

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 Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

TEMA:

GAMIFICACIÓN EN EL ECUAVOLEY EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

AUTOR: JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO

TUTOR: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

Ambato - Ecuador

2025

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc**, con cédula de ciudadanía **1804142923** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **"GAMIFICACIÓN EN EL ECUAVOLEY EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO"** desarrollado por el estudiante **JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO**, 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.

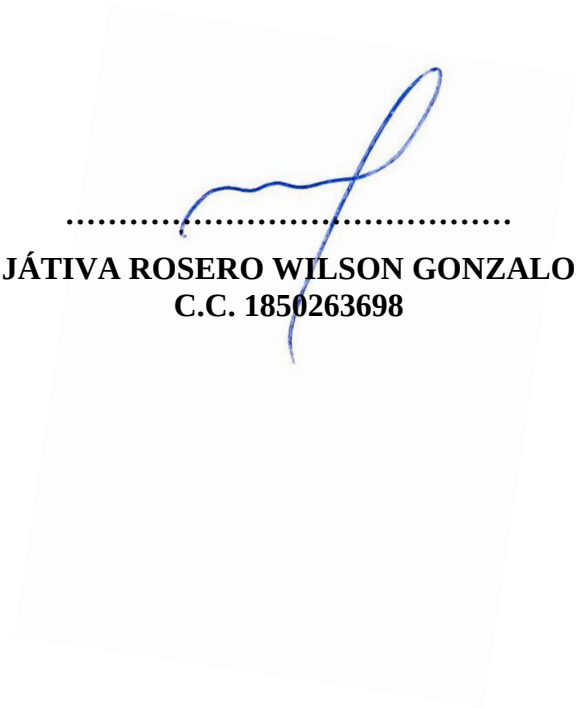
Firmado electrónicamente por:
DIEGO JAVIER
MAYORGA ORTIZ

……

PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc
C.C. 1804142923

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **"GAMIFICACIÓN EN EL ECUAVOLEY EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO"**, 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 Autor.



……

JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO
C.C. 1850263698

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **"GAMIFICACIÓN EN EL ECUAVOLEY EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO"**, presentado por el señor **JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO**, 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

Firmado electrónicamente por:
ROSITA GABRIELA FLORES ROBALINO

……

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

Miembro de Comisión Calificadora

GABRIELA ALEXANDRA VILLALBA GARZON
Firmado digitalmente por GABRIELA ALEXANDRA VILLALBA GARZON
Fecha: 2025.01.20 12:21:04 -05'00'

……

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

DEDICATORIA

Con infinito amor y gratitud, dedico este trabajo a mis queridos hermanos, quienes han sido mi mayor fuente de apoyo e inspiración a lo largo de este desafiante camino. Gracias por su compañía incondicional, por estar presentes en los momentos de alegría y en los de dificultad, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, y por brindarme siempre su aliento para continuar adelante, y a mi padre por su apoyo en los momentos difíciles gracias.

Sin olvidarme de mis queridos ángeles que están en el cielo, mi madre y mi abuelito, quienes desde su eterno descanso han sido mi luz y mi guía. Su amor y enseñanzas permanecen en mi corazón y me han dado la fortaleza necesaria para llegar hasta aquí. Siempre los llevo conmigo, y este logro también es para ustedes.

A cada uno de ustedes, les debo gran parte de este logro. Sus palabras de aliento y su ejemplo constante de perseverancia me han enseñado que, con esfuerzo y determinación, todo es posible. Espero que este resultado sea un reflejo del amor, la unión y la fuerza que me han brindado, y un motivo más para seguir creciendo juntos.

Gracias por ser mi familia y mi fortaleza en cada paso de este camino. Esta dedicatoria es para ustedes, con todo mi corazón.

AGRADECIMIENTO

A lo largo de este desafiante y enriquecedor proceso de aprendizaje, me he dado cuenta de que ningún logro se consigue de manera individual. Cada paso, cada obstáculo superado y cada pequeño avance han sido posibles gracias al apoyo, amor y confianza de las personas que me rodean. Es por ello que deseo expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a mis hermanos y a toda mi familia, quienes han sido el pilar fundamental en esta etapa de mi vida.

A mis hermanos, quienes siempre han estado a mi lado en los momentos más difíciles y también en los momentos de alegría. Gracias por ser mi apoyo constante, por sus consejos sabios, por su compañía incondicional y por creer en mí incluso cuando yo dudaba de mis propias capacidades. Cada uno de ustedes ha desempeñado un papel esencial en mi formación, no solo académica sino también personal. Han sido fuente de motivación e inspiración, recordándome siempre la importancia de la perseverancia, la responsabilidad y el esfuerzo.

A mi familia en general, quienes con su amor incondicional y constante apoyo me han guiado a lo largo de este camino. Gracias a mis padres por inculcarme desde pequeño los valores de la disciplina, el trabajo arduo y la honestidad, que han sido fundamentales para llegar hasta aquí. Su ejemplo de vida y su confianza en mis capacidades han sido mi mayor motor para seguir adelante, superando cada obstáculo y afrontando cada reto con determinación. Cada palabra de aliento, cada gesto de cariño y cada sacrificio que han hecho por mí han dejado una huella imborrable en mi corazón.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN ii

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN iii

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO iv

DEDICATORIA v

AGRADECIMIENTO vi

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS vii

ÍNDICE DE TABLAS x

RESUMEN EJECUTIVO xi

ABSTRACT xii

CAPÍTULO 1 12

MARCO TEORICO 12

1.1. ANTECEDENTES de la investigacion 12

1.2. Fundamentación teórica 15

1.1. Antecedentes de la investigación 44

1.3. Objetivos 48

OBJETIVO GENERAL 48

OBJETIVO ESPECÍFICO 1 48

OBJETIVO ESPECÍFICO 2 48

OBJETIVO ESPECÍFICO 3 48

CAPÍTULO II 49

METODOLOGÍA 49

2.1 Materiales 49

2.1.1 Instrumentos de medición o evaluación 49

2.1.2 test El EMPA 49

2.3. Equipos tecnológicos o de laboratorio 51

2.3. Materiales didácticos o deportivos 52

2.5. Software o herramientas tecnológicas 53

2.6. Materiales bibliográficos o teóricos 54

2.2 MÉTODOS 55

2.2.1 Enfoque Cuantitativo 55

2.2.2 Finalidad Aplicada 55

2.2.3 Diseño Cuasi-Experimental 56

2.2.4 Alcance Explicativo 57

2.2.5 Fuente de Datos Documental 57

2.2.6 Fuente de Datos de Campo 60

2.2.7 Corte Longitudinal 60

2.2.8 Método de Fundamentación Teórica Analítico 61

2.2.9 Método Hipotético-Deductivo 62

CAPÍTULO III 63

RESULTADOS Y DISCUSIÓN 63

3.1 Análisis y discusión de los resultados 63

3.2 Verificación de hipótesis 73

CAPÍTULO IV 76

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 76

4.1 Conclusiones 76

4.2 Recomendaciones 77

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 78

ANEXOS 81

ANEXO 1 81

ANEXO 2 85

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA DE ESTUDIO 64

TABLA 2. ESTADÍSTICAS DE GRUPO 65

TABLA 3. PRERESULTADOEXTRINSECA 67

TABLA 4. PRERESULTADOSINTRINSECA 68

TABLA 5. RESULTADOS DE LA MOTIVACIÓN GLOBAL PRE TEST 69

TABLA 6. POSTRESULTADOEXTRINSECA 70

TABLA 7. POSTRESULTADOINTRINSECA 71

TABLA 8. POSTGLOBALRESULTADO 72

TABLA 9. RANGOS 73

TABLA 10. ESTADÍSTICOS DE PRUEBA 74

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

TEMA: GAMIFICACIÓN EN EL ECUAVOLEY EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

AUTOR: JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO

TUTOR: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

RESUMEN EJECUTIVO

El estudio aborda la implementación de la gamificación en el ecuavóley como estrategia pedagógica para incrementar la motivación académica en estudiantes de Bachillerato General Unificado. La investigación se centra en cómo este deporte tradicional ecuatoriano, combinado con elementos de juego, puede influir positivamente en el aprendizaje, el desarrollo físico y social, y la cohesión grupal. La gamificación, definida como la integración de elementos lúdicos en actividades no relacionadas con el juego, incluye estrategias como puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación. Estas dinámicas fomentan la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, promoviendo su interés, participación y rendimiento tanto académico como deportivo. A través del ecuavóley, los estudiantes desarrollan habilidades técnicas, fortalecen su inteligencia interpersonal y mejoran su capacidad para colaborar y resolver problemas en equipo. Los resultados demuestran un incremento significativo en la motivación de los estudiantes al incorporar estas dinámicas, evidenciando la efectividad del enfoque en la mejora del compromiso académico y deportivo. Se destaca además la relevancia cultural del ecuavóley, que refuerza la identidad nacional y conecta a las nuevas generaciones con sus raíces. Este deporte, adaptado al entorno educativo mediante la gamificación, no solo mejora las habilidades motrices y el rendimiento físico, sino que también incentiva la sana competencia y el trabajo en equipo, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. En conclusión, la gamificación aplicada al ecuavóley se presenta como una herramienta innovadora y efectiva en el ámbito educativo, que motiva a los estudiantes a participar activamente y a superar desafíos, integrando elementos culturales y pedagógicos que potencian el aprendizaje y el desarrollo social.

Palabras clave: Gamificación, ecuavóley, motivación académica.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

THEME: GAMIFICACIÓN EN EL ECUAVOLEY EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

AUTHOR: JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO

TUTOR: PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc

ABSTRACT

The study addresses the implementation of gamification in ecuavoley as a pedagogical strategy to increase academic motivation in students of the Unified General Baccalaureate (BGU). The research focuses on how this traditional Ecuadorian sport, combined with game elements, can positively influence learning, physical and social development, and group cohesion. Gamification, defined as the integration of playful elements into non-game activities, includes strategies such as points, levels, badges, and leaderboards. These dynamics foster students' intrinsic and extrinsic motivation, enhancing their interest, participation, and performance both academically and athletically. Through ecuavoley, students develop technical skills, strengthen their interpersonal intelligence, and improve their ability to collaborate and solve problems as a team. The study employs the Motivational Assessment Questionnaire for the Learning Process (EMPA) to measure motivation levels before and after the implementation of gamified strategies. The results demonstrate a significant increase in students' motivation upon incorporating these dynamics, highlighting the effectiveness of this approach in improving academic and athletic engagement. Furthermore, the cultural significance of ecuavoley is emphasized, reinforcing national identity and connecting new generations to their roots. This sport, adapted to the educational context through gamification, not only enhances motor skills and physical performance but also fosters healthy competition and teamwork, essential for students' holistic development. In conclusion, gamification applied to ecuavoley emerges as an innovative and effective tool in the educational field, motivating students to actively participate and overcome challenges while integrating cultural and pedagogical elements that enhance learning and social development

Keywords
Gamification, ecuavoley, academic motivation.

CAPÍTULO 1

MARCO TEORICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

El ecuavóley, un deporte tradicional ecuatoriano, ha jugado un papel fundamental en la vida de los jóvenes y adultos en el país, tanto en su práctica recreativa como competitiva. Su popularidad ha llevado a explorar cómo puede influir en el desarrollo físico, social y educativo de los estudiantes. En el contexto educativo, el uso de la gamificación se ha convertido en una estrategia pedagógica clave para aumentar la motivación y el rendimiento académico y deportivo de los estudiantes a través de la incorporación de elementos lúdicos. La combinación de gamificación y ecuavóley se vislumbra como una herramienta efectiva para mejorar la motivación en los estudiantes de Bachillerato General Unificado (BGU).

Gamificación en el Ecuavóley

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de juego en actividades no lúdicas, ha demostrado ser una metodología eficaz para mejorar la motivación y el aprendizaje en diferentes áreas educativas. El artículo de (Horizontes., 2020) subraya que el ecuavóley, profundamente arraigado en la cultura ecuatoriana, tiene el potencial de fortalecer la inteligencia interpersonal de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales y colaborativas que son esenciales en la gamificación. Aunque el estudio se centró en el contexto universitario, estos hallazgos son aplicables a niveles educativos más bajos, como el Bachillerato General Unificado.

Por otro lado, (García P. &., 2018) argumentan que la gamificación, cuando se incorpora en el entorno educativo a través de mecánicas como puntos, insignias y clasificaciones, aumenta la participación activa de los estudiantes. Estos elementos gamificados pueden ser fácilmente adaptados al ecuavóley, lo que incentivaría a los estudiantes a mejorar su rendimiento tanto en lo académico como en lo deportivo. En consonancia (Deterding, 2014) destacan el papel de las insignias ("badges") como elementos motivadores que impulsan a los estudiantes a seguir progresando y perfeccionando sus habilidades en deportes como el ecuavóley.

Estudios adicionales como el de (Hernández & Gómez, F., 2019) han demostrado que la gamificación puede influir positivamente en la cohesión grupal y la resolución de problemas en el ámbito deportivo, lo que indica que su implementación en el ecuavóley podría fomentar no solo la competencia sana, sino también la colaboración entre los estudiantes. Esto refuerza el valor de los enfoques gamificados en la educación física y los deportes tradicionales como el ecuavóley.

Motivación en Estudiantes

La motivación es un factor central en el aprendizaje y el rendimiento deportivo. En el estudio de (Gómez & Díaz, M., 2018) sobre la gamificación en la educación superior, los autores concluyeron que el uso de dinámicas de juego aumenta significativamente la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, lo que conduce a una mayor adquisición de habilidades cognitivas y deportivas. Aunque esta investigación se centró en estudiantes universitarios, sus conclusiones son fácilmente extrapolables a los estudiantes de BGU, quienes también buscan reconocimiento y éxito en sus actividades académicas y deportivas.

Además, en el ámbito de la educación física, el estudio de (Herrera, 2019) mostró que la gamificación mejora la motivación de logro de los estudiantes, ayudándoles a superar desafíos deportivos a través de recompensas y metas alcanzables. Este enfoque es especialmente relevante en el ecuavóley, donde los estudiantes pueden ser

motivados a través de sistemas de recompensas que promuevan el logro de objetivos específicos, como el perfeccionamiento de habilidades técnicas o la mejora en el trabajo en equipo.

La carga cultural del ecuavóley en Ecuador, analizada por Morejón et al. (2020), resalta cómo este deporte ha sido una herramienta para el desarrollo físico y social de la juventud. La gamificación puede aprovechar esta base cultural para motivar a los estudiantes de manera más profunda, generando una motivación intrínseca basada en el reconocimiento de la identidad nacional y el deporte tradicional. Esto coincide con los hallazgos de (Álvarez, 2021), quienes sugieren que el uso de estrategias gamificadas, como la competencia amistosa y la obtención de recompensas, incrementa significativamente el tiempo de participación activa de los estudiantes en las actividades deportivas.

Relación entre Gamificación y Motivación en el Ecuavóley

El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje ha sido ampliamente documentado. (Rodríguez L. &., 2020) , en su estudio sobre la gamificación como estrategia didáctica en la educación media, concluyen que las dinámicas de juego aumentan la participación y motivación de los estudiantes en actividades escolares. Este enfoque puede aplicarse eficazmente en la enseñanza del ecuavóley, donde los elementos de juego no solo mejoran el desempeño físico, sino que también promueven una mayor cohesión grupal y un sentido de colaboración entre los estudiantes.

El estudio de Jiménez (2022) en la Escuela Dr. Pablo Herrera del Cantón Pujilí, sobre los fundamentos del ecuavóley y su incidencia en el desarrollo motriz de los estudiantes de sexto año, destaca que la enseñanza de las técnicas básicas del ecuavóley mejora las habilidades motoras de los estudiantes. Además, sugiere que la gamificación de estos elementos podría no solo aumentar la motivación, sino también

mejorar el rendimiento físico y cognitivo de los estudiantes en el deporte, potenciando su interés y compromiso.

