



¡ POSGRADOS !

Maestría en **ACTIVIDAD FÍSICA CON MENCIÓN EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO**

RPC-SO-26-No.634-2021

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

PROYECTO DE TITULACIÓN CON
COMPONENTES DE INVESTIGACIÓN
APLICADA Y/O DE DESARROLLO

TEMA:

LA GAMIFICACIÓN COMO MODELO
PEDAGÓGICO EMERGENTE PARA MEJORAR EL
NIVEL DE SATISFACCIÓN DE LAS NECESIDADES
PSICOLÓGICAS BÁSICAS DENTRO DE LAS CLASES
DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE 9 Y
10 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA TÉCNICO
SALESIANO

AUTORES:

BYRON ESTEBAN CALLE LÓPEZ
ANDRÉS SEBASTIÁN ZÁRATE LOJA

DIRECTORA:

MARTA LEYTON ROMÁN

CUENCA – ECUADOR
2024

Autores:



Byron Esteban Calle López

Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Candidato a Magíster en Actividad Física con Mención en Entrenamiento Deportivo por la Universidad Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.

bcal15l@gmail.com



Andrés Sebastián Zárate Loja

Licenciado en Cultura Física.

Candidato a Magíster en Actividad Física con Mención en Entrenamiento Deportivo por la Universidad Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.

zarateloja@gmail.com

Dirigido por:



Marta Leyton Román

Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Doctora en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

mleyton@unex.es

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2024 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

BYRON ESTEBAN CALLE LÓPEZ

ANDRÉS SEBASTIÁN ZÁRATE LOJA

La gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las necesidades psicológicas básicas dentro de las clases de educación física en estudiantes de 9 y 10 años de la unidad educativa Técnico Salesiano

DEDICATORIA

Este logro que he conseguido es dedicado para mis padres, en donde ellos han sido las personas más importantes que me han sabido apoyar y siempre dar ánimos para salir adelante, siendo un gran ejemplo de motivación en todos los caminos que he tenido que pasar. Así mismo ellos han sido las personas que me guiaron y me dieron la oportunidad de seguir por un camino correcto junto a mi profesión, esto les dedico a ellos ya que nunca dejaron de creer en mí y no dejaron de motivarme en los momentos buenos y malos.

Byron Calle

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme cada vez superarme en mi vida profesional, también por darme las fuerzas a seguir adelante y nunca darme por vencido cumpliendo paso a paso cada una de mis metas y sueños que me he propuesto. También por haberme dado la oportunidad de conocer nuevas personas en este proceso, que me han ayudado mucho a aprender nuevas cosas y fortalecer cada vez mis conocimientos. Así mismo agradezco a mi tutora que ha estado en cada paso que he dado en este caminar, donde me ha enseñado y me ha brindado todos sus conocimientos para así alcanzar el objetivo propuesto. Agradezco también a mis padres y hermanos que me han sabido dar todo su apoyo y estar en cada momento pendientes para apoyarme, motivarme y aconsejarme. Para finalizar, agradezco de todo corazón a mi compañera, amiga y sobre todo mi apoyo incondicional en este proceso, en donde estuvo en cada momento a mi lado, brindándome su apoyo y siempre dándome palabras de ánimos, para que no me rinda y sea un ejemplo para los demás.

Byron Calle

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación se lo dedico a mis padres Rosalía y Rolando, también a mis hermanos, ya que durante toda mi etapa de formación han sido mi principal motivación y ejemplo a seguir, sus enseñanzas y experiencias de vida compartidas me han permitido trazar mi camino a este objetivo alcanzado, de lo cual estoy muy orgulloso y anhelo de la mano de ustedes seguir alcanzando mis objetivos.

Andrés Zárate

AGRADECIMIENTO

Me gustaría agradecer a la universidad por brindarme la oportunidad de continuar con mi carrera profesional, a mis docentes por haberme compartido sus conocimientos y experiencia durante los módulos de enseñanza. A mi tutora por guiarme en el trabajo de titulación que medejó conocimientos de gran importancia para mi camino profesional. A mis hermanos y familia que han sido durante toda mi vida mi motivación para seguir alcanzando objetivos tanto en lo académico como en lo humano. Para finalizar, agradezco a mi mamá por ser mi principal motivo de vida, por su apoyo diario a toda mi etapa de formación y sobre todo por ser incondicional y amorosa en cada acto como madre.

Andrés Zárate



Tabla de Contenido

RESUMEN.....	7
ABSTRACT.....	8
1. INTRODUCCIÓN	9
2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	14
3.1 LA GAMIFICACIÓN.....	14
3.1.1 CONCEPTO DE LA GAMIFICACIÓN.....	14
3.1.2 IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN.....	16
3.2 LA TEORÍA DE LA AUTODETERMINACIÓN.....	18
3.3 NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS.....	20
3.4 ESTADO DEL ARTE.....	23
4. MATERIALES Y METODOLOGÍA.....	26
4.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	26
4.2 MUESTRA.....	26
4.3 VARIABLES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	27
4.4 PROCEDIMIENTO.....	28
4.4.1 PROCEDIMIENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO.....	28
4.4.2 PROCEDIMIENTO DEL ESTUDIO DE INTERVENCIÓN.....	28
4.5 ANÁLISIS DE DATOS.....	29
5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	30
5.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVOS DE LAS VARIABLES MEDIDAS.....	30
5.2. ANÁLISIS DE CORRELACIÓN.....	31
5.2.1 ANÁLISIS DIFERENCIAL ANOVA.....	32
5.2.2 ANÁLISIS DIFERENCIAL INTRAGRUPPO, DIFERENCIAS DENTRO DEL GE Y DIFERENCIAS DENTRO DEL GC.....	33
5.2.3 DISCUSIÓN.....	35
6. CONCLUSIONES.....	39
7. REFERENCIAS.....	40
ANEXOS.....	47

“LA GAMIFICACIÓN COMO
MODELO PEDAGÓGICO
EMERGENTE PARA MEJORAR EL
NIVEL DE SATISFACCIÓN DE LAS
NECESIDADES PSICOLÓGICAS
BÁSICAS DENTRO DE LAS CLASES
DE EDUCACIÓN FÍSICA EN
ESTUDIANTES DE 9 Y 10 AÑOS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA
TÉCNICO SALESIANO”



AUTOR(ES):

BYRON ESTEBAN CALLE LÓPEZ - ANDRÉS
SEBASTIÁN ZARATE LOJA

RESUMEN

El objetivo de estudio fue determinar la gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las Necesidades Psicológicas Básicas dentro de las clases de Educación Física en estudiantes de 9 y 10 años de la Unidad Educativa Técnico Salesiano Campus Carlos Crespi. Los participantes fueron 80 estudiantes de quinto año de educación básica, en el que se contó con 56 varones dando un porcentaje total del 70%, y 24 femenino dando un porcentaje total del 30%. Considerando que se tuvo un grupo control con un total de 40 estudiantes y un grupo experimental con un total 40 estudiantes. El instrumento que se utilizó para obtener los resultados fue la Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas en la Educación Física de Moreno et al. (2018). Los principales resultados de esta investigación, nos indican que los estudiantes del grupo experimental mejoraron su nivel de satisfacción de las necesidades psicológicas básicas luego de la intervención, a través de las actividades realizadas en las diferentes horas de clase, tales como las relaciones sociales, autonomía y por último la competencia. En conclusión, después de haber obtenido los resultados necesarios en la Unidad Educativa Técnico Salesiano Campus Carlos Crespi y haber realizado el debido análisis, han sido medianamente positivos, por lo que estos resultados serán importantes para una reflexión por parte de los docentes de su práctica educativa, puesto que es la base para mejorar y cambiar algunas situaciones con el propósito de llegar a una satisfacción alta en los estudiantes.

Palabras clave:

Educación Física, Necesidades Psicológicas Básicas, Gamificación, Escolares.

ABSTRACT

The objective of the study was to determine gamification as an emerging pedagogical model to improve the level of satisfaction of Basic Psychological Needs within Physical Education classes in 9- and 10-year-old students of the Salesian Technical Educational Unit. The participants were 80 fifth-year students of basic education, in which there were 56 males, giving a total percentage of 70%, and 24 females, giving a total percentage of 30%. Considering that there was a control group with a total of 40 students and an experimental group with a total of 40 students. The instrument used to obtain the results was the Scale of Basic Psychological Needs in Physical Education by Moreno et al. (2018). The main results of this research indicate that the students in the experimental group improved their level of satisfaction of basic psychological needs after the intervention, through the activities carried out during different class hours, such as social relationships, autonomy and finally the competition. In conclusion, after having obtained the necessary results at the Salesian Technical Educational Unit Carlos Crespí Campus and having carried out the due analysis, they have been moderately positive, so these results will be important for teachers to reflect on their educational practice, since it is the basis for improving and changing some situations with the purpose of achieving high student satisfaction.

Palabras clave:

Physical Education, Basic Psychological Needs, Gamification, School Children.



1. INTRODUCCIÓN

Dentro del Currículo Nacional Ecuatoriano vigente, se considera que la Educación Física (EF) aporta a la formación integral y armónica del ser humano calidad de su vida y del desarrollo familiar, social y personal, razón por la cual, todas las estrategias encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje garantizará el cumplimiento de dicho objetivo (Ministerio de Educación, 2016).

Es por ello que, se puede comprender, que la EF, como parte del Sistema Educativo, tiene una repercusión en la vida de los estudiantes, que va más allá del hecho de mejorar las condiciones físicas de los estudiantes, sino que también influye en el ámbito psicológico y emocional, tanto en el presente como en el futuro.

Sin embargo, en la práctica, muchas veces nos encontramos con estudiantes que consideran a la Educación Física como una “pérdida de tiempo”, debido a la falta de interés del docente en aplicar metodologías activas que despierten el interés en los niños y jóvenes. Es por ello que, tal como lo menciona Vargas y Herrera (2020), conocer el tipo de motivación del estudiantado es de suma importancia para poder comprobar si los niveles del mismo van a repercutir negativamente en los niveles de actividad física habitual que realicen de forma autónoma; con la finalidad de reducir los riesgos del sedentarismo en una población infantil.

Dicho esto, el modelo pedagógico emergente de la gamificación se presentó como una metodología activa que permite estimular al estudiante, a través de retos, al cumplimiento de los objetivos planteados en la jornada pedagógica.

Esta estimulación del estudiante se logra al trabajar pensando en las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB), las cuales, según Deci y Ryan (2000) son como los nutrientes



psicológicos propio, innatos de la persona que le permiten mantener un crecimiento psicológico constante para alcanzar el bienestar integral de la persona.

Dentro del ámbito de la EF es muy importante planificar las actividades considerando las NPB, de tal forma que, se alcance la satisfacción de éstas, las cuales influyen de forma positiva en el individuo, garantizando la automotivación para continuar con una vida activa (Barrera et al., 2020).

Con respecto a la motivación en las clases de EF es necesario tener presente que la Teoría de la Autodeterminación, tal como lo expone Deci y Ryan (1995), donde se hace hincapié en la importancia de mantener la motivación y el desarrollo personal para fomentar una conducta positiva en nuestros estudiantes, por esta razón surgen las NPB, en donde podemos mencionar que son autonomía, competencia y relación social, las mismas tienen alta influencia en la motivación en EF, lo que ayuda a un buen proceso de interaprendizaje de los estudiantes.

Es por ello que, la importancia de este estudio radicó la posibilidad de mejorar las Necesidades Psicológicas Básicas de autonomía, competencia y relaciones sociales en las clases de Educación Física de estudiantes de 9 y 10 años en la Unidad Educativa Técnico Salesiano – Campus Carlos Crespi, a través de la aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación.



