



# 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:

PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN COMO  
MODELO PEDAGÓGICO EMERGENTE PARA  
EL AUMENTO DE LA MOTIVACIÓN HACIA  
LAS CLASES DE DANZA FOLKLÓRICA

### AUTORES:

JIMMY PATRICIO BRAVO MOSQUERA  
EDWIN FERNANDO PÉREZ VIDAL

### DIRECTOR:

MARTA LEYTON ROMÁN

CUENCA – ECUADOR  
2024

**Autores:****Jimmy Patricio Bravo Mosquera**

Licenciado en Cultura Física.

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

[jimmybm@uets.edu.ec](mailto:jimmybm@uets.edu.ec)

**Edwin Fernando Pérez Vidal**

Licenciado en Cultura Física.

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

[edwinpe3@gmail.com](mailto:edwinpe3@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](mailto: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

JIMMY PATRICIO BRAVO MOSQUERA

EDWIN FERNANDO PÉREZ VIDAL

Propuesta de gamificación como modelo pedagógico emergente para el aumento de la motivación hacia las clases de danza folklórica

## **DEDICATORIA**

Dedico el resultado de este trabajo primero a Dios, que pudo darme la fortaleza para que cada día ponga todo el empeño, las ganas, la sabiduría y dar lo mejor, en todo este caminar.

También quiero dedicarle este trabajo a mi novia Ángeles, que siempre estuvo ahí y darme esas palabras en el momento justo. Por tu paciencia, por tu comprensión, por tu amor a cada instante, el cual no tengo palabras para agradecerte. Sin duda debo pedirte perdón ya que de una u otra manera ha sufrido las consecuencias del trajín de este trabajo y me ayudó a conseguir el tan anhelado objetivo. Realmente nunca dejaré de estar agradecido con ella “te amo”.

También, quiero dedicarle este esfuerzo a Michelle, que me dio ese empujón que necesitaba para poder finalizar esta maestría. Sin duda gracias infinitas por el sacrificio, la paciencia de poder entender, esperar, que otro día se podrá salir, pasear.

**Jimmy Patricio Bravo Mosquera.**

Agradezco a Dios por permitirme cumplir con mis objetivos, plasmando mis sueños a través de la culminación de este gran proyecto, a mi madre Aida Vidal (+) que desde el cielo me acompaña siendo mi más grande inspiración en la tierra, mi Padre Luis Pérez un hombre de carácter, quien ha inculcado en mis grandes valores, a mi esposa que, con su amor y apoyo incondicional, me ha sostenido, a mis dos hijos quienes son mi causa y razón, a mis hermanas apoyo fundamental de todo este proceso.

**Edwin Fernando Pérez Vidal.**

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, les agradezco a todo el personal de la Academia de fútbol Tigres que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir con el objetivo personal y académico. Como no agradecer muy profundamente a Marta, mi tutora por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr este trabajo. De corazón gracias por su guía, sus consejos, el cual los llevaré grabados en mi memoria en mi futuro profesional.

Son muchos los docentes que han sido parte de este caminar y a todos ellos les quiero agradecer por transmitirme los conocimientos necesarios para mi formación académica. Quiero hacer un agradecimiento especial al profe Mario, como le decía de cariño, que realmente con su acompañamiento supo darnos ese soporte en los momentos duros, con sus palabras de aliento. Gracias por no dejarnos abandonar esta linda experiencia.

Y como me voy olvidar de mis compañeros agradecerles a todos ellos porque se han convertido en amigos, cómplices. De verdad gracias por las horas compartidas, los trabajos realizados en conjunto y sobre todo por las historias vividas.

**Jimmy Patricio Bravo Mosquera.**

Un eterno agradecimiento a los Docentes Nacionales y Extranjeros que supieron impartir y compartir los conocimientos académicos, a la Universidad Politécnica Salesiana por permitirme ser parte de esta familia Salesiana, y convertirme en un profesional que es, lo que más me apasiona, y porque no agradecer a Cuenca Fútbol Club y su figura principal, Ing. Paulo Coellar González, que me ha sabido apoyar incondicionalmente para cumplir este tan anhelado título.

Finalmente agradecer al director de carrera Mgt Mario Álvarez que supo llevarnos y aconsejarnos en todo este proceso académico, y la Doctora Marta Leyton que tan gentil y pacientemente nos ha guiado para culminar con éxito esta tesis.

**Edwin Fernando Pérez Vidal**

# TABLA DE CONTENIDO

Resumen .....	7
Abstract .....	8
1. Introducción .....	9
2. Determinación del Problema.....	11
3. Marco teórico referencial.....	12
3.1 La danza dentro del currículo ecuatoriano .....	12
3.2 La danza como parte de la EF.....	14
3.3 La motivación dentro de la asignatura de EF.....	16
3.4 MODELO PEDAGÓGICO EMERGENTE DE LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL AMBIENTE EDUCATIVO.....	20
4. MATERIALES Y METODOLOGIA.....	23
4.1 MUESTRA .....	23
4.2 VARIABLES E INSTRUMENTOS DE MEDIDA.....	24
4.2.1 Variables dependientes del estudio .....	24
4.2.2 Variables independientes del estudio .....	25
4.3 PROCEDIMIENTO .....	25
4.4 ANALISIS ESTADISTICO.....	26
5. RESULTADOS.....	28
5.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO Y DE FIABILIDAD .....	28
5.2 Análisis de correlación .....	29
5.3 Análisis diferencial .....	30
6. DISCUSIÓN .....	33
7. LIMITACIONES, PROSPECTIVA Y APLICACIONES PRACTICAS .....	37
7.1 LIMITACIONES DEL ESTUDIO .....	37
7.2 PROSPECTIVAS DEL ESTUDIO.....	38
7.3 APLICACIONES PRÁCTICAS DEL ESTUDIO.....	39
8. CONCLUSIONES.....	40
Referencias .....	41
ANEXOS.....	49

# PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN COMO MODELO PEDAGÓGICO EMERGENTE PARA EL AUMENTO DE LA MOTIVACIÓN HACIA LAS CLASES DE DANZA FOLKLÓRICA

AUTOR(ES):

JIMMY PATRICIO BRAVO MOSQUERA  
EDWIN FERNANDO PÉREZ VIDAL

## RESUMEN

La educación física con la práctica de la danza folklórica dentro del currículo en la actualidad fomenta la aplicación de las Tics mediante la gamificación que lleva a desarrollar una motivación hacia los estudiantes. El objetivo de este estudio fue mejorar las variables del modelo pedagógico emergente de la gamificación a través de diversas actividades utilizando el software de gamificación Classcraft, y desarrollar el nivel de motivación mediante la recolección de datos pre y post la intervención. Para ello se utilizó una muestra de 80 estudiantes con edades comprendidas entre los 11 a 13 años de la Unidad Educativa Técnico Salesiano. Se realizó un estudio de corte cuantitativo y cuasiexperimental en donde se tuvo 40 para grupo control y 40 para el grupo experimental, el cual como instrumento se utilizó el cuestionario de Motivación en Educación Física (CMEF). Los resultados más relevantes concluyeron que existe diferencias entre el grupo control y experimental siendo este último que mediante lo planteado se encuentra motivado en las clases de educación física mediante software aplicado. Por lo tanto, se concluye que mediante la pedagogía emergente de la gamificación en el aprendizaje de la danza folklórica existe con gran significancia de práctica de la misma conjuntamente con el interés, motivación en los estudiantes, que en cada reto propuesto con el software se evidencia esa necesidad de ir descubriendo a través del juego el aprender, permitiéndonos de esta manera rescatar nuestra cultura e identidad, involucrándose en este proceso para lograr el aprendizaje.

**Palabras clave:**

Motivación, gamificación, educación, física, software, estudiantes, pedagogía.]

## ABSTRACT

---

Physical education with the practice of folkloric dance within the curriculum currently encourages the application of Tics through gamification that leads to develop motivation towards students. The objective of this study was to improve the variables of the emerging pedagogical model of gamification through various activities using the gamification software Classcraft, and to develop the level of motivation by collecting data pre and post intervention. A sample of 80 students aged 11 to 13 years old from the Unidad Educativa Técnico Salesiano was used for this purpose. A quantitative and quasi-experimental study was carried out with 40 students in the control group and 40 in the experimental group, using the Motivation in Physical Education Questionnaire (CMEF) as an instrument. The most relevant results concluded that there are differences between the control and experimental groups, the latter being motivated in the physical education classes by means of the applied software. Therefore, it is concluded that through the emerging pedagogy of gamification in the learning of folkloric dance there is a great significance of practice of the same together with the interest, motivation in students, that in each challenge proposed with the software there is evidence of the need to go discovering through the game to learn, thus allowing us to rescue our culture and identity, getting involved in this process to achieve learning.

**Palabras clave:**

Motivation, gamification, education, physics, software, students, pedagogy.



# 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto hace referencia a la gamificación como modelo pedagógico emergente para ser implementado en las aulas educativas, buscando de alguna manera incrementar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de la danza folklórica como parte del estudio de la asignatura de Educación Física (EF) en la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca.

Realizar actividad física dentro de una institución educativa se considera como una práctica saludable que beneficia a los estudiantes y a sus familias al permitirles desarrollar diversas habilidades físicas, emocionales y sociales (Rodríguez et al., 2020). De hecho, el Ministerio de Educación (2016), indica en su currículo que realizar actividades a partir de la asignatura de EF contribuye de manera integral al desarrollo armónico del estudiantado.

Sin embargo, el área de EF sigue viviendo en el pasado, pues sus estrategias de enseñanza - aprendizaje están caducas, ya que apuntan a una formación de tipo mecánica y nada motivante, con el único fin de desarrollar el rendimiento físico (López et al., 2016). Por ello, bajo esta óptica es imperativo que el docente de esta asignatura deba encontrar nuevos modelos pedagógicos que puedan ser implementadas en esta área del conocimiento (Fernández et al., 2018).

Las metodologías activas, hoy en día, se han convertido en la forma perfecta de vincular las tecnologías de la información y comunicación (TIC), la realidad virtual y realidad aumentada para motivar al estudiante a aprender y convertir este aprendizaje en algo significativo y que puedan aplicarlo en su contexto (Correa et al., 2021).

La característica principal de este proyecto se basa en el concepto de gamificación que proviene del término inglés *Gamer*, el mismo que es comúnmente utilizado en el ámbito de los videojuegos (Werbach y Hunter, 2012), y precisamente, de estos ambientes jugables, nace la idea de trabajar los contenidos del currículo

educativo en la asignatura de EF de manera de juegos consiguiendo convertir las actividades didácticas en una simulación de videojuegos.

Este tipo de modelo pedagógico emergente, nos ayudará a analizar la problemática existente en la actualidad con respecto a la falta de motivación en las clases de la asignatura de EF y a su vez, conseguir que el diseño de las actividades planteadas a manera de videojuegos logren una actividad atractiva mediante el uso de personajes, niveles, recompensas, premios, atajos, trampas, entre otros (Flores, 2015), consiguiendo un aumento en la motivación y la creatividad de los estudiantes y docentes dentro del aula de clase con el uso de la tecnología y la aplicación web Classcraft.

## 2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

---

Este estudio fue de gran relevancia ya que en estos tiempos la asignatura de EF no se preocupa en motivar e incluso no le da énfasis a comprender y aplicar los conocimientos (López, 2016), por lo tanto, al aplicar la gamificación dentro de las aulas se pudo desarrollar valores y competencias para la formación integral del estudiante (Fernández y Amaya, 2021).

La educación con el juego van de la mano, ya que el trabajo conjunto permite alcanzar resultados educativos óptimos mediante un aprendizaje significativo (Toaquiza, 2022), lo que se puede confirmar con lo que expone Torres (2002) que indica que el jugar es una excelente estrategia de aprendizaje integral para poder establecer una relación directa entre esta variable y la motivación lo que permitirá armonizar los contenidos de las clases de danza folklórica con las destrezas del currículo elevando la curva de aprendizaje de manera significativa.