Finalmente, investigaciones como la (López & Pérez, A., 2021) en el contexto deportivo han demostrado que la gamificación, combinada con la enseñanza de deportes tradicionales, puede generar un impacto positivo en la autoeficacia de los estudiantes, motivándolos a participar activamente y a superar los desafíos que se les presentan en el ámbito educativo y deportivo.

1.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Definición y conceptos de gamificación

Origen y evolución del concepto de gamificación

La gamificación, aunque es un término relativamente nuevo, tiene sus raíces en teorías que han estado presentes en la psicología durante décadas. Empezó a ganar popularidad a principios del siglo XXI, cuando se empezaron a aplicar mecánicas de juego en ámbitos como la educación, la salud y el trabajo. La idea principal detrás de la gamificación es utilizar elementos de los juegos, como los puntos y las recompensas, para motivar a las personas a completar tareas que, de otra forma, podrían parecer monótonas o poco interesantes. Según (Deterding, 2014), la gamificación busca hacer que las actividades sean más atractivas y motivadoras a través de dinámicas típicas de los videojuegos.

El concepto ha evolucionado de simples incentivos, como recompensas digitales, a un enfoque más complejo que involucra la motivación intrínseca y extrínseca. Con el tiempo, ha pasado de ser una herramienta usada principalmente en marketing y negocios a convertirse en una estrategia pedagógica clave. En educación, la gamificación ha demostrado ser efectiva para aumentar la participación y mejorar el rendimiento académico (Prieto-Andreu J. M., 2022) .En sus inicios, la gamificación se basaba en sistemas de recompensas como los puntos, pero ha evolucionado para incluir

desafíos más estructurados, la colaboración entre estudiantes y la competencia sana (Zichermann, 2011)

Elementos clave de la gamificación: puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles, recompensas, entre otros

Los elementos clave de la gamificación son fundamentales para aumentar la motivación de los estudiantes en el contexto educativo. Uno de los más comunes son los puntos, que permiten medir el progreso de los estudiantes y darles una idea clara de lo bien que lo están haciendo. Los puntos pueden ser acumulados para acceder a niveles superiores o recompensas adicionales, lo que incentiva a los estudiantes a seguir esforzándose.

Las insignias son otra forma de recompensar los logros. Estas recompensas visuales son entregadas cuando los estudiantes alcanzan ciertos hitos, lo que refuerza su sentido de logro. Las tablas de clasificación fomentan la competencia saludable entre los estudiantes al mostrar quiénes están en las primeras posiciones. La competencia puede ser un fuerte motivador, ya que anima a los estudiantes a mejorar constantemente para superar a sus compañeros (Hamari, 2014).

Los niveles representan el progreso y permiten que los estudiantes enfrenten retos graduales. A medida que avanzan, las tareas se vuelven más complejas, pero también más gratificantes. Finalmente, las recompensas son uno de los elementos más atractivos. Estas pueden ser tangibles, como premios físicos, o intangibles, como puntos o privilegios adicionales dentro de la actividad (Prieto-Andreu J. M., 2022). Estos elementos, cuando se usan correctamente, pueden transformar una actividad rutinaria en una experiencia mucho más atractiva y participativa.

Diferencias entre juegos serios, ludificación y gamificación.

Aunque los términos juegos serios, ludificación y gamificación a menudo se confunden, cada uno tiene características distintas. Los juegos serios son aquellos

diseñados con un propósito educativo o formativo, pero siguen siendo juegos completos en su estructura. Un ejemplo clásico son los simuladores que permiten a los estudiantes practicar habilidades específicas en entornos controlados.

Por otro lado, la ludificación se refiere a hacer una actividad más divertida introduciendo elementos lúdicos, pero sin crear un sistema completo de juego. Por ejemplo, un maestro podría introducir la narrativa de una aventura en clase para hacer que el contenido sea más atractivo, pero no utiliza puntos ni recompensas como en la gamificación.

La gamificación utiliza elementos del juego en actividades no lúdicas con el fin de motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento. A diferencia de la ludificación, la gamificación incorpora sistemas de puntos, tablas de clasificación, recompensas y niveles. Este enfoque estructurado se ha utilizado ampliamente en la educación para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes con los contenidos académicos (Zichermann, 2011)

Teorías de la motivación y su relación con la gamificación

Teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, R. M, 1985) y sus componentes (autonomía, competencia, relación) La teoría de la autodeterminación de (Deci & Ryan, R. M, 1985)se centra en la motivación humana, particularmente en lo que impulsa a las personas a actuar por su propia iniciativa. Esta teoría sostiene que existen tres necesidades psicológicas básicas que influyen en el bienestar y la motivación de una persona: autonomía, competencia y relación.

Autonomía: Se refiere a la necesidad de sentir que tenemos el control sobre nuestras acciones y decisiones. En un entorno gamificado, la autonomía puede fomentarse al permitir que los estudiantes elijan qué tareas completar, cómo avanzar en los niveles o cómo utilizar sus puntos. Esto genera una sensación de control personal que aumenta su motivación intrínseca. Cuando los estudiantes sienten que tienen opciones, son más propensos a involucrarse en actividades porque creen que pueden influir en su propio

éxito (Deci & Ryan, R. M, 1985) Competencia: La competencia se refiere a la necesidad de sentirse capaz y eficaz en la realización de tareas. En los entornos gamificados, los estudiantes experimentan competencia cuando logran superar desafíos, obtener recompensas o avanzar en los niveles de un juego.
La retroalimentación constante que proporciona la gamificación refuerza esta sensación de competencia, permitiendo a los estudiantes visualizar claramente su progreso (Prieto-Andreu J. M., 2022) Al alcanzar metas y superar obstáculos, los estudiantes aumentan su confianza en sus habilidades y están más motivados a continuar.

Relación: Esta dimensión se refiere a la necesidad de conexión con los demás. Las dinámicas de juego en un entorno educativo también fomentan la interacción social, ya sea a través de la competencia o la colaboración. Las actividades grupales o los retos en equipo permiten que los estudiantes se sientan parte de una comunidad. Esto no solo aumenta la motivación, sino que también mejora la cohesión del grupo (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

La teoría de la autodeterminación se aplica de manera efectiva en la gamificación porque las dinámicas de juego están diseñadas para satisfacer estas tres necesidades. Los entornos gamificados permiten a los estudiantes experimentar un sentido de control, competencia y pertenencia. Teoría del refuerzo (Skinner, 1953) y su aplicación en el ámbito educativo y deportivo
La teoría del refuerzo de (Skinner, 1953)forma parte de la corriente conductista de la psicología y sugiere que el comportamiento de las personas está influenciado por los refuerzos que reciben. Skinner identificó dos tipos principales de refuerzos:
Refuerzos positivos: Son estímulos que aumentan la probabilidad de que un comportamiento se repita. En el ámbito educativo, un refuerzo positivo puede ser una calificación alta, puntos adicionales o una recompensa verbal. En la gamificación, los refuerzos positivos suelen manifestarse como puntos, insignias o niveles alcanzados por los estudiantes cuando completan una tarea con éxito (Hamari, 2014)

Refuerzos negativos: Se refieren a la eliminación de un estímulo desagradable para aumentar la probabilidad de que un comportamiento se repita. En el contexto de los juegos, un ejemplo sería eliminar una penalización cuando los estudiantes mejoran su desempeño.

La teoría del refuerzo tiene aplicaciones claras en la educación y el deporte. Por ejemplo, los profesores pueden utilizar recompensas tangibles, como trofeos o menciones honoríficas, para motivar a los estudiantes a mejorar su rendimiento. En un entorno gamificado, cada vez que los estudiantes reciben una recompensa o reconocimiento, su motivación para seguir participando en la actividad aumenta. En el deporte, los entrenadores también aplican la teoría del refuerzo al elogiar el rendimiento de los atletas, lo que refuerza el comportamiento deseado y motiva a los jugadores a seguir esforzándose (Skinner, 1953).

Además, la gamificación en entornos educativos y deportivos permite una aplicación directa de la teoría del refuerzo mediante el uso de sistemas de retroalimentación instantánea. Los estudiantes o jugadores saben de inmediato si han hecho algo bien porque reciben puntos, insignias o suben de nivel. Esta retroalimentación rápida refuerza el comportamiento positivo y les motiva a seguir mejorando. Al integrar la teoría del refuerzo en el diseño de las actividades gamificadas, se logra una mayor participación y un mejor rendimiento (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Teoría del flujo (Csikszentmihalyi, 1990)y cómo la gamificación puede generar estados de concentración y compromiso

La teoría del flujo, desarrollada por (Csikszentmihalyi, 1990) describe un estado de inmersión total en una actividad, donde la persona pierde la noción del tiempo y está completamente concentrada en lo que está haciendo. Este estado de "flujo" ocurre cuando la tarea presenta el nivel adecuado de desafío: si es demasiado fácil, la persona pierde interés, y si es demasiado difícil, se frustra.

Desafío vs. Habilidad: Uno de los factores clave para lograr el flujo es encontrar el equilibrio adecuado entre el nivel de desafío de la actividad y las habilidades del participante. La gamificación, cuando está bien diseñada, ajusta el nivel de dificultad a medida que el estudiante avanza, permitiendo que siempre se sienta desafiado pero capaz de superar los obstáculos. Esto es especialmente efectivo en los entornos educativos, donde los estudiantes que entran en estado de flujo son capaces de aprender de manera más profunda y retener la información de forma más efectiva (Csikszentmihalyi, 1990)

Compromiso y Retroalimentación: La retroalimentación constante es otra característica esencial del estado de flujo. En los entornos gamificados, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre su progreso, lo que les permite ajustar su rendimiento y mantenerse concentrados. Esto fomenta un compromiso continuo con la actividad, ya que sienten que están avanzando y mejorando (Camacho-Sánchez R. e., 2023).

Los entornos gamificados están diseñados para generar este estado de flujo al proporcionar desafíos progresivos que mantienen a los estudiantes motivados y comprometidos. A través de tareas bien estructuradas, los estudiantes pueden experimentar un sentido de logro y satisfacción personal, lo que refuerza su deseo de continuar participando en la actividad (Hamari, 2014).

Motivación intrínseca y extrínseca en el contexto de la gamificación

La motivación intrínseca y extrínseca son conceptos clave para entender el éxito de la gamificación en entornos educativos. La motivación intrínseca se refiere a la realización de una actividad por el placer y la satisfacción que genera, mientras que la motivación extrínseca implica la búsqueda de recompensas externas.

Motivación Intrínseca: Los estudiantes que están intrínsecamente motivados disfrutan del proceso de aprendizaje en sí mismo. En un entorno gamificado, la motivación intrínseca puede fomentarse mediante la creación de desafíos interesantes y gratificantes. Cuando los estudiantes encuentran una actividad divertida y estimulante, tienden a involucrarse más, lo que lleva a un aprendizaje más efectivo (Deci & Ryan, R. M, 1985) La gamificación puede aumentar la motivación intrínseca al proporcionar tareas que son inherentemente placenteras, como resolver acertijos o completar desafíos complejos.

Motivación Extrínseca: Por otro lado, la motivación extrínseca en la gamificación se genera a través de recompensas externas como puntos, insignias o premios. Estas recompensas sirven como incentivos para que los estudiantes se esfuercen más y alcancen sus metas. Aunque la motivación extrínseca puede ser efectiva en el corto plazo, los investigadores sugieren que un equilibrio entre ambas es necesario para lograr un compromiso sostenido (Hamari, 2014)

En el contexto educativo, la gamificación permite combinar ambos tipos de motivación, proporcionando recompensas tangibles mientras se fomenta el disfrute intrínseco de la actividad. Los estudiantes que están motivados intrínsecamente tienden a mostrar más perseverancia y una mayor disposición a enfrentar desafíos, mientras que las recompensas extrínsecas refuerzan su comportamiento y les mantienen comprometidos con la tarea (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Beneficios de la gamificación en la educación

Efectos de la gamificación en el rendimiento académico y la adquisición de habilidades.

La gamificación ha mostrado tener efectos positivos en el rendimiento académico de los estudiantes. Diversos estudios han encontrado que al introducir elementos de juego en el aula, los estudiantes no solo participan más, sino que también logran mejores resultados en las evaluaciones (Prieto-Andreu J. M., 2022) La gamificación permite

que los estudiantes se involucren de manera más activa en su proceso de aprendizaje al hacerlo más entretenido y desafiante. Esto se debe a que los elementos de juego, como los niveles, puntos y recompensas, generan una sensación de logro que motiva a los estudiantes a seguir esforzándose.

En cuanto a la adquisición de habilidades, la gamificación puede facilitar el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. A través de dinámicas de juego, los estudiantes desarrollan habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Por ejemplo, en actividades gamificadas, los estudiantes deben colaborar para resolver desafíos o competir para lograr metas. Esto les permite desarrollar habilidades interpersonales y aprender a trabajar de manera cooperativa (Hamari, 2014) Además, se ha observado que los estudiantes que participan en actividades gamificadas mejoran su capacidad de adaptación a nuevos desafíos, lo que es esencial tanto en el contexto educativo como en el ámbito laboral.

Un estudio realizado por (Camacho-Sánchez R. e., 2023)demostró que la gamificación puede ayudar a mejorar la memoria a largo plazo y la comprensión de conceptos complejos, al presentar la información de manera interactiva y repetitiva, lo que facilita la retención y la transferencia de conocimientos. En resumen, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar un conjunto de habilidades más amplio que es aplicable fuera del aula.

Cómo la gamificación mejora la participación, el compromiso y la motivación en estudiantes

La gamificación tiene un impacto significativo en la participación de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego en las actividades educativas, los estudiantes se sienten más motivados a participar, ya que las tareas se vuelven más atractivas y desafiantes. Un entorno gamificado permite que los estudiantes tengan una mayor sensación de control sobre su propio aprendizaje, lo que incrementa su compromiso. Según un estudio de (Hamari, 2014), las actividades gamificadas aumentan la

participación activa de los estudiantes en el aula, ya que perciben las tareas como menos monótonas y más estimulantes.

El compromiso de los estudiantes también se ve reforzado por la gamificación debido a la retroalimentación constante que ofrece. Los sistemas de puntos, recompensas y niveles proporcionan a los estudiantes una retroalimentación inmediata sobre su progreso, lo que les ayuda a mantenerse comprometidos con las tareas. Esta retroalimentación también contribuye a que los estudiantes sientan que están avanzando, lo que aumenta su motivación para seguir participando (Prieto-Andreu J. M., 2022). Además, el uso de tablas de clasificación y desafíos grupales fomenta la competencia sana entre los estudiantes, lo que impulsa su deseo de mejorar su rendimiento.