2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

En la etapa escolar comprendida entre los 9 y 10 años los estudiantes experimentan distintas emociones vinculadas al proceso de enseñanza-aprendizaje, muchas veces guiadas por una afinidad hacia la asignatura, en otros por la metodología empleada por el docente, influyendo significativamente en el cumplimiento de los objetivos planteados para la clase.

En la misma línea Ferri et al. (2010), en su estudio analiza los posibles motivos del abandono de la actividad deportiva en niños y jóvenes en el que plantea dos causas importantes: las características propias del niño o joven (el desgano, la incertidumbre, los cambios somáticos, la constancia, la dedicación, el apoyo, etc.) y la competitividad infantil, la cual muchas veces está influenciada por el adulto, ya que puede ser exigido en un nivel muy alto y hace que el juego pierda su carácter espontáneo e infantil. Finalmente tienen como conclusión que estas causas son verdaderas y válidas que la desmotivación deportiva en los niños y jóvenes depende de que su primer contacto con el deporte haya sido satisfactorio, divertido y donde el niño lo haya disfrutado, si al deporte lo asocia al compromiso, exigencia u obligación seguramente lo abandonará por más talento que posea.

Por otro lado, en el estudio de Sotos-Martínez et al. (2022), se manifiesta que la EF propone actividades desde el punto de vista físico (motor) y hace un amplio uso de los juegos como herramienta didáctica y recurso, vinculándose con la gamificación de forma constante. La mayoría de los estudiantes disfrutaban del aprendizaje motor a través de juegos o formas de juego, deportes, etc., porque fomentan la interacción, la colaboración y la motivación para aprender.

Este estudio es de gran relevancia social, puesto que, busca desarrollar en los estudiantes de EF un nivel de satisfacción de sus NPB de autonomía, competencia y relación social, que les permita obtener una motivación suficiente como para desarrollar mayores niveles de actividad y aptitud física, con lo cual se alejan del sedentarismo y desarrollan hábitos de vida saludable.

Al llegar a determinar que las NPB, autonomía, competencia y/o relaciones sociales, se encontraron en un nivel de satisfacción bajo, se diseñó y aplica un programa, basado en la gamificación, para mejorar estas NPB y llegar a un nivel de satisfacción adecuado. Finalmente, se puede asegurar, que este estudio fue viable debido a que la temática planteada es factible de ser realizada de forma presencial durante las jornadas de clases asignadas a Educación Física.

A nivel académico, este proyecto constituyó un aporte significativo a los estudios realizados en el área de la actividad física a nivel escolar; razón por la cual, puede ser considerada como base para futuras investigaciones que busquen mejorar la motivación de los estudiantes en las horas de clase de EF. En la actualidad el docente cumple un rol fundamental en la educación, como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que los estudiantes, a través de metodologías activas, sean los generadores de su propio conocimiento; para ello es indispensable que el docente sea capaz de generar los ambientes adecuados para que los estudiantes puedan alcanzar los objetivos planteados.

Las herramientas tecnológicas y recursos físicos presentados para la ejecución de la gamificación, en el desarrollo de la hora pedagógica de Educación Física, están respaldados por la formación académica recibida como profesionales del área de la actividad física y el deporte, y que permiten el desarrollo de la propuesta metodológica.

En lo relacionado con el alcance de este proyecto, se trabajó con los niños de 9 y 10 años, de la Unidad Educativa Técnico Salesiano, en las horas de Educación Física.

3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Según Vargas et. al. (2018) todo modelo educativo que permite un aprendizaje significativo tiene inmerso una metodología activa, la cual fomenta el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, el cual facilita la identificación y resolución de problemas reales; es por ello que cuando se detecta que a algunos estudiantes les cuesta mantener la atención e interés en las clases, se deduce que probablemente se deba a la forma o estructura con la que se presenta un tema.

3.1 LA GAMIFICACIÓN

3.1.1 CONCEPTO DE LA GAMIFICACIÓN.

La gamificación, como lo expone Kapp (2012) es emplear la “mecánica, la estética y el pensamiento del juego para involucrar personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver los problemas (citado en Trámpuz, 2023, p.856). La gamificación es una tendencia educativa, por la variedad de actividades a través del juego, este tipo de planteamientos e intervenciones didácticas están consolidándose en los entornos educativos como nueva metodología activa, con el propósito de mejorar la adherencia al aprendizaje e incrementar la motivación entre el alumnado (León-Díaz et al., 2019).

Dentro de las metodologías activas se encuentra la gamificación, tal como lo señala Pegalajar (2021), es una estrategia innovadora que incorpora elementos propios del juego, tales como las estrategias, dinámicas, etc., al proceso del aprendizaje, aumentando el interés, la motivación y la participación. El impacto de la gamificación ha sido muy constructivo, por ello Prieto (2019) y Pérez et al. (2021) indican que el juego es una herramienta altamente motivadora a cualquier edad, usándose tanto en el ámbito escolar, brindando un impacto para conseguir cohesionar, motivar, desarrollar la creatividad y mejorar el trabajo en equipo, con el fin de lograr un objetivo común.

Según Acebes-Sánchez et al. (2022) la gamificación desarrolla un impacto

positivo en las personas, dando como acciones motivadoras, la promoción del aprendizaje y la búsqueda de soluciones a los problemas. En la gamificación, como lo menciona Cornella et al. (2020) los estudiantes son los verdaderos protagonistas del escenario que se ha creado para el juego, donde la forma de avanzar en él se basa en alcanzar superar el reto propuesto, es por ello que la gamificación generalmente se prolonga en tiempo y debe ser aplicada a largo plazo; se puede decir que es necesario incorporar “mecánicas, dinámicas y estéticas de juego en entornos de aprendizaje” (p. 13), los cuales pueden aplicarse como metodología propia o como una actividad puntual para el cumplimiento de los objetivos.

Para García y Salguero (2022) las metodologías activas, como es el caso de la gamificación, buscan una modificación a la manera de enseñar y de aprender, constituyéndose así, en tendencias o modelos que rompen con la forma tradicional, vigente y consolidada de enseñar, razón por la cual se consideran como modelos innovadores educativos emergentes, tal como lo menciona Libedinsky; específicamente en el caso de la gamificación, esta práctica va más allá del ámbito didáctico, llegando al ámbito del entretenimiento, donde los estudiantes pueden ver al mundo como es en realidad.

Existen elementos básicos del juego que pertenecen a tres categorías jerárquicas, y que permiten comprender que la gamificación, concebida como un modelo pedagógico que requiere de un análisis crítico, estos son:

Dinámica: donde el nivel de abstracción es el más alto dentro de la actividad, sin embargo, son los primeros en ponerse en contacto con los participantes. En esta se incluyen la narrativa, emociones, la progresión que tiene la actividad, etc., es decir, responde a la interrogante ¿de qué va este juego?

Mecánica: donde se explica cómo se progresa en el juego, cómo es la interacción entre el jugador y el juego; esto es cuales son las recompensas, reglas, la cooperación, la adquisición de recursos, etc.

Componentes: que constituyen los elementos tangibles, donde están los equipos, logros, misiones, regalos, puntos, entre otros (Flores y Fernández, 2021).

3.1.2 IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LA GAMIFICACIÓN.

En el estudio de Sotos-Martínez et al. (2022), manifiestan que la EF propone la mayor parte del proceso de enseñanza-aprendizaje actividades desde el punto de vista físico (motor) y hace un amplio uso de los juegos como herramienta didáctica y recurso, vinculándose con la gamificación de forma constante. La mayoría de los alumnos disfrutaban del aprendizaje motor a través de juegos o formas de juego, deportes, etc., porque fomentan la interacción, la colaboración y la motivación para aprender.

En la actualidad el docente cumple un rol fundamental en la educación ya que es el responsable de generar un ambiente agradable para que el estudiante construya sus propios conocimientos a través de la motivación, participación y diversión, que mantenga en los estudiantes la ilusión de querer aprender (Ferrer et al., 2018; Vázquez, 2021) y que pueda transferir lo aprendido en la resolución de problemas complejos que se dan en la vida (Rodríguez y Naranjo, 2016).

Dentro de los aspectos positivos, Acebes-Sánchez et al. (2022) mencionan que la gamificación crea un ambiente en el que el alumnado pueda alcanzar los objetivos de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales en un ambiente lúdico en el que se fomenta la proactividad, la cooperación y la sinergia como elementos destacables.

Fernández-Rio et al. (2022) exponen que las dinámicas lúdicas fomentan la colaboración y la resolución de problemas, y disminuyen en el alumnado el miedo a equivocarse, además las experiencias gamificadas resultan exitosas si son atractivas y despiertan el interés del alumnado. Rodríguez-Torres et al. (2022) indican que la gamificación contribuye a que las clases sean más atractivas y motivadoras, fomenta el trabajo cooperativo y le permite al estudiante transferir el conocimiento más allá del aula, anima a la práctica deportiva, al trabajo de valores y desarrolla competencias esenciales para la vida.

En estudios realizados por Dólera et al. (2021) se demuestra que la aplicación de un plan de convivencia gamificado con actividad física puede reducir la violencia y la desmotivación dentro del estudiantado, con lo cual se mejora el clima del aula y se aprende a trabajar en equipo. Así mismo, la gamificación permite satisfacer las Necesidades Psicológicas Básicas y fomentar la motivación intrínseca, es decir, aquella que nace dentro de la persona mismo sin depender de los estímulos externos.

Según Toledo (2021) la característica de “emergente” en un modelo pedagógico se ve relacionado con el hecho de que se encuentran en una fase de evolución y asentamiento teórico, las cuales nacen de la necesidad de redefinir roles dentro de los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los modelos pedagógicos emergentes tienen como referentes a los modelos clásicos y nacen de las experiencias dentro de la sociedad del conocimiento, con lo cual se supone que tienen un proceso analítico y crítico permanente que desemboca en un conjunto de orientaciones didácticas y curriculares que permiten rediseñar el entorno de aprendizaje.

Dicho esto, la gamificación como modelo emergente dentro de la EF, adquiere un interés importante gracias a los efectos positivos que desarrolla en el alumnado, y aunque la evidencia teórica aún es limitada, los beneficios demostrados hasta el momento son importantes, tales como una mayor alegría, diversión y satisfacción personal en el alumnado, una disminución al miedo y ansiedad generada normalmente por el fracaso, aumento de la motivación de tipo intrínseca, un mejor nivel de compromiso hacia las actividades, etc. (Flores y Fernández, 2021).

Es importante mencionar, que en el ámbito educativo la gamificación fomenta la motivación tanto intrínseca como extrínseca, siempre y cuando su diseño permita alcanzar las metas propuestas, fomente la investigación e indagación en los estudiantes y contenga elementos de creatividad; sin embargo, cuando el sistema de gamificación está mal diseñado se puede desarrollar consecuencias negativas en el estudiantado, tales como perder de vista el objetivo del aprendizaje o el desarrollo de una frustración en aquellos estudiantes que tienen un bajo rendimiento al compararse con los resultados de los demás compañeros (Latorre y Marín, 2023).