En el aspecto científico, se contribuye con la exclusión de estrategias tradicionales, articulando a la EF en un escenario de aprendizaje motivador y entretenido, siendo la gamificación un aporte esencial en estas nuevas propuestas educativas de enseñanza-aprendizaje actual de la sociedad del siglo XXI, y lo más importante que un grupo de estudiantes aprendieron las tradiciones, cultura de su ciudad y pueblos aledaños, mediante la danza.

### 3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Camacho-Sánchez (2023) afirman que un método de aprendizaje llamado gaming se ha popularizado en el contexto de aprendizaje actual; por ello, en la última década la gamificación ha entrado en el campo de la educación, dentro del deporte se han desarrollado diversos entornos de aprendizaje con este método (Arufe-Giráldez et al., 2022).

La gamificación al ser utilizada como método de aprendizaje significativo impacta en la motivación de los estudiantes (Camacho-Sánchez et al., 2023), es decir, que se recomienda seguir como una metodología activa en el aula de EF (Arufe-Giráldez et al., 2022); de esta manera se puede destacar lo que Fernández-Río, (2020) manifiesta sobre la gamificación, señalándola como un marco didáctico capaz de aumentar la motivación en las clases de EF. Este estudio es de gran relevancia, ya que en la actualidad la asignatura de EF no se preocupa en motivar e incluso no da énfasis a comprender y aplicar los conocimientos (López, 2016), por lo tanto, al aplicar la gamificación dentro de las aulas se pueden desarrollar valores y competencias para la formación integral del estudiante (Fernández y Amaya, 2021).

#### 3.1 LA DANZA DENTRO DEL CURRÍCULO ECUATORIANO

Dentro de este contexto, la EF se origina como campo de conocimiento diferenciándose de las actividades físicas, desde sus inicios durante el transcurso del siglo XX. En consecuencia, se puede afirmar que mientras algunas perspectivas de la EF aún diferencian al ser humano entre cuerpo y mente, como dos componentes de un todo, otras lo comprenden un ser difícilmente indivisible, altamente ligado a sus circunstancias. La UNESCO (2015) en su documento *EF de Calidad: Guía Para Los responsables Políticos*, conceptualiza que: “Educación Física

de Calidad (EFC) forma parte de las experiencias de aprendizaje planificadas, progresivas e inclusivas asociadas al currículo de primera infancia, primaria y secundaria. En este sentido, la EF representa un punto de partida para un compromiso permanente con la actividad física y el deporte, debiendo adaptarse las experiencias de aprendizaje que se ofrecen a niños y jóvenes en EF a la adquisición de habilidades psicomotrices” (p. 9).

La EF, como asignatura clave, produce diversos desafíos en la educación y por tal motivo, los docentes buscan diversas formas y actividades que les permitan dar respuestas a estas exigencias pero especialmente llenar el estándar de sociedad que cada día avanza a pasos agigantados, por lo tanto, este estudio examina los aspectos metodológicos del desarrollo de habilidades de la danza identificados en los planes de estudio publicados en Ecuador por el Ministerio de Educación, mismo que se subdivide en seis bloques curriculares, siendo uno de ellos el bloque movimientos expresivos comunicativos (Mineduc, 2016). En este contexto, podemos destacar que la danza en los últimos años ha sido considerada una estrategia metodológica que promueve el desarrollo de habilidades y competencias humanas, así como el desarrollo del aprendizaje. Por lo tanto, para utilizarlo como herramienta de enseñanza – aprendizaje en la educación, es importante que los docentes organicen, planifiquen, midan y evalúen el proceso de aprendizaje, por otra parte, se puede decir que la danza es la base de la enseñanza para crear, desde el punto de vista pedagógico, un modelo de desarrollo e integración que, a través de sus elementos, oriente la formación de una comunidad educativa, creando así la necesidad de expresar nuestros sentimientos desde un enfoque creativo que desarrolla todas las capacidades humanas que dan sentido al servicio educativo (Moscoso-Jácome, 2021).

En este sentido y desde un análisis profundo al currículo educativo en el Ecuador, se crean diferentes reformas curriculares pudiendo resaltar las siguientes en orden cronológico: en 1978, se funda la Dirección Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación, con la intención de crear los programas de estudio en niveles primarios reconocidos por DINADER (1981), en los que se puede

evidenciar poco interés en la práctica de la danza dentro del currículo. Posteriormente, el Ministerio de Educación conjuntamente con el Consejo Nacional de Deportes, favorece la práctica de la danza como parte del proceso enseñanza aprendizaje fomentando las actividades en sus guías didácticas. Con la reforma curricular para la educación básica y bachillerato en el año 1997 se impartirá la danza hasta la llegada del currículo 2012 y por último se mantiene vigente en el currículo actual (Mineduc, 2016). Considerando que desde el currículo 2012, se considera a la danza como parte de las destrezas a desarrollar en el bloque curricular denominado Movimiento formativo, artístico y expresivo, el que plantea diferentes actividades de movimiento como son la danza, el baile, y las rondas como elemento fundamental de la formación integral en la Educación Física (Mineduc, 2012). Del mismo modo el currículo de EF vigente 2016, con el bloque curricular denominado Prácticas corporales expresivo–comunicativas, se toma a la danza capaz de fomentar el arte mediante historias narradas por medio del baile, con la finalidad de expresar las posibilidades, talentos y virtudes con el fin de desarrollar destrezas tanto deseables como imprescindibles (Moscoso-Jácome, 2021)

## 3.2 LA DANZA COMO PARTE DE LA EF

Para profundizar en la destreza a desarrollar debemos referir que en sus inicios la danza fue la puesta en escena de imitación o sátira a los conquistadores, que con el transcurso de los años ha ido transformándose y adaptando sus movimientos a las nuevas costumbres, tradicionales y folklóricas que se están rescatando nuevamente. Ante ello, Escobar (2005), menciona que se puede lograr una mayor fluidez corporal mediante el reconocimiento del cuerpo para la relajación, el equilibrio, la lateralización y la práctica de ejercicios adecuados, es decir, la implementación física. El folklor y la danza constituyen la piedra angular de la identidad de una nación, ya que con dicha expresión cultural se logran plasmar gustos, costumbres y creencias del pueblo. En torno a esta apreciación, Montufar (2011) comenta que “es muy importante incluir la danza folklórica en el currículo de EF y secundaria, para proteger la identidad y la cultura desde edades tempranas, teniendo en cuenta la inclusión escolar”(Moscoso-Jácome, 2021, p.10).

La danza motiva la conciencia de las cosas y la vida, produce expresividad, liberación, comunicación, sensibilidad y control del cuerpo. Esta destreza desarrolla personalidades individuales y colectivas, lo que permite alcanzar a cada persona su identidad propia, en un mundo adaptado a las costumbres y creencias de cada localidad. La danza es un lenguaje generador de comunicación, movimiento y conocimiento, y por tal motivo es imprescindible generar este arte de la danza en todos los niveles educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de EF conjuntamente con la formación de docentes de esta asignatura, para mejorar el nivel de calidad de la educación en todos los niveles (Pinenla, 2020).

A pesar que la danza genera importantes hábitos en diferentes ámbitos sociales y culturales, la importancia generada en el ámbito educativo no ha sido muy valorado y representado, siendo necesario esperar hasta la llegada del siglo pasado para poder evidenciar los primeros intentos importantes, de manera teórica y práctica de pensadores, maestros y danzarines que intentaban introducir la danza como parte indispensable en la formación completa de los estudiantes. es por eso, que desde aquel tiempo hasta nuestros días los avances han sido considerables pero el camino por seguir sigue siendo dificultoso debido que se tienen que tomar en cuenta las ideas históricas y axiológicas que han logrado que la danza en la educación ocupe un lugar no tan importante para el desarrollo humano. Por otra parte, dentro de la estructura curricular y en las planificaciones didácticas de los niveles de estudio, se puede evidenciar que desde hace tres décadas no se ha logrado tomar a la danza como una asignatura completa sino ha llegado a formar parte de un bloque de contenidos incluido en otras áreas como Expresión Artística y Educación Física en Educación General Básica y Bachillerato (Pinenla, 2020; Nicolás et al., 2010).

Las destrezas que deseamos fomentar con la danza son aquellas que tienen el objetivo de crear y expresar mensajes, que generen sentimientos, emociones, estados de ánimo e historias, enfatizando las posibilidades expresivas y comunicativas de la expresión física.

Estas habilidades son fundamentales para ayudar a niños y jóvenes a reconocer sus propias experiencias, percepciones y sentimientos, para promover el respeto y el derecho de las personas a expresarse y evitar que se sientan vulnerables y sujetos a rechazo. Este tipo de prácticas tienen la intención de asociarse con el arte, con la finalidad de crear virtudes y talentos que un conjunto de artistas es capaz de realizar (Ministerio de Educación del Ecuador 2019, p. 104).

Es de destacar que la motivación existente entre la práctica de la danza tanto para niños como niñas en función del género es variable. Se debe tomar en cuenta que la diferencia produce que la danza es una forma de expresión artística que ayuda a desarrollar la autoestima, la confianza y la creatividad de los niños.

La motivación en la danza puede manifestarse de muchas formas diferentes. Algunos niños pueden estar motivados por el deseo de aprender nuevas habilidades y mejorar en el baile. Otros pueden sentirse motivados por la oportunidad de expresarse y comunicarse a través del movimiento.

Es importante estimular la motivación hacia el baile en niños y niñas, lo cual se puede fomentar mediante estrategias que vayan dirigidas a desarrollar la motivación, tales como: proporcionar un entorno de apoyo, elogiar y reconocer los esfuerzos y logros de los niños, así como brindar comentarios constructivos, establecer metas alcanzables y sobre todo dotar a los niños de un ambiente motivador para generar aprendizajes adecuados y más significativos.

### 3.3 LA MOTIVACIÓN DENTRO DE LA ASIGNATURA DE EF

La sociedad está cambiando muy rápidamente, mientras que las escuelas y los sistemas educativos se están quedando atrás en muchas áreas en torno a las formas de enseñanza tradicionales (Punset, 2010). En general, los docentes indican la falta de disciplina y falta de conocimientos de los jóvenes, mientras que los estudiantes informan que están aburridos, carecen de motivación para aprender y, en ocasiones, reprimen su talento (Robinson, 2009). Autores como Punset y



Montufar consideran que, en los países occidentales, los sistemas educativos se han diseñado sin considerar la educación emocional del estudiante y su pasión por aprender, así como la pasión del docente por enseñar. Se procura cubrir los temas de las asignaturas olvidando por completo el manejo de las emociones o la motivación que debe existir para hacer del aula de clase, un lugar que fomente el aprendizaje.

La motivación y la inteligencia emocional (IE) son dos factores clave para afrontar los retos de la educación del siglo XXI (Bisquerra y Pérez, 2007). Es necesario saber equilibrar correctamente estas dos variables para poder formar estudiantes llenos de conocimientos y útiles para la sociedad.

La EF es un ejemplo claro de una asignatura que debería fortalecer la motivación (Boiché et al., 2008; Cox y Williams, 2008; Giménez et al., 2013; Murcia et al., 2009; Ntoumanis, 2001), sin embargo, muchos docentes no encuentran la manera de fomentar esta motivación, de implementar estrategias o metodologías ajustadas a los niveles de enseñanza y conseguir un aumento en la motivación de la población estudiantil (Castillo et al., 2015).

La motivación es la clave para lograr un aprendizaje adecuado y fomenta un ambiente educativo óptimo para el aprendizaje, sin embargo, también representa un gran desafío en la educación, ya que muchos estudiantes que presentan altos niveles de desmotivación, lo que como resultado indica varias dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera es imprescindible diseñar estrategias adecuadas para incrementar la motivación de los estudiantes y a su vez, entender que la motivación facilita el aprendizaje (Sotos-Martínez, 2023).

En torno a la motivación, la teoría de la autodeterminación de Decy y Ryan es una de las directrices de motivación humana que ha surgido en los últimos tres años con mayor énfasis. Esta teoría investiga qué tan intencional o autónoma es la conducta de una persona, es decir, define el grado en que los humanos llevan a cabo sus acciones de una manera específica y por su propia decisión (González, 2011).