En cuanto a la motivación, la gamificación se basa en la creación de incentivos, tanto intrínsecos como extrínsecos, para mantener a los estudiantes motivados. Los desafíos personalizados, las recompensas y las oportunidades de colaboración permiten que los estudiantes se sientan motivados a completar las tareas. Según (Deci & Ryan, R. M, 1985), la motivación intrínseca aumenta cuando los estudiantes sienten que tienen control sobre su aprendizaje y que sus esfuerzos son reconocidos. La gamificación facilita este tipo de motivación al hacer que las actividades sean más agradables y relevantes para los intereses de los estudiantes (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Estudios de caso sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza, con especial énfasis en el contexto de la educación secundaria

Los estudios de caso han demostrado que la gamificación puede ser una herramienta poderosa en el contexto de la educación secundaria. Un estudio realizado en Finlandia analizó cómo la implementación de actividades gamificadas mejoró la participación de los estudiantes en matemáticas y ciencias. Los investigadores observaron que al usar elementos de juego, como recompensas, niveles y tablas de clasificación, los

estudiantes mostraban una mayor disposición a participar en las actividades de clase, lo que resultó en un aumento significativo en sus calificaciones (Hamari, 2014)

Otro estudio en España evaluó el impacto de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras en estudiantes de secundaria. Los resultados mostraron que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas lograron mejoras notables en su comprensión y expresión oral, debido a que las actividades eran más interactivas y les permitían aplicar el idioma en contextos reales simulados. Los profesores utilizaron plataformas digitales que incluían desafíos y recompensas, lo que motivaba a los estudiantes a practicar más (Prieto-Andreu J. M., 2022)

En Estados Unidos, un estudio en el que participaron estudiantes de secundaria en áreas de ciencias sociales demostró que la gamificación aumentó el interés de los estudiantes por los temas históricos. Al incorporar juegos de rol y simulaciones, los estudiantes se sintieron más inmersos en el contenido, lo que mejoró tanto su comprensión de los hechos históricos como su capacidad para analizarlos críticamente (Camacho-Sánchez R. e., 2023) Este estudio destacó la importancia de adaptar los elementos de gamificación a las necesidades específicas de los estudiantes para maximizar su impacto.

Estos ejemplos demuestran que la gamificación puede mejorar la participación, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades en estudiantes de educación secundaria, siempre que las actividades estén diseñadas de manera efectiva y sean relevantes para el contexto de aprendizaje.

Ecuavóley: Origen, historia y relevancia cultural en Ecuador.

La importancia del deporte en el desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes

El deporte desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, impactando de manera positiva en su desarrollo físico, cognitivo y social. Desde el punto de vista físico, el deporte ayuda a mejorar la condición física, la

coordinación motora y la salud en general. Participar en deportes promueve la actividad física regular, lo que contribuye a prevenir enfermedades como la obesidad, la hipertensión y la diabetes. Además, fortalece el sistema cardiovascular y mejora la resistencia muscular (García-Ferrando, 2018)

En cuanto al desarrollo cognitivo, el deporte también influye significativamente. Al participar en actividades físicas, los estudiantes mejoran su capacidad de concentración, memoria y toma de decisiones. El deporte enseña a los estudiantes a resolver problemas bajo presión, ya que a menudo deben tomar decisiones rápidas en situaciones de juego. Según estudios recientes, los estudiantes que participan en deportes muestran un mejor rendimiento académico, ya que el ejercicio físico regular está vinculado a una mayor plasticidad cerebral y a una mejora en las funciones ejecutivas (Prieto-Andreu J. M., 2022)

El desarrollo social es otra área en la que el deporte tiene un impacto notable. A través del deporte, los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a respetar las reglas y a sus compañeros. El deporte fomenta la cooperación y el liderazgo, ya que los estudiantes deben colaborar para alcanzar objetivos comunes. Además, participar en deportes puede aumentar la autoestima de los estudiantes y ayudarles a desarrollar habilidades de resolución de conflictos (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

El rol de los deportes tradicionales en la educación física: El caso del ecuavóley en Ecuador

En el contexto de la educación física en Ecuador, los deportes tradicionales, como el ecuavóley, tienen un papel importante en el fortalecimiento de la identidad cultural y el desarrollo físico de los estudiantes. El ecuavóley, una variante del voleibol que se juega principalmente en Ecuador, es un deporte que ha sido transmitido de generación en generación y se ha convertido en un símbolo de la identidad ecuatoriana (Cedeño, 2020)

En la educación física, la incorporación de deportes tradicionales como el ecuavóley no solo promueve la actividad física, sino que también enseña a los estudiantes la importancia de preservar las tradiciones culturales. Este deporte, con reglas ligeramente diferentes al voleibol convencional, fomenta el trabajo en equipo, la agilidad y la resistencia física. Al ser un deporte popular en las comunidades, el ecuavóley también actúa como un puente entre las generaciones más jóvenes y las mayores, fortaleciendo el sentido de pertenencia y comunidad en los estudiantes (Prieto-Andreu J. M., 2022)

El ecuavóley se ha integrado en el currículo de educación física en las escuelas ecuatorianas como una forma de conectar a los estudiantes con sus raíces culturales y fomentar el respeto por los deportes tradicionales. Además, este deporte es accesible para todos, lo que lo convierte en una herramienta inclusiva en la educación física (García A. , 2021)

Estrategias pedagógicas para enseñar deportes a través de la gamificación

La gamificación en la enseñanza de deportes ofrece una forma innovadora de mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Al introducir elementos de juego, como puntos, niveles, recompensas y desafíos, se crea un entorno dinámico que incentiva a los estudiantes a participar activamente y a mejorar su rendimiento. Las estrategias pedagógicas que incorporan la gamificación en la enseñanza de deportes se centran en utilizar elementos de juego para hacer que las actividades sean más atractivas y desafiantes (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Una estrategia clave es el uso de niveles de dificultad progresivos. En lugar de enseñar un deporte de forma lineal, la gamificación permite que los estudiantes avancen a través de diferentes niveles a medida que mejoran sus habilidades. Por ejemplo, en el ecuavóley, los estudiantes pueden comenzar con tareas simples, como aprender a servir el balón, y progresar a tareas más complejas, como estrategias de juego en equipo, a medida que avanzan en el "juego" (García A. , 2021)

Otra estrategia es la implementación de recompensas y retroalimentación inmediata. Los estudiantes pueden recibir puntos o insignias por cada tarea completada, lo que refuerza su sentido de logro y les motiva a seguir mejorando. Además, la retroalimentación constante les permite ajustar su rendimiento y aprender de sus errores de manera más efectiva. Estas recompensas no tienen que ser físicas; pueden ser reconocimiento dentro del grupo o privilegios especiales, lo que también fomenta el sentido de competencia sana entre los estudiantes (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Finalmente, el uso de tablas de clasificación o desafíos grupales puede fomentar la colaboración y la competencia saludable entre los estudiantes. Al trabajar en equipo para superar desafíos o competir por la mejor posición en la tabla de clasificación, los estudiantes desarrollan habilidades de trabajo en equipo y comunicación, lo que mejora tanto su rendimiento físico como sus habilidades sociales.

Aplicación de la gamificación en la educación física

Dinámicas de juego aplicadas a la enseñanza de deportes

Las dinámicas de juego son esenciales para hacer que la enseñanza de deportes sea más interactiva y atractiva para los estudiantes. Estas dinámicas utilizan elementos como reglas, desafíos y retroalimentación para crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan motivados a participar y mejorar. En el contexto de la educación física, la gamificación introduce estos elementos de juego en actividades deportivas para incrementar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Algunas de las dinámicas más comunes incluyen:

Puntos y recompensas: Al igual que en los videojuegos, se pueden otorgar puntos a los estudiantes por completar tareas deportivas, como marcar un gol, realizar un saque exitoso o correr una cierta distancia en un tiempo específico. Estos puntos pueden intercambiarse por recompensas, como medallas simbólicas o menciones en una tabla de clasificación (Hamari, 2014)

Desafíos y niveles: Otra dinámica es la implementación de desafíos progresivos. Los estudiantes comienzan con niveles más fáciles y, a medida que mejoran sus habilidades, avanzan a niveles más difíciles. Esto no solo refuerza su sentido de competencia, sino que también fomenta la perseverancia. Por ejemplo, en la enseñanza de deportes como el baloncesto o el fútbol, los estudiantes pueden enfrentarse a desafíos específicos relacionados con la precisión o la resistencia (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Tablas de clasificación y competición por equipos: Fomentar la competencia sana entre los estudiantes también es una estrategia efectiva. Las tablas de clasificación permiten a los estudiantes comparar su rendimiento con el de sus compañeros, lo que los motiva a mejorar continuamente. Esta dinámica se puede aplicar tanto en actividades individuales como en competiciones por equipos, donde los estudiantes trabajan juntos para superar retos (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Estas dinámicas de juego no solo hacen que las clases de educación física sean más entretenidas, sino que también promueven el desarrollo de habilidades como la cooperación, la comunicación y el liderazgo.

El uso de la gamificación para mejorar el rendimiento físico y las habilidades motrices en los estudiantes

La gamificación también puede ser una herramienta poderosa para mejorar el rendimiento físico y el desarrollo de habilidades motrices en los estudiantes. Al introducir elementos de juego en las actividades deportivas, los estudiantes se sienten más motivados a participar activamente, lo que contribuye a un mejor desarrollo físico.

Rendimiento físico: El uso de recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata incentiva a los estudiantes a esforzarse más en actividades físicas. Un estudio de (García-Ferrando, 2018) encontró que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron mejoras significativas en su resistencia, velocidad y fuerza. Esto se debe a que los elementos de juego, como la progresión en niveles y la

competencia, mantienen a los estudiantes motivados para alcanzar nuevas metas físicas.

Habilidades motrices: La gamificación también contribuye al desarrollo de habilidades motrices, ya que las actividades gamificadas suelen incluir tareas que requieren coordinación, agilidad y precisión. En un entorno gamificado, los estudiantes practican estas habilidades repetidamente, lo que facilita su mejora gradual (Camacho-Sánchez R. e., 2023)Por ejemplo, en deportes como el fútbol o el baloncesto, la gamificación puede incluir desafíos que se centran en mejorar la precisión del pase o el control del balón, lo que refuerza el desarrollo de las habilidades motrices finas y gruesas.

Además, la retroalimentación constante que se recibe en los entornos gamificados permite a los estudiantes corregir sus errores en tiempo real, lo que acelera su progreso. En conjunto, la gamificación no solo mejora el rendimiento físico de los estudiantes, sino que también los ayuda a desarrollar habilidades esenciales para su éxito en diferentes deportes (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Ejemplos prácticos de cómo la gamificación puede incorporarse en la enseñanza del ecuavóley

La gamificación puede ser una estrategia efectiva para enseñar deportes tradicionales como el ecuavóley, adaptando sus dinámicas a un enfoque más motivador para los estudiantes. A continuación, se presentan algunos ejemplos prácticos de cómo incorporar la gamificación en la enseñanza del ecuavóley:

Clasificación por equipos: Una forma de gamificar el ecuavóley es dividir a los estudiantes en equipos y crear un sistema de puntos basado en su desempeño. Cada equipo puede ganar puntos por realizar saques exitosos, realizar bloqueos eficientes o ganar partidos. Los puntos acumulados se registran en una tabla de clasificación que se muestra al final de cada clase, incentivando a los estudiantes a mejorar su rendimiento colectivo (García A. , 2021)

Niveles de habilidad: Los estudiantes pueden avanzar a través de niveles de habilidad, desde principiante hasta experto, en función de su desempeño en las clases de ecuavóley. Al principio, los estudiantes pueden aprender habilidades básicas, como la técnica de saque y la posición en la cancha. A medida que progresan, se les presentan desafíos más avanzados, como estrategias de equipo y tácticas defensivas. Cada vez que un estudiante o equipo domina una habilidad, avanza a un nuevo nivel (Cedeño, 2020). Esto crea un sentido de logro y los motiva a mejorar continuamente.

Retos individuales y en grupo: Otra forma de gamificar la enseñanza del ecuavóley es establecer retos individuales y grupales. Por ejemplo, se puede desafiar a los estudiantes a realizar un número determinado de saques consecutivos sin errores o a mantener el balón en juego durante un tiempo determinado. Estos desafíos pueden completarse individualmente o en equipo, fomentando tanto el desarrollo de habilidades individuales como el trabajo en equipo (Prieto-Andreu J. M., 2022). Al final de cada desafío, se otorgan recompensas simbólicas, como puntos o insignias, para reconocer el esfuerzo de los estudiantes.

Al aplicar estas dinámicas gamificadas, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades en el ecuavóley, sino que también desarrollan un mayor sentido de competencia y colaboración, lo que enriquece su experiencia.

Motivación en los estudiantes de Bachillerato General Unificado.

Características de la motivación en adolescentes

La motivación en los adolescentes es compleja y multifacética. Durante esta etapa de la vida, los adolescentes experimentan una serie de cambios físicos, emocionales y sociales que influyen en su motivación tanto en el ámbito académico como en el deportivo. Según (Deci & Ryan, R. M, 1985), la motivación en esta etapa puede dividirse en motivación intrínseca y extrínseca.

Motivación intrínseca: Es el impulso interno de realizar una actividad por el mero placer o interés que provoca. En los adolescentes, la motivación intrínseca está relacionada con la curiosidad, la necesidad de desafío y la satisfacción personal que deriva del logro de metas (Deci & Ryan, R. M, 1985). Por ejemplo, algunos estudiantes participan en actividades deportivas no solo para mejorar físicamente, sino porque disfrutan del proceso de aprender nuevas habilidades y competir.

Motivación extrínseca: Está relacionada con factores externos, como recompensas, reconocimiento o la aprobación de los demás. En el contexto escolar, las calificaciones y la aprobación de maestros o compañeros pueden ser motivadores extrínsecos para los adolescentes. De manera similar, en el deporte, los adolescentes pueden sentirse motivados a participar para recibir trofeos, medallas o reconocimiento público (García A. &., 2019).

Además, la motivación en los adolescentes suele estar influenciada por su sentido de autonomía, competencia y relación, los cuales forman parte de la teoría de la autodeterminación de (Deci & Ryan, R. M, 1985). Los adolescentes necesitan sentir que tienen control sobre sus decisiones (autonomía), que son capaces de alcanzar sus metas (competencia) y que están conectados con sus compañeros y adultos significativos (relación) (Deci & Ryan, R. M, 1985)

Factores que influyen en la motivación de los estudiantes de secundaria, incluyendo variables sociales, emocionales y académicas

En la educación secundaria, la motivación de los estudiantes está influenciada por una amplia gama de factores sociales, emocionales y académicos. Estos factores interactúan entre sí, afectando la disposición de los adolescentes a participar en actividades escolares y deportivas.

Factores sociales: La presión social y la influencia de los compañeros juegan un papel importante en la motivación de los estudiantes de secundaria. Los adolescentes tienden a conformarse con las expectativas de sus compañeros y buscan aprobación social. Si el grupo de amigos de un estudiante participa activamente en deportes o actividades académicas, es más probable que él o ella se sienta motivado a hacer lo mismo (Martínez J. &., 2021)

Factores emocionales: Las emociones como el estrés, la ansiedad o la baja autoestima pueden afectar negativamente la motivación de los adolescentes. Por otro lado, los sentimientos de autoeficacia y confianza aumentan la disposición a enfrentar desafíos y participar en actividades (García A. &., 2019) El apoyo emocional de los padres, maestros y entrenadores también es crucial para ayudar a los estudiantes a manejar el estrés y mantenerse motivados.

Factores académicos: La motivación académica de los estudiantes también está influenciada por factores como la calidad de la enseñanza, la relevancia del contenido y las expectativas de los maestros. Los estudiantes de secundaria tienden a estar más motivados cuando perciben que lo que están aprendiendo es relevante para su vida cotidiana o su futuro. En el ámbito deportivo, los estudiantes se sienten más motivados cuando los entrenadores establecen metas claras y proporcionan retroalimentación constante (Camacho-Sánchez R. e., 2023).

El impacto del deporte en la motivación de los estudiantes BGU

El deporte juega un papel fundamental en la motivación de los estudiantes de Bachillerato General Unificado (BGU) en Ecuador. El deporte no solo mejora la condición física de los estudiantes, sino que también tiene un impacto significativo en su motivación general, tanto dentro como fuera del aula.

Motivación académica: Varios estudios han demostrado que los estudiantes que participan en actividades deportivas tienen niveles más altos de motivación académica. El deporte enseña a los estudiantes a establecer metas, perseverar y trabajar en equipo, habilidades que también son útiles en el ámbito académico (García-Ferrando, 2018). Además, el deporte puede actuar como un incentivo para mantener el rendimiento académico, ya que muchos programas escolares requieren que los estudiantes mantengan un cierto nivel de desempeño académico para participar en competiciones deportivas.