3.2 LA TEORÍA DE LA AUTODETERMINACIÓN

La motivación es un elemento importante dentro de la EF, es por ello que existen varios modelos propuestos para comprender los principios que rigen la motivación. Es por ello que, para Leyton (2014) las teorías de la motivación pueden abordar desde lo mecanicista donde la persona es un ser pasivo que se encuentra sujeto a una serie de influencias que se encuentran en el entorno, hasta las teorías que tienen una perspectiva cognitiva donde el individuo actúa de manera activa como “iniciadores de la acción a través de la interpretación subjetiva del contexto de ejecución” (p.52). Por su lado, Hernández (2017) menciona que: “La motivación es un factor importante dentro del ámbito educativo, ya que ha ayudado al aumento de la práctica deportiva, se puede llevar a cabo a través de un desarrollo motivacional que ayude durante la formación de la personalidad a crear unas motivaciones intrínsecas a nivel global para una mayor práctica de actividad física y que esta sea perdurable en el tiempo” (p.49).

Para los creadores de la TAD, Deci y Ryan (1995), esta teoría ha sido desarrollada durante las últimas décadas, naciendo como una teoría empírica que explica la motivación humana y la personalidad dentro de los contextos sociales, donde se puede diferenciar una motivación de tipo autónoma (autodeterminada) y una controlada (no autodeterminada), siendo la primera la de mayor importancia dentro de la EF debido a los importantes aspectos que permiten la adherencia a la práctica deportiva permanente (Leyton, 2014). Deci y Ryan (2000) menciona que la TAD es el funcionamiento psicológico cuyo trabajo se basa en la suma de experiencias positivas y saludables según las considere cada persona

Moreno-Murcia y Sánchez-Larrose (2016) exponen que el docente de EF es quien brinda el apoyo a la búsqueda de autonomía, pues es capaz de aumentar la importancia a la asignatura, en primera instancia, y de esta manera motive a los estudiantes a una práctica regular de la actividad física.

Santuario y Río (2016) hacen referencia a los tres tipos de motivaciones comportamentales los cuales serán detallados a continuación:

“La motivación intrínseca ha sido definida como la práctica de una actividad

por su satisfacción inherente y constituye el mayor grado de motivación autodeterminada. Por su parte, la motivación extrínseca se muestra cuando las personas realizan una actividad porque valoran los beneficios asociados a su realización más que la actividad en sí misma. Finalmente, la desmotivación representa la ausencia de motivación para realizar una actividad” (p.67).

3.3 NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS

Para Deci y Ryan (2000) las NPB son como los nutrientes psicológicos propios de la persona que le permiten mantener, a lo largo de la vida, un crecimiento psicológico que tiene una función vital para alcanzar el bienestar integral de la persona. Según Moreno et al. (2016) las NPB son innatas del ser humano, independientemente del género, cultura, etc.

Salazar (2020) expone que la TAD busca mejorar e incrementar la motivación propia de la persona, a través del nivel de satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, lo cual se expresa como un incremento en la intención de participación en actividades físicas y/o deportivas y principalmente con la adherencia adecuada para ser constantes.

Las NPB son tres: competencia, autonomía y relación social. En cuanto a la competencia se puede definir como una percepción para sentirse eficiente en las actividades que se realizan y para que éstas tengan resultados óptimos. La autonomía se relaciona con la capacidad de tomar las decisiones de forma libre manteniendo los valores personales, razón por la cual se vincula con el tema de la libertad. Finalmente, la relación social permite conectarse y ser aceptado por los demás (Deci y Ryan, 2000). Dentro del ámbito de la Educación Física, a nivel mundial es posible encontrar estudios donde resaltan la importancia de buscar la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas con la finalidad de motivar al estudiante a una vida activa, empatando con el objetivo planteado a nivel curricular en el Ecuador (Baños et al., 2020; Claver et al., 2020; Rubio et al., 2020; Van Aart et al., 2015).

Las NPB cuando se encuentran en un adecuado nivel de satisfacción, están estrechamente relacionadas con las consecuencias positivas para la persona dentro del ámbito de la motivación y de la obtención de una mayor y mejor vitalidad (Araujo, 2018). De igual manera, Martínez (2019) corrobora que la satisfacción de las NPB en

las clases de Educación Física en la etapa de colegio, se relacionan de forma positiva con la satisfacción en la vida de los estudiantes.

Según Lazcano (2020) el nivel de motivación de los niños permite llegar al sentimiento de placer en ejecutar la actividad solicitada, la cual va de la mano con la sensación de satisfacción, con lo cual, el niño busca novedades, nuevos desafíos, extender sus capacidades para poder aprender y explorar más.

Los autores de esta teoría, Deci y Ryan, exponen que las NPB están íntimamente relacionadas con la salud psicológica o el bienestar, jugando un papel importante en el bienestar de la vida cotidiana, donde no existe la posibilidad de frustración con consecuencias negativas. La satisfacción de las NPB influye directamente en la motivación y en otras consecuencias como “bienestar psicológico, autoestima, vitalidad, funcionamiento óptimo, etc.” (Leyton, 2014, p.61), es por ello que las NPB pueden ser considerados como los mediadores psicológicos de la teoría de la autodeterminación (Leyton, 2014) La autonomía de estas necesidades permite lograr la satisfacción entorno al sentimiento de responsabilidad sobre las propias decisiones y actos, la NPB de competencia, permite alcanzar un sentimiento de control sobre las actividades, alcanzando el sentimiento de eficiencia entorno al rol asumido y, finalmente la NPB de relaciones sociales genera una conexión con los demás y un sentido de pertenencia al equipo (citado en Marclé, 2018).

Así mismo, Grastén et al. (2021), mencionan que el mejorar el nivel de satisfacción de las NPB en las clases de Educación Física permite percibir la eficacia de las actividades, desarrolla el interés y el valor en las actividades planteadas y fomenta el trabajo entre compañeros y profesores. A lo largo de varios estudios se ha demostrado que la motivación autodeterminada está presente en actividades donde se tiene como resultado un alto nivel de compromiso y una adherencia a la práctica deportiva que le permite ser constante en los objetivos propuestos (Moreno et al., 2017)

Fierro et al. (2019) mencionan que existe una correlación positiva entre las NPB, la motivación autodeterminada, la inteligencia emocional y un posible mejor rendimiento académico o de satisfacción con la vida, demostrando en su estudio que el mejorar las NPB en el estudiantado podrían mejorar la motivación y otros aspectos emocionales de los mismos y, por ende, una consecuencia positiva sobre su rendimiento y bienestar psicológico.

Para Rubio (2019), las NPB tienen una función vital para alcanzar el logro de un desarrollo óptimo de la actividad física y para conseguir el bienestar de la persona; es así que dentro del campo de la actividad física y el deporte las NPB de autonomía, competencia y relación social permiten alcanzar los objetivos propuestos, vinculados directamente con una mejor motivación autodeterminada (Salazar-Ayala, 2020).

3.4 ESTADO DEL ARTE

En el estudio realizado de Pérez et. al (2021), se empleó metodologías activas como la gamificación para compararlas con la metodología tradicional en estudiantes de quinto y sexto de Educación Secundaria. Para ello utilizaron la danza africana, como eje vertebrador en las clases de EF, teniendo en cuenta la TAD. Como resultados se tuvo, que mediante esta estrategia innovadora de enseñanza a través de una experiencia de gamificación podría aumentar la percepción sobre la diversión y el clima motivacional, mejorando la predisposición de los estudiantes hacia la ejecución de las actividades propuestas por el docente y teniendo una mayor satisfacción en las NPB.

También, se pudo evidenciar que en el estudio de Sailer et al. (2016), utilizaron la gamificación, es decir, la implementación de elementos de diseño de juegos para fomentar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Los resultados obtenidos en este estudio, fueron positivos, puesto que lograron mejorar las NPB.

Pérez et al. (2021) realizaron un estudio con 98 estudiantes de 15 años a los cuales se les aplicó como metodología la gamificación, empleando la danza africana como el eje central de las clases de EF, con lo cual se analizó comparativamente variables motivacionales teniendo en cuenta la TAD. Para el análisis se dividió al grupo en uno de tipo control con 49 estudiantes y uno experimental con 49 estudiantes también. Luego de aplicar cuestionarios para medir la satisfacción de las NPB, la motivación y el clima motivacional, se comprueba que el uso de las metodologías activas innovadores logra resultados en el estudiantado en cuanto a la autonomía, relaciones sociales y motivación intrínseca.

La investigación de Arufe et al. (2022), de tipo cuasi experimental, fue diseñada para trabajar con estudiantes de España, de 19.6 ± 0.43 años, organizados en dos grupos: uno de tipo control con 66 estudiantes y otro experimental con 67 estudiantes, donde

se utilizó un aprendizaje gamificado multimodal para el grupo experimental, mientras que el grupo control permaneció con métodos de enseñanza tradicionales; demostrando que el grupo experimental mejoró su rendimiento y participación activa en las clases a comparación del otro grupo control.

Flores et al. (2023) analizó el impacto de un programa gamificado en las clases de EF en 102 estudiantes de $16,7 \pm 0,43$ años, de la provincia de Barcelona, donde el grupo experimental estuvo constituido por 18 hombres y 33 mujeres, mientras que el grupo control el cual mantuvo la metodología tradicional estuvo conformado por 20 hombres y 31 mujeres. El estudio fue cuasi experimental con pretest y postest, empleando la Escala del Locus Percibido de Causalidad, donde se llegó a la conclusión de que la aplicación de la gamificación como modelo emergente puede

generar efectos positivos a nivel motivacional y de rendimiento en los estudiantes. Sánchez y Morales (2021) realizó un estudio pre experimental con aplicación de un pretest y postest a 30 estudiantes de 7° año de educación general básica en la Unidad Educativa San Alfonso del cantón Ambato, a quienes aplicó un modelo de gamificación Fornite Educación Física, empleando una ficha de observación para evaluar las capacidades físicas de la clase; pudiendo concluir que la herramienta de gamificación empleada en la clase de EF incide significativamente a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como se puede observar, la gamificación como modelo pedagógico emergente, se va consolidando como una estrategia positiva en las clases de EF, permitiendo mejorar las NPB de los estudiantes y, por ende, fomentando la motivación intrínseca. Es por ello que se ha elegido como propuesta, permitiendo aportar con información relevante que permita a los docentes de EF fundamentar la adherencia al uso de metodologías activas correctamente diseñadas a beneficio de la niñez y juventud.

4. MATERIALES Y METODOLOGÍA

4.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación fue de carácter cuantitativa, cuasi-experimental, descriptiva y de corte longitudinal, ya que se realizarán dos mediciones (pre y post).

4.2 MUESTRA

En la investigación se trabajó con 80 participantes de 9 y 10 años de edad, pertenecientes a la Unidad Educativa Técnico Salesiano, en el campus Carlos Crespi, del cantón Cuenca, provincia del Azuay. Con respecto al género masculino y femenino fueron un total de 56 de género masculino y 24 femenino del año lectivo 2022-2023. Los participantes se dividieron en dos diferentes grupos, uno experimental quienes fueron los que recibieron el modelo pedagógico emergente de la gamificación dentro de las clases de EF y otro grupo control que no lo recibió. Para determinar la muestra de esta investigación se empleó una selección de la muestra intencionada, no se han incluido ya que al ser una muestra pequeña y de selección intencionada consideramos que los resultados no se pueden extrapolar al resto de la población. (Monteroy León, 2007), calculada a través de la herramienta Nestquet.

Los criterios de inclusión que se tomaron en cuenta en esta investigación fueron los siguientes: a) estudiantes con discapacidad física que estén participando de forma activa en las clases de educación física; b) estudiantes hombres y mujeres que estén matriculados oficialmente en el periodo educativo 2022-2023; c) estudiantes que tengan una edad comprendida entre los 9 y 10 años.

En cuanto a los criterios de exclusión considerados en la investigación se mencionan los siguientes: a) estudiantes que tengan algún tipo de discapacidad intelectual o mental que dificulte de forma autónoma dar respuesta a los cuestionarios; b) estudiantes menores de 9 años y mayores a 10 años; c) estudiantes que no participan en las clases de educación física; d) personas que no estén legalmente matriculados en la institución educativa.