Esta teoría psicológica ha intentado explicar la motivación desde una perspectiva social, educativa y deportiva. Sus autores principales son Deci y Ryan (1980), quienes han estado estudiando la teoría desde los años 1980, postulando que el comportamiento humano puede ser más o menos autodeterminado, dependiendo del tipo de motivación que lo respalde.

Por lo tanto, estos autores proponen una serie de variables que va desde la motivación a la motivación intrínseca, abarcando diferentes niveles de motivación extrínseca:

**Motivación Intrínseca:** Esto ocurre cuando el sujeto realiza una actividad por el placer y alegría que le provoca, sin estar regulado por ninguna otra circunstancia, es decir, la actividad es un fin en sí misma. Esto aumentará si la persona se siente competente y productiva en el trabajo ya que le aportará una mayor sensación de disfrute.

**Motivación extrínseca:** Como se mencionó anteriormente, puede tener varios niveles de regulación:

**Regulación Identificada:** Esta es la regulación más decisiva, es decir, la más cercana a la intrínseca, aunque sigue siendo una regulación extrínseca. Esto sucede cuando se definen y sistematizan determinados criterios propios de la acción, incluso cuando se combinan con otros valores y necesidades. Así, existe una intención razonable antes de realizar una acción, pero sigue siendo motivación extrínseca porque se actúa para lograr un objetivo, no por el placer que produce la acción en sí.

**Regulación Introyectada:** Es la segunda regulación en el camino de la desmotivación. Esto sucede cuando se completa una tarea con el único fin de evitar la culpa y reducir la ansiedad.

**Regulación externa:** Este es el objetivo de la motivación externa que más se acerca a la desmotivación. Esto sucede cuando una persona realiza una tarea para

recibir una recompensa o para evitar un castigo, incluso si no se tiene interés en el tema.

Desmotivación: Hace referencia a lo que sucede cuando una persona no tiene intención de hacer algo porque siente que no que pueda lograr la meta o resultado deseado. Y de esta manera, se ha observado que en algunas ocasiones las actividades pueden originar sentimientos de frustración, ansiedad o depresión.

Varios estudios en el campo de la actividad física y el deporte indican que una motivación más autodeterminada se asocia con experiencias y adaptaciones más positivas hacia la actividad física (Vallerand y Rousseau, 2001), así como un incremento de la motivación en las actividades físicas (Ntoumanis, 2002) y con una mayor involucración con las actividades prácticas (Ryan y Deci, 2000). Por el contrario: una baja motivación autodeterminada (alto nivel de regulación externa y desmotivación) conduce a una baja disposición a rendir y a menores resultados de entrenamiento (Ntoumanis, 2002; Vlachopoulos et al., 2006).

De esta manera, con algunas excepciones, la mayor cantidad de estudios sobre motivación se han planteado en ambientes de competición física o en clases de EF (Camacho et al., 2009). Dado el interés de la política deportiva local por promover modelos sostenibles de actividad física, resulta muy interesante entender qué tipo de motivación muestran los usuarios de los centros urbanos. De esta manera, se puede plantear una planificación para obtener una motivación intrínseca que acreciente la unión con la práctica. Por tanto, el objetivo de este estudio fue utilizar la teoría de la autodeterminación para determinar el nivel de motivación de los usuarios de entornos deportivos que realizan actividades de distracción. También diferenciaremos estos factores motivacionales en función del género, edad y la experiencia antes y después de la apreciación del usuario.

### 3.4 MODELO PEDAGÓGICO EMERGENTE DE LA GAMIFICACIÓN DENTRO DEL AMBIENTE EDUCATIVO

El vocablo gamificación proviene del término inglés “Gamer” que es comúnmente utilizado en el ámbito de los videojuegos (Werbach y Hunter, 2012), y justamente, de estos ambientes de juego, nace la idea de convertir las actividades y aulas de clase en una simulación de videojuegos. De esta forma, cada docente fomentará que el diseño de las actividades realizadas con los estudiantes acoplará características de videojuegos, desarrollando una manera más atractiva para fomentar el aprendizaje como, por ejemplo: incluir personajes, completar niveles de logro, obtener recompensas por cumplimiento, encontrar premios, descubrir atajos, identificar trampas, interpretar una narrativa, seguir reglas, conseguir un ranking, incrementar puntaje, entre otros (Flores, 2015). Estos diversos elementos permiten diferenciar una actividad gamificada de una actividad lúdica o una actividad de entretenimiento o diversión, que también son válidas dentro de la educación, pero que no van hacia el mismo objetivo (Ortiz et al., 2018).

Sin embargo, el modelo pedagógico emergente de la gamificación necesita de los llamados “elementos básicos de los juegos” (Palomino, 2021). Estos elementos permiten ensamblarse de diferentes maneras, pero con un objetivo en común: convertir la actividad en una experiencia jugable, motivadora y divertida (Pérez et al., 2021). La gamificación y su modelo pedagógico es de vital interés hoy en día en el desarrollo de la educación, debido a que, al incorporar estos elementos en los ambientes de aprendizaje, sus actividades se vuelven más atractivas para el estudiante, lo cual genera un clima apropiado para el aumento y fomento del aprendizaje, pues estos se vuelven divertidos y generan experiencias motivadoras en el estudiante (Pérez et al., 2021).

Desarrollar un juego que fomente la educación no es algo novedoso, sin embargo, a lo largo de la historia no era visto de buena manera, ya que el juego no era una alternativa de enseñar, sino que su aplicación estaba totalmente enfocada

con el esparcimiento y distracción para las largas jornadas de teoría y trabajo académico (Hernando y Gómez, 2018). De hecho, el juego era mal visto antiguamente por los profesores que lo practicaban en horas de clase, ya que esto les restaba autoridad, formalidad y seriedad a sus disminuyendo la calidad del docente. En la escuela tradicional, el juego y el aprendizaje eran dos concepciones que convivían, pero que no podían beneficiarse una de la otra. Esto se lo puede apreciar claramente en el horario estándar de una unidad educativa, donde se marca claramente los horarios de clases y de receso.

No obstante, en la actualidad, las características del juego han sido vinculadas a contextos educativos para que la gamificación se pueda identificar como un modelo pedagógico emergente de aprendizaje y una metodología activa para generar experiencias educativas exitosas (Melo y Díaz, 2018).

Por otro lado, para Ortiz et al., (2018) la implementación de la gamificación en espacios educativos ha sido de gran interés por los estudiantes sobre todo en la resolución de las tareas y sienten más motivación para ejecutarlas y desarrollarlas, aumentando el porcentaje de aceptación en cuanto al contenido de las asignaturas. Por otro lado, también Sánchez (2019) plantea una comparación de la gamificación en función de sus virtudes y sus obstáculos, analizando que “el papel activo del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje y el aumento de participación de los estudiantes” (p.19), desarrollándose en diversas actividades como foros, proyectos y uso de TIC, a la par con el análisis del uso excesivo que provoca que el aprendizaje pierda su objetivo debido a la variedad de distractores. Para Correa et al. (2021), el uso de la gamificación como un elemento novedoso y motivante para los estudiantes, consigue que los mismos se sientan atraídos a cumplir diferentes actividades sin recurrir a la presión de una calificación o al castigo por no cumplirla adecuadamente, favoreciendo la práctica y evitando la memorización. De esta manera, la gamificación resulta ser beneficiosa para conseguir ambientes de aprendizaje adecuados y entretenidos, pero con seriedad en el manejo de la información colocada, mediante indicaciones precisas y siempre en torno a

incrementar las oportunidades de aprendizaje y mejorar el rendimiento académico (Fernández et al., 2021).

Varios estudios han relacionado anteriormente el uso de la gamificación dentro del espacio educativo, pero en los últimos 10 años la gamificación se ha ido implementando en la asignatura de EF, donde se han llevado diversos entornos de aprendizaje gamificados con el objetivo de analizar, practicar y desarrollar adecuadamente las destrezas de los estudiantes. Los resultados obtenidos de diversos estudios muestran un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes por realizar ejercicio físico y mejorar el rendimiento académico.

El desarrollo de la gamificación dentro de la asignatura de EF fomenta el aprendizaje de manera intuitiva y también exige un mayor conocimiento de las herramientas tecnológicas necesarias para desarrollar las diversas aplicaciones para conseguir el aprendizaje de la mejor manera.

## 4. MATERIALES Y METODOLOGIA

Este estudio se adhirió a las directrices de la Declaración de Helsinki. Los participantes fueron tratados de acuerdo con las pautas éticas de la Asociación Estadounidense de Psicología (APA), incluida la obtención del consentimiento de los participantes, el consentimiento de los padres/tutores y la garantía de confidencialidad y anonimato. Se obtuvo el consentimiento informado por escrito de los padres/tutores de todos los participantes.

### 4.1 MUESTRA

Para el desarrollo de este estudio significativo se tomaron en cuenta con la siguiente información: se tomaron dos muestras, un grupo experimental (GE) compuesto por 40 estudiantes, de los cuales se tienen 29 hombres y 11 mujeres de edades comprendidas entre los 12 y 13 años, pertenecientes al Octavo de Básica "A" de la Unidad Educativa Técnico Salesiano de la ciudad de Cuenca y un grupo de control (GC) de 40 estudiantes, de los cuales se tienen 28 hombres y 11 mujeres con edades entre los 12 y 13 años de edad pertenecientes al Octavo de Básica "C" de la misma Unidad Educativa, con el fin de que el muestreo realizado sea sistemático y guarde una proporcionalidad en función de la asistencia a las clases de EF en día, horario y docente.

Dentro de este entorno se evidencia que dentro de todos los participantes tanto del grupo experimental como de control el porcentaje de hombres supera al de mujeres, siendo un 71,25% de hombres en relación al 28,75% de mujeres; tomando en cuenta este dato particular para evaluar con mayor precisión la diferenciación entre el género y la actividad física en EF.

Los participantes fueron seleccionados intencionalmente para su inclusión en el estudio siguiendo la metodología descrita por Montero y León (2007).

## 4.2 VARIABLES E INSTRUMENTOS DE MEDIDA

A continuación, se describen las variables de estudio, así como también el instrumento utilizado para medir las mismas:

### 4.2.1 VARIABLES DEPENDIENTES DEL ESTUDIO

Motivación: Se utilizó el Cuestionario de Regulación de la Conducta en el Ejercicio Físico-2 (BREQ-2), versión traducida al español por Moreno et al., (2009), del instrumento denominado Behavioral Regulation in Exercise Questionnaire-2 (Markland y Tobin, 2004). Este cuestionario incluye un total de 19 ítems, y tiene en cuenta cinco factores que indican diferentes tipos de motivación. Partiendo del nivel más alto de determinación, los tipos de motivación se ordenan de la siguiente manera, determinándose en este estudio el Alfa de Cronbach: regulación intrínseca (cuatro ítems; por ejemplo, “hago ejercicio físico porque creo que la actividad física me produce alegría”),; regulación identificada (cuatro ítems; por ejemplo, “hago ejercicio físico porque disfruto de los beneficios que me produce”); regulación introyectiva (cuatro ítems; por ejemplo, “hago ejercicio físico porque me siento culpable si no lo hago”); regulación externa (tres ítems; por ejemplo, “hago ejercicio porque otros me dicen que lo haga”), y desmotivación (cuatro ítems; por ejemplo, “no sé por qué debería hacerlo”). Todos los ítems se basan en una escala tipo Likert de 0 (muy en desacuerdo) a 4 (muy de acuerdo). En concreto, el coeficiente Alfa se situó por debajo de 0,70 en tres de las cinco subescalas de regulación identificadas: regulación introyectiva y desmotivación. Sin embargo, dado el número limitado de ítems que compone cada escala, la validez observada puede considerarse dentro del margen aceptado (Hair, Anderson, Tatham y Black, 1998). En este sentido, algunos estudios previos que utilizan la teoría de la autodeterminación han reportado coeficientes alfa inferiores a 0,70 en algunas subescalas (Wang y Biddle, 2001).



