanos intentan capturar a los superhéroes tocándolos. Actividad principal: Juego base: -Se delimitan dos zonas en el campo: zona de seguridad y zona de acción. -Los superhéroes deben recolectar las pelotas (energía) dispersas en la zona de acción y llevarlas a la zona de seguridad sin ser atrapados. Poderes especiales: -Cada jugador puede usar su "habilidad especial" una vez por ronda. Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase. Reflexión grupal: ¿Cómo se sintieron jugando? ¿Qué estrategias fueron efectivas?		

UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ				
Datos informativos: Docente: Pamela Karina Morales Turushina		Curso: Tercer Año		Fecha :14/11/2024 Semana 7
UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. Prácticas Lúdicas el juego y el jugar.		Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales		Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera
Destrezas	Estrategias metodológicas	Actividades	Materiales	Indicadores de Evaluación

EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	Aprendizaje activo y progresivo: OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Actividad de juego superhéroes y villanos. Objetivos Explicar las reglas del juego y asignar roles Inicio (5 min) calentamiento: desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. desarrollo: Introducción al tema: cada estudiante asume un rol (superhéroe o villano) y recibe una "habilidad especial" (por ejemplo, inmunidad temporal, duplicación de puntos, etc.). Reglas principales: Los superhéroes deben recolectar "energía" (pelotas, conos) mientras evitan ser capturados por los villanos. villanos intentan capturar a los superhéroes tocándolos. actividad principal: Juego base: -Se delimitan dos zonas en el campo: zona de seguridad y zona de acción.	Conos Balón Cronometro Silbato	CE.EF.2.1Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.

		-Los superhéroes deben recolectar las pelotas (energía) dispersas en la zona de acción y llevarlas a la zona de seguridad sin ser atrapados. Poderes especiales: -Cada jugador puede usar su "habilidad especial" una vez por ronda. Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase. Reflexión grupal: ¿cómo se sintieron jugando? ¿qué estrategias fueron efectivas?		
UNIDAD EDUCATIVA JOSE IGNACIO ORDOÑEZ				
Datos informativos: Docente: Pamela Karina Morales Turushina	Curso: Tercer Año		Fecha :21/11/2024 Semana 8	

UNIDAD DE PLANIFICACION:4 BLOQUE:2. Prácticas Lúdicas el juego y el jugar.	Título de unidad de planificación: Movimientos Naturales	Objetivos específicos de la unidad de planificación: O.EF.2.1. Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera		
Destrezas	Estrategias metodológicas	Actividades	Materiales	Indicadores de Evaluación
EF.2.1.1. Identificar las características, objetivos y roles de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, en elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos.	Aprendizaje activo y progresivo: OG.EF.1. Participar autónomamente en diversas prácticas corporales, disponiendo de conocimientos (corporales, conceptuales, emocionales, motrices entre otros) que le permitan hacerlo de manera saludable, segura y placentera a lo largo de su vida.	Actividad: Realizar el juego superhéroes y villanos. Y premiar a los ganadores Objetivos Participar en el juego ramificado "Superhéroes y Villanos", desarrollando habilidades físicas, trabajo en equipo y estrategias creativas en un ambiente de respeto y diversión. Inicio (5 min) Calentamiento: Desarrollos básicos para accionar todo el cuerpo. Desarrollo: Reglas del juego.	Conos Balón Cronometro Silbato	CE.EF.2.1 Participa colectivamente y de modo seguro en juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los participantes y demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, implementos, entre otras) que le permitan agruparlos en categorías y mejorar su desempeño, construyendo cooperativa y colaborativamente posibilidades de participación.