4.3 VARIABLES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La variable dependiente corresponde a las NPB: autonomía, competencia y relaciones sociales, el instrumento que se utilizó para la medición de las NPB es la Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas en el ejercicio adaptado a la educación física (BPNES) para el contexto español (Moreno et al, 2018), el mismo que ha sido validado cultural y lingüísticamente para el contexto de Ecuador y para estas edades y actualmente se encuentra en proceso de publicación por parte de los integrantes del grupo de investigación en Ciencias Actividad Física y Deporte de la Universidad Politécnica Salesiana (Anexo 1).

Esta Escala está compuesta por 12 ítems que miden tres NPB, autonomía (4 ítems) ej. “Siento que he tenido una gran progresión con respecto a la meta que me he propuesto”, competencia (4 ítems) ej. “El ejercicio es una actividad que hago muy bien” y relaciones sociales (4 ítems) ej. “Siento que me puedo comunicar con confianza con mis compañeros/as”. Cada ítem se inicia con la frase “En las clases de educación física”.

Las respuestas se escogen con una escala de tipo Likert, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo.

En cuanto a la variable independiente se manejó mediante sesiones basadas en el modelo pedagógico emergente de la gamificación, en el cual se buscó mejorar el nivel de satisfacción de las NPB, a través de juegos cooperativos e individuales y así poder tener resultados positivos en las clases de Educación Física con los estudiantes de 9 y 10 años. (Anexo 2)

4.4 PROCEDIMIENTO

4.4 PROCEDIMIENTO PARA LA VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO.

Previo al uso del instrumento de evaluación, se realizó un proceso de adaptación cultural y lingüístico, para esto, se siguió la siguiente secuencia: a) Validación por parte de cuatro expertos (un psicólogo, dos especialistas del ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte y un especialista en comunicación); b) entrevistas cognitivas a cuatro participantes de la población diana (dos de 9 años y dos de 10 años, hombres y mujeres); c) aplicación de una prueba piloto del cuestionario a una muestra de 60 niños de la población diana; d) revisión final y adecuación.

4.5 PROCEDIMIENTO DEL ESTUDIO DE INTERVENCIÓN.

Para poder asistir al centro educativo y realizar el trabajo de campo, se solicitó autorización al Rector de la Unidad Educativa Técnico Salesiano, del cantón Cuenca. (Anexo 3) Una vez obtenida la autorización de la institución, se realizó una reunión con los representantes legales de los estudiantes que iban a participar, esto con el objetivo de socializar el proyecto de investigación y obtener un consentimiento informado donde están de acuerdo con la participación de sus representados, (Anexo 4) seguidamente se realizó una socialización para la aplicación del instrumento con la finalidad de obtenerlos datos de las variables psicológicas iniciales.

El instrumento fue implementado en los planes de clase, empleando como metodología emergente de la gamificación, que fue aplicado en un lapso de 4 meses en los horarios establecidos para Educación Física. Una vez concluido el proyecto se aplicó nuevamente el instrumento de valoración en el mes de abril para obtener las condiciones finales. Tomando en cuenta que el instrumento se aplicó con presencia del investigador principal en el que se les dio un tiempo de 10 minutos para la realización del instrumento.

El grupo experimental y grupo control se escogieron a través de un sorteo entre todos los paralelos, tomando en cuenta que solamente el grupo experimental era el que recibía las actividades brindadas por parte de los docentes Byron Calle y Andrés Zárate, el cual recibían 2 días a la semana en un lapso de 2 horas de clases pedagógicas,

en los días martes y jueves, considerando que cada hora de clase es un total de 40 minutos pedagógicos con un total de 32 sesiones. Las respectivas sesiones se realizaban en las horas de educación física donde impartían los investigadores, tomando en cuenta que se manejaba primeramente con una respectiva charla a cada uno de los estudiantes y se partía a la práctica a través de un calentamiento y ejecución de las actividades plasmadas para cada clase basándose mediante un plan en relación a la gamificación.

4.6 ANÁLISIS DE DATOS

En primer lugar, se llevó a cabo la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov por tener una muestra mayor de 50 participantes, para evaluar el comportamiento normal de las variables y factores de nuestra investigación, revelando que los datos eran normales, por lo tanto, se utilizaron pruebas estadísticas paramétricas para realizar los análisis estadísticos.

Posteriormente se realizaron los análisis descriptivos, media y desviación típica, de las variables medidas. Se realizaron los análisis de correlación de Pearson, para describir las relaciones existentes entre las variables medidas. Y por último se realizó el análisis Anova, para determinar las diferencias antes y después de la intervención para las variables medidas. Se utilizó el valor $p < 0.05$, para la significación. Para el análisis estadístico de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS v.25.

5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVOS DE LAS VARIABLES

MEDIDAS **Tabla 1**

Datos Grupo Experimental y Grupo Control

Variable	GRUPO	Media_PRE	Desviación Típica_PRE	Media_POST	Desviación típica_POST
AUTONOMÍA	GE	2,96	0,65	4,08	0,72
	GC	2,98	0,67	3,65	0,86
COMPETENCIA	GE	3,07	0,69	4,49	0,46
	GC	2,97	0,71	3,93	0,86
RELACIONES	GE	2,90	0,62	4,40	0,92
SOCIALES	GC	3,05	0,64	3,81	0,94

Nota. Esta tabla muestra las medias y desviaciones típicas de la pre y post intervención, del grupo control (GC) y grupo experimental (GE).

Las variables medidas tal y como se evidencia en la tabla, muestran el análisis descriptivo analizado para este estudio, en el cual se observa las comparaciones entre la pre y post intervención, en atención a la media y desviación típica. Se puede notar que después de la intervención la media mejoró en la variable de autonomía y relaciones sociales.

5.2. ANÁLISIS DE

CORRELACIÓN

Tabla 2

Correlaciones entre las Variables Medidas

	1	2	3
Autonomía	1	0,48**	0,51**
Competencia	0,48**	1	0,53**
Relaciones Sociales	0,51**	0,53**	1

Nota. **: La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Al analizar los resultados expuestos en la tabla, se puede afirmar que, la relación entre las variables autonomía y competencia tiene un grado de correlación positiva media, es muy significativa con ($p < 0,01$) ya que a mayor autonomía exista mayor competencia hay, y viceversa. También existe una relación entre autonomía y relaciones sociales donde existe un grado de correlación positiva media y es significativa con ($p < 0,01$) es decir que mayor autonomía, mayor relación social y viceversa. Por último, existe relación entre la competencia y las relaciones sociales donde existe un grado de correlación positiva media y es muy significativa con ($p < 0,01$) ya que mientras más competencia exista mayor relación social hay, y si hay mayor relación social existe también mayor competencia.

5.2.1 ANÁLISIS DIFERENCIAL ANOVA.

Tabla 3

Análisis Diferencial INTERGRUPO entre el GE y el GC

Variables		Grupo		p^1	Media	
		Experimental	Control		Cuadrática	F
NPB	Pre	2,96±0,65	2,98±0,67	0,86	0,013	0,03
Autonomía	Post	4,08±0,72	3,65±0,86	0,018	3,71	5,79
NPB	Pre	3,07±0,69	2,97±0,71	0,55	0,18	0,361
Competencia	Post	4,49±0,46	3,93±0,86	0,01	6,24	12,84
NPB	Pre	2,90±0,62	3,05±0,64	0,29	0,45	1,13
Relaciones Sociales	Post	4,40±0,92	3,81±0,94	0,01	6,90	7,94

Nota. Esta tabla muestra el análisis diferencia entre el grupo control (GC) y el grupo experimental antes y después de la intervención, para las variables medidas.

En concordancia con los resultados expuestos en esta tabla, existen diferencias significativas en las variables:

- NPB de autonomía entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE), después de la intervención siendo el GE, el que tiene una media mayor (M= 4,08; DT=0,72) que el GC (M=3,65; DT=0,86).
- NPB de competencia entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE), después de la intervención siendo el GE, el que tiene una media mayor (M= 4,49; DT= 0,46) que el GC (M= 3,93; DT= 0,86).
- NPB de relaciones sociales entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE),

después de la intervención siendo el GE, el que tiene una media mayor ($M= 4,40$; $DT= 0,92$) que el GC ($M= 3,81$; $DT= 0,94$).

5.2.2 ANÁLISIS DIFERENCIAL INTRAGRUPPO, DIFERENCIAS DENTRO DEL GE Y DIFERENCIAS DENTRO DEL GC.

Tabla 4

Diferencias GE pre y post Intervención

Variables		<i>Grupo Experimental</i>	p^1	<i>Media Cuadrática</i>	<i>F</i>
NPB Autonomía	Pre	2,96±0,65	0,00	24.82	52,57
	Post	4,08±0,72			
NPB Competencia	Pre	3,07±0,69	0,00	39,49	111,96
	Post	4,49±0,46			
NPB Relaciones Sociales	Pre	2,90±0,62	0,00	,43,87	1,134
	Post	4,40±0,92			

Nota. Esta tabla muestra las diferencias del pre y post intervención del grupo experimental.

De acuerdo con los resultados recopilados en la tabla, el valor de significancia permite rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

- NPB autonomía, después de la intervención presenta una media mayor (M= 4,08; DT=0,72) que antes de la intervención (M=2,96; DT=0,65).
- NPB de competencia, después de la intervención presenta una media mayor (M= 4,49; DT=0,46) que antes de la intervención (M=3,07; DT=0,69).
- NPB de relaciones sociales, después de la intervención presenta una media mayor (M= 4,40; DT=0,92) que antes de la intervención (M=2,90; DT=0,62).

Tabla 5*Diferencias GC pre y post Intervención*

Variables		Grupo Control	p^1	Media Cuadrática	F
NPB Autonomía	Pre	2,98±0,67	0,02	3,38	5,26
	Post	3,65±0,86			
NPB Competencia	Pre	2,97±0,71	0,00	6,63	13,72
	Post	3,93±0,86			
NPB Relaciones Sociales	Pre	3,05±0,64	0,06	6,93	7,87
	Post	3,81±0,94			

Nota. Esta tabla muestra las diferencias del pre y post intervención del grupo control.

En atención a los resultados descritos en la tabla, se puede apreciar que existen diferencias en el GC, antes y después de la intervención, en las variables:

- NPB autonomía, después de la intervención presenta una media mayor (M= 3,65; DT=0,86) que antes de la intervención (M=2,98; DT=0,67).
- NPB de competencia, después de la intervención presenta una media mayor (M= 3,93; DT=0,86) que antes de la intervención (M=2,97; DT=0,71).
- NPB de relaciones sociales, después de la intervención presenta una media mayor (M= 3,81; DT=0,94) que antes de la intervención (M=3,05; DT=0,64).

5.3 DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo, mejorar las NPB de autonomía, competencia y relaciones sociales en las clases de Educación Física de estudiantes de 9 y 10 años en la Unidad Educativa Técnico Salesiano – Campus Carlos Crespi a través de la aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación.

Los datos recopilados en el presente estudio, permitieron denotar que la intervención, permitió la mejora de las variables mencionadas en las clases de Educación Física, mostrando diferencias significativas, por lo tanto, es propicio deducir, la influencia de dicha intervención sobre la muestra participante. Cabe mencionar que, al cabo de 4 meses con un total de 32 sesiones, el programa de intervención, representó diferencias estadísticas significativas, en los grupos experimentales post intervención, mejorado sus valores, tal y como se expone en los resultados en las variables de autonomía, competencia y relaciones sociales.