## 4.2.2 VARIABLES INDEPENDIENTES DEL ESTUDIO

La variable independiente del presente estudio fueron las sesiones llevadas a cabo de danza folklórica utilizando el modelo pedagógico emergente de la gamificación. El desarrollo de las sesiones se puede ver en el Anexo 1 del presente documento.

## 4.3 PROCEDIMIENTO

Para la realización del estudio, en primer lugar, se proporcionó información detallada y se solicitó la colaboración a los diferentes representantes legales de la Unidad Educativa Técnico Salesiano, informando a detalle de los objetivos del estudio. De la misma manera, se solicitó permiso a los padres, madres y/o tutores/as legales de los sujetos participantes. Sólo participó en el estudio el alumnado con autorización por escrito de sus responsables legales.

Para la aplicación del instrumento a medir se realizó en primer lugar la socialización tanto a las autoridades de la institución educativa como a los representantes legales de los estudiantes del GC y GE, con el fin de lograr un entendimiento de objetivos del presente estudio y obtener la firma del consentimiento informado (Anexo 2) para proceder a la aplicación de las encuestas respectivas (Anexo 3) utilizando el Cuestionario de Motivación en Educación Física (CMEF) tanto para antes y después de la actividad de gamificación. Previo al uso del instrumento de evaluación, se realizó el proceso de adaptación cultural y lingüístico del cuestionario, para lo cual, 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 el deporte y un especialista en comunicación); b) entrevistas cognitivas con cuatro participantes de la muestra (dos de 11 años y dos de 12 años, hombres y mujeres); c) aplicación de una encuesta piloto del cuestionario a una muestra de 20 niños de esta muestra; d) revisión final y adaptación del cuestionario aprobado para Ecuador.

Se desarrollaron un total de 6 sesiones de 80 minutos de duración cada una, con el mismo grupo de GC y GE, comenzando el 24 de marzo del 2023 aplicando el cuestionario antes de la intervención, para de esta manera proceder con el desarrollo de la destreza con criterio de desempeño (DCD) de la danza folklórica en cuanto a las actividades a realizar mediante el software Classcraft. En cambio, con el GC se socializó únicamente el desarrollo del cuestionario antes de la aplicación de la destreza de manera tradicional, y no se aplicó el modelo pedagógico emergente de la gamificación para el aprendizaje de la danza folklórica.

Además, durante las sesiones (80 minutos cada una) se procedió tanto en el GE y GC al desarrollo de la destreza con la diferencia que en el grupo experimental se siguió paso a paso lo desarrollado en el software Classcraft y en el grupo de control la manera tradicional mediante el modelo conductista, el cual basa la enseñanza en el propio profesor de manera dirigida.

Finalmente, al término de la última sesión para el 05 de mayo del 2023, se volvió a aplicar el cuestionario tanto en GE como en GC para poder tener una comparación de las variables pre y post la intervención.

## 4.4 ANALISIS ESTADISTICO

En primera instancia se realizaron las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov revelando que los datos no eran normales, por lo tanto, se utilizaron pruebas estadísticas no paramétricas para realizar los análisis estadísticos.

Posteriormente se realizaron los análisis descriptivos y los análisis de fiabilidad de las variables medidas. En relación a los análisis de fiabilidad, se utilizó el indicador Alfa de Cronbach, el cual determina un valor igual o mayor a 0,70 (Nunally, 1978) para que la variable medida sea fiable.

Se realizaron los análisis de correlación Rho de Spearman, para describir las relaciones existentes entre las variables medidas. Y por último se realizó el análisis U de Mann-Whitney, para determinar las diferencias antes y después de la intervención para las variables medidas.

---

Se utilizó el programa estadísticos SPSS 22.0, para el análisis de los datos.

## 5. RESULTADOS

### 5.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO Y DE FIABILIDAD

Los resultados correspondientes al análisis descriptivo y de fiabilidad que se puede apreciar en la siguiente tabla.

**Tabla 1**

*Análisis descriptivos y de fiabilidad de las variables medidas*

Variable	GRUPO	Media_PRE	Desviación Típica PRE	Media_POST	Desviación Típica POST	Alfa de Cronbach_PRE	Alfa de Cronbach_POST
<b>MOTIVACIÓN INTRÍNSECA</b>	GE	3,77	0,91	3,97	0,90	0,70	0,72
	GC	3,56	1,10	3,38	1,07		
<b>REGULACIÓN IDENTIFICADA</b>	GE	4,03	0,99	4,17	1,20	0,77	0,88
	GC	3,92	1,01	3,50	1,07		
<b>REGULACIÓN INTROYECTADA</b>	GE	3,05	1,02	3,34	1,21	0,63*	0,76
	GC	2,98	0,89	2,59	0,94		
<b>REGULACIÓN EXTERNA</b>	GE	2,61	1,06	2,96	1,39	0,79	0,84
	GC	3,04	1,15	2,51	1,05		
<b>DESMOTIVACIÓN</b>	GE	2,15	1,14	2,19	1,17	0,70	0,74
	GC	2,52	0,97	2,33	0,97		

*Nota: \*Algunos factores mostraron una fiabilidad inferior al recomendado 0,70 (Nunnally, 1978), pero dado el pequeño número de ítems que componen los factores (tres o cuatro para cada factor), la consistencia interna observada puede ser marginalmente aceptada (Hair et al., 1998; Nunnally y Bernstein, 1994).*

Se puede observar que en la Tabla 1, se han colocado las variables medidas con sus respectivos resultados en cuanto a los estadísticos de centralización (media para el grupo experimental y de control), así como también del estadístico de dispersión como es la desviación estándar de GE y GC para finalmente colocar el indicador Alfa de Cronbach para indicar la fiabilidad de los datos recogidos demostrando que el estudio muestra resultados fiables para cada variable estudiada.

Si analizamos la variable motivación, podemos encontrar que se evidencia un ligero incremento de la misma en el grupo experimental y si lo comparamos al grupo de control, pues podemos afirmar que el incremento de la motivación realizando la intervención mediante Classcraft es evidente.

## 5.2 ANÁLISIS DE CORRELACIÓN

Dentro de este estudio se ha desarrollado un análisis de correlación como procedimiento estadístico para determinar si dos variables se encuentran relacionadas o no (Tabla 2).

**Tabla 2**

*Análisis de correlaciones entre variables*

		CORRELACIONES ENTRE VARIABLES									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>1</b>	Motivación Intrínseca PRE	1,00	0,87**	0,55**	0,40**	0,28*	0,17	0,05	-0,04	-0,21	-0,22*
<b>2</b>	Motivación Intrínseca POST	-	1,00	0,44**	0,53**	0,26*	0,21	0,03	-0,04	-0,20	-0,30**
<b>3</b>	Regulación Identificada PRE	-	-	1,00	0,41**	0,20	0,15	-0,01	0,005	-0,51**	-0,30**
<b>4</b>	Regulación Identificada POST	-	-	-	1,00	0,14	0,41**	0,06	0,04	0,19	0,40**
<b>5</b>	Regulación Introyectada PRE	-	-	-	-	1,00	0,45**	0,55**	0,36**	0,26*	0,10
<b>6</b>	Regulación Introyectada POST	-	-	-	-	-	1,00	0,25*	0,63**	-0,05	0,12
<b>7</b>	Regulación Externa PRE	-	-	-	-	-	-	1,00	0,47**	0,47**	0,21
<b>8</b>	Regulación Externa POST	-	-	-	-	-	-	-	1,00	0,04	0,35**
<b>9</b>	Desmotivación PRE	-	-	-	-	-	-	-	-	1,00	0,32**
<b>10</b>	Desmotivación POST	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,00

Basándonos en este estudio, con respecto a la variable Motivación Intrínseca Pre (antes de realizar la intervención) se puede evidenciar que su correlación es directamente proporcional, es decir, si aumenta una variable, la otra también lo hace, indicando una relación significativa en la motivación antes de la intervención con la motivación luego de la actividad y con las regulaciones identificada, introyectada y externa antes y después de la actividad.

Con respecto a la variable Motivación Intrínseca después de la intervención (post), se puede evidenciar que, se tiene una relación directamente proporcional, y significativa con respecto a la regulación identificada pre y post, regulación introyectada pre y post y con la regulación externa pre; de esta manera, se genera un factor importante para medir el desempeño y el cumplimiento del objetivo planteado.

En relación a la regulación identificada antes de la intervención mantiene una relación directamente proporcional y significativa con la regulación identificada luego de la intervención.

La relación entre la regulación externa antes de la intervención es directamente proporcional y significativa con la desmotivación existente antes de la actividad.

La relación entre la variable desmotivación antes con respecto a después de la intervención es directamente proporcional y significativa.

Finalmente, se evidencia que luego de la intervención la relación entre la regulación externa es directamente proporcional y significativa con la desmotivación luego de la intervención en el aula de clase con la presencia de los estudiantes.

### 5.3 ANÁLISIS DIFERENCIAL

- Análisis diferencial INTERGRUPO, (entre el GE y el GC), antes y después de la intervención, para las variables medidas.

**Tabla 3**

*Análisis diferencial Inter grupo antes y después de la intervención*

ESTADÍSTICOS DE PRUEBA						
VARIABLES		GE	GC	U de Mann-Whitney	Z	SIG.
Motivación	Pre	3,77 ± 0,91	3,56 ± 1,10	722,50	- 0,75	0,45
Intrínseca	Post	3,97 ± 0,90	3,38 ± 1,07	540,50	- 2,51	0,01
Regulación	Pre	4,03 ± 0,99	3,92 ± 1,01	726,50	- 0,71	0,47
Identificada	Post	4,17 ± 1,20	3,50 ± 1,07	473,50	- 3,21	0,00
Regulación	Pre	3,05 ± 1,02	2,98 ± 0,89	792	- 0,07	0,93
Introyectada	Post	3,34 ± 1,21	2,59 ± 0,94	515,50	- 2,74	0,00
Regulación	Pre	2,61 ± 1,06	3,04 ± 1,15	617,50	- 1,76	0,07
Externa	Post	2,96 ± 1,39	2,51 ± 1,05	654	- 1,41	0,15
Desmotivación	Pre	2,15 ± 1,14	2,52 ± 0,97	607	- 1,86	0,06
	Post	2,19 ± 1,17	2,33 ± 0,97	692,50	- 1,04	0,29

Posterior al análisis realizado y resumido en la Tabla 3, se puede determinar los siguientes resultados:

✓ Existen diferencias significativas entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE) en la variable Motivación Intrínseca después de la intervención, siendo el GE el que tiene una media mayor ( $M=3,96$ ;  $DT=0,90$ ) que el GC ( $M=3,38$ ;  $DT=1,07$ ).

✓ Existen diferencias significativas entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE) en la variable Regulación Identificada después de la intervención, siendo el GE el que tiene una media mayor ( $M=4,17$ ;  $DT=1,20$ ) que el GC ( $M=3,50$ ;  $DT=1,07$ ).

✓ Existen diferencias significativas entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE) en la variable Regulación Introyectada después de la intervención, siendo el GE el que tiene una media mayor ( $M=3,34$ ;  $DT=1,21$ ) que el GC ( $M=2,59$ ;  $DT=0,94$ ).

• Análisis diferencial INTRAGRUPPO, (entre el GE y el GC), antes y después de la intervención, para las variables medidas.

En cuanto a las diferencias en el GE pre y post intervención, no se encontraron diferencias significativas antes y después de la actividad.

En cuanto a las diferencias en el GC, no hay diferencias significativas antes y después de la intervención.

- Análisis diferencial en función del Género, antes y después de la intervención, para las variables medidas.

No hay diferencias significativas en función del Género para las variables medidas tanto para antes como para después de la intervención.

- Análisis diferencial en función de si realizaban danza o no fuera de la escuela, antes y después de la intervención, para las variables medidas.

No hay diferencias significativas en función de si realizaban danza o no fuera de la escuela para las variables medidas, antes y después de la gamificación.

- Análisis diferencial en función de si realizaban actividad física o no fuera de la escuela, antes y después de la intervención, para las variables medidas.