		Perfeccionamiento (30 min) Actividad Principal: Se delimita el espacio en: Zona de acción: Donde los superhéroes recolectan energía. Zona segura: Donde los superhéroes depositan la energía recolectada. Dinámica: Los superhéroes salen en grupos pequeños para recolectar objetos dispersos en la zona de acción. Los villanos bloquean caminos estratégicos o intentan capturar a los superhéroes. Los poderes especiales pueden activarse en cualquier momento tocando la tarjeta y notificando al árbitro. El juego dura 3 rondas de 15 minutos, alternando		

		roles al final de cada ronda. Al final de cada ronda, se cuentan los puntos recolectados en la zona segura. Cierre (5min) Reunir a los estudiantes y dar retroalimentación grupal sobre los avances observados en el transcurso de la clase. ¿Cómo trabajaron en equipo para alcanzar los objetivos? Recuento final de puntos y reconocimiento simbólico a los equipos. Entrega de premios simbólicos: medallas o stickers.		

ANEXO 3 INTERVENCION CON LOS ESTUDIANTES

Pretest:





Primero, se registraron la talla, el peso y la edad de cada estudiante utilizando una cinta métrica y una báscula. Los datos obtenidos fueron recopilados mediante una computadora portátil para garantizar su organización y almacenamiento.



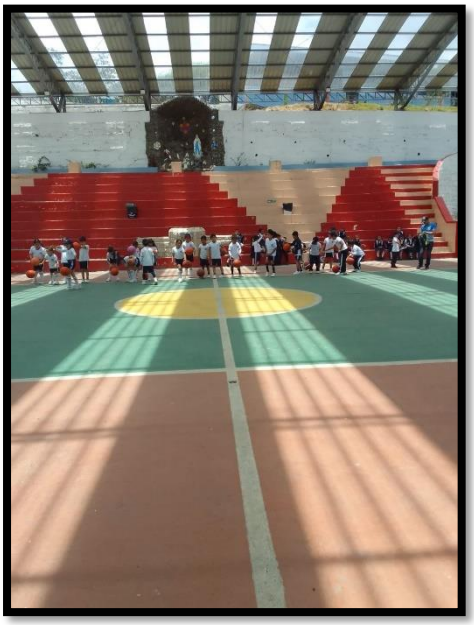

Se familiarizó a los estudiantes con el Test EMPA, y posteriormente se aplicó en el laboratorio de la institución. Durante la evaluación del test motivacional, cada estudiante respondió en su computadora mientras se leía cada pregunta en voz alta para garantizar la comprensión adecuada.

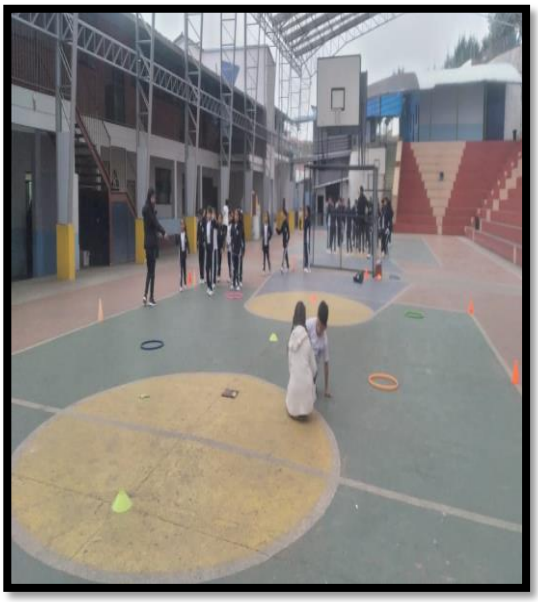
Post test





Se proyectaron diversos juegos lúdicos que pueden implementarse en la educación física, con el objetivo de que los estudiantes seleccionaran uno de ellos para llevarlo a cabo en las canchas de la institución.











Se implementó el juego seleccionado por los estudiantes, "Superhéroes y Villanos", en el cual cada participante disfrutó y se divirtió durante la actividad. Al finalizar, el equipo ganador fue premiado con medallas, mientras que el equipo perdedor realizó un castigo simbólico de correr 17 vueltas por la cancha. Esta dinámica permitió cumplir con el objetivo propuesto en él, destacando cómo la gamificación contribuye a motivar a cada uno de los estudiantes.