Los resultados de este estudio se relacionan con los encontrados en Castaño et al. (2016), ya que el objetivo principal de su estudio fue analizar el grado de satisfacción de las NPB que poseen los escolares de Educación Primaria, en la materia de Educación Física. Participaron 142 estudiantes (60 niños = 42,3%; 82 niñas = 57,7%) entre los 10 y 12 años. Con un resultado de media a alta, afirmando tener más satisfecha la necesidad de relación con los demás, seguida de la competencia y en tercer lugar la autonomía.

Esto puede reflejar que el profesorado de Educación Física emplea en sus clases estrategias motivacionales que incrementan de modo alguno la satisfacción de dichas necesidades (Sánchez-Oliva et.al, 2013). Además, Deci y Ryan (1995) indican que las principales causas por las que el individuo busca la estimulación de estas necesidades, es mediante actividades que se les presente como retos y así poder fomentar la motivación intrínseca, como las que se presentaron en este estudio.

Salazar y Gatélum (2020) mencionan que la TAD como forma de trabajo nos facilita a optimizar y desarrollar la motivación intrínseca a través de la satisfacción de las NPB, esto se da para así poder incrementar la intención de participación en actividad físico-deportiva y su adherencia a esta.

Con base al estudio realizado y mencionado anteriormente podemos comparar que, gracias a los resultados evidenciados, fue posible contrastar con algunos estudios

desarrollados y expuestos en el estado del arte de esta investigación, tal es el caso de Sánchez et al. (2021), el cual su estudio tuvo como objetivo determinar la incidencia de las herramientas de la gamificación en la clase de Educación Física en los estudiantes de séptimo año Educación Básica. Para ello se realizó un estudio pre experimental de un solo grupo con test inicial y final en la muestra seleccionada de 30 estudiantes que muestra resultados de post intervención del GE, similares a la investigación actual, con una media mayor frente al grupo control con un nivel significativo, valor que podría considerarse muy similar al NPB de competencia y NPB de Relaciones Sociales en la post intervención del grupo control del presente estudio.

Según Real et al. (2021), expresan la importancia de aplicar metodologías activas como la gamificación, donde se pudo evidenciar que su estudio tuvo como objetivo contrastar el efecto de una intervención en una Unidad Didáctica aplicando metodologías activas como la gamificación, en comparación con otra en la que se utilizaron estilos de enseñanza tradicionales, sobre la motivación situacional respecto a los contenidos de expresión corporal, en alumnos de 3º y 4º de Educación Secundaria Obligatoria sin embargo, los autores manifiestan que sus resultados no tuvieron diferencias significativas, como sí se evidencia en esta investigación.

En otros estudios, como el de Salamanca et al. (2020), tuvo como objetivo fomentar la actividad física a través de las TIC mediante la aplicación de una propuesta gamificada para motivar y despertar la curiosidad del alumnado, favoreciendo un aprendizaje activo, desarrollando su creatividad y pensamiento crítico. Se realza la importancia de emplear la gamificación para motivar e incentivar a los estudiantes en la realización de actividades físicas y la adquisición de nuevos hábitos saludables, mencionando que, efectivamente los resultados demuestran la mejora significativa de los estudiantes con respecto al objetivo planteado, una vez que se ha desarrollado el proceso de intervención, a pesar de ello, este estudio no muestra significancias estadísticas que respalden sus conclusiones.

Gómez et al. (2021), indican que, la satisfacción de las NPB en educación física ayuda a aumentar en los estudiantes sus percepciones de eficacia en determinadas actividades (competencia), aumenta su oportunidad para desarrollar la motivación intrínseca o valor en las actividades que realiza (autonomía) además de apoyar y fomentar sus relaciones con los profesores y compañeros (parentesco).

Dentro de las limitaciones del estudio se tuvo el uso de los cuestionarios auto cumplimentados, ya que no es igual aplicar dicho cuestionario cara a cara, puesto que los mismo pueden dar un resultado más específico. En relación a la muestra se trabajó con un total de 80 estudiantes los cuales estaban divididos entre niños y niñas, en edades promedio entre 9 y 10 años, esta también es una limitación puesto que si se hubiera elegido una muestra por género o edad los resultados serían diferentes, sin embargo, se realizó de esta manera ya que la institución educativa es mixta. Otra limitación de nuestro estudio, es que el grupo control obtuvo diferencias significativas antes y después de la intervención, al igual que el grupo experimental, considerando que estos resultados pudieron ser causa de que el grupo control interactuaba sobre las actividades que realizaban en el grupo experimental, quizás fue una de las situaciones que los estudiantes entraban a sus clases con actitudes diferentes.

Este estudio puede ser tomado como base para futuras investigaciones dentro de la práctica educativa en el área de Educación Física teniendo en cuenta la importancia de las NPB en los estudiantes al momento de realizar sus actividades dentro de sus horas de clase, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y obtener resultados positivos al poner en práctica los diferentes estudios.

Rodríguez-Torres et al. (2022) indican que la gamificación es importante ya que contribuye a que las clases de educación física sean más atractivas y motivadoras, fomenta el trabajo cooperativo y le permite al estudiante transferir el conocimiento más allá del aula, anima a la práctica deportiva, al trabajo de valores y desarrolla competencias esenciales para la vida.

6. CONCLUSIONES

En la presente investigación se utilizó la gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las NPB dentro de las clases de Educación Física en estudiantes de 9 y 10 años de la Unidad Educativa Técnico Salesiano.

Los resultados mostraron que los estudiantes del grupo experimental han mejorado luego de la intervención en las tres variables autonomía, relaciones sociales y competencia de los estudiantes a través de las actividades realizadas en las diferentes horas de clase. Por lo que se puede concluir que los resultados han sido medianamente positivos y que al seguir poniéndolo en práctica pueden llegar a un nivel más alto en sus NPB hasta alcanzar completamente la satisfacción de las mismas.



7. REFERENCIAS

- Acebes-Sánchez, J., Bernal, I. y de Vitoria, U. (2022). Propuesta en educación física. *Retos*, 43, 336-343. España. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.85691>
- Araujo, F. (2018). *La satisfacción de las necesidades psicológicas básicas hacia el ejercicio (SNPBE) en la infancia como indicador de la SNPBE en la adultez*. [Tesis de grado, Universidad de Barcelona]
- Arufe, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos, O. y Navarro-Patón, R. (2022). Can Gamificación Influence the Academic Performance of Students? *Sustainability*, 14(9), 5115.
- Barrera, J., Valenzuela, L., Maureira, F. y Sarmento, H. (2020). Análisis de los componentes físicos y antropométricos de jóvenes futbolistas chilenos desde la categoría Sub-13 a Sub-19 (Analysis of the physical and anthropometric components of young Chilean footballers from category Sub-13 to Sub-19). *Retos*, 39, 547-555. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.79537>
- Castaño, M., Navarro, R. y Basanta, S. (2016). *Estudio de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de los escolares de primaria respecto a la educación física*. Universidad de Santiago de Compostela *EmásF: revista digital de educación física*, (39), 102-110.
- Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Coterón, J., Franco, E. y Almena, A. (2020). Predicción del compromiso en Educación Física desde la teoría de la autodeterminación: análisis de invarianza según el nivel de actividad física. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(46), 485-494.
- Domínguez, B., Cerrada, J., Abad, M. y Giménez, F. (2021). The Development of Fair Play in Physical Education and School Sports: A Systematic Review. *European Journal of Contemporary Education*, 10(2), 308-323.
- Dólera, S., Valero, A., Jiménez, J. y Manzano, D. (2021). Mejora del clima de aula mediante un plan de convivencia gamificado con actividad física: estudio de su eficacia en educación primaria. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 14(28), 65-77.

- Fernandez-Rio, J., Zumajo-Flores, M., y Flores-Aguilar, G. (2022). Motivation, basic psychological needs and intention to be physically active after a gamified intervention programme. *European Physical Education Review*, 28(2), 432- 445. <https://doi.org/10.1177/1356336X211052883>
- Ferri, A. L., Lagos, M. V., y Rossini, M. (2010). *Falta de interés y motivación del adolescente para las clases de educación física*. Instituto Superior de Formación Docente “Cacique Valentin Sayhueque”. [https://isfd86-bue.infod.edu.ar/sitio/metodologia-de-investigacion-en-ef/upload/Tesis Falta de interes y motivacion del adolescente para las clases de e Educacion Fisica..pdf](https://isfd86-bue.infod.edu.ar/sitio/metodologia-de-investigacion-en-ef/upload/Tesis%20Falta%20de%20interes%20y%20motivacion%20del%20adolescente%20para%20las%20clases%20de%20Educacion%20Fisica..pdf)
- Fierro, S., Almagro, B. y Sáenz-López, P. (2019). Necesidades psicológicas, motivación e inteligencia emocional en Educación Física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 167--186. <https://doi.org/10.6018/reifop.22.2.345241>
- Flores, G., Iniesta-Pizarro, M., y Fernández-Río, J. (2023). “La casa EF papel”: gamificación, regulaciones motivacionales y calificaciones en educación física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 1(151), 36-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.20140983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.20140983.es.(2023/1).151.04)
- García, M. y Salguero, S. (2022). Innovaciones emergentes y gamificación: reflexiones filosóficas y sociológicas en las sociedades informatizadas. Ixtli. *Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación*, 9(17), 59-82.
- Gómez, M., Martínez, A. y Granero, A. (2021). Satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con el miedo al fallo según el género y la práctica físico-deportiva extraescolar de los estudiantes de Educación Secundaria. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 47(1), 303-322.
- González, E., Jiménez, F. y Moreira, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 343-348.
- Gråstén, A., Yli-Piipari, S., Huhtiniemi, M., Salin, K., Hakonen, H. y Jaakkola, T. (2021). A one-year follow-up of basic psychological need satisfactions in physical education and associated in-class and total physical activity. *European Physical Education Review*, 1-31. <https://doi.org/10.1177/1356336X20957356>

- Lazcano, L. (2020). *Autoeficacia y motivación en niños de diez a doce años que participan en equipos de fútbol de la ciudad de Santa Elena, provincia de Entre Ríos [en línea]*. Tesis de grado. Pontificia Universidad Católica Argentina. Facultad Teresa de Ávila, 2020.
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. y Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: Un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110.
<https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- Leyton, M. (2014). *Aplicación de un programa de ejercicio físico para optimizar la motivación y los hábitos alimenticios en adultos mayores*. [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura, Cáceres].
- Marclé, N. (2018). *Motivación intrínseca en deportistas. Taller psicoeducativo para promover la motivación intrínseca en deportistas de fútbol de inferiores del Club Sportivo y Biblioteca Dr. Lautaro Roncedo* [Tesis de licenciatura, Universidad Siglo21]
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional 2016.
- Montero, I. y León, O. (2007). A guide for naming research studies in Psychology. *International Journal of clinical and Health psychology*, 7(3), 847-862.
- Moreno, J., Marín, L. y Gómez, P. (2016). Predicción de la motivación autodeterminada según las estrategias para mantener la disciplina y la orientación motivacional en estudiantes adolescentes de educación física. *Apuntes de Psicología*, 26(3), 501-516.
- Moreno-Murcia, J. A. y Sánchez-Latorre, F. (2016). Efectos del soporte de autonomía en clases de educación física. RICYDE. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 43, 79- 89.
- Moreno, J., Cervello, E. y Gonzales, D. (2017). Motivación autodeterminada y flujo disposicional en el deporte. *Anales de psicología*, 22(2), 310-311.
- Hein, V., Emeljanovas, A. y Mieziene, B. (2018). A cross-cultural validation of the controlling teacher behaviours scale in physical education (Article). *Revista Europea de Educación Física* 24(2). <https://doi.org/10.1177/1356336X16681821>
- Latorre, D. y Marín, J. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia Académica*, 6(2), 158-174.
- Laine, T. H. y Lindberg, R. S. (2020). Designing engaging games for education: A systematic literature review on game motivators and design principles. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 13(4), 804-821.