No hay diferencias significativas en función de si realizaban actividad física o no fuera de la escuela para las variables medidas antes y después de la intervención.



## 6. DISCUSIÓN

---

Este estudio se centró en diseñar las sesiones de clase para el aprendizaje de la danza folklórica utilizando un modelo pedagógico emergente la gamificación para la asignatura de EF, demostrando el aumento de la motivación más autodeterminada en los estudiantes en comparación con la enseñanza tradicional.

Los resultados de este estudio mostraron que la motivación en EF de los estudiantes encuestados es positiva, es decir, lograron mayores resultados en formas de motivación más autodeterminadas en el GE en comparación con el GC. Comparándose con la experiencia de diversos estudios que utilizaron plataformas y herramientas de gamificación reconocidas como ClassDojo, Badgeville, Bigdoor, Openbadges, Karmacrazy, El Plan del Héroe, Zombie-Based Learning, Ribbon Hero., World Game of world, Gamification Model Canvas, Goal Book Paths, Socratative, Deadly Virus, Open Badges y Captain Up (Arufe, 2019; Carrasco-Ramirez et al., 2019; Perez-Lopez and Rivera, 2017; Quintero et al., 2018). De tal manera que en el GE aumentaron tanto la motivación (97,5%) como el aprendizaje (88%), por lo que se puede afirmar que la gamificación utilizando Classcraft contribuyó a la motivación para dominar adecuadamente los contenidos de la danza folklórica la asignatura de EF.

En cuanto a las variables relacionadas con la Teoría de la Autodeterminación, se observaron puntuaciones más altas en el GE después de la intervención en torno a la regulación intrínseca y regulación identificada, lo cual nos permite comparar este valor con el estudio de Vallerand (2007), donde los resultados más positivos están relacionados con las formas de motivación más autodeterminada, siendo sus características principales la vitalidad, alegría, aumento del autoestima y autoaceptación, comportamiento positivo, disposición a la actividad a realizar, esfuerzo, satisfacción de cumplimiento con respecto a la actividad física (Vallerand, 2007).

Sin embargo, si nos referimos a la regulación introyectada y la regulación externa encontramos diferencias significativas entre GE y GC logrando una disminución en las 6 sesiones de la intervención. Esta afirmación nos lleva a analizar diferentes investigaciones, donde la regulación externa se asocia a el malestar físico y emocional (Mouratidis et al., 2010), preocupación y estrés (Ullrich-French et al., 2011). De esta manera se infiere que la mejor motivación es generar la práctica de la danza folklórica sin presiones adicionales ni exigencias del docente; sino por disfrute propio.

Si tomamos en cuenta que luego de la intervención, el GE muestra valores de mejora más altos respecto al GC en las variables que hacen referencia a la motivación intrínseca, motivación identificada y motivación externa; así como una disminución de la desmotivación; esto nos indica la tendencia positiva en la percepción de destreza y diversión en el GE al desarrollar la danza folklórica; mientras que en el GC aumenta los parámetros de desmotivación. Estos resultados sugieren la importancia que puede tener el uso de metodologías activas como la gamificación sobre la motivación respecto a los contenidos de las expresiones corporales en estudiantes de octavo de básica. De este modo, los resultados sugieren que una destreza basada en una experiencia de gamificación podría mejorar la motivación del grupo de estudiantes con respecto a los contenidos de EF, lo que favorecería que el alumnado tenga mayor predisposición a la participación en las sesiones de esta asignatura.

Finalmente, cuando analizamos de forma comparativa la variable género no se visualizaron diferencias estadísticamente significativas, a pesar de haber utilizado instrumentos válidos y fiables usados también en otros estudios sobre motivación basados en la TAD (Almolda-Tomás et al., 2014; Borg, 1982; Granero Gallegos et al., 2014; Sanchez-Oliva, et al., 2014; Sevil, et al., 2015; Shen, et al., 2016). Esto puede deberse a diversos factores, como, por ejemplo, el tamaño de la muestra de estudio (40 estudiantes para GE y 40 estudiantes para GC) en comparación con otros estudios publicados (Sevil, et al., 2015; Sanchez-Oliva, et al., 2014). También puede influir el corto período de tiempo del desarrollo de la

destreza, ya que se trabajó los contenidos de danza folklórica durante seis sesiones en un período de seis semanas. Mientras otros estudios comparativos en función del género (Sevil, et al., 2015) utilizaron un período de intervención de 10 sesiones en 5 semanas mostrando valores altamente significativos. Además, sí se han encontrado que las mujeres puntúan una motivación intrínseca más alta y una motivación extrínseca más baja que los hombres en función de la motivación existente para realizar danza dentro de las clases de EF como en el caso de Morente-Sánchez et al., (2011), las mujeres se sienten más atraídas a realizar actividades relacionadas con la danza, así como también sucedió en el estudio de Filippou et al., (2016), realizado en Grecia, en donde se encontró mayor motivación intrínseca en la práctica de la danza folklórica por parte de las mujeres.

Por otro lado, dado que las medias entre ambos grupos son similares en cuanto al nivel de desmotivación, el análisis muestra que los usuarios masculinos están más desmotivados por la práctica que las femeninas, pero no de forma significativa. Estos resultados están en consonancia con otros estudios que han señalado que los bloques de contenidos artístico expresivos de la EF como la danza folklórica, están culturalmente más asociados al género femenino, resultando más motivantes e interesantes para las mujeres que para los varones (Amado et al., 2014)

Respecto al resto de dimensiones estudiadas, tales como son la regulación introyectada, regulación externa y desmotivación se produce un descenso en la como ha ocurrido en los estudios de Castaño-López et al., (2015) en EF, y Granero-Gallegos et al., (2012), Moreno-Murcia et al., (2013) en el alumnado.

Finalmente, aunque en general los estudiantes muestran una motivación autodeterminada hacia la actividad del baile folklórico, aunque la obligación de tener que realizar la misma por fines educativos está poco acentuado en los estudiantes en general, esta razón está algo más marcada en los estudiantes que no han practicado previamente. En este sentido, Vlachopoulos et al., (2000), encontraron que el perfil de motivación más autodeterminado (caracterizado por puntuaciones altas en motivación e identificación intrínseca, y puntuaciones más

---

bajas en introyección, regulación externa y desmotivación) es más característico de las personas que hacen ejercicio regularmente durante más de seis meses.

## 7. LIMITACIONES, PROSPECTIVA Y APLICACIONES PRACTICAS

### 7.1 LIMITACIONES DEL ESTUDIO

La motivación en la danza en el contexto de la EF presenta ciertas limitaciones que se pueden evidenciar luego de realizar el estudio afectando la participación y el rendimiento de los estudiantes.

Como primera limitación encontrada, nos podemos referir al tamaño de la muestra, ya que se empleó un grupo de control (GC) y un grupo experimental (GE) que no eran muy numerosos (40 estudiantes en cada caso), lo que hace necesario realizar estudios futuros incrementando la muestra con un mayor número de profesores de diferentes niveles de educación básica y bachillerato y sus respectivas clases de alumnos.

En cuanto a la validación del cuestionario, a pesar de que se trabajó con un cuestionario válido y fiable para medir la percepción de los alumnos sobre la motivación durante la enseñanza de la danza folklórica en EF, se tiene como limitación que, dicho cuestionario puede presentar subjetividad al momento de obtener las respuestas de los estudiantes en función de factores externos como situación emocional, problemas familiares, entre otros.

De la misma manera, otra limitación es la duración de la intervención, la cual se torna insuficiente para incrementar notablemente la motivación del alumnado hacia el contenido de danza o diferentes estilos de danza.

Finalmente, se puede destacar que una limitación adicional es que únicamente se valoró la percepción de los estudiantes, siendo interesante a la vez conocer la opinión de los profesores y representantes legales de los participantes con la intención de tener una visión más clara del desarrollo del proceso de enseñanza, de las diferentes situaciones que se producen y de cómo se sienten

todas las personas involucradas en el proceso de aprendizaje de la danza folklórica en EF.

## 7.2 PROSPECTIVAS DEL ESTUDIO.

La investigación de la motivación en la danza en la EF es un campo en constante evolución y existen numerosas áreas de interés y oportunidades para investigaciones futuras. Algunas posibles líneas de investigación en este campo podrían incluir:

- ❖ Efectos de la retroalimentación en la motivación: Investigar cómo la retroalimentación proporcionada por maestros de danza y compañeros afecta la motivación de los estudiantes y cómo se puede dar una retroalimentación más efectiva para fomentar la motivación en las instituciones educativas.

- ❖ Diversidad en la danza: Examinar cómo la diversidad cultural y de género en la danza influye en la motivación de los estudiantes y cómo se pueden promover entornos inclusivos y equitativos en las clases de danza.

- ❖ Motivación en diferentes edades: Investigar cómo cambia la motivación en la danza folklórica a lo largo de diferentes etapas de desarrollo, desde la educación primaria hasta la educación secundaria y la educación superior.

- ❖ Efectos de la pandemia y la educación en línea: Investigar cómo la motivación en la danza ha sido afectada por la pandemia y el cambio hacia la educación en línea, y cómo se pueden abordar los desafíos asociados.

Estas son solo algunas posibles áreas de investigación en la motivación en la danza en EF. El campo es amplio y ofrece muchas oportunidades para comprender mejor cómo motivar a los estudiantes a participar y disfrutar de la danza en un entorno educativo.

## 7.3 APLICACIONES PRÁCTICAS DEL ESTUDIO.

Motivar la danza folklórica en las clases de EF tiene importantes aplicaciones prácticas que pueden beneficiar a los estudiantes y profesores en general. Algunas de estas son:

- ❖ Fomentar la participación activa: La motivación en la danza puede alentar a los estudiantes a participar activamente en las clases de EF y a comprometerse con las actividades de manera más entusiasta.

- ❖ Promover la perseverancia: La motivación ayuda a los estudiantes a superar desafíos y obstáculos en la danza folklórica. Pueden estar dispuestos a practicar y mejorar a pesar de los desafíos técnicos o emocionales que puedan encontrar.

- ❖ Fomentar la creatividad: Los estudiantes motivados a menudo son más creativos en la danza y en las asignaturas escolares, experimentando nuevas experiencias.

- ❖ Mejorar la calidad de las clases de danza: Los maestros de danza pueden utilizar estrategias de motivación para crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y dinámico en sus clases, lo que puede aumentar la retención de estudiantes y la calidad de la enseñanza.

- ❖ Promover la salud y el bienestar: La participación motivada en la danza en la EF puede contribuir a una vida más activa y saludable, ya que fomenta el interés en la actividad física y el ejercicio.

En resumen, la motivación en la danza en la EF, no solo mejora la experiencia de los estudiantes en las clases de danza folklórica, sino que también puede tener un impacto positivo en su desarrollo personal, su bienestar y su participación continua en la danza a lo largo de la vida. Los maestros y educadores de danza pueden desempeñar un papel fundamental en fomentar y nutrir la motivación en sus estudiantes.

---

## 8. CONCLUSIONES

---

La investigación realizada demostró que el grupo experimental (GE) logró un alto nivel de motivación mediante el uso de la gamificación en la intervención, en comparación con el grupo de control (GC), lo que demuestra que el uso de la herramienta tecnológica Classcraft produjo en los estudiantes un nivel de motivación aceptable para la destreza trabajada.

Esta implementación de modelo educativo emergente de gamificación, permitió a los estudiantes realizar que los alumnos realicen sus actividades y tareas con una motivación adicional a medida que adquirirían experiencia y aumentaban de nivel en el escenario del juego.

En conclusión, la motivación generada en los estudiantes del grupo experimental en relación al grupo de control aumentó al constatar el uso del modelo pedagógico de la gamificación en el aula con la herramienta Classcraft.