Motivación intrínseca: El deporte en el contexto del BGU también fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes. Al participar en actividades deportivas, los estudiantes desarrollan un sentido de logro personal y disfrutan del proceso de mejorar sus habilidades físicas. Este tipo de motivación intrínseca puede extenderse al ámbito académico, motivando a los estudiantes a participar activamente en sus clases y esforzarse por alcanzar sus metas (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Motivación extrínseca: El deporte también puede proporcionar motivación extrínseca a los estudiantes de BGU. Las recompensas externas, como trofeos, medallas o el reconocimiento de los compañeros y maestros, son motivadores poderosos. Además, la pertenencia a un equipo deportivo puede mejorar el estatus social del estudiante dentro de la escuela, lo que refuerza su compromiso con el deporte y sus estudios (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

El deporte tiene un impacto significativo en la motivación global de los estudiantes, ayudándolos a desarrollar disciplina, resiliencia y una actitud positiva hacia el esfuerzo y el logro, tanto en el aula como en la cancha.

Gamificación y su impacto en la motivación de los estudiantes

Cómo la gamificación afecta los niveles de motivación intrínseca y extrínseca

La gamificación tiene la capacidad de influir en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes al integrar elementos de juego en el entorno educativo. La motivación intrínseca es aquella que impulsa a las personas a participar en actividades por el placer que les genera, mientras que la motivación extrínseca se refiere a la motivación impulsada por recompensas externas, como puntos, calificaciones o reconocimiento.

Motivación intrínseca: La gamificación fomenta la motivación intrínseca al hacer que las actividades de aprendizaje sean más atractivas y desafiantes. Los estudiantes se sienten motivados internamente cuando disfrutan del proceso de aprender o completar una tarea difícil. Al introducir sistemas de niveles, retos personalizados y recompensas no tangibles, como la satisfacción de dominar una nueva habilidad, se refuerza esta motivación. De acuerdo con la teoría de la autodeterminación de (Deci & Ryan, R. M, 1985), los entornos gamificados satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación, que son fundamentales para el desarrollo de la motivación intrínseca.

Motivación extrínseca: La motivación extrínseca es impulsada por recompensas externas, y la gamificación la utiliza de manera efectiva a través de elementos como puntos, insignias, tablas de clasificación y recompensas. Estos incentivos externos motivan a los estudiantes a participar en actividades para obtener reconocimiento, premios o una mejora en su estatus social. Sin embargo, un exceso de motivación extrínseca puede desplazar la motivación intrínseca, haciendo que los estudiantes se concentren únicamente en las recompensas en lugar de disfrutar del proceso de aprendizaje (Hamari, 2014)

Estudios empíricos sobre el uso de la gamificación para mejorar la motivación en el contexto educativo

Diversos estudios empíricos han analizado el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes en diferentes contextos educativos. A continuación, se destacan algunos de los estudios más relevantes:

(Hamari, 2014) realizaron una revisión de la literatura sobre la gamificación y su impacto en la motivación. Encontraron que los entornos gamificados mejoraban significativamente la participación de los estudiantes y los niveles de motivación, tanto intrínseca como extrínseca. El estudio observó que los estudiantes se sentían más comprometidos cuando se incorporaban sistemas de recompensas, desafíos y retroalimentación constante en las actividades de aprendizaje.

(Prieto-Andreu J. M., 2022)llevaron a cabo un estudio en el que analizaron la gamificación en escuelas secundarias en España. Los investigadores encontraron que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas, como competencias lingüísticas y desafíos por equipos, mostraron un aumento en su motivación intrínseca. Además, se observó un impacto positivo en la participación, el rendimiento académico y el disfrute del aprendizaje de lenguas extranjeras.

(Camacho-Sánchez R. e., 2023)realizaron una revisión sistemática sobre el uso de la gamificación en la educación física. El estudio mostró que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas, como retos físicos y competencias grupales, mejoraron tanto su motivación como su compromiso con las actividades físicas. Los investigadores concluyeron que la gamificación era eficaz para aumentar la participación y mejorar el rendimiento en contextos deportivos.

Estos estudios sugieren que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, especialmente cuando se combina con estrategias pedagógicas que fomentan tanto la motivación intrínseca como la extrínseca.

El rol de los logros, recompensas y retroalimentación positiva en el aumento de la motivación de los estudiantes

Los logros, recompensas y la retroalimentación positiva son elementos clave en la gamificación y juegan un papel fundamental en el aumento de la motivación de los estudiantes. Estos factores no solo refuerzan el esfuerzo y el compromiso, sino que

también crean un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes sienten que están avanzando y mejorando.

Logros: Los logros actúan como hitos que los estudiantes alcanzan durante su proceso de aprendizaje. Estos pueden incluir completar tareas difíciles, avanzar de nivel o ganar competiciones. Los logros proporcionan un sentido de propósito y permiten a los estudiantes ver su progreso de manera tangible, lo que aumenta su motivación intrínseca (Prieto-Andreu J. M., 2022)Al establecer objetivos claros y alcanzables, los logros se convierten en una fuente de motivación continua.

Recompensas: Las recompensas, tanto tangibles como simbólicas, motivan a los estudiantes al ofrecerles incentivos por su desempeño. Estas pueden incluir puntos, insignias o acceso a privilegios especiales. Sin embargo, para que las recompensas sean efectivas, es crucial equilibrarlas con la motivación intrínseca, de modo que los estudiantes no se centren únicamente en los premios, sino también en el disfrute de la actividad (Hamari, 2014)

Retroalimentación positiva: La retroalimentación constante y positiva es esencial para mantener la motivación de los estudiantes. Al recibir comentarios inmediatos sobre su progreso, los estudiantes son capaces de ajustar su comportamiento y mejorar su rendimiento. La retroalimentación también refuerza la motivación intrínseca al proporcionar reconocimiento por los logros alcanzados y hacer que los estudiantes sientan que están mejorando continuamente (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

En conjunto, los logros, recompensas y la retroalimentación positiva crean un entorno de aprendizaje motivador en el que los estudiantes se sienten valorados y apoyados, lo que les impulsa a esforzarse por alcanzar sus metas.La gamificación no solo es una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico, sino que también juega un papel clave en el desarrollo de habilidades sociales y el trabajo en equipo. Estas habilidades son fundamentales en el ámbito educativo, ya que ayudan a los estudiantes a colaborar, resolver conflictos y trabajar de manera más eficiente en

grupos.Cooperación y trabajo en equipo: Al implementar dinámicas de juego, la gamificación fomenta la cooperación entre los estudiantes. Muchos sistemas gamificados incluyen retos o actividades que deben completarse en equipo, lo que obliga a los estudiantes a coordinarse, comunicar sus ideas y resolver problemas de manera conjunta. Estas experiencias permiten que los estudiantes desarrollen habilidades de liderazgo y aprendan a gestionar las diferencias de opinión dentro de un equipo (Camacho-Sánchez R. e., 2023). El trabajo en equipo también es reforzado cuando los estudiantes se ven en la necesidad de unir esfuerzos para lograr un objetivo común, lo que refuerza el sentido de comunidad y pertenencia.Desarrollo de la inteligencia emocional: La gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su inteligencia emocional. Al participar en actividades grupales gamificadas, los estudiantes aprenden a gestionar sus emociones, a empatizar con sus compañeros y a trabajar en la resolución de conflictos. Estas actividades proporcionan un espacio controlado donde los estudiantes pueden practicar habilidades como la paciencia, la tolerancia y la comunicación efectiva (Prieto-Andreu J. M., 2022)La retroalimentación constante también permite que los estudiantes reflexionen sobre su comportamiento y sus relaciones con los demás, mejorando su capacidad de trabajar en equipo.Competencia sana: Los entornos gamificados también promueven una competencia saludable, lo que puede ser positivo para el desarrollo social. Las tablas de clasificación y los logros permiten que los estudiantes compitan entre sí de manera respetuosa, lo que les enseña a manejar tanto el éxito como el fracaso. Esta competencia también motiva a los estudiantes a mejorar sus habilidades sin perjudicar el trabajo colectivo, ya que muchas veces la competencia entre equipos fomenta el apoyo mutuo (Hamari, 2014)

Colaboración en plataformas digitales: La gamificación también puede utilizarse en plataformas digitales, donde los estudiantes pueden colaborar en proyectos o desafíos en línea. Esto no solo mejora sus habilidades de trabajo en equipo, sino que también les ayuda a desarrollar competencias digitales que son cada vez más necesarias en el mundo moderno (García A. &., 2019). En este sentido, los entornos gamificados no

solo refuerzan las habilidades sociales en contextos físicos, sino también en espacios virtuales, lo que prepara a los estudiantes para colaborar eficazmente en diferentes escenarios.

La evaluación de la gamificación en el contexto escolar es fundamental para determinar su efectividad en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Los métodos de evaluación más comunes incluyen:

Pruebas de rendimiento académico: Uno de los métodos más utilizados para evaluar la eficacia de la gamificación es la aplicación de pruebas de rendimiento antes y después de implementar actividades gamificadas. Esto permite medir cómo ha mejorado el conocimiento de los estudiantes o su desempeño en una materia específica tras la introducción de la gamificación. Por ejemplo, un estudio sobre el uso de la gamificación en matemáticas encontró que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas lograron mejores resultados en sus evaluaciones en comparación con aquellos que no participaron (Hamari, 2014).

Encuestas de motivación: Para medir la motivación de los estudiantes, se utilizan encuestas que evalúan tanto la motivación intrínseca como extrínseca. Estas encuestas generalmente se aplican durante y después de las actividades gamificadas, con preguntas que indagan sobre el nivel de disfrute, interés y compromiso de los estudiantes. Una herramienta comúnmente utilizada en este tipo de estudios es la Escala de Motivación Académica (AMS, por sus siglas en inglés), que mide los diferentes tipos de motivación, incluyendo la intrínseca y la extrínseca (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Participación en clase: La participación activa de los estudiantes es otro indicador clave para evaluar la eficacia de la gamificación. Los docentes suelen observar cómo ha mejorado la participación en las actividades, si los estudiantes se involucran más en discusiones, colaboran en actividades grupales y completan las tareas de manera más eficiente. La gamificación fomenta una mayor interacción en clase, ya que las

actividades se perciben como más atractivas y desafiantes (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Herramientas tecnológicas para implementar y evaluar la gamificación en deportes

Las herramientas tecnológicas son esenciales para implementar y evaluar la gamificación, particularmente en el contexto de los deportes. Algunas de las más comunes incluyen:

Plataformas de gamificación: Existen varias plataformas diseñadas específicamente para introducir dinámicas de juego en actividades deportivas y educativas. Algunas de estas plataformas permiten a los profesores y entrenadores crear sistemas de puntos, niveles y recompensas que motivan a los estudiantes o atletas a mejorar su rendimiento. Herramientas como Classcraft, Kahoot! y Quizizz son ejemplos de plataformas que pueden aplicarse en el ámbito educativo, mientras que plataformas como Strava son muy útiles para monitorizar el rendimiento físico y fijar objetivos en deportes (García A. , 2021)

Wearables y aplicaciones de fitness: Los wearables (dispositivos como relojes inteligentes o pulseras de actividad) permiten medir el rendimiento físico de los estudiantes en tiempo real, registrando datos como la frecuencia cardíaca, la distancia recorrida y las calorías quemadas. Aplicaciones como Fitbit o Nike Training Club pueden ser utilizadas para gamificar el ejercicio, creando desafíos y metas que los estudiantes deben alcanzar. Estas herramientas también permiten a los entrenadores y docentes evaluar el progreso de los estudiantes y ofrecer retroalimentación personalizada (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Sistemas de gestión de aprendizaje (LMS): Los LMS como Moodle y Google Classroom también permiten integrar dinámicas de gamificación en el contexto deportivo y académico. Estos sistemas permiten a los docentes crear tablas de clasificación, dar retroalimentación en tiempo real y generar informes de rendimiento que ayudan a evaluar la evolución de los estudiantes (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Ejemplos de métricas utilizadas para medir la eficacia de la gamificación en la educación física

Para medir la eficacia de la gamificación en la educación física, es necesario utilizar una serie de métricas cuantitativas y cualitativas que evalúan tanto el rendimiento físico como la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Rendimiento físico: Métricas como el número de repeticiones completadas, distancia recorrida, tiempo invertido en una actividad o calorías quemadas son indicadores directos del rendimiento físico de los estudiantes. Estas métricas pueden ser registradas utilizando dispositivos de monitoreo, como relojes inteligentes o pulseras de actividad (García-Ferrando, 2018)

Niveles de participación: La participación en actividades gamificadas es un indicador clave de la eficacia de la gamificación. Esto puede medirse a través de la asistencia, la frecuencia de participación en los desafíos físicos, o la iniciativa que los estudiantes toman para involucrarse en actividades grupales o individuales. Herramientas como tablas de clasificación ayudan a visualizar los niveles de participación y fomentan la competencia sana entre los estudiantes.

Satisfacción y motivación: La satisfacción de los estudiantes se puede medir a través de encuestas que indaguen sobre el disfrute, el compromiso y el sentido de logro tras participar en actividades gamificadas. Estas encuestas permiten conocer si los estudiantes sienten que están progresando y si disfrutan del proceso de aprendizaje (Prieto-Andreu J. M., 2022). Métricas relacionadas con la motivación incluyen indicadores como la cantidad de desafíos aceptados, el número de niveles completados y el uso de recompensas o bonificaciones.

Mejora del rendimiento: Se puede evaluar la mejora en el rendimiento físico a través de la comparación de resultados antes y después de la intervención gamificada. Esto

puede incluir el seguimiento del progreso individual a lo largo del tiempo, como un aumento en la resistencia física, una mejor coordinación o una mayor agilidad (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Ventajas y limitaciones de los métodos tradicionales versus los gamificados en la enseñanza del ecuavóley

La enseñanza del ecuavóley puede abordarse tanto a través de métodos tradicionales como gamificados, y cada uno presenta ventajas y limitaciones que impactan en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

Ventajas de los métodos tradicionales

Estructura y disciplina: Los métodos tradicionales tienden a seguir una estructura formal que proporciona disciplina y refuerza las habilidades básicas. Los estudiantes se enfocan en aprender técnicas fundamentales y reglas del deporte bajo la guía directa del docente. En el caso del ecuavóley, estos métodos aseguran que los estudiantes comprendan las bases, como el saque, la colocación y la rotación en el juego (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Repetición y corrección: La repetición de técnicas y ejercicios bajo el enfoque tradicional asegura una corrección constante, lo que ayuda a los estudiantes a mejorar su precisión y control. Esto es crucial para desarrollar habilidades motrices en deportes técnicos como el ecuavóley (Cedeño, 2020).

Limitaciones de los métodos tradicionales

Desmotivación: El enfoque repetitivo y rígido de los métodos tradicionales puede desmotivar a los estudiantes, especialmente aquellos que prefieren un aprendizaje más interactivo y lúdico. La falta de dinamismo puede hacer que los estudiantes pierdan interés en el deporte y no participen activamente en las clases de educación física.