- Nunnally, J. (1978). *Psychometric theory*. New York: McGraw-Hill.
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16(44), 108-118.
- Pérez, M., Oliva, D. y Moledo, C. (2021). Proyecto África “La Leyenda de Faro”: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Secundaria (Africa Project "La Leyenda de Faro"; Effects of a methodology. *Retos*, 42, 567–574.
<https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., Fernández-Río, J., Calderón, A., García López, L. M.,& González-Víllora, S. (2021). *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León: Servicio de Publicaciones, 2021.
- Prieto, J. y Huertas, D. (2019). Necesidades psicológicas básicas, educación física y el uso de gamificación en escolares. *Revista de Psicología del Deporte/Journal of Sport Psychology*, 28, 115-124
- Rodríguez-Torres, Á, Gualoto-Andrango, O., Cañar-Leiton, N., Correa-Echeverry, J. y Morales-Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: Revisión. *Física: Revisão sistemática*. 7, 20.
- Rubio, R., Granero, A. y Gómez, M. (2019). La satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con la satisfacción con la vida en los adolescentes. *Revista Complutense de Educación*, 31(1),45-53.
<https://doi.org/10.5209/rced.61750>
- Rouissi, A., García, S. y Ferriz, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Lecturas. Educación Física y Deportes*, 25(269), 126-138.
<https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1974>
- Rouissi, A., García Martínez, S., y Ferriz Valero, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. 25(269), 126-138.
<https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1974>
- Ryan, R. y Deci, E. L. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar*. *American psychologist*, 55(1), 68-78.

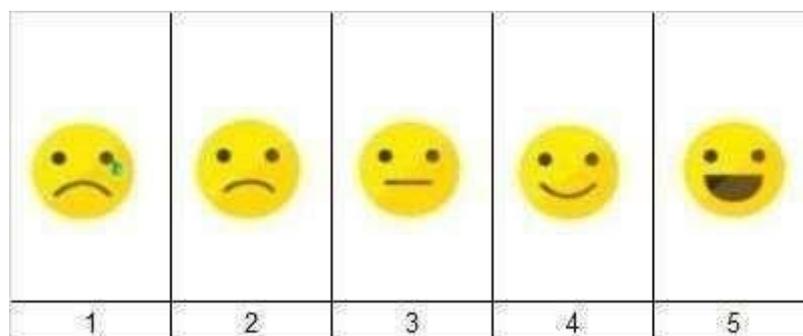
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S. y Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Salazar, C. y Gastélum, G. (2020). Teoría de la autodeterminación en el contexto de educación física: Una revisión sistemática Self-determination Theory in the Physical Education context: A systematic review. *Retos*, 38, 838-844.
- Salamanca, E. M., Arribas, J. C. M., Lorenzo, V. M., Benito, M. Á. R., y Fraile-García, J. (2020). La gamificación como herramienta motivacional para fomentar una actividad física saludable: ejemplificación de una propuesta en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (64), 30-45.
- Sánchez-Oliva, D., Leo, F.M., Amado, D., Cuevas, R. y García-Calvo, T. (2013). Desarrollo y validación del cuestionario de apoyo a las necesidades psicológicas básicas en educación física. *Motricidad: European Journal of Human Movement*, 30, 53-71.
- Sánchez, M. y Morales, K. (2021). *La gamificación en las clases de educación física*. [Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital.
- Sevil, J., Abós, A., Generelo, E., Aibar, A. y García-González, L. (2016). Importancia del apoyo a las necesidades psicológicas básicas en la predisposición hacia contenidos en Educación Física. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (29), 3-8.
- Sotos-Martínez, V., Ferriz-Valero, A., García-Martínez, S. y Tortosa-Martínez, J. (2022). The effects of gamification on the motivation and basic psychological needs of secondary school physical education students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/17408989.2022.2039611>
- Toledo, G. (2021). Pedagogías emergentes: una aproximación exploratoria. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 91, 98-113.
- Trámpuz, M. (2023). La Gamificación y su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(3), 852-862.
- Van Roy, R. y Zaman, B. (2019). Unravelling the ambivalent motivational power of gamification: A basic psychological needs perspective. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 38-50. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.04.009>

- Vargas, I., González, X. y Navarrete, T.. (2018). Metodología activa en el Estudio de Caso para desarrollo del pensamiento crítico y sentido ético. *Enfermería universitaria*, 15(3), 244-254. <https://doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2018.3.65988>
- Vargas, F. y Herrera, E. (2020). Motivación hacia la Educación Física y actividad física habitual en adolescentes. *Ágora Para La Educación Física Y El Deporte*, 22, 187–208. <https://doi.org/10.24197/aefd.0.2020.187-208>
- Villaseca-Vicuña, R., Molina-Sotomayor, E., Zabaloy, S. y Gonzalez-Jurado, J. A. (2021). Anthropometric Profile and Physical Fitness Performance Comparison by Game Position in the Chile Women’s Senior National Football Team. *Applied Sciences*, 1(5), 2004. <https://doi.org/10.3390/app11052004>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Chu, S., Haruna, H. y Farida, R. (2019). The effects of amplified flipped instruction on learner performance and need satisfaction: A study in a low-tech setting. *Information and Learning Sciences*, 120(11), 789-802. <https://doi.org/10.1108/ILS-07-2019-0067>

Anexos

Anexo 1: Instrumento a utilizar en el proyecto

**UNIVERSIDAD
POLITECNICA SALESIANA**
*Grupo de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del
Deporte GICAFD*



ESCALA DE LAS NECESIDADES PSICOLOGICAS BASICAS DE LA EDUCACION FISICA (ENPBEF)

		Totalmente en desacuerdo	Poco de acuerdo	Medianamente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	En las clases de educación física los ejercicios que realizas son los que te gustan hacer.	1	2	3	4	5
2	En las clases de educación física sientes que has tenido una gran progresión con respecto a la meta que te has propuesto.	1	2	3	4	5
3	En las clases de educación física te sientes muy a gusto cuando haces ejercicio con los/as demás compañeros/as.	1	2	3	4	5
4	En las clases de educación física la forma de realizar los ejercicios coincide perfectamente con la forma en que tú quieres hacerlo.	1	2	3	4	5
5	En las clases de educación física realizas los ejercicios de forma correcta.	1	2	3	4	5
6	En las clases de educación física te relacionas de forma muy amistosa con el resto de compañeros/as.	1	2	3	4	5
7	En las clases de educación física la forma de realizar los ejercicios responde a como tú quieres hacerlo.	1	2	3	4	5
8	En las clases de educación física el ejercicio es una actividad que haces muy bien.	1	2	3	4	5
9	En las clases de educación física sientes que te puedes comunicar con confianza con tus compañeros/as.	1	2	3	4	5
10	En las clases de educación física tienes la oportunidad de elegir cómo realizar los ejercicios.	1	2	3	4	5
11	En las clases de educación física piensas que puedes cumplir con las dificultades de la clase.	1	2	3	4	5
12	En las clases de educación física te sientes muy cómodo/a con los/as compañeros/as.	1	2	3	4	5

Anexo 2: Sesiones Desarrolladas

METODOLOGIA DE APRENDIZAJE “HÁNDVOL”

1. DATOS INFORMATIVOS:					
Docente: Lcdo. Byron Calle - Andrés Zárate	Área/asignatura: Educación Física		Grado/Curso: Quinto EGB		
	TÍTULO:	La gamificación como modelo pedagógico para mejorar el nivel de satisfacción de las NPB en los estudiantes de 9-10 años en las clases de educación física.			
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> Participar de modo seguro y saludable en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que favorezcan el desarrollo integral de habilidades y destrezas motrices, capacidades motoras (coordinativas y condicionales), de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan. 				
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Participa y/o juega de manera segura con sus pares en diferentes juegos de iniciación deportiva (modificados, atléticos, entre otros), realizando el acondicionamiento corporal necesario y construyendo espacios de confianza colectivos que permitan la creación de diferentes respuestas técnicas (facilidades y dificultades propias), tácticas (intenciones en ataque y defensa) y estratégicas a partir de la identificación de sus lógicas, características, objetivos, demandas y condición física de partida; acordando, respetando y modificando las reglas según sus intereses y necesidades y estableciendo diferencias y similitudes con los deportes y sus características 				
PLANIFICACIÓN					
Semana	¿Qué van a aprender?	¿Cómo van a aprender? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias metodológicas)	Recursos	¿Qué evaluar? Indicadores de evaluación	Estrategias para la mejora de las Necesidades Psicológicas Básicas
1	Establecer acuerdos en las reglas y pautas de seguridad para poder participar en diferentes prácticas deportivas colectivas de manera democrática y segura.	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación de la actividad a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción</p>	<p>Espacio amplio (cancha) Balones Tapillas</p>	Identifica los aspectos; físico, técnico e intelectual en la práctica deportiva., considerando la inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.	<p>Autonomía: Se desarrolla al momento que el estudiante “toma decisiones libremente” en la dirección del pase y en la forma de recibir los pases.</p> <p>Competencia:</p>

		<p>Formas de pase y recepción del balón</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan grupos de seis estudiantes y se ubican en dos subgrupos a una distancia de 6 metros. • Realizar pase y recepción del balón (forma 1) en forma lineal diez repeticiones cada niño, repetir la actividad 3 veces. • Realizar pase y recepción del balón (forma 2) en forma triangular, diez repeticiones cada niño, repetir la actividad 3 veces. <p>Consolidación Socializamos la importancia de armonizar lo físico e intelectual; usamos nuestra inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			<p>El estudiante tiene la opción de elegir si empieza la actividad en la estación de forma lineal o forma triangular.</p> <p>Relación: Para trabajar la relación con los demás, se rotará los grupos al momento de cambiar el ejercicio. También se desarrolla la relación con los demás al momento que se realizan los pases, ya que deben comunicarse entre ellos para que la actividad sea eficaz.</p>
1	Participar en diferentes prácticas deportivas de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) planteadas por	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción</p>	Espacio amplio (cancha) Balones Chalecos	Participa y/o juega de manera segura en juegos de iniciación deportiva individual y colectiva, identificando las lógicas, características, objetivos y demandas de cada uno,	Autonomía: Se desarrolla al momento que el estudiante tiene posesión del balón y tiene la libertad de entregar el balón a cualquier compañero de su equipo, él es el

	<p>cada una de ellas, para mejorar el desempeño y alcanzar el objetivo de la misma.</p>	<p>Juego “Torito con manos”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan dos equipos a elección de los estudiantes, el primero de diez integrantes y el segundo de cinco. • El equipo de diez integrantes realiza pases entre sus miembros y el equipo de cinco integrantes tratan de interceptar los pases. • El objetivo es que el equipo que tiene superioridad numérica realice una cantidad de 10 pases para que el equipo que tiene menos miembros realice una penitencia. • Se cambia el rol en el caso de que se intercepte el pase. <p>Consolidación Se socializa con los estudiantes sobre la importancia de movernos por la curiosidad intelectual. Indagamos, reflexionamos y aplicamos nuestros conocimientos interdisciplinarios para resolver problemas.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve? ¿Qué decisión tome? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Debo mejorar la estrategia?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>		<p>construyendo con sus pares diferentes respuestas técnicas, tácticas y estratégicas, y diferenciándolos de los deportes.</p>	<p>intérprete del juego y lo que va a suceder depende de la decisión que tome. De igual manera si cumple el rol de interceptar o recuperar el balón.</p> <p>Relación: Para trabajar la relación con los demás, se les permitirá a los estudiantes conformar los equipos por su elección. También se desarrolla la relación con los demás al momento que se realizan los pases, ya que deben comunicarse entre ellos para que la actividad sea eficaz.</p>
--	---	---	--	--	--