## REFERENCIAS

- Amado, D., Sánchez-Miguel, PA, González-Ponce, I., Pulido-González, J.J, y Del Villar, F. (2016). Motivación hacia la danza dentro de la educación física según técnica de enseñanza y género. *Revista Sudafricana de Investigación en Deporte, Educación Física y Recreación* , 38 (2), 1-16.
- Andreu, J. M. P. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (66), 77-92.
- Aristóteles (2011)., *Metafísica, Física, Acerca del alma*. (M. Candel, Ed.) Madrid: Gredos.
- Arufe Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos Álvarez, O., y Navarro-Patón, R. (2022). Can gamification influence the academic performance of students?. *Sustainability*, 14(9), 5115. <https://doi.org/10.3390/su14095115>
- Arufe-Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis*, 5(2), 323-350.
- Bisquerra, R., y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61-82.
- Boiché, J., Sarrazin, P. G., Grouzet, F. M., Pelletier, L. G., y Chanal, J. P. (2008). Students' motivational profiles and achievement outcomes in physical education: A self-determination perspective. *Journal of educational psychology*, 100(3), 688.
- Bruzzo, M., y Jacobovich, M. (2007). *Escuela para educadores*. Buenos Aires: *Círculo Latino Austral S.A.*
- Camacho, Á. S., Soto, C. Á., Rodríguez, J. M. M., Cantón, A. O., y Murcia, J. A. M. (2009). Perfiles motivacionales de los usuarios en centros deportivos municipales. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 25(1), 160-168.
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., y Lavega-Burgués, P. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: a systematic review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/ducsci13020183>

- Camargo, V. U., Rivas, R. A. G., Gómez, O. R. O., Celia, A. L., Valenzuela, M. C. S., y Leyva, D. E. F. (2023). Motivación para la práctica de la danza a nivel preparatoria en el norte de México. *Revista Mexicana de Ciencias de la Cultura Física*, 2(4), 1-8.
- Carrasco Ramírez, V. J., Matamoros-Rodríguez, A., y Flores Aguilar, G. (2019). Análisis y comparación de los resultados obtenidos en la aplicación de una metodología gamificada y una tradicional en la asignatura de educación física en bachillerato. *ESHPA. Education, Sport, Health and Physical Activity*, 3(1), 29-46.
- Castillo, E. C., Almagro, B. J., García, C. C., y Buñuel, P. S. L. (2015). Inteligencia emocional y motivación en educación física en secundaria. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (27), 8-13.
- Choza Armenta, J. L. (2016). Manual de antropología filosófica. *Thémata*
- Corrales-Perea, Á., y Espada, M. (2022). Motivación y percepción del alumnado en los estilos de enseñanza mando directo y resolución de problemas en educación física. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 17-34.
- Correa, X. P. C., Pacurucu, L. P. R., y Olivo, D. E. F. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva: Gamification as a strategy to motivate the learning of critical-reflective reading. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2562-2575.
- Cox, A., y Williams, L. (2008). The roles of perceived teacher support, motivational climate, and psychological need satisfaction in students' physical education motivation. *Journal of sport and exercise psychology*, 30(2), 222-239.
- Cullen, C. A (2015). La ética docente entre la hospitalidad y el acontecimiento. *Voces de la filosofía de la educación*. Ediciones Del Lirio de S.A. de C.V., 103.
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science y Business Media.
- Delbosco, H. (2020). Cuerpo y alma en la antropología de San Buenaventura. *Tábano*, (6), 95-102.
- Escobar, A. (2005). El "postdesarrollo" como concepto y práctica social. *Políticas de economía, ambiente y sociedad en tiempos de globalización*, 1, 17-32.
- Fernández-Berrocal, P., Extremera, N., y Ramos, N. (2004). Validity and reliability of the Spanish modified version of the Trait Meta-Mood Scale. *Psychological reports*, 94(3), 751-755.

- Fernández-Rio, J., de las Heras, E., González, T., Trillo, V., y Palomares, J. (2020). Gamificación y educación física. Viabilidad y opiniones preliminares de estudiantes y profesores. *Educación física y pedagogía del deporte*, 25(5), 509-524. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.832778>
- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., García Martínez, S., y García-Jaén, M. (2020). Gamification in physical education: Evaluation of impact on motivation and academic performance within higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4465. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124465>
- Filippou, F., Rokka, S., Douka, S., Pitsi, A., Koupani, A., Masadis, G., y Petanidis, D. (2021). Adaption and validity of the “Physical Activity Class Satisfaction Questionnaire»(PACSQ) in Greek educational dancing context. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 21(2), 13-23.
- Flores, J. F. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, (27), 32-54.
- Fortier, M. S., Vallerand, R. J., Briere, N. M., y Provencher, P. J. (1995). Competitive and recreational sport structures and gender: A test of their relationship with sport motivation. *International Journal Of Sport Psychology*, 26, 24-24.
- Giménez, A. M., Río, J. F., y Estrada, J. A. C. (2013). Climas motivacionales, necesidades, motivación y resultados en Educación Física. *Aula abierta*, 41(1), 63-72.
- González, L. E. Q., Jiménez, F. J., y Moreira, M. A. (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.
- González, O. M., del Valle, A. S., y Márquez, S. (2011). Autodeterminación y adherencia al ejercicio: estado de la cuestión. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 7(25), 287-304.
- Hair, J. R., Anderson, R. E., Tatham, R. L., Black, W. C. (1998). *Multivariate Data Analysis*. Upper Saddle River, NJ: Prentise-Hall.
- Hernando, P. C., y Gómez, M. D. C. G. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, 40, 23-31.

- Isaac, P. Ñ., y GarcÑa, E. R. (2017). Formar docentes, formar personas: analisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificacion. *Revista Signo y Pensamiento*, 36(70), 112-130.
- Leal, A. C. D., Ornelas, L. H. B., Benítez-Hernández, Z. P., Aguirre, S. I., y Luján, R. C. (2018). Propiedades psicométricas del Behavioral Regulation in Exercise Questionnaire-2 en universitarios mexicanos. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 80-84.
- Leyton, M. (2014). *Aplicación de un programa de ejercicio físico para optimizar la motivación y los hábitos saludables en los adultos*. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura (España).
- Llerandi Padrón, V., y Barrios Palacios, Y. D. (2022). La motivación y el aprendizaje en la clase de educación física: reflexiones prácticas. *Conrado*, 18(84), 30-39
- López Marí, M., Peirats Chacón, J., y San Martín Alonso, Á. (2022). Factores transformadores de la educación inclusiva mediante la gamificación. *Ensayos (Albacete)*, 37(1), 34-50.
- López-D'Amico, R. (2019). Educación Física de calidad:¿De dónde surge este planteamiento?. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 3(2), 33-45.
- Melo-Solarte, D. S., y Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información tecnológica*, 29(3), 237-248.
- Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., Cecchini Estrada, J. A., y González González de Mesa, C. (2013). Perfiles motivacionales y sus consecuencias en educación física. Un estudio complementario de metas de logro 2x2 y autodeterminación. *Revista de psicología del deporte*, 22(1), 0029-0038.
- Ministerio de Educación del Ecuador, (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel Superior*. (Segunda Edición). Quito, Ecuador.
- Montero, I. y León, O. G. (2007). *A guide for naming research studies in Psychology*. *International Journal of Clinical Health and Psychology*, 7, 847–862.
- Morente-Sánchez, J., Sánchez-Sánchez, E., Calvo, E., Sánchez-Muñoz, C. y Pérez, I. (2011). El baile como contenido educativo desde la perspectiva de los futuros licenciados en ciencias de la actividad física y el deporte. Habilidad Motriz: *Revista de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 37, 22-28.

- Moscoso-Jácome, S. B., Bayas-Machado, J. C., y Astudillo-Astudillo, X. A. (2021). Aspectos Metodológicos de la Danza en el Desarrollo de Destrezas Normadas en el Currículo Ecuatoriano. *Cienciamatria*, 7(3), 818-840.
- Mouratidis, A., Lens, W., y Vansteenkiste, M. (2010). How you provide corrective feedback makes a difference: The motivating role of communicating in an autonomy-supporting way. *Journal Of Sport And Exercise Psychology*, 32(5), 619-637.
- Murcia, J. A. M., Coll, D. G. C., & Garzón, M. C. (2009). Preliminary validation in Spanish of a scale designed to measure motivation in physical education classes: the Perceived Locus of Causality (PLOC) Scale. *The Spanish Journal Of Psychology*, 12(1), 327-337.
- Murcia, J. A. M., Paños, A. H., y Coll, D. G. C. (2009). Complementando la teoría de la autodeterminación con las metas sociales: un estudio sobre la diversión en educación física. *Revista Mexicana de Psicología*, 26(2), 213-222.
- Muyor, J. M., Águila, C., Sicilia, A., y Orta, A. (2009). Análisis de la motivación autodeterminada en usuarios de centros deportivos. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 9(33), 67-80.
- Navarro-Patón, R., Lago-Ballesteros, J., y Arufe-Giráldez, V. (2020). Midiendo la motivación auto-determinada hacia la educación física en la escolaridad obligatoria. *Revista de Psicología del Deporte (Journal of Sport Psychology)*, 29(4), 126-134.
- Nicolás, G. V., Ortín, N. U., López, M. G., y Vigueras, J. C. (2010). La danza en el ámbito de educativo. *Retos: Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte Y Recreación*, (17), 42-45.
- Ntoumanis, N. (2002). Motivational clusters in a sample of British physical education classes. *Psychology of Sport and Exercise*, 3(3), 177-194.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory*. New York: McGraw-Hill Book company.
- Nunnally, J. C. y Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric Theory*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), e173773. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

- Palomino, M. D. C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela-Alcalá, D., Fernández-Río, J., Calderón, A., García López, L. M., y González-Víllora, S. (2021). *Modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León. Servicio de Publicaciones
- Pinenla, F., y Isaías, A. (2020). *Guía metodológica de danza folclórica utilizando las TIC para docentes de Educación Física* (Master's thesis, Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel).
- Punset, E. (2010). *El viaje al poder de la mente*. Barcelona: Destino.
- Quintero Gonzalez, L. E., Jimenez Jimenez, F., y Area Moreira, M. (2018). Beyond the textbook. Gamification through ITC as an innovative alternative in Physical Education. *Retos-Nuevas Tendencias En Educacion ficion*, (34), 343-348.
- Real Pérez, M., Sánchez Oliva, D., & Padilla Moledo, M. D. 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. *Retos digital*, 42, 567–57. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Real-Pérez, M., Sánchez-Oliva, D., & Moledo, C. P. (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>
- Robinson, K. (2009). *El elemento*. México: Randon House Mondadori. (2020). Beneficios de la actividad física para niños y adolescentes en el contexto escolar. *Revista cubana de medicina general integral*, 36(2).
- Rodríguez, J. O (2010). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias De La Salud*, 4(2), 158-160.
- 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.

- Salcedo-Lagos, P., Valdivia-Guzmán, J., y López-Jara, O. (2021). SACITEd, Prototipo de un sistema inteligente que permite automatizar la integración de las tecnologías en el aula de clases. *Tecnología y educación en tiempos de cambio*, 52-62.
- Sánchez-Oliva, D., Marcos, F. M. L., Amado, D., Alonso, I. G. P., y García-Calvo, T. (2012). Desarrollo de un cuestionario para valorar la motivación en educación física. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 7(2), 226.
- Sotos-Martinez, V. J., Tortosa-Martínez, J., Baena-Morales, S., y Ferriz-Valero, A. (2023). Boosting Student's Motivation through Gamification in Physical Education. *Behavioral Sciences*, 13(2), 165. <https://doi.org/10.3390/bs13020165>
- Toaquiza Vega, J. N., y Jácome Vergara, L. M. (2022). *El aprendizaje significativo y las herramientas tecnológicas* (Bachelor's thesis, Ecuador: Pujilí: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)).
- Torres, Á. F. R., Leiton, N. V. C., Andrango, O. M. G., Echeverry, J. E. C., y Tierra, J. V. M. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Ullrich-French, S., Smith, A. L., y Cox, A. E. (2011). Attachment relationships and physical activity motivation of college students. *Psychology y Health*, 26(8), 1063-1080.
- Usán Supervía, P., y Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en psicología*, 32(125), 95-112.
- Vallerand, R. J., y Rousseau, F. L. (2001). Intrinsic and extrinsic motivation in sport and exercise: A review using the hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. *Handbook of sport psychology*, 2(1), 389-416.
- Vilugrón, G. F., y Hernández, R. I. L. (2019). Motivaciones hacia la práctica de actividad física-deportiva en estudiantes de La Araucanía. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 20(2), 1-13.
- Moreno, J. A., & Martínez, A. (2006). Importancia de la teoría de la autodeterminación en la práctica físico-deportiva: Fundamentos e implicaciones prácticas. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 6(2).