Poca interacción social: Los métodos tradicionales tienden a centrarse en el desarrollo individual de habilidades, lo que puede limitar la interacción y colaboración entre los estudiantes. Esto es una desventaja, ya que el deporte en equipo como el ecuavóley fomenta habilidades sociales importantes como el trabajo en equipo y la comunicación (García A. , 2021)

Ventajas de los métodos gamificados

Mayor motivación y participación: Los métodos gamificados son más atractivos para los estudiantes, ya que introducen elementos de juego, como puntos, recompensas y competencias, lo que aumenta la motivación y la participación. En el ecuavóley, la gamificación puede incluir niveles de habilidades, competencias por equipos y tablas de clasificación, lo que anima a los estudiantes a esforzarse más y disfrutar del aprendizaje (Hamari, 2014)

Desarrollo de habilidades sociales: Al incluir dinámicas de juego en el ecuavóley, los estudiantes trabajan en equipo para lograr objetivos comunes. Esto mejora la colaboración y el desarrollo de habilidades sociales, ya que las actividades gamificadas a menudo requieren que los estudiantes se comuniquen y cooperen para resolver problemas (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Limitaciones de los métodos gamificados

Foco en las recompensas: Si bien las recompensas externas son un motivador en la gamificación, existe el riesgo de que los estudiantes se enfoquen demasiado en ganar puntos o recompensas, descuidando el proceso de aprendizaje. Esto puede reducir la motivación intrínseca y hacer que los estudiantes se concentren más en los incentivos que en desarrollar las habilidades fundamentales del ecuavóley (Prieto-Andreu J. M., 2022)

Dificultad para equilibrar el nivel de desafío: El diseño de actividades gamificadas debe equilibrar cuidadosamente los niveles de dificultad para evitar que los estudiantes

se frustren si los retos son demasiado difíciles o se aburran si son demasiado fáciles. En el ecuavóley, esto significa diseñar juegos que mantengan a los estudiantes comprometidos sin sobrecargarles con desafíos fuera de su nivel de habilidad.

Impacto del aprendizaje basado en juego frente al aprendizaje tradicional en la adquisición de habilidades motrices y la motivación

El aprendizaje basado en juego (o gamificación) y el aprendizaje tradicional influyen de manera diferente en la adquisición de habilidades motrices y en la motivación de los estudiantes.

Adquisición de habilidades motrices

Métodos tradicionales: En el aprendizaje tradicional, la repetición sistemática de técnicas es clave para mejorar las habilidades motrices. Los estudiantes tienen más tiempo para perfeccionar movimientos específicos a través de ejercicios repetitivos. Este método es eficaz para desarrollar la precisión y el control en deportes técnicos como el ecuavóley, donde los saques, bloqueos y remates requieren una práctica constante y metódica (Cedeño, 2020).

Aprendizaje basado en juego: El aprendizaje gamificado introduce una variedad de actividades que no solo desarrollan las habilidades motrices, sino que también las ponen en contexto mediante dinámicas de juego. En el ecuavóley, los estudiantes pueden participar en retos físicos o competencias por equipos, lo que mejora su coordinación, agilidad y resistencia de manera más interactiva. Este enfoque hace que la práctica sea menos monótona y más atractiva, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades motrices de una manera que disfrutan (Camacho-Sánchez R. e., 2023)

Motivación

Tradicionales: El enfoque tradicional a menudo carece de elementos que fomenten la motivación a largo plazo. Si bien algunos estudiantes responden bien a la disciplina y estructura de las clases tradicionales, otros pueden perder el interés rápidamente, ya que el aprendizaje se percibe como monótono y carece de dinamismo. Esto puede ser particularmente problemático en deportes como el ecuavóley, que requiere un alto grado de motivación para mejorar la técnica y el rendimiento (García-Ferrando, 2018)

Aprendizaje basado en juego: Los entornos gamificados, por otro lado, tienden a generar mayores niveles de motivación tanto intrínseca como extrínseca. Los estudiantes se sienten más motivados a participar en actividades físicas si se introducen competencias, tablas de clasificación y recompensas, lo que convierte las sesiones de entrenamiento en experiencias atractivas y divertidas. En el caso del ecuavóley, esto puede traducirse en un aumento en la participación, compromiso y disfrute general del deporte (Hamari, 2014)

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El ecuavóley, un deporte tradicional ecuatoriano, ha jugado un papel fundamental en la vida de los jóvenes y adultos en el país, tanto en su práctica recreativa como competitiva. Su popularidad ha llevado a explorar cómo puede influir en el desarrollo físico, social y educativo de los estudiantes. En el contexto educativo, el uso de la gamificación se ha convertido en una estrategia pedagógica clave para aumentar la motivación y el rendimiento académico y deportivo de los estudiantes a través de la incorporación de elementos lúdicos. La combinación de gamificación y ecuavóley se vislumbra como una herramienta efectiva para mejorar la motivación en los estudiantes de Bachillerato General Unificado (BGU).

Gamificación en el Ecuavóley

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de juego en actividades no lúdicas, ha demostrado ser una metodología eficaz para mejorar la motivación y el aprendizaje en diferentes áreas educativas. El artículo de (Horizontes., 2020) subraya que el ecuavóley, profundamente arraigado en la cultura ecuatoriana, tiene el potencial de fortalecer la inteligencia interpersonal de los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales y colaborativas que son esenciales en la gamificación. Aunque el estudio se centró en el contexto universitario, estos hallazgos son aplicables a niveles educativos más bajos, como el Bachillerato General Unificado.

Por otro lado, (García P. &., 2018) argumentan que la gamificación, cuando se incorpora en el entorno educativo a través de mecánicas como puntos, insignias y clasificaciones, aumenta la participación activa de los estudiantes. Estos elementos gamificados pueden ser fácilmente adaptados al ecuavóley, lo que incentivaría a los estudiantes a mejorar su rendimiento tanto en lo académico como en lo deportivo. En consonancia, (Deterding, 2014) destacan el papel de las insignias ("badges") como elementos motivadores que impulsan a los estudiantes a seguir progresando y perfeccionando sus habilidades en deportes como el ecuavóley.

Estudios adicionales como el de (Hernández & Gómez, F., 2019)han demostrado que la gamificación puede influir positivamente en la cohesión grupal y la resolución de problemas en el ámbito deportivo, lo que indica que su implementación en el ecuavóley podría fomentar no solo la competencia sana, sino también la colaboración entre los estudiantes. Esto refuerza el valor de los enfoques gamificados en la educación física y los deportes tradicionales como el ecuavóley.

Motivación en Estudiantes

La motivación es un factor central en el aprendizaje y el rendimiento deportivo. En el estudio de (Gómez & Díaz, M., 2018) sobre la gamificación en la educación superior,

los autores concluyeron que el uso de dinámicas de juego aumenta significativamente la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, lo que conduce a una mayor adquisición de habilidades cognitivas y deportivas. Aunque esta investigación se centró en estudiantes universitarios, sus conclusiones son fácilmente extrapolables a los estudiantes de BGU, quienes también buscan reconocimiento y éxito en sus actividades académicas y deportivas.

Además, en el ámbito de la educación física, el estudio de (Herrera, 2019)mostró que la gamificación mejora la motivación de logro de los estudiantes, ayudándoles a superar desafíos deportivos a través de recompensas y metas alcanzables. Este enfoque es especialmente relevante en el ecuavóley, donde los estudiantes pueden ser motivados a través de sistemas de recompensas que promuevan el logro de objetivos específicos, como el perfeccionamiento de habilidades técnicas o la mejora en el trabajo en equipo.

La carga cultural del ecuavóley en Ecuador, analizada por (Morejón, 2020), resalta cómo este deporte ha sido una herramienta para el desarrollo físico y social de la juventud. La gamificación puede aprovechar esta base cultural para motivar a los estudiantes de manera más profunda, generando una motivación intrínseca basada en el reconocimiento de la identidad nacional y el deporte tradicional. Esto coincide con los hallazgos de (Álvarez, 2021), quienes sugieren que el uso de estrategias gamificadas, como la competencia amistosa y la obtención de recompensas, incrementa significativamente el tiempo de participación activa de los estudiantes en las actividades deportivas.

Relación entre Gamificación y Motivación en el Ecuavóley

El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje ha sido ampliamente documentado. (Rodríguez L. &., 2020), en su estudio sobre la gamificación como estrategia didáctica en la educación media, concluyen que las dinámicas de juego

aumentan la participación y motivación de los estudiantes en actividades escolares. Este enfoque puede aplicarse eficazmente en la enseñanza del ecuavóley, donde los elementos de juego no solo mejoran el desempeño físico, sino que también promueven una mayor cohesión grupal y un sentido de colaboración entre los estudiantes.

El estudio de (Jiménez, 2022)en la Escuela Dr. Pablo Herrera del Cantón Pujilí, sobre los fundamentos del ecuavóley y su incidencia en el desarrollo motriz de los estudiantes de sexto año, destaca que la enseñanza de las técnicas básicas del ecuavóley mejora las habilidades motoras de los estudiantes. Además, sugiere que la gamificación de estos elementos podría no solo aumentar la motivación, sino también mejorar el rendimiento físico y cognitivo de los estudiantes en el deporte, potenciando su interés y compromiso.

Finalmente, investigaciones como la de (López & Pérez, A., 2021)en el contexto deportivo han demostrado que la gamificación, combinada con la enseñanza de deportes tradicionales, puede generar un impacto positivo en la autoeficacia de los estudiantes, motivándolos a participar activamente y a superar los desafíos que se les presentan en el ámbito educativo y deportivo.

1.3. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo la gamificación aplicada al ecuavoley influye en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Evaluar la motivación académica en los estudiantes de Bachillerato General Unificado antes de implementar estrategias de gamificación en la enseñanza del ecuavoley.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Implementar estrategias de gamificación en la enseñanza del ecuavoley para incrementar la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Verificar el impacto de las estrategias de gamificación en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

2.1.1 Instrumentos de medición o evaluación

En el presente estudio, se utilizó el Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje (EMPA), una herramienta ampliamente validada para medir diferentes aspectos de la motivación académica de los estudiantes. Este cuestionario está basado en teorías de la motivación intrínseca y extrínseca, y ha sido utilizado en múltiples investigaciones con poblaciones escolares y universitarias, lo que lo convierte en un instrumento confiable y pertinente para esta investigación.

2.1.2 TEST EL EMPA

consta de 33 ítems de escala LIKER diseñados para evaluar las siguientes dimensiones principales:

1. **Motivación intrínseca**: Se refiere al interés y disfrute que los estudiantes sienten de forma natural durante su proceso de aprendizaje. Esta motivación surge cuando las personas se involucran en actividades académicas por el placer y la satisfacción personal que experimentan, sin necesidad de incentivos externos.
2. **Motivación extrínseca**: Hace referencia a la motivación de los estudiantes impulsada por el deseo de obtener recompensas externas o evitar consecuencias negativas. En esta categoría se consideran aspectos como el reconocimiento, las calificaciones, así como las expectativas sociales o familiares que pueden influir en su participación académica.
3. **Desmotivación**: Se enfoca en la ausencia de motivación y el desinterés hacia el aprendizaje. Los elementos de esta dimensión buscan identificar situaciones

en las que los estudiantes no perciben un propósito claro en las actividades académicas o no encuentran valor en su participación.

Cada ítem del EMPA se responde en una escala Likert de 5 puntos, donde 1 indica "totalmente en desacuerdo" y 5 "totalmente de acuerdo", lo que permite una evaluación precisa de los niveles de motivación en función de las respuestas de los estudiantes.

Fiabilidad:

El **Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje (EMPA)** ha sido validado en varios contextos internacionales, mostrando altos niveles de confiabilidad. Según los estudios de (Rodríguez & Sánchez, M., 2017), el coeficiente alfa de Cronbach, que mide la consistencia interna de los ítems del cuestionario, oscila entre 0.80 y 0.87. Estos valores son indicativos de una alta confiabilidad en la medición de las variables motivacionales.

En el contexto ecuatoriano, (Martínez & Paredes, L., 2020) realizaron un estudio de validación del EMPA con una muestra de estudiantes de educación secundaria, obteniendo un coeficiente alfa de Cronbach de 0.83, lo que respalda su aplicabilidad en el estudio de poblaciones similares.

Validez:

En cuanto a la **validez de constructo**, el EMPA ha sido sometido a análisis factorial confirmatorio para garantizar que las dimensiones evaluadas se correspondan con los constructos teóricos de motivación. (González, 2018) encontró que el cuestionario presenta una estructura clara y coherente, con cada ítem alineado a la dimensión correspondiente (motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación). Además, el cuestionario ha mostrado validez concurrente, al correlacionar significativamente con otras medidas de motivación académica, como el Cuestionario de Motivación Académica de (Vallerand, 1992), confirmando que mide adecuadamente los aspectos clave de la motivación en el contexto del aprendizaje.

Interpretación de los resultados del EMPA:

El puntaje obtenido en el EMPA se clasifica en diferentes niveles que permiten interpretar la motivación de los estudiantes de manera precisa:

- **Puntaje alto (160-200 puntos)**: Indica una fuerte motivación intrínseca, donde los estudiantes encuentran satisfacción en el proceso de aprendizaje en sí mismo. Este grupo de estudiantes generalmente disfruta de las actividades académicas y se esfuerza por superarse, motivados por el interés personal y la curiosidad.
- **Puntaje moderado (100-159 puntos)**: Refleja un equilibrio entre motivación intrínseca y extrínseca. Los estudiantes de este grupo están motivados tanto por el interés académico como por factores externos, como obtener buenas calificaciones o cumplir expectativas.
- **Puntaje bajo (menos de 100 puntos)**: Indica niveles elevados de desmotivación. Los estudiantes en este rango pueden estar desconectados del proceso de aprendizaje, no encontrar valor en sus estudios y tener dificultades para involucrarse en actividades académicas.

Este análisis detallado del EMPA permite no solo medir la motivación de los estudiantes, sino también identificar patrones que puedan influir en su desempeño académico, lo que facilita la implementación de estrategias de intervención personalizadas.

2.3. 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. Entre los equipos utilizados se incluyen:

- **Computadora:** Es esencial para almacenar los datos obtenidos de los cuestionarios, realizar análisis estadísticos y generar informes sobre la

motivación de los estudiantes. También permite el manejo de software de procesamiento de datos y la creación de gráficos o informes.

- Impresora: Para imprimir los cuestionarios que serán utilizados por los estudiantes, además de imprimir los resultados finales o informes para su revisión y análisis posterior.

- Escáner o Cámara fotográfica: Para digitalizar los cuestionarios físicos completados por los estudiantes. Esto permite tener una copia digital de las respuestas para facilitar su almacenamiento y procesamiento.

- Teléfonos móviles o tabletas (opcional): En caso de realizar las encuestas de manera digital, los estudiantes pueden utilizar estos dispositivos para completar los cuestionarios en línea. Esto facilita la recolección de datos y puede ser una alternativa a los métodos tradicionales en papel.

- Cronómetro digital: Útil para medir el tiempo durante las actividades de ecuavoley en los juegos o sesiones gamificadas, permitiendo un seguimiento preciso de la duración de los ejercicios y evaluando su impacto en la motivación.

- Dispositivos de almacenamiento externo (USB o disco duro): Para realizar copias de seguridad de los datos recolectados y asegurarse de que toda la información esté protegida y disponible para su análisis posterior.

2.3. MATERIALES DIDÁCTICOS O DEPORTIVOS

En caso de que la investigación se relacione con intervenciones educativas, se emplearon recursos complementarios como materiales didácticos, herramientas digitales interactivas y entornos virtuales que facilitaron el aprendizaje y la interacción de los estudiantes durante las sesiones de recolección de datos.

- Balónes de ecuaboley
- Conos
- Silbato
- Red de ecuavoley
- Cancha de ecuavoley
- Cronómetro
- Pizarras y marcadores

2.5. SOFTWARE O HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

SPSS 26 (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales):

Para el análisis de los datos recolectados **a través del EMPA**, se utilizó el software **SPSS 26**, que es una herramienta de análisis estadístico ampliamente reconocida en la investigación social y educativa. SPSS 26 ofrece una serie de funcionalidades que permitieron el análisis tanto descriptivo como inferencial de los datos, asegurando la rigurosidad metodológica del estudio.