<p>1</p>	<p>Participar en diferentes prácticas deportivas de manera segura cuidando de sí mismo y sus pares, identificando las demandas (motoras, conceptuales, actitudinales, entre otras) planteadas por cada una de ellas, para mejorar el desempeño y alcanzar el objetivo de la misma.</p>	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Juego “Desmarcarse”</p> <ul style="list-style-type: none"> • De forma aleatoria se realizan dos equipos de diez estudiantes, un equipo tiene posesión de la pelota y el otro equipo trata de interceptar el pase. • El jugador que tenga la pelota deberá pasársela al compañero que esté desmarcado y al mismo tiempo debe mencionar el nombre del compañero. • Gana el equipo que logre realizar diez pases sin que la pelota sea interceptada por el equipo contrario. • Si el balón es interceptado se cambia el rol hasta que un equipo consiga realizar los diez pases. <p>Consolidación Se socializa con los estudiantes sobre la importancia del trabajo grupal y el apoyo que se brindan entre pares, respetándose en cada momento y creando estrategias entre ellos para conseguir el objetivo.</p> <p>Preguntas de reflexión:</p>	<p>Espacio amplio (cancha) Balones Chalecos</p>	<p>Participa y/o juega de manera segura en juegos de iniciación deportiva individual y colectiva, identificando las lógicas, características, objetivos y demandas de cada uno, construyendo con sus pares diferentes respuestas técnicas, tácticas y estratégicas, y diferenciándolos de los deportes.</p>	<p>Autonomía: Se visualiza al momento que el estudiante “toma decisiones libremente” en la dirección del pase, en la forma de recibir los pases y al desmarcarse. De igual manera si cumple el rol de interceptar o recuperar el balón.</p> <p>Relación: La relación con los demás se lo evidencia al momento que se realizan los grupos de forma aleatoria. También al momento de realizar los pases ya que adicional debe mencionar el nombre del compañero.</p>
----------	--	---	---	---	--

		<p>¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve? ¿Qué decisión tome? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Debo mejorar la estrategia?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			
2	<p>Identificar y valorar la necesidad de generar espacios de confianza que habiliten la construcción de identidades colectivas, para facilitar el aprendizaje de diferentes prácticas deportivas.</p>	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación de la actividad a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Formas de pase y recepción del balón con bote "Hándbol"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan grupos de nueve estudiantes por orden de lista pares e impares y se ubican en dos subgrupos a una distancia de 6 metros. • Realizar un bote, pase y recepción del balón (forma 1) en forma triangular diez repeticiones cada niño, repetir la actividad 3 veces. • Realizar un bote, pase y recepción del balón (forma 2) en forma de cuadrado, diez repeticiones cada niño, repetir la actividad 3 veces. <p>Consolidación</p>	<p>Espacio amplio (cancha) Balones Tapillas</p>	<p>Identifica los aspectos; físico, técnico e intelectual en la práctica deportiva., considerando la inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.</p>	<p>Autonomía: Se desarrolla al momento que el estudiante "toma decisiones libremente" en la dirección del pase y en la forma de recibir los pases.</p> <p>Competencia: El estudiante escoge si empieza la actividad en la estación de forma triangular o en forma de cuadrado.</p> <p>Relación: Se fomenta la relación con los demás al momento que se realizan los grupos por</p>

		<p>Socializamos la importancia de armonizar lo físico e intelectual; usamos nuestra inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			orden de lista pares e impares.
2	<p>Reconocer las facilidades y dificultades (motoras, cognitivas, sociales, entre otras) propias, para construir individual o colectivamente mis maneras de resolver las prácticas corporales.</p>	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Juego “Pases al círculo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por sexo se forman equipos de siete jugadores y se dibujan dos círculos en el piso, aproximadamente a dos metros de las líneas de fondo. • Dentro de cada círculo se coloca un jugador de cada equipo, los estudiantes deben dar un bote e intentar pasarle la pelota a su compañero que está dentro del círculo para marcar un punto. • Si el balón es interceptado se cambia el rol táctico ataque - defensa. 	<p>Espacio amplio (cancha) Balones Aros Chalecos</p>	<p>Participa y/o juega de manera segura en juegos de iniciación deportiva individual y colectiva, identificando las lógicas, características, objetivos y demandas de cada uno, construyendo con sus pares diferentes respuestas técnicas, tácticas y estratégicas, y diferenciándolos de los deportes.</p>	<p>Autonomía: Se evidencia al momento que el estudiante realiza pases libremente con sus compañeros de equipo y cuando busca el momento adecuado pasar el balón al compañero que está dentro del círculo.</p> <p>Relación: Se trabaja la relación con los demás al momento que se realizan los grupos considerando el sexo del estudiante. También se desarrolla</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Transcurridos cinco minutos se cuentan los puntos obtenidos por cada equipo y se rota los equipos para un nuevo encuentro. <p>Consolidación Se socializa con los estudiantes lo importante que es reconocer nuestras fortalezas y debilidades para ser mejores seres humanos en la concepción de nuestro plan de vida.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Debo mejorar la estrategia?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			la relación con los demás al momento que se realizan los pases, ya que deben comunicarse entre ellos para que la actividad sea eficaz
2	Reconocer las facilidades y dificultades (motoras, cognitivas, sociales, entre otras) propias, para construir individual o colectivamente mis maneras de resolver las prácticas corporales.	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Juego ¿A quién le toca?</p>	Espacio amplio (cancha) Balón	Participa y/o juega de manera segura en juegos de iniciación deportiva individual y colectiva, identificando las lógicas, características, objetivos y demandas de cada uno, construyendo con sus pares diferentes	Autonomía: Se identifica al momento que el estudiante toma la decisión de llamar del nombre a su compañero y a su vez al momento de recibir el pase y al devolver el pase, él es el intérprete total del juego.

		<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se sientan formando un círculo y de forma aleatoria hombre - mujer con la orientación del cuerpo hacia afuera. • En el centro se coloca un niño con la pelota. Su misión será ir llamando por el nombre a cada niño y pasarle la pelota con o sin bote. • El niño que escuche su nombre debe ponerse de pie de inmediato, recibir el pase y devolver el pase con o sin bote. • Si el estudiante no recibe de forma correcta o no devuelve el balón con bote pasa al centro del círculo. <p>Consolidación Se socializa con los estudiantes sobre lo importancia de la comunicación e interacción entre ellos durante la práctica deportiva.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Debo mejorar la estrategia?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>		respuestas técnicas, tácticas y estratégicas, y diferenciándolos de los deportes.	<p>Competencia: El estudiante decide si da o no el bote antes de pasar el balón a su compañero.</p> <p>Relación: Se trabaja la relación con los demás al momento que se les ubica a los estudiantes de forma aleatoria hombre – mujer y también porque que se menciona el nombre del compañero que debe ponerse de pie, en ese momento existe relación y comunicación entre ellos para que la actividad sea eficaz.</p>
--	--	---	--	---	---

3	<p>Identificar y valorar la necesidad de generar espacios de confianza que habiliten la construcción de identidades colectivas, para facilitar el aprendizaje de diferentes prácticas deportivas.</p>	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación de la actividad a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Finalización en “Hándbol”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Según el orden de lista continua se realizan dos grupos de estudiantes y se ubican a cinco metros de cada portería. • Portería A: Sin arquero realizar un bote y finalizar libremente en cualquiera de los seis ángulos, diez repeticiones cada estudiante, repetir la actividad 3 veces. • Portería B: Con arquero realizar un bote y finalizar libremente en cualquiera de los seis ángulos, diez repeticiones cada estudiante, repetir la actividad 3 veces. <p>Consolidación Socializamos lo importante que es resolver y tomar decisiones de manera eficaz en las situaciones que se presentan en las prácticas deportivas.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante la actividad? ¿Para qué me sirve?</p>	Espacio amplio (cancha) Balones Tapillas	Identifica los aspectos; físico, técnico e intelectual en la práctica deportiva., considerando la inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.	<p>Autonomía: Se desarrolla al momento que libremente el estudiante decide finalizar en cualquiera de los seis ángulos, él es el intérprete total de la actividad.</p> <p>Competencia: El estudiante decide si empieza la actividad en Portería A o en portería B.</p> <p>Relación: Se trabaja la relación con los demás al momento que se ordenan en las porterías por orden de lista continua.</p>
---	---	---	--	---	---

		<p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			
3	<p>Identificar y valorar la necesidad de generar espacios de confianza que habiliten la construcción de identidades colectivas, para facilitar el aprendizaje de diferentes prácticas deportivas.</p>	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación de la actividad a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Rueda de pases con finalización en "Hándbol"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una secuencia de siete tapillas donde estará ubicado un estudiante en cada una. • Se realiza pases en orden secuencial y adicional debe mencionar una cualidad positiva del compañero al que da el pase, el ultimo estudiante en recibir el balón finaliza la jugada en arco con portero en cualquiera de los seis ángulos, cada estudiante avanza al lugar donde realizó el pase para empezar la nueva repetición. • Si el estudiante que finaliza realiza gol, intercambia la posición con el portero. <p>Consolidación Socializamos lo importante que es resolver y tomar decisiones de manera eficaz en las situaciones que se presentan en las prácticas deportivas.</p> <p>Preguntas de reflexión:</p>	<p>Espacio amplio (cancha) Balones Tapillas</p>	<p>Identifica los aspectos; físico, técnico e intelectual en la práctica deportiva., considerando la inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.</p>	<p>Autonomía: Se desarrolla al momento que libremente el estudiante decide finalizar en cualquiera de los seis ángulos, él es el intérprete total de la actividad.</p> <p>Relación: Se fomenta la relación con los demás al momento que el estudiante menciona una cualidad positiva del compañero al que le pasa el balón.</p>

		<p>¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante la actividad? ¿Para qué me sirve?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			
3	<p>Identificar y valorar la necesidad de generar espacios de confianza que habiliten la construcción de identidades colectivas, para facilitar el aprendizaje de diferentes prácticas deportivas.</p>	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Juego “1 vs. 1; 2 vs. 2” con finalización en “Hándbol”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realizan dos equipos, el primero de defensas y el segundo de atacantes, los estudiantes se ubican en los extremos laterales de la cancha. • Al mando del docente se activan dos estudiantes donde se enfrentan 1 vs. 1 con el objetivo de marcar en el arco con portero del estudiante rival. • Al mando del docente se activan cuatro estudiantes donde se enfrentan 2 vs. 2 con el objetivo de trabajar en equipo y marcar en el arco con portero del equipo rival. • Equipo que realice más anotaciones durante cinco minutos en el arco rival será el ganador. 	<p>Espacio amplio (cancha) Balones Tapillas Chalecos</p>	<p>Identifica los aspectos; físico, técnico, táctico (defensa – ataque) e intelectual en la práctica deportiva., considerando la inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.</p>	<p>Autonomía: Se evidencia al momento que el estudiante toma decisiones libremente en la dirección del pase, en la forma de recibir los pases, en desmarcarse y al finalizar en los seis ángulos.</p> <p>Competencia: Los estudiantes deciden si empieza la actividad para realizar 1 vs. 1 o 2 vs. 2.</p> <p>Relación: Se fomenta la relación con los demás al momento que se</p>

		<p>Consolidación Se socializa con los estudiantes sobre la importancia del trabajo grupal y el apoyo que se brindan entre pares respetándose en cada momento y creando estrategias entre ellos para poder ganar el juego.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Debo mejorar la estrategia?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			agrupan los equipos por defensas y atacantes.
4	Identificar y valorar la necesidad de generar espacios de confianza que habiliten la construcción de identidades colectivas, para facilitar el aprendizaje de diferentes prácticas deportivas.	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Juego “2 vs. 1; 3 vs. 2” con finalización en “Hándbol”</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizan dos equipos aleatorios entre defensas y atacantes, los estudiantes se ubican equitativamente en los extremos laterales de la cancha. 	Espacio amplio (cancha) Balones Tapillas Chalecos	Identifica los aspectos; físico, técnico, táctico (defensa – ataque) e intelectual en la práctica deportiva., considerando la inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.	Autonomía: Se evidencia al momento que el estudiante toma decisiones libremente en la dirección del pase, en la forma de recibir los pases, en desmarcarse y al finalizar en los seis ángulos del arco rival.