Vlachopoulos, S. P., y Michailidou, S. (2006). Development and initial validation of a measure of autonomy, competence, and relatedness in exercise: The Basic Psychological Needs in Exercise Scale. *Measurement in physical education and exercise science*, 10(3), 179-201.

Werbach, K., Hunter, D., y Dixon, W. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (Vol. 1). Philadelphia: Wharton digital press.



---

# ANEXOS

---

# ANEXO 1 PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES

SESION 1							
1. DATOS INFORMATIVOS							
DOCENTE: Lic. Jimmy Bravo Lic. Fernando Pérez		ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física				Curso: Octavos	
N. ° Unidad planificación: 3		Unidad de Trabajo: Prácticas Corporales Expresivo-Comunicativas				Bloque: 3	
Fecha de inicio: 24 DE MARZO DE 2023				Fecha de finalización: 24 DE MARZO DE 2023			
2. PLANIFICACIÓN							
Destreza con criterio de desempeño: Proponer las prácticas corporales expresivo-comunicativas populares en danzas folklóricas de la Sierra permitiéndonos recrearlas, reconociendo el aporte que realizan a la identidad cultural de una comunidad. (Ref. EF. 4.3.4.)							
Objetivos específicos de la unidad: Distinguir las diferencias culturales de la danza folklórica de la sierra presentes en el baile colectivo, para construir espacios de consenso. (Ref. O.EF. 4.7.)							
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS				INDICADORES DE EVALUACIÓN		RECURSOS	
<p><b>ANTICIPACIÓN:</b> Saludo y Bienvenida. Orientaciones generales y específicas sobre el tema que vamos a trabajar “Baile folklórico de la Sierra”. Descripción de la actividad en el Classcraft, que es revisar e ir familiarizándose (se encuentra en el Moodle). Preguntas generadoras: ¿Conoce del baile folklórico de la sierra?, ¿A realizado este baile?, ¿A trabajado con el Classcraft? Aplicación del Cuestionario (pretest).</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:</b> Explicación de la actividad a realizar: Como primera actividad vamos a explicarle al estudiante como debe ingresar al Classcraft, se les entrega los códigos de acceso e irles explicando cómo deben realizar su registro en la plataforma, para poder trabajar las actividades. El estudiante una vez en Classcraft, debe ir cumpliendo el primer reto (Primer nivel), que es leer el documento, realizar la sopa de letras y con toda esa información debe construir un pequeño ensayo sobre “Baile folklórico de la sierra”. El trabajo será de manera individual. El ensayo debe ser subido el archivo al Classcraft, como evidencia de lo realizado, para poder pasar al siguiente nivel. Corregir errores dados en la práctica. Ejecutar la actividad. Aplicar la actividad en una coreografía.</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b> Ejercicios de vuelta a la calma Conclusiones de la actividad realiza sobre el “Baile folklórico de la Sierra”. Recomendaciones al momento de realizar el ensayo, como la ortografía, el orden, etc. Aseo personal Hidratación y despedida.</p>				Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas de la danza folklórica de la sierra, expresando sensaciones en escenarios individuales y grupales, otorgándole sentidos y significados a su presentación. (Ref. IEF. 4.4.1.).		Computador Apoyo Bibliográfico Aula Virtual Videos Educativos Hojas Lápiz	
3. OBSERVACIONES							
PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:				ESTUDIANTES AUSENTES:			
RUBRICA TRABAJO INDIVIDUAL							
CATEGORIAS	EXCELENTE	10	BUENO	8	SUFICIENTE	6	INSUFICIENTE
Uniforme Completo (2,0)	Asiste a las clases con el uniforme completo: exterior, interior, gorra.		Asiste a las clases con el uniforme exterior, interior y no tiene la gorra.		Asiste a las clases con el uniforme interior, pero no tiene el exterior y la gorra.		Asiste a las clases sin el uniforme completo.
Conocimientos previos (2,0)	El estudiante conoce totalmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce parcialmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce medianamente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante no conoce, acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.
Material para trabajar en clases (3,0)	Trae la hoja impresa, esferos, borrador para trabajar en clases.		Trae la hoja impresa, esferos, pero no trae el borrador para trabajar en clases.		Trae la hoja impresa, no trae esferos y borrador para trabajar en clases.		No trae el material para trabajar en clases.
Ejecución y realización del ensayo en clases (3,0)	Realiza y ejecuta del ensayo en clases al 100%.		Realiza y ejecuta satisfactoriamente el ensayo en clases al 80%		Realiza y ejecuta aceptablemente el ensayo en clases al 50%.		No realiza el ensayo.

SESION 2							
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>							
<b>DOCENTE:</b> Lic. Jimmy Bravo Lic. Fernando Pérez			<b>ÁREA/ASIGNATURA:</b> Educación Física			<b>Curso:</b> Octavos	
<b>N.º Unidad planificación:</b> 3			<b>Unidad de Trabajo:</b> Prácticas Corporales Expresivo-Comunicativas			<b>Bloque:</b> 3	
<b>Fecha de inicio:</b> 31 DE MARZO DE 2023				<b>Fecha de finalización:</b> 31 DE MARZO DE 2023			
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>							
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Proponer las prácticas corporales expresivo-comunicativas populares en danzas folklóricas de la Sierra permitiéndonos recrearlas, reconociendo el aporte que realizan a la identidad cultural de una comunidad. (Ref. EF. 4.3.4.)							
<b>Objetivos específicos de la unidad:</b> Distinguir las diferencias culturales de la danza folklórica de la sierra presentes en el baile colectivo, para construir espacios de consenso. (Ref. O.EF. 4.7.)							
<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>				<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>		<b>RECURSOS</b>	
<p><b>ANTICIPACIÓN:</b> Saludo y Bienvenida. Orientaciones generales y específicas sobre el tema que vamos a trabajar “Baile folklórico de la Sierra”. Descripción de la actividad en el Classcraft, que es revisar e ir familiarizándose (se encuentra en el Moodle). Preguntas generadoras: ¿Conoce del baile folklórico de la sierra?, ¿A realizado este baile?, ¿A trabajado con el Classcraft?</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:</b> Explicación de la actividad a realizar: El estudiante debe formar grupos de 5 personas. El trabajo será de manera grupal. Para el siguiente reto, debe observar (classcraft), los videos como ser realiza la vestimenta típica de la sierra (hombre, mujer), el cual debe construir para la coreografía (será el distintivo), con el material que se les pidió para trabajar en clases. El trabajo será de manera grupal (fundas plásticas, cada grupo de un color). La actividad debe ser colocado en el Classcraft como evidencia de lo realizado en clases y de esta manera logre pasar al siguiente reto. Corregir errores dados en la práctica. Ejecutar la actividad. Aplicar la actividad en una coreografía.</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b> Ejercicios de vuelta a la calma Conclusiones de la actividad realiza sobre el “Baile folklórico de la Sierra”. Recomendaciones al momento de realizar el ensayo y también la organización del grupo al realizar los distintivos. Aseo personal Hidratación y despedida.</p>				<p>Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas de la danza folklórica de la sierra, expresando sensaciones en escenarios individuales y grupales, otorgándole sentidos y significados a su presentación. (Ref. I.EF. 4.4.1.).</p>		<p>Computador Apoyo Bibliográfico Aula Virtual Videos Educativos Hojas Lápiz Fundas plásticas Tijeras</p>	
<b>3. OBSERVACIONES</b>							
<b>PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:</b>				<b>ESTUDIANTES AUSENTES:</b>			
<b>RUBRICA TRABAJO GRUPAL</b>							
CATEGORIAS	EXCELENTE	10	BUENO	8	SUFICIENTE	6	INSUFICIENTE
<b>Uniforme Completo (2,0)</b>	Asiste a las clases con el uniforme completo: exterior, interior, gorra.		Asiste a las clases con el uniforme exterior, interior y no tiene la gorra.		Asiste a las clases con el uniforme interior, pero no tiene el exterior y la gorra.		Asiste a las clases sin el uniforme completo.
<b>Conocimientos previos (2,0)</b>	El estudiante conoce totalmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce parcialmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce medianamente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante no conoce, acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.
<b>Material para trabajar en clases (3,0)</b>	Trae los materiales para trabajar en clases: tijeras, pegamento, marcadores y las fundas plásticas.		Trae los materiales para trabajar en clases: tijeras, marcadores, las fundas plásticas y no tiene el pegamento.		Trae los materiales para trabajar en clases: marcadores, las fundas plásticas y no tiene el pegamento, tijeras.		No trae el material para trabajar en clases.
<b>Construye la vestimenta del “Baile folklórico de la Sierra” (3,0)</b>	Construye la vestimenta del “Baile folklórico de la Sierra” en clases al 100%.		Construye la vestimenta del “Baile folklórico de la Sierra” en clases al 80%		Construye la vestimenta del “Baile folklórico de la Sierra” en clases al 50%.		No realiza la construcción de la vestimenta del “Baile folklórico de la Sierra”

SESION 3							
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>							
<b>DOCENTE:</b> Lic. Jimmy Bravo Lic. Fernando Pérez		<b>ÁREA/ASIGNATURA:</b> Educación Física				<b>Curso:</b> Octavos	
<b>N.º Unidad planificación:</b> 3		<b>Unidad de Trabajo:</b> Prácticas Corporales Expresivo-Comunicativas				<b>Lugar:</b> Polideportivo	
<b>Fecha de inicio:</b> 07 DE ABRIL DE 2023				<b>Fecha de finalización:</b> 07 DE ABRIL DE 2023			
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>							
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Proponer las prácticas corporales expresivo-comunicativas populares en danzas folklóricas de la Sierra permitiéndonos recrearlas, reconociendo el aporte que realizan a la identidad cultural de una comunidad. (Ref. EF. 4.3.4.)							
<b>Objetivos específicos de la unidad:</b> Distinguir las diferencias culturales de la danza folklórica de la sierra presentes en el baile colectivo, para construir espacios de consenso. (Ref. O.EF. 4.7.)							
<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>				<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>		<b>RECURSOS</b>	
<p><b>ANTICIPACIÓN:</b> Saludo y Bienvenida. Orientaciones generales y específicas sobre el tema que vamos a trabajar “Baile folklórico de la Sierra”. Descripción de la actividad en el Classcraft, seguir con los retos planteados, que ahora vamos con los pasos del baile folklórico de la sierra (se encuentra en el Moodle). Preguntas generadoras: ¿Conoce los pasos básicos del baile folklórico de la sierra?, ¿A ejecutado los pasos básicos del baile folklórico de la sierra?</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:</b> Explicación de la actividad a realizar: El estudiante una vez en Classcraft, debe observar los videos de los pasos básicos del “Baile folklórico de la Sierra” y luego practicar cada uno de los pasos que observo en el video de manera individual, dichos pasos, antes de finalizar la clase, cada estudiante debe presentar la ejecución de los pasos básicos, para ver su avance. Observar la correcta ejecución de cada estudiante. Corregir errores dados en la práctica. Aplicar la actividad en una coreografía.</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b> Ejercicios de vuelta a la calma Conclusiones de la actividad realiza sobre el “Baile folklórico de la Sierra”. Recomendaciones al momento de realizar los pasos, manejar tiempos de ejecución, además trabajar cerca de un compañero para que mutuamente vayan corrigiendo algunos errores. Aseo personal Hidratación y despedida.</p>				<p>Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas de la danza folklórica de la sierra, expresando sensaciones en escenarios individuales y grupales, otorgándole sentidos y significados a su presentación. (Ref. IEF. 4.4.1.).</p>		<p>Computador Apoyo Bibliográfico Aula Virtual Videos Educativos Parlante.</p>	
<b>3. OBSERVACIONES</b>							
<b>PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:</b>				<b>ESTUDIANTES AUSENTES:</b>			
<b>RUBRICA TRABAJO INDIVIDUAL</b>							
CATEGORIAS	EXCELENTE	10	BUENO	8	SUFICIENTE	6	INSUFICIENTE
<b>Uniforme Completo (2,0)</b>	Asiste a las clases con el uniforme completo: exterior, interior, gorra.		Asiste a las clases con el uniforme exterior, interior y no tiene la gorra.		Asiste a las clases con el uniforme interior, pero no tiene el exterior y la gorra.		Asiste a las clases sin el uniforme completo.
<b>Conocimientos previos (2,0)</b>	El estudiante conoce totalmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce parcialmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce medianamente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante no conoce, acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.
<b>Ejecución y realización de los pasos básicos (3,0)</b>	Realiza y ejecuta los pasos básicos en clases al 100%.		Realiza y ejecuta satisfactoriamente los pasos básicos en clases al 80%		Realiza y ejecuta aceptablemente los pasos básicos en clases al 50%.		No realiza los pasos básicos.
<b>Comportamiento y participación (3,0)</b>	El alumno/a tiene un correcto comportamiento y participa activamente en la ejecución de los pasos básicos.		El alumno/a tiene un correcto comportamiento y participa medianamente en la ejecución de los pasos básicos.		El alumno/a tiene un aceptable comportamiento y participa medianamente en la ejecución de los pasos básicos.		El alumno/a no tiene un adecuado comportamiento y no participa activamente en la ejecución de los pasos básicos.