Funcionalidades clave de SPSS 26:

Análisis descriptivo: Se utilizó para calcular las medidas de tendencia central de media peso talla edad de los estudiantes de bachillerato general unificado de la unidad educativa Juan León Mera La Salle desviación estándar, varianza y distribución de frecuencias, lo que permitió obtener una visión general de las respuestas de los participantes y sus niveles de motivación.

Pruebas de hipótesis: En los casos donde los datos no cumplían con los supuestos de normalidad requeridos para las pruebas paramétricas, se aplicó la prueba de Wilcoxon. Esta es una prueba no paramétrica adecuada para comparar dos muestras relacionadas en estudios con datos no normales o cuando se presentan valores atípicos. En este caso, se utilizó la prueba de Wilcoxon para el pre y post test en la prueba estandarizada EMPA, permitiéndonos conocer el nivel inicial de motivación

académica y el cambio posterior a la implementación de la gamificación en el ecuavoley dentro de la actividad física en estudiantes de la Unidad Educativa Juan León Mera La Salle. A través de esta aplicación del test EMPA, se verificó de manera estadística la incidencia de la gamificación en el ecuavoley en la motivación académica de los estudiantes, comprobando la relación entre nuestras variables.

El uso de SPSS 26 proporcionó herramientas avanzadas para el análisis riguroso de los datos, garantizando que los resultados obtenidos fueran precisos y representativos de las tendencias de la muestra.

2.6. MATERIALES BIBLIOGRÁFICOS O TEÓRICOS

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

1. **Teoría de la motivación intrínseca y extrínseca:**
    - Este trabajo teórico fue fundamental para la conceptualización de las dimensiones motivacionales evaluadas en el EMPA.
2. **Investigaciones sobre motivación académica:**
    - Este estudio fue clave para la comprensión y validación de las dimensiones de motivación académica en el contexto educativo.
3. **Validación del Cuestionario EMPA:**
    - Este artículo fue utilizado como referencia para validar la aplicación del EMPA en el contexto ecuatoriano, confirmando su validez y confiabilidad en esta población.

2.2 MÉTODOS

2.2.1 ENFOQUE CUANTITATIVO

El enfoque cuantitativo se basa en la recolección y análisis de datos numéricos con el fin de verificar hipótesis y observar patrones de comportamiento (Creswell, 2013) Este enfoque se caracteriza por su rigurosidad, ya que busca medir variables de manera objetiva, lo que permite obtener resultados replicables y generalizables en un contexto más amplio (Burns & Burns, R. A., 2008). Además, se enfoca en explicar fenómenos a través de herramientas estadísticas, proporcionando una comprensión clara de la relación entre las variables.

En esta investigación, el enfoque cuantitativo es ideal para evaluar cómo la gamificación aplicada al ecuavoley influye en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado. La implementación del Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje (EMPA) permitirá medir de manera precisa el nivel de motivación antes y después de la intervención. Se recolectarán datos numéricos que representarán las percepciones de los estudiantes sobre su motivación académica, los cuales se analizarán mediante pruebas estadísticas. Este enfoque cuantitativo nos permitirá probar la hipótesis de que la gamificación incrementa la motivación, así como detectar posibles patrones de comportamiento que puedan replicarse en futuros estudios o en otros entornos educativos.

2.2.2 FINALIDAD APLICADA

La investigación aplicada busca resolver problemas prácticos y específicos, generando conocimientos que puedan ser utilizados de manera inmediata para mejorar situaciones reales (Muijs, 2010). A diferencia de la investigación pura, que se orienta a generar teoría sin importar su aplicación inmediata, la investigación aplicada tiene un enfoque más pragmático y busca respuestas a problemas concretos que pueden tener un impacto directo en el entorno educativo (Blaikie, 2009).

En este caso, la finalidad aplicada de la investigación se orienta a mejorar la motivación académica de los estudiantes mediante la gamificación del ecuavoley en las clases de educación física. La incorporación de dinámicas lúdicas y competitivas durante la enseñanza del deporte permitirá obtener resultados que podrán ser utilizados inmediatamente por los docentes para hacer más atractivas y participativas las sesiones de clase. Los hallazgos de esta investigación permitirán diseñar programas educativos en los que se utilicen estrategias gamificadas, con el fin de aumentar el compromiso y la motivación en los estudiantes, contribuyendo así a mejorar su rendimiento académico y su actitud hacia el aprendizaje.

2.2.3 DISEÑO CUASI-EXPERIMENTAL

El diseño cuasi-experimental se utiliza en situaciones donde no es posible realizar una asignación aleatoria de los participantes, pero se puede manipular una variable independiente para observar su efecto sobre una variable dependiente (Shadish, 2002). Este tipo de diseño es común en estudios educativos, donde los grupos de estudiantes ya están formados y no se puede intervenir en su composición sin afectar la dinámica educativa (Mertens, 2014).

En esta investigación, el diseño cuasi-experimental permite manipular la variable independiente, que es la gamificación del ecuavoley, e identificar su impacto sobre la variable dependiente, que es la motivación académica de los estudiantes. A través de la intervención, se integrarán elementos lúdicos y competitivos en las actividades de ecuavoley para evaluar cómo esta metodología influye en los niveles de motivación. Aunque no se puede controlar completamente el entorno y las variables externas, el diseño cuasi-experimental permitirá inferir si existe una relación significativa entre la gamificación y la motivación de los estudiantes, midiendo el cambio en su actitud y participación antes y después de la intervención.

2.2.4 ALCANCE EXPLICATIVO

Las investigaciones de alcance explicativo buscan identificar las causas que explican los fenómenos observados y establecen relaciones de causa-efecto (Neuman, 2014). Este tipo de estudio va más allá de la simple descripción de los hechos y se enfoca en ofrecer una explicación detallada de por qué y cómo ocurren los eventos o comportamientos.

El estudio tiene un alcance explicativo, ya que pretende identificar cómo la gamificación influye en la motivación académica de los estudiantes. La gamificación transforma la dinámica de las actividades deportivas, volviéndolas más atractivas y estimulantes. Los estudiantes, al enfrentarse a retos y recompensas, experimentan un cambio en su percepción de la actividad física. En lugar de ver el deporte como una obligación, lo perciben como una oportunidad para aprender y superarse en un ambiente divertido. Este cambio en la actitud se reflejará en su motivación general hacia la educación física y, por ende, en su comportamiento académico. A través del análisis de los resultados, se buscará determinar las causas exactas de este cambio de actitud y motivación.

2.2.5 FUENTE DE DATOS DOCUMENTAL

Las fuentes documentales son cruciales para fundamentar teóricamente una investigación y proporcionan una base sólida de conocimientos previos (Flick, 2015). Estas fuentes incluyen libros, artículos científicos, tesis, informes y otros materiales escritos que aportan información clave para comprender el fenómeno estudiado y generar nuevas hipótesis. En esta investigación, se recurrirá a fuentes documentales para revisar estudios anteriores sobre la gamificación en el deporte y su impacto en la motivación académica. Se analizarán teorías motivacionales, investigaciones sobre educación física y estrategias lúdicas aplicadas en el contexto educativo. Además, se examinarán estudios previos sobre la relación entre el deporte y el rendimiento académico, con el objetivo de construir una base teórica sólida para justificar la

importancia de la gamificación como herramienta para mejorar el rendimiento y la motivación en los estudiantes.

Dentro de este marco, se explorarán definiciones y conceptos de gamificación, así como su origen y evolución. Se identificarán los elementos clave de la gamificación, tales como puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles y recompensas, que sirven para incentivar y mantener la motivación de los estudiantes. También se analizarán las diferencias entre juegos serios, ludificación y gamificación, estableciendo las particularidades de cada enfoque para su aplicación en el ámbito académico. Además, las teorías de la motivación, como la teoría de la autodeterminación de (Deci & Ryan, R. M, 1985), con sus componentes de autonomía, competencia y relación; la teoría del refuerzo de (Skinner, 1953) aplicada en contextos educativos y deportivos; y la teoría del flujo de (Csikszentmihalyi, 1990), que explica cómo la gamificación puede generar estados de concentración y compromiso, serán fundamentales para comprender la relación entre gamificación y motivación. Así, se explorarán las motivaciones intrínseca y extrínseca en el contexto de la gamificación y su rol en el aprendizaje.

La investigación revisará también los beneficios de la gamificación en la educación, enfocándose en sus efectos sobre el rendimiento académico y la adquisición de habilidades, así como su capacidad para mejorar la participación, el compromiso y la motivación en los estudiantes. Los estudios de caso sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza, especialmente en el contexto de la educación secundaria, ayudarán a contextualizar su impacto. Se analizará el deporte como herramienta pedagógica en la educación física, destacando su importancia en el desarrollo físico, cognitivo y social de los estudiantes y el rol de deportes tradicionales, como el ecuavóley en Ecuador, dentro del currículo educativo. En este sentido, se examinarán estrategias pedagógicas para enseñar deportes a través de la gamificación, así como la historia y relevancia cultural del ecuavóley en Ecuador, subrayando su importancia en la identidad cultural y social del país y su inclusión en el ámbito escolar.

La aplicación de la gamificación en la educación física incluye el uso de dinámicas de juego en la enseñanza de deportes y cómo estas prácticas pueden mejorar el rendimiento físico y las habilidades motrices en los estudiantes. Ejemplos específicos mostrarán cómo la gamificación puede incorporarse en la enseñanza del ecuavóley mediante clasificaciones por equipos, niveles de habilidades y desafíos. Se evaluará la motivación en los estudiantes de Bachillerato General Unificado, considerando las características propias de la motivación en adolescentes y los factores sociales, emocionales y académicos que influyen en ella. Se pondrá especial atención al impacto del deporte en la motivación de los estudiantes de BGU.

La gamificación y su impacto en la motivación de los estudiantes será otro aspecto clave, analizando cómo influye en los niveles de motivación intrínseca y extrínseca y el rol de logros, recompensas y retroalimentación positiva en el aumento de la motivación. Estudios empíricos sobre el uso de la gamificación para mejorar la motivación en el contexto educativo complementarán esta visión. También se abordará el desarrollo de habilidades sociales y el trabajo en equipo mediante la gamificación, mostrando cómo esta estrategia mejora la cooperación, el trabajo en equipo, y la inteligencia emocional e interpersonal en los estudiantes, destacando el impacto del ecuavóley gamificado en las dinámicas de grupo y la cohesión social en el entorno educativo.

También se evaluo el impacto de la gamificación en el aprendizaje y la motivación a través de métodos y métricas como pruebas de rendimiento, encuestas de motivación y participación en clase, así como herramientas tecnológicas para implementar y evaluar la gamificación en deportes. Se realizará una comparación entre enfoques tradicionales y gamificados en la enseñanza del deporte, identificando las ventajas y limitaciones de los métodos tradicionales frente a los gamificados en la enseñanza del ecuavóley, y se evaluará el impacto del aprendizaje basado en juego en la adquisición de habilidades motrices y en la motivación, estableciendo así una justificación teórica

robusta para la implementación de la gamificación en el contexto educativo de la educación física.

2.2.6 FUENTE DE DATOS DE CAMPO

La investigación de campo implica la recolección de datos en el contexto donde se desarrollan los fenómenos estudiados, permitiendo al investigador observar el comportamiento en tiempo real y en su ambiente natural (Creswell, 2013). Esto permite generar datos empíricos valiosos que reflejan el impacto directo de la intervención.

En este estudio, se utilizarán datos de campo obtenidos a través de la aplicación del test EMPA antes y después de la intervención gamificada en las clases de ecuavoley. Se recogerán observaciones y evaluaciones directas del comportamiento de los estudiantes durante las actividades físicas gamificadas, lo que permitirá medir de manera precisa cómo varía su motivación y participación a lo largo de las sesiones.

2.2.7 CORTE LONGITUDINAL

Un estudio longitudinal implica la observación de los mismos sujetos a lo largo del tiempo para identificar cambios o tendencias en sus comportamientos o actitudes (Menard, 2002). Este tipo de estudio es útil para analizar la evolución de un fenómeno y para determinar si los efectos de una intervención se mantienen en el tiempo.

En este caso, se aplicará un estudio longitudinal para evaluar cómo varía la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado durante el curso de las actividades gamificadas de ecuavoley. Al medir la motivación en diferentes puntos temporales a lo largo del periodo de intervención, se podrá determinar si el aumento en la motivación persiste o si los efectos de la gamificación disminuyen con el tiempo. Esto permitirá obtener una visión más amplia y profunda del impacto de la gamificación en el largo plazo.

2.2.8 MÉTODO DE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA ANALÍTICO

El método analítico implica descomponer un fenómeno en sus componentes básicos para entender sus elementos fundamentales y cómo interactúan entre sí (Popper, 1959). Este método permite un análisis detallado de cada variable, lo que resulta clave para investigaciones que buscan explicar fenómenos complejos.

En esta investigación, Este enfoque permite un estudio exhaustivo de cada elemento de la gamificación por separado. Al desglosar componentes individuales como los retos, se examina cómo estos desafíos estructurados motivan a los estudiantes a superar sus límites y mejorar su rendimiento. Las recompensas, por otro lado, se analizarán en términos de su impacto en la motivación extrínseca, es decir, cómo incentivan la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Las competencias, un elemento que fomenta la interacción y el esfuerzo competitivo entre pares, serán evaluadas por su capacidad de promover el sentido de logro y de competencia saludable dentro del ambiente escolar.

Además, al analizar cada uno de estos factores en forma aislada, también se podrá observar cómo interactúan entre sí en el contexto del aprendizaje y del deporte. Por ejemplo, se estudiará si el uso de recompensas intensifica los efectos motivacionales de los retos, o cómo las competencias entre estudiantes pueden potenciar la motivación generada por las recompensas. De esta manera, el método analítico no solo facilita la identificación de los factores de mayor impacto en la motivación, sino que también revela cómo la combinación de estos elementos puede crear una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y efectiva.

Esta descomposición y análisis detallado no solo proporcionarán un marco teórico sólido, sino que también permitirán hacer inferencias sobre las prácticas educativas y deportivas en contextos similares. En última instancia, el método analítico en esta investigación ayudará a comprender mejor cómo la gamificación en el ecuavóley puede servir como una herramienta pedagógica eficaz para mejorar la motivación académica y el desarrollo integral de los estudiantes.

2.2.9 MÉTODO HIPOTÉTICO-DEDUCTIVO

El método hipotético-deductivo consiste en la formulación de hipótesis basadas en observaciones y su posterior verificación mediante experimentación (Popper, 1959). Este método es clave para la ciencia, ya que permite generar conocimiento basado en la confirmación o refutación de hipótesis mediante datos empíricos.

En este estudio, se formularán las siguientes hipótesis para probar si la gamificación en el ecuavoley tiene un impacto en la motivación académica de los estudiantes:

- Hipótesis nula (H_0): La gamificación en el ecuavoley no tiene un efecto significativo en la motivación académica de los estudiantes.
- Hipótesis alterna (H_1): La gamificación en el ecuavoley aumenta significativamente la motivación académica de los estudiantes.

Para comprobar estas hipótesis, se aplico el Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje (EMPA) antes y después de la intervención gamificada. Luego, los datos se analizarán con una prueba estadística, como el test de Wilcoxon, dependiendo de cómo se distribuyan los datos. Si los resultados del post-test muestran un aumento notable en la motivación en comparación con el pre-test, rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la hipótesis alterna, lo que significará que la gamificación realmente influyó en la motivación de los estudiantes.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Este capítulo tiene como objetivo abordar los objetivos establecidos previamente, utilizando un instrumento validado para la recolección de datos. A continuación, se presentarán los resultados obtenidos y, para facilitar la comprensión de la muestra estudiada, se procederá a realizar una caracterización y un análisis detallado de la misma.