		<ul style="list-style-type: none"> • Al mando del docente se activan tres estudiantes donde se enfrentan 2 vs. 1 con el objetivo de que el equipo que tiene superioridad numérica anote en el arco contrario y a su vez el equipo que tiene inferioridad numérica trabaje el aspecto defensivo. • Al mando del docente se activan tres estudiantes donde se enfrentan 3 vs. 2 con el objetivo de que el equipo que tiene superioridad numérica anote en el arco contrario y a su vez el equipo que tiene inferioridad numérica trabaje el aspecto defensivo. • Equipo que realice más anotaciones durante cinco minutos en el arco rival será el ganador. <p>Consolidación Se socializa con los estudiantes sobre la importancia del trabajo grupal y el apoyo que se brindan entre pares respetándose en cada momento y creando estrategias entre ellos para poder ganar el juego.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Debo mejorar la estrategia?</p> <p>Vuelta a la calma</p>			<p>Competencia: Los estudiantes deciden si empieza la actividad para realizar 2 vs. 1 o 3 vs. 2.</p> <p>Relación: Se trabaja la relación con los demás al momento que se agrupan los equipos aleatoriamente entre defensas y atacantes.</p>
--	--	--	--	--	---

		Estiramiento Respiración			
4	Reconocer los diferentes objetivos posibles, mejora del desempeño propio o colectivo, de alto rendimiento, entre otros) cuando se realizan prácticas deportivas para poder decidir en cuáles elige participar fuera de las instituciones educativas.	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Interpretación Juego “Hándbol”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observamos un video de la interpretación de normas, reglas y objetivo del juego “Hándbol”. • Elaboración de una mesa redonda donde los estudiantes se ubican en forma aleatoria hombre - mujer, donde se dialoga sobre la interpretación que tuvo cada estudiante sobre el deporte. • Interpretación de las normas del deporte en la pizarra, corrección de errores para la puesta en práctica. • Video: https://www.youtube.com/watch?v=QxyPbPZxf9A <p>Consolidación Se socializa con los estudiantes sobre la importancia del cumplimiento de normas en el deporte y las exigencias de un trabajo en equipo en el que</p>	Espacio (Audiovisual) Televisión Pizarrón Marcadores	Mejora su desempeño de manera segura y con ayuda de sus pares en diferentes juegos de iniciación deportiva, a partir del reconocimiento de su condición física de partida y la posibilidad que le brindan las reglas de ser acordadas y modificadas, según sus intereses y necesidades.	<p>Autonomía: Se lo identifica al momento que el estudiante participa de la mesa redonda y participa en la pizarra sobre la interpretación de las normas del deporte.</p> <p>Relación: Se trabaja la relación con los demás al momento que ubican en forma aleatoria hombre – mujer para participar de la mesa redonda.</p>

		<p>comprendemos la realidad circundante y respetamos las ideas y aportes de las demás personas.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante la actividad? ¿Para qué me sirve?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			
4	<p>Participar en diferentes tipos de prácticas deportivas (juegos modificados y atléticos), reconociendo sus lógicas particulares y resolviendo las situaciones problemáticas de los mismos, mediante la construcción de respuestas técnicas y tácticas que le permitan ajustar sus acciones y decisiones al logro de los objetivos del juego.</p>	<p>Anticipación Calentamiento: lubricación de articulaciones, ejercicios de activación muscular, estiramiento de las articulaciones.</p> <p>Presentación del juego a realizar en los diferentes momentos y espacios.</p> <p>Construcción Juego “Hándbol”</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizamos cuatro equipos de siete jugadores a elección de los estudiantes y realizamos un torneo relámpago de cinco minutos cada encuentro. El objetivo del juego es desplazar una pelota con bote a través del campo, valiéndose fundamentalmente de las manos, para intentar introducirla dentro de la portería contraria, acción que se denomina gol. 	<p>Espacio amplio (cancha) Balones Chalecos</p>	<p>Mejora su desempeño de manera segura y con ayuda de sus pares en diferentes juegos de iniciación deportiva, a partir del reconocimiento de su condición física de partida y la posibilidad que le brindan las reglas de ser acordadas y modificadas, según sus intereses y necesidades.</p>	<p>Autonomía: Se desarrolla al momento que el estudiante toma decisiones libremente en la dirección del pase, en la forma de recibir los pases, en desmarcarse y al finalizar en los seis ángulos del arco rival.</p> <p>Relación: Para trabajar la relación con los demás, se les permitirá a los estudiantes</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • El equipo que marque más goles al concluir los cinco minutos gana. <p>Consolidación Se socializa con los estudiantes sobre la adaptación a las exigencias de un trabajo en equipo en el que comprendemos la realidad circundante y respetamos las ideas y aportes de las demás personas.</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve? ¿Cómo me sentí con la decisión que tomé? ¿Cómo me sentí durante el juego? ¿Debo mejorar la estrategia?</p> <p>Vuelta a la calma Estiramiento Respiración</p>			<p>conformar los equipos por su elección y su vez al momento de finalizar los encuentros podrán escoger su siguiente rival.</p>
--	--	---	--	--	---

Anexo 3: Formato de solicitud de autorización para realización de proyecto



**UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL
TÉCNICO SALESIANO**



SECRET-UETS-CERT # 418- 2022-2023

Lic. Santiago Pinos Verdugo, Mst.
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "TÉCNICO SALESIANO"

CERTIFICA:

Que, los Señores **BYRON CALLE Y ANDRÉS ZÁRATE**, cuentan con el aval para realizar su trabajo de titulación "La gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las Necesidades Psicológicas Básicas dentro de las clases de educación física en estudiantes de 9 a 10 años", previo a la obtención de su título de Master en Actividad Física con mención en Entrenamiento Deportivo. Certificación que extiende para fines pertinentes.

Cuenca, 16 de noviembre de 2022.

Lic. Santiago Pinos Verdugo, Mst.
RECTOR.



Rectorado

Anexo 4: Formulario de consentimiento informado

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA

**MAESTRIA EN ACTIVIDAD FÍSICA
CON MENCIÓN EN ENTRENAMIENTO
DEPORTIVO**

**FORMULARIO DECONSENTIMIENTO
INFORMADO**

Título de la investigación: “La gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las Necesidades Psicológicas Básicas dentro de las clases de Educación Física en estudiantes de 9 y 10 años de la Unidad Educativa Técnico Salesiano”.

Datos del equipo de investigación:

	Nombres completos	# de cédula	Institución a la que pertenece
Investigador	Byron Esteban Calle López	0105789937	Unidad Educativa Técnico Salesiano
Investigador	Andrés Sebastián Zárate Loja	0105598551	Unidad Educativa Técnico Salesiano

¿De qué se trata este documento?

Su representado está invitado(a) a participar en este estudio que se realizará en el proyecto de investigación titulado: “La gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las Necesidades Psicológicas básicas dentro de las clases de educación física en estudiantes de 9 y 10 años de la Unidad Educativa Técnico Salesiano”.

En este documento llamado "consentimiento informado" se explica las razones por las que se realiza el estudio, cuál será la participación de su representado y si acepta la invitación. También se explica los posibles riesgos, beneficios y sus derechos en caso de que usted decida que su representado participe. Después de revisar la información en este Consentimiento y aclarar todas sus dudas, tendrá el conocimiento para tomar una decisión sobre la participación o no de su representado en este estudio. No tenga prisa para decidir. Si es necesario, lea este documento con sus familiares u otras personas que son de su confianza.

Introducción

En este estudio se realizará una intervención con relación a un programa de gamificación que les permitirá a los estudiantes mejorar el nivel de satisfacción de las necesidades psicológicas básicas. De esta forma, se podrá tener un diagnóstico de la situación actual y esto permitirá plantear futuros programas de intervención.

Su representado ha sido escogido para ser parte de este estudio porque cumple con las siguientes consideraciones: Tener una edad de 9 y 10 años; estar matriculado oficialmente en el periodo lectivo 2022-2023; estar participando de las clases de educación física de forma regular; no padecer de ninguna condición que le impida responder a los cuestionarios de forma autónoma.

Objetivo del estudio
Mejorar las NPB de autonomía, competencia y relaciones sociales en las clases de Educación Física de estudiante de 9 y 10 años en la Unidad Educativa Técnico Salesiano – Campus Carlos Crespi a través de la aplicación de modelo pedagógico emergente de la gamificación.
Descripción de los procedimientos
Para la recopilación de la información requerida se utilizará un instrumento que permitirá la recopilación de información necesaria para este estudio. Mismas que serán previamente socializadas sobre la forma correcta de dar respuesta.
El encuestador será un guía para los estudiantes al momento de responder las preguntas, puesto que en todo momento resolverá cualquier duda, con el fin de obtener resultados veraces. Esta encuesta tendrá una duración de entre 10 y 15 minutos.
Riesgos y beneficios
Riesgos El principal riesgo de este estudio está relacionado con generar recuerdos desagradables sobre las clases de educación física que pueden generar sentimientos de tristeza o depresión.
Beneficios Podrá ser beneficiario de las estrategias que se implementen en las clases de educación física a partir de los resultados de este estudio.
Otras opciones si no participa en el estudio
Si no participa de este estudio igual podrá ser parte de futuros proyectos de intervención relacionados con esta temática.
Derechos de los participantes

Usted tiene derecho a:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Recibir la información del estudio de forma clara; 2. Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas; 3. Tener el tiempo que sea necesario para decidir si quiere o no que su representado participe del estudio; 4. Ser libre de negarse a que su representado participe en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted ni su representado; 5. Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento; 6. Tener acceso a los resultados de las encuestas realizadas durante el estudio, si procede; 7. El respeto de su anonimato (confidencialidad); 8. Que se respete su intimidad (privacidad); 9. Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador; 10. Tener libertad para que su representado no responda preguntas que le molesten; 11. Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por la participación de su representado en este estudio.
Información de contacto
Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0998770735 que pertenece a <i>Byron Esteban Calle López</i> o envíe un correo electrónico byroncl@uets.edu.ec 09987264660 que pertenece a <i>Andrés Sebastián Zarate Loja</i> o envíe un correo electrónico andreszl@uets.edu.ec

Consentimiento informado

Comprendo la participación de mi representado en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de su participación en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de su participación y me entregaron una copia de este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente que mi representado participe en esta investigación.

Nombres completos del representante
del participante

Firma del representante
del participante

Fecha

Nombres completos del investigador

Firma del investigador

Fecha