Caracterización de la muestra de estudio

La caracterización de la muestra de estudio se elaboró analizando las variables cualitativas y cuantitativas de género, edad y nivel deportivo de los estudiantes que participaron en la investigación, quienes pertenecen al nivel de Bachillerato General Unificado. Estos datos fueron esenciales para comprender cómo las características personales y deportivas de los estudiantes pueden influir en la motivación académica cuando se incorpora gamificación en la práctica del ecuavoley, permitiendo evaluar su impacto en el desempeño académico y físico de los participantes.

TABLA 1. CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA DE ESTUDIO

GENERO DE LOS ESTUDIANTES

		FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE VÁLIDO	PORCENTAJE ACUMULADO
VÁLIDO	HOMBRE	22	55,0	55,0	55,0
	MUJER	18	45,0	45,0	100,0
	TOTAL	40	100,0	100,0	

La muestra estuvo conformada por 22 hombres (55,0%) y 18 mujeres (45,0%), representando una distribución equilibrada que refleja una participación adecuada de ambos géneros. Este balance permitió analizar de manera equitativa el impacto de la gamificación en el ecuavoley sobre la motivación académica en función del género, lo cual contribuye a la validez y representatividad de los resultados obtenidos.

ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

	N	MÍNIMO	MÁXIMO	MEDIA	DESV. DESVIACIÓN
EDAD DE LOS ESTUDIANTES	40	14	16	15,08	,616
PESO DE LOS ESTUDIANTES	40	42,00	77,10	53,4563	9,78227
TALLA DE LOS ESTUDIANTES	40	1,49	1,74	1,6250	,07282
N VÁLIDO (POR LISTA)	40				

En la investigación se analizaron las características generales de la muestra, incluyendo edad, peso y talla de los estudiantes que participaron en el estudio sobre la gamificación en el ecuavoley y su impacto en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado. A continuación, se presentan los resultados descriptivos.

- Edad**:** Los estudiantes tienen entre 14 y 16 años, con una edad promedio de 15,08 años y una desviación estándar de 0,616, lo que indica que la mayoría de los participantes están concentrados en este rango de edad, representativo del nivel de Bachillerato General Unificado.
- Peso**:** El peso de los estudiantes oscila entre 42,00 kg y 77,10 kg, con un promedio de 53,46 kg y una desviación estándar de 9,78, lo que muestra una variabilidad moderada dentro de la muestra.
- Talla**:** La talla varía entre 1,49 m y 1,74 m, con una media de 1,6250 m y una desviación estándar de 0,07282, lo que evidencia una distribución homogénea en cuanto a la estatura de los participantes.

Esta caracterización permite comprender el perfil físico de los estudiantes y su relación potencial con la motivación académica al implementar gamificación en la práctica del ecuavoley. La homogeneidad y representatividad de la muestra aseguran que los resultados sean válidos y confiables para el análisis

ESTADÍSTICAS DE GRUPO

	GENERO DE LOS ESTUDIANTES	N	MEDIA	DESV. DESVIACIÓN	DESV. ERROR PROMEDIO	SIG.
EDAD DE LOS ESTUDIANTES	HOMBRE	22	15,18	,664	,142	0,12**
	MUJER	18	14,94	,539	,127	
PESO DE LOS ESTUDIANTES	HOMBRE	22	56,2955	10,91109	2,32625	0,12**
	MUJER	18	49,9861	7,02026	1,65469	

TALLA DE LOS ESTUDIANTES	HOMBRE	22	1,6286	,07305	,01557	0,92**
	MUJER	18	1,6206	,07440	,01754	

En la investigación se analizaron las características de los estudiantes en función del género, abarcando las variables de edad, peso y talla. Los resultados obtenidos para hombres y mujeres en cada variable se presentan en la tabla a continuación:

- Edad: Los hombres tienen una edad promedio de 15,18 años (desviación estándar de 0,664), ligeramente superior a la de las mujeres, que presentan una edad promedio de 14,94 años (desviación estándar de 0,539). La significancia estadística (Sig. = 0,12) indica que la diferencia en la edad promedio entre géneros no es significativa.
- Peso: El peso promedio de los hombres es de 56,30 kg (desviación estándar de 10,91), mayor que el de las mujeres, que tienen un peso promedio de 49,99 kg (desviación estándar de 7,02). Aunque la diferencia es notable, el valor de significancia (Sig. = 0,12) indica que no es estadísticamente significativa.
- Talla: Los hombres tienen una talla promedio de 1,6286 m (desviación estándar de 0,073), mientras que las mujeres presentan una talla promedio de 1,6206 m (desviación estándar de 0,074). La significancia estadística (Sig. = 0,92) muestra que no hay diferencias significativas en la talla entre géneros.

Los resultados sugieren que las diferencias observadas entre hombres y mujeres en las variables de edad, peso y talla no son estadísticamente significativas, lo que indica que ambos grupos son comparables en términos de características físicas. Esto permite realizar análisis subsecuentes sin sesgos significativos relacionados con el género en estas variables.

Resultados de la evaluación inicial de motivación académica (PRE TEST) en los estudiantes de Bachillerato General Unificado, a través de la gamificación en la práctica del ecuavoley.

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA PRE TEST

TABLA 2. PRERESULTADOEXTRINSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	12	30,0	30,0	30,0
	Media	10	25,0	25,0	55,0
	Alta	18	45,0	45,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

En la evaluación inicial de la motivación académica extrínseca de los estudiantes de Bachillerato General Unificado a través de la gamificación en la práctica del ecuavoley, se obtuvieron los siguientes resultados:

- El 45,0% de los estudiantes presentó un nivel de motivación extrínseca alto, lo que sugiere que una proporción significativa de los participantes está motivada por factores externos, como reconocimientos, calificaciones o recompensas.
- El 25,0% mostró un nivel de motivación extrínseca medio, indicando un interés moderado en las actividades propuestas.
- El 30,0% presentó un nivel de motivación extrínseca bajo, lo que evidencia que un grupo relevante de estudiantes puede requerir intervenciones adicionales para incrementar su motivación.

Estos resultados iniciales son clave para medir el impacto de la implementación de la gamificación en la práctica del ecuavoley sobre la motivación académica extrínseca de los estudiantes.

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA PRE TEST

TABLA 3. PRERESULTADOSINTRINSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	14	35,0	35,0	35,0
	Media	11	27,5	27,5	62,5
	Alta	15	37,5	37,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

En la evaluación inicial de la motivación académica intrínseca de los estudiantes de Bachillerato General Unificado a través de la gamificación en la práctica del ecuavoley, se obtuvieron los siguientes resultados:

- El 37,5% de los estudiantes presentó un nivel de motivación intrínseca alto, indicando que una parte importante de los participantes encuentra satisfacción personal y disfrute en las actividades propuestas.
- El 27,5% mostró un nivel de motivación intrínseca medio, lo que sugiere un interés moderado por las actividades relacionadas con la gamificación en el ecuavoley.
- El 35,0% presentó un nivel de motivación intrínseca bajo, lo que indica que este grupo puede necesitar estímulos adicionales para incrementar su interés y compromiso personal con la actividad.

Estos resultados iniciales son fundamentales para evaluar cómo la implementación de la gamificación en el ecuavoley puede influir en la motivación intrínseca de los estudiantes, promoviendo el aprendizaje y la participación activa.

TABLA 4. RESULTADOS DE LA MOTIVACIÓN GLOBAL PRE TEST

RESULTADOGLOBALMOTIVACION

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	24	60,0	60,0	60,0
	Media	8	20,0	20,0	80,0
	Alta	8	20,0	20,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

En la evaluación inicial de la motivación académica global de los estudiantes de Bachillerato General Unificado a través de la gamificación en la práctica del ecuavoley, se obtuvieron los siguientes resultados:

- El 60,0% de los estudiantes presentó un nivel de motivación global bajo, lo que indica que la mayoría de los participantes tiene una disposición inicial limitada hacia las actividades académicas relacionadas con la gamificación en el ecuavoley.
- El 20,0% mostró un nivel de motivación global medio, reflejando un interés moderado en las actividades propuestas.
- Otro 20,0% presentó un nivel de motivación global alto, evidenciando que una proporción más pequeña de los estudiantes encuentra un interés significativo hacia las dinámicas iniciales del estudio.

Estos resultados iniciales subrayan la necesidad de implementar estrategias efectivas, como la gamificación en el ecuavoley, para incrementar los niveles de motivación global en los estudiantes, especialmente en aquellos que mostraron valores iniciales bajos.

Resultados de la evaluación del nivel final de motivación académica (POST TEST) en los estudiantes de Bachillerato General Unificado, a través de la gamificación en la práctica del ecuavoley.

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA POST TEST

TABLA 5. POSTRESULTADOEXTRINSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	7	17,5	17,5	17,5
	Media	10	25,0	25,0	42,5
	Alta	23	57,5	57,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

En la evaluación final de la motivación académica extrínseca de los estudiantes de Bachillerato General Unificado a través de la gamificación en la práctica del ecuavoley, se obtuvieron los siguientes resultados:

- El 57,5% de los estudiantes presentó un nivel de motivación extrínseca alto tras la implementación de la gamificación, reflejando un incremento significativo en comparación con la evaluación inicial.
- El 25,0% mostró un nivel de motivación extrínseca medio, lo que sugiere una mejora moderada en este grupo.
- Solo el 17,5% presentó un nivel de motivación extrínseca bajo, representando una disminución en esta categoría respecto al PRE TEST.

Estos resultados indican que la implementación de la gamificación en la práctica del ecuavoley tuvo un efecto positivo en la motivación académica extrínseca de los estudiantes, favoreciendo su compromiso con las actividades propuestas y aumentando el interés generado por factores externos como reconocimientos o recompensas.

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA POST TEST

TABLA 6. POSTRESULTADOINTRINSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	9	22,5	22,5	22,5
	Media	7	17,5	17,5	40,0
	Alta	24	60,0	60,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

En esta fase, se evaluó la motivación académica intrínseca de los estudiantes de Bachillerato General Unificado después de implementar la gamificación en la práctica del ecuavoley. Los resultados reflejan los siguientes datos:

- El 60,0% de los estudiantes alcanzó un nivel de motivación intrínseca alto, lo que demuestra un impacto significativo de la gamificación, promoviendo el disfrute y la satisfacción personal en las actividades relacionadas con el ecuavoley.
- Un 17,5% presentó un nivel de motivación intrínseca medio, lo que representa una porción más pequeña pero aún relevante del grupo.
- El 22,5% permaneció en un nivel de motivación intrínseca bajo, lo que sugiere que un pequeño grupo aún requiere estrategias adicionales para estimular su interés personal en la actividad.

Los resultados finales muestran que la gamificación logró potenciar la motivación intrínseca en la mayoría de los estudiantes, especialmente al llevarlos a disfrutar más de las actividades académicas y deportivas por razones internas, como el placer de aprender y participar, más allá de recompensas externas. Esto resalta la eficacia de esta estrategia pedagógica en el contexto estudiado.

MOTIVACIÓN GLOBAL POST TEST

TABLA 7. POSTGLOBALRESULTADO

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	8	20,0	20,0	20,0
	Media	5	12,5	12,5	32,5
	Alta	27	67,5	67,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Tras la implementación de la gamificación en la práctica del ecuavoley, se evaluó la motivación académica global de los estudiantes de Bachillerato General Unificado, obteniendo los siguientes resultados:

- El 67,5% de los estudiantes alcanzó un nivel de motivación global alto, lo que evidencia un incremento significativo respecto a la evaluación inicial, reflejando el éxito de la gamificación como estrategia educativa.
- Un 12,5% presentó un nivel de motivación global medio, lo que indica un cambio positivo, aunque moderado, en este grupo de estudiantes.
- Solo el 20,0% permaneció en un nivel de motivación global bajo, lo que representa una reducción en comparación con los resultados iniciales.

Los resultados muestran un notable aumento en la motivación global de los estudiantes tras la aplicación de la gamificación en la práctica del ecuavoley. Este método no solo mejoró la participación y el compromiso de la mayoría de los estudiantes, sino que también redujo el porcentaje de aquellos con niveles bajos de motivación, consolidándose como una estrategia eficaz para potenciar el aprendizaje y la motivación en el contexto académico y deportivo.

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Una vez concluidas las intervenciones con los estudiantes de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Génesis, se llevó a cabo la verificación de las hipótesis propuestas en el estudio. Estas intervenciones se centraron en la implementación de gamificación en la práctica del ecuavoley, con el objetivo de incrementar la motivación académica de los participantes. A continuación, se enuncian las hipótesis planteadas:

Hipótesis nula (H_0): La gamificación en el ecuavoley no tiene un efecto significativo en la motivación académica de los estudiantes.

Hipótesis alterna (H_1): La gamificación en el ecuavoley aumenta significativamente la motivación académica de los estudiantes.

Pruebas estadísticas realizadas

Para verificar las hipótesis, primero se utilizó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, la cual mostró un nivel de significancia menor a 0,05, indicando que los datos no seguían una distribución normal. Por esta razón, se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para evaluar las diferencias entre los niveles de motivación académica antes (PRE TEST) y después (POST TEST) de la intervención.

TABLA 8. Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTGLOBALRESULTADO - RESULTADOGLOBALMOTIVACION	Rangos negativos	0[A]	,00	,00
	Rangos positivos	24[B]	12,50	300,00
	Empates	16[C]		
	Total	40		

TABLA 9. Estadísticos de prueba

	POSTGLOBALRESULTADO - RESULTADOGLOBALMOTIVACION
Z	-4,419[B]
Sig. asintótica(bilateral)	,000

A. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

B. Se basa en rangos negativos.

- El valor de p = 0,000 obtenido en la prueba de Wilcoxon es menor al nivel de significancia establecido (0,05), lo que indica que existen diferencias significativas en los niveles de motivación académica antes y después de la intervención.
- No se registraron rangos negativos, lo que demuestra que ningún estudiante disminuyó su motivación académica tras la implementación de la gamificación.
- Los rangos positivos (N = 24) evidencian un incremento significativo en la motivación académica global de los estudiantes.
- Los empates (N = 16) reflejan que un grupo de estudiantes mantuvo su nivel de motivación académica sin cambios tras la intervención.

Dado que los resultados obtenidos muestran un incremento significativo en la motivación académica global tras la implementación de la gamificación en el ecuavoley, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Esto confirma que la gamificación

en la práctica del ecuavoley aumenta significativamente la motivación académica de los estudiantes.

La aplicación de esta estrategia pedagógica resultó efectiva para fomentar el interés y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, destacando su potencial como herramienta innovadora en el contexto educativo.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

La gamificación aplicada al ecuavoley fomenta un incremento significativo en la motivación académica de los estudiantes, al combinar elementos de juego con actividades pedagógicas que promueven un aprendizaje dinámico y atractivo. Según Werbach y Hunter (2012), la gamificación integra componentes lúdicos para estimular la participación activa y el compromiso en contextos educativos.

Los niveles iniciales de motivación académica de los estudiantes reflejan una tendencia hacia el aprendizaje pasivo y poco participativo, evidenciando la necesidad de estrategias innovadoras en la enseñanza del deporte. Según Ryan y Deci (2000), la motivación intrínseca de los estudiantes se ve afectada por la ausencia de actividades que estimulan el interés personal y la curiosidad.

Las estrategias gamificadas en la enseñanza del ecuavoley permiten a los estudiantes asumir roles proactivos, reforzando el trabajo en equipo y la solución de problemas, lo que eleva su motivación académica. Esto está en línea con lo propuesto por Zichermann y Cunningham (2011), quienes destacan que los sistemas de recompensas y retroalimentación inmediata en gamificación promueven mejores resultados de aprendizaje.

Los resultados obtenidos tras la implementación de la gamificación evidencian un impacto positivo en la motivación académica de los estudiantes, manifestado en un mayor interés y participación en las actividades relacionadas con el ecuavoley. Esto concuerda con lo mencionado por Gee (2003), quien señala que las actividades gamificadas transforman el aprendizaje en una experiencia colaborativa y motivadora. (*Gee*, 2003)

4.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda que los docentes lleven a cabo una capacitación sobre gamificación y participen en talleres o cursos sobre estrategias de gamificación aplicadas al deporte, específicamente en el ecuavóley, lo que les permitirá conocer y diseñar dinámicas atractivas, como el uso de insignias, retos y recompensas para aumentar la motivación académica y deportiva de los estudiantes.

Asimismo, el uso de herramientas tecnológicas y la incorporación de plataformas digitales como Kahoot! o Classcraft podría ser un complemento importante para la enseñanza del ecuavóley con elementos gamificados, maximizando la interacción y el compromiso de los estudiantes.

Creación de espacios gamificados como habilitar áreas deportivas que incluyan recursos visuales y materiales interactivos pueden facilitar el aprendizaje basado en juego del ecuavoley, promoviendo un ambiente innovador y motivador para los estudiantes de Bachillerato General Unificado.

Por otro lado, organizar torneos internos de ecuavoley gamificados, donde los estudiantes aplican las habilidades adquiridas y conocimientos brindados, y reciben incentivos como diplomas o medallas, fortalece su sentido de pertenencia y esfuerzo.

Finalmente, se recomienda ampliar el enfoque poblacional, ya que al investigar el impacto de la gamificación en otros niveles educativos, como educación primaria o superior, será posible evaluar la efectividad de esta metodología en diferentes contextos académicos y deportivos.

Asimismo, el uso de métricas avanzadas y el implementar herramientas tecnológicas como wearables o aplicaciones móviles para medir de manera más precisa los niveles de motivación y rendimiento físico, permitirán ampliar el alcance metodológico del estudio y obtener resultados más precisos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, e. a. (2021). Gamificación en la educación física: Motivación de logro en los estudiantes. . *Journal of Physical Education, ,* 24(3), 45-58.

Camacho-Sánchez, R. e. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education:. *A Systematic Review. Educ. Sci., 13(2), 183.,* 13(2), 183.

Camacho-Sánchez, R. e. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: . *A Systematic Review. Educ. Sci.,* 13(2), 183.

Cedeño, M. &. (2020). Revista de Cultura y Deporte. *Revista de Cultura y Deporte,* 15(2), 87-99.

Csikszentmihalyi, M. (1990). The Psychology of Optimal Experience. *New York: Harper and Row.*

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. *Plenum Press.*

Deterding, S. e. (2014). Gamificación como herramienta de aprendizaje. *Educational Technology Research and Development*, 62(2), 143-158.

García, A. &. (2019). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista de Psicología Educativa.*, 24(1), 45-61.

García, A. (2021). Integración de deportes tradicionales en la educación física: Caso del ecuavóley en Ecuador. . *Revista Educación y Cultura.*, 19(3), 45-58.

García, P. &. (2018). Gamificación y rendimiento educativo. . *Revista de Educación y Aprendizaje.*, 23(4), 112-128.

García-Ferrando, M. (2018). Actividad física, deporte y salud. . *Revista de Investigación en Educación Física.*, 23(1), 12-26. .

Gómez, A., & Díaz, M. (2018). El impacto de la gamificación en la educación superior. . *ResearchGate, ,* 1(1), 67-89.

González, P. (2018). Validación del Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje (EMPA): Análisis factorial confirmatorio y correlaciones con otros cuestionarios motivacionales. . *Revista de Psicología y Educación.*, 35(2), 123-135.

Hamari, J. e. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. . *Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), pp.*, 3025-3034.

Hernández, R., & Gómez, F. (2019). El impacto de la gamificación en la cohesión grupal en deportes de equipo. *Journal of Sports and Education,*, 14(2), 23-37.

Herrera, C. e. (2019). El uso de recompensas en la motivación de logro en estudiantes de educación física. . *Journal of Educational Research, ,* 21(1), 101-110.

Horizontes., R. (2020). Ecuavóley, el rey de los deportes para los ecuatorianos en el mundo. . *Revista Horizontes, 5(10), 22-28.*, 5(10), 22-28.

Jiménez, R. (2022). Los fundamentos del ecuavoley y su incidencia en el desarrollo motriz de los estudiantes. *Repositorio UTA.*

López, M., & Pérez, A. (2021). La gamificación como estrategia en la enseñanza del deporte tradicional. . *Sports Pedagogy Journal, 18(3), 55-68.*, 18(3), 55-68.

Martínez, J. &. (2021). La influencia de los pares en la motivación académica de los adolescentes. *Revista Internacional de Psicología Educativa, ,* 28(2), 121-135.

Martínez, P., & Paredes, L. (2020). Validación del Cuestionario de Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje en estudiantes ecuatorianos. *Revista de Psicología Educativa*, 39(1), 45-63.

Morejón, S. e. (2020). Ecuavoley: Origen e historia en la provincia de Imbabura. . *ResearchGate,*, 2(2), 32-47. .

Prieto-Andreu, J. M. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare,*, 26(1), 251-273.

Prieto-Andreu, J. M. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare.*, 26(1), 251-273.

Rodríguez, J., & Sánchez, M. (2017). Evaluación de la motivación en el aprendizaje. Editorial Ciencias del Aprendizaje. *Investigación sobre motivación intrínseca y extrínseca*.

Rodríguez, L. &. (2020). Gamificación como estrategia didáctica en la educación media. *Yachasun,*, 4(8), 78-90.

Skinner, B. F. (1953). Science and Human Behavior. *Macmillan.*

Vallerand, R. J. (1992). The Academic Motivation Scale: A Measure of Intrinsic, Extrinsic, and Amotivation in Education. *Educational and Psychological Measurement.*

Zichermann, G. C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. *O'Reilly Media.*

ANEXOS

ANEXO 1

PLANIFICACIONES

	Condición física					
PLANIFICACIÓN DE CLASES						
1.-DATOS INFORMATIVOS						
NOMBRE DEL DOCENTE	**JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO**		**FECHA**	10/01/2024		
ÁREA	Educación Física	**GRADO**	**Básica superior. NOVENO**	**AÑO LECTIVO**	2024-2025	
ASIGNATURA	Educación Física		**TIEMPO**	80 minutos		
2. UNIDAD DIDACTICA DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO(BLOQUE Prácticas deportivas)	Participar en actividades gamificadas relacionadas con el ecuavóley, identificando técnicas básicas, reglas y estrategias colaborativas que permitan fortalecer habilidades físicas y sociales mientras se promueve la motivación intrínseca y extrínseca.					
3. EJE TRANSVERSAL	Promoción de la salud, el trabajo en equipo y el desarrollo de la identidad cultural mediante la práctica del ecuavóley.					
4. TEMA	GAMIFICACION EN EL ECUAVOLEY: ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR Y DESARROLLAR HABILIDADES FISICAS Y SOCIALES.					
5. OBJETIVO DE LA CLASE	OG.EF.1. Desarrollar habilidades físicas, técnicas y sociales mediante actividades gamificadas de ecuavóley, fortaleciendo la motivación y promoviendo el juego limpio, el trabajo en equipo y el compromiso.					
6. CRITERIO DE EVALUACION	CE.EF.4.6. Participa de manera activa, colaborativa y motivada en actividades gamificadas de ecuavóley, demostrando conocimiento de las reglas del juego, respeto por los compañeros y habilidades técnicas básicas del deporte.					
¿Qué van aprender? Destrezas con criterio de desempeño	**¿Cómo van a aprender? Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)**		**RECURSOS**	**¿Qué y cómo evaluar? EVALUACION**		
				Indicadores de evaluación de la Unidad	**Técnicas e instrumentos de evaluación**	
Reconocer las reglas básicas y las técnicas fundamentales del ecuavóley.	• Dinámica de "Puntos rápidos": Cada equipo anota puntos en minijuegos cortos. • Explicación gamificada de las reglas: Roles aleatorios para explicar diferentes aspectos del juego.		Conos, balón de ecuavóley, pizarras portátiles, marcador.	Participación activa y comprensión de las reglas básicas.	**ACTIVIDAD:** Aprender: Mediante juegos de persecución utilizando distintas series de ejercicios en equipos para incentivar la competencia Desarrollar y mejora la condición física **TÉCNICA:** La Repetición y El juego. **INTRUMENTO:** Voz de mando y silbato	

	Condición física				
PLANIFICACIÓN DE CLASES					
1.-DATOS INFORMATIVOS					
NOMBRE DEL DOCENTE	**JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO**		**FECHA**	10/01/2024	
ÁREA	Educación Física	**GRADO**	**Básica superior. NOVENO**	**AÑO LECTIVO**	2024-2025
ASIGNATURA	Educación Física		**TIEMPO**	80 minutos	
2. UNIDAD DIDACTICA DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO(BLOQUE Prácticas deportivas)	Participar en actividades gamificadas relacionadas con el ecuavóley, identificando técnicas básicas, reglas y estrategias colaborativas que permitan fortalecer habilidades físicas y sociales mientras se promueve la motivación intrínseca y extrínseca.				
3. EJE TRANSVERSAL	Promoción de la salud, el trabajo en equipo y el desarrollo de la identidad cultural mediante la práctica del ecuavóley.				
4. TEMA	GAMIFICACION EN EL ECUAVOLEY: ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR Y DESARROLLAR HABILIDADES FÍSICAS Y SOCIALES.				
5. OBJETIVO DE LA CLASE	OG.EF.1. Desarrollar habilidades físicas, técnicas y sociales mediante actividades gamificadas de ecuavóley, fortaleciendo la motivación y promoviendo el juego limpio, el trabajo en equipo y el compromiso.				
6. CRITERIO DE EVALUACION	CE.EF.4.6. Participa de manera activa, colaborativa y motivada en actividades gamificadas de ecuavóley, demostrando conocimiento de las reglas del juego, respeto por los compañeros y habilidades técnicas básicas del deporte.				
¿Qué van aprender? Destrezas con criterio de desempeño	**¿Cómo van a aprender? Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)**		**RECURSOS**	**¿Qué y cómo evaluar? EVALUACION**	
				Indicadores de evaluación de la Unidad	**Técnicas e instrumentos de evaluación**
Aplicar técnicas de saque, recepción y colocación mediante actividades colaborativas.	"Desafío de saques": Cada equipo acumula puntos al cumplir objetivos técnicos. • "Circuito técnico": Estaciones para practicar recepción, colocación y saques.		Balones, conos, cronómetros.	Precisión y mejora en las técnicas básicas.	**ACTIVIDAD:** Aprender: Mediante juegos de persecución utilizando ries de en equipos para incentivar la competencia Desarrollar y mejora la condición física **TÉCNICA:** La Repetición y El juego. **INTRUMENTO:** Voz de mando y silbato

	Condición física					
PLANIFICACIÓN DE CLASES						
1.-DATOS INFORMATIVOS						
NOMBRE DEL DOCENTE	**JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO**			**FECHA**	10/01/2024	
ÁREA	Educación Física		**GRADO**	**Básica superior. NOVENO**	**AÑO LECTIVO**	2024-2025
ASIGNATURA	Educación Física			**TIEMPO**	80 minutos	
2. UNIDAD DIDACTICA DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO(BLOQUE Prácticas deportivas)	Participar en actividades gamificadas relacionadas con el ecuavóley, identificando técnicas básicas, reglas y estrategias colaborativas que permitan fortalecer habilidades físicas y sociales mientras se promueve la motivación intrínseca y extrínseca.					
3. EJE TRANSVERSAL	Promoción de la salud, el trabajo en equipo y el desarrollo de la identidad cultural mediante la práctica del ecuavóley.					
4. TEMA	GAMIFICACION EN EL ECUAVOLEY: ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR Y DESARROLLAR HABILIDADES FISICAS Y SOCIALES.					
5. OBJETIVO DE LA CLASE	OG.EF.1. Desarrollar habilidades físicas, técnicas y sociales mediante actividades gamificadas de ecuavóley, fortaleciendo la motivación y promoviendo el juego limpio, el trabajo en equipo y el compromiso.					
6. CRITERIO DE EVALUACION	CE.EF.4.6. Participa de manera activa, colaborativa y motivada en actividades gamificadas de ecuavóley, demostrando conocimiento de las reglas del juego, respeto por los compañeros y habilidades técnicas básicas del deporte.					
¿Qué van aprender? Destrezas con criterio de desempeño	**¿Cómo van a aprender? Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)**		**RECURSOS**	**¿Qué y cómo evaluar? EVALUACION**		
				Indicadores de evaluación de la Unidad	**Técnicas e instrumentos de evaluación**	
Diseñar estrategias de equipo para resolver situaciones de juego.	• "Tablero de estrategias": Equipos crean sus propias tácticas en un tablero. • Partidos gamificados: Se otorgan puntos adicionales por colaboración y respeto.		Tableros, marcadores, silbato.	Participación en el diseño de estrategias y trabajo en equipo.	**ACTIVIDAD:** Aprender: Mediante juegos de persecución utilizando distintas series de ejercicios en equipos para incentivar la competencia Desarrollar y mejora la condición física **TÉCNICA:** La Repetición y El juego. **INTRUMENTO:** Voz de mando y silbato	

	Condición física	

PLANIFICACIÓN DE CLASES					
1.-DATOS INFORMATIVOS					
NOMBRE DEL DOCENTE	**JÁTIVA ROSERO WILSON GONZALO**		**FECHA**	10/01/2024	
ÁREA	Educación Física|	**GRADO**	**Básica superior. NOVENO**	**AÑO LECTIVO**	2024-2025
ASIGNATURA	Educación Física		**TIEMPO**	80 minutos	
2. UNIDAD DIDACTICA DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO(BLOQUE Prácticas deportivas)	Participar en actividades gamificadas relacionadas con el ecuavóley, identificando técnicas básicas, reglas y estrategias colaborativas que permitan fortalecer habilidades físicas y sociales mientras se promueve la motivación intrínseca y extrínseca.				
3. EJE TRANSVERSAL	Promoción de la salud, el trabajo en equipo y el desarrollo de la identidad cultural mediante la práctica del ecuavóley.				
4. TEMA	GAMIFICACION EN EL ECUAVOLEY: ESTRATEGIAS PARA MOTIVAR Y DESARROLLAR HABILIDADES FÍSICAS Y SOCIALES.				
5. OBJETIVO DE LA CLASE	OG.EF.1. Desarrollar habilidades físicas, técnicas y sociales mediante actividades gamificadas de ecuavóley, fortaleciendo la motivación y promoviendo el juego limpio, el trabajo en equipo y el compromiso.				
6. CRITERIO DE EVALUACION	CE.EF.4.6. Participa de manera activa, colaborativa y motivada en actividades gamificadas de ecuavóley, demostrando conocimiento de las reglas del juego, respeto por los compañeros y habilidades técnicas básicas del deporte.				

¿Qué van aprender? Destrezas con criterio de desempeño	**¿Cómo van a aprender? Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)**	**RECURSOS**	**¿Qué y cómo evaluar? EVALUACION**	
			Indicadores de evaluación de la Unidad	**Técnicas e instrumentos de evaluación**
Participar en un torneo gamificado de ecuavóley, aplicando conocimientos y habilidades adquiridas.	• Torneo gamificado: Puntos por juego limpio, colaboración y habilidad. • Reflexión grupal: Debate sobre logros y áreas de mejora.	Balones, pizarra de puntuación, medallas simbólicas.	Desempeño integral en el torneo y reflexión individual.	**ACTIVIDAD:** Aprender: Mediante juegos de persecución utilizando distintas series de en para incentivar la competencia Desarrollar y mejora la condición física **TÉCNICA:** La Repetición y El juego. **INTRUMENTO:** Voz de mando y silbato

ANEXO 2

FOTOS DE LO DESARROLLADO






3) Atrapar el balón


4) recepción del balón