SESION 4							
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>							
<b>DOCENTE:</b> Lic. Jimmy Bravo Lic. Fernando Pérez		<b>ÁREA/ASIGNATURA:</b> Educación Física				<b>Curso:</b> Octavos	
<b>N.º Unidad planificación:</b> 3		<b>Unidad de Trabajo:</b> Prácticas Corporales Expresivo-Comunicativas				<b>Lugar:</b> Polideportivo	
<b>Fecha de inicio:</b> 21 DE ABRIL DE 2023				<b>Fecha de finalización:</b> 21 DE ABRIL DE 2023			
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>							
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Proponer las prácticas corporales expresivo-comunicativas populares en danzas folklóricas de la Sierra permitiéndonos recrearlas, reconociendo el aporte que realizan a la identidad cultural de una comunidad. (Ref. EF. 4.3.4.)							
<b>Objetivos específicos de la unidad:</b> Distinguir las diferencias culturales de la danza folklórica de la sierra presentes en el baile colectivo, para construir espacios de consenso. (Ref. O.EF. 4.7.)							
<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>				<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>		<b>RECURSOS</b>	
<p><b>ANTICIPACIÓN:</b> Saludo y Bienvenida. Orientaciones generales y específicas sobre el tema que vamos a trabajar “Baile folklórico de la Sierra”. Descripción de la actividad en el Classcraft, seguir con los retos planteados, que ahora vamos con la coreografía del baile folklórico de la sierra, es decir ensayo y presentación (se encuentra en el Moodle). Preguntas generadoras: ¿Conoce de planificación?, ¿A realizado planificaciones?</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:</b> Explicación de la actividad a realizar: El estudiante una vez en Classcraft, debe imprimir el documento “Plani-Baile” y traerlo para trabajar en clases. Trabajar de manera grupal en la planificación de su coreografía, el cual debe tener una duración mínima de 3 minutos. Con sus compañeros, deben socializar el documento, llegar acuerdos con cada uno para ir plasmando en su documento. En el documento debe constar del tiempo que van a realizar la coreografía, gráficos y una pequeña descripción de cada uno de los pasos que va realizar. Al finalizar la clase como evidencia de haber terminado la actividad debe cargar al Classcraft, el cual le permitirá pasar al siguiente reto. Corregir errores dados en la práctica. Aplicar la actividad en una coreografía.</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b> Ejercicios de vuelta a la calma Conclusiones de la actividad realiza sobre el “Baile folklórico de la Sierra”. Recomendaciones al momento de realizar la planificación, donde los gráficos se puedan entender, y la explicación debe ser clara. Aseo personal Hidratación y despedida.</p>				<p>Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas de la danza folklórica de la sierra, expresando sensaciones en escenarios individuales y grupales, otorgándole sentidos y significados a su presentación. (Ref. I.EF. 4.4.1.).</p>		<p>Computador Apoyo Bibliográfico Aula Virtual Videos Educativos Hojas Esféro</p>	
<b>3. OBSERVACIONES</b>							
<b>PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:</b>				<b>ESTUDIANTES AUSENTES:</b>			
<b>RUBRICA TRABAJO INDIVIDUAL</b>							
CATEGORIAS	EXCELENTE	10	BUENO	8	SUFICIENTE	6	INSUFICIENTE
<b>Uniforme Completo (2,0)</b>	Asiste a las clases con el uniforme completo: exterior, interior, gorra.		Asiste a las clases con el uniforme exterior, interior y no tiene la gorra.		Asiste a las clases con el uniforme interior, pero no tiene el exterior y la gorra.		Asiste a las clases sin el uniforme completo.
<b>Conocimientos previos (2,0)</b>	El estudiante conoce totalmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce parcialmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce medianamente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante no conoce, acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.
<b>Material para trabajar en clases (3,0)</b>	Trae la hoja impresa, esferos, borrador para trabajar en clases.		Trae la hoja impresa, esferos, pero no trae el borrador para trabajar en clases.		Trae la hoja impresa, no trae esferos y borrador para trabajar en clases.		No trae el material para trabajar en clases.
<b>Ejecución y realización de la planificación en clases (3,0)</b>	Realiza y ejecuta la planificación en clases al 100%.		Realiza y ejecuta satisfactoriamente la planificación en clases al 80%		Realiza y ejecuta aceptablemente la planificación en clases al 50%.		No realiza la planificación en clases.

SESION 5							
1. DATOS INFORMATIVOS							
DOCENTE: Lic. Jimmy Bravo Lic. Fernando Pérez		ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física				Curso: Octavos	
N.º Unidad planificación: 3		Unidad de Trabajo: Prácticas Corporales Expresivo-Comunicativas				Lugar: Polideportivo	
Fecha de inicio: 28 DE ABRIL DE 2023				Fecha de finalización: 28 DE ABRIL DE 2023			
2. PLANIFICACIÓN							
Destreza con criterio de desempeño: Proponer las prácticas corporales expresivo-comunicativas populares en danzas folklóricas de la Sierra permitiéndonos recrearlas, reconociendo el aporte que realizan a la identidad cultural de una comunidad. (Ref. EF. 4.3.4.)							
Objetivos específicos de la unidad: Distinguir las diferencias culturales de la danza folklórica de la sierra presentes en el baile colectivo, para construir espacios de consenso. (Ref. O.EF. 4.7.)							
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS				INDICADORES DE EVALUACIÓN		RECURSOS	
<p><b>ANTICIPACIÓN:</b> Saludo y Bienvenida. Orientaciones generales y específicas sobre el tema que vamos a trabajar “Baile folklórico de la Sierra”. Descripción de la actividad en el Classcraft, seguir con los retos planteados, que ahora vamos con la coreografía del baile folklórico de la sierra, es decir vamos a practicar (se encuentra en el Moodle). Preguntas generadoras: ¿Sea presentado alguna vez en público bailando?, ¿A realizado alguna coreografía, con una cantidad importante de espectadores?</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:</b> Explicación de la actividad a realizar: El estudiante una vez en Classcraft, debe ir cumpliendo el cuarto reto (cuarto nivel), que es realizar el ensayo de la coreografía del “Baile folklórico de la Sierra”. En esta actividad en grupo debe poner en práctica lo planificado para su coreografía, para lo cual cada grupo debe manejar lo siguiente: entrada, formaciones, orden, tiempos, coordinación, uniformidad, salida. Corregir errores dados en la práctica. Aplicar la actividad en una coreografía.</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b> Ejercicios de vuelta a la calma Conclusiones de la actividad realiza sobre el “Baile folklórico de la Sierra”. Recomendaciones al momento de realizar la coreografía, tiempos, entradas, formaciones y organización del grupo. Aseo personal Hidratación y despedida.</p>				<p>Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas de la danza folklórica de la sierra, expresando sensaciones en escenarios individuales y grupales, otorgándole sentidos y significados a su presentación. (Ref. I.EF. 4.4.1.).</p>		<p>Computador Apoyo Bibliográfico Aula Virtual Videos Educativos Parlante</p>	
3. OBSERVACIONES							
PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:				ESTUDIANTES AUSENTES:			
RUBRICA PARA TRABAJO INDIVIDUAL							
CATEGORIAS	EXCELENTE	10	BUENO	8	SUFICIENTE	6	INSUFICIENTE
Uniforme Completo (2,0)	Asiste a las clases con el uniforme completo: exterior, interior, gorra.		Asiste a las clases con el uniforme exterior, interior y no tiene la gorra.		Asiste a las clases con el uniforme interior, pero no tiene el exterior y la gorra.		Asiste a las clases sin el uniforme completo.
Conocimientos previos (2,0)	El estudiante conoce totalmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce parcialmente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante conoce medianamente acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante no conoce acerca del “Baile folklórico de la Sierra”.
Ejecución y realización la coreografía (3,0)	Realiza y ejecuta los pasos básicos y se observa una coreografía coordinada 100%.		Realiza y ejecuta satisfactoriamente los pasos básicos y se observa una coreografía coordinada al 80%		Realiza y ejecuta aceptablemente los pasos básicos y se observa una coreografía coordinada 50%.		No realiza la actividad de la coreografía.
Comportamiento y participación (3,0)	El alumno/a tiene un correcto comportamiento y participa activamente en la ejecución de la coreografía.		El alumno/a tiene un correcto comportamiento y participa medianamente en la ejecución de la coreografía.		El alumno/a tiene un aceptable comportamiento y participa medianamente en la ejecución de la coreografía.		El alumno/a no tiene un adecuado comportamiento y no participa activamente en la ejecución de la coreografía.

SESION 6							
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>							
<b>DOCENTE:</b> Lic. Jimmy Bravo Lic. Fernando Pérez		<b>ÁREA/ASIGNATURA:</b> Educación Física			<b>Curso:</b> Octavos		
<b>N.º Unidad planificación:</b> 3		<b>Unidad de Trabajo:</b> Prácticas Corporales Expresivo-Comunicativas			<b>Lugar:</b> Polideportivo		
<b>Fecha de inicio:</b> 05 DE MAYO DE 2023				<b>Fecha de finalización:</b> 05 DE MAYO DE 2023			
<b>2. PLANIFICACIÓN</b>							
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b> Proponer las prácticas corporales expresivo-comunicativas populares en danzas folklóricas de la Sierra permitiéndonos recrearlas, reconociendo el aporte que realizan a la identidad cultural de una comunidad. (Ref. EF. 4.3.4.)							
<b>Objetivos específicos de la unidad:</b> Distinguir las diferencias culturales de la danza folklórica de la sierra presentes en el baile colectivo, para construir espacios de consenso. (Ref. O.EF. 4.7.)							
<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>				<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>		<b>RECURSOS</b>	
<p><b>ANTICIPACIÓN:</b> Saludo y Bienvenida. Orientaciones generales y específicas sobre el tema que vamos a trabajar “Baile folklórico de la Sierra”. Descripción de la actividad en el Classcraft, seguir con los retos planteados, que ahora vamos con la coreografía del baile folklórico de la sierra, es decir ensayo y presentación (se encuentra en el Moodle). Preguntas generadoras: ¿Sea presentado alguna vez en público bailando?, ¿A realizado alguna coreografía, con una cantidad importante de espectadores? <b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:</b> Explicación de la actividad a realizar: El estudiante una vez en Classcraft, debe ir cumpliendo el cuarto reto (cuarto nivel), que es realizar la presentación de la coreografía del “Baile folklórico de la Sierra”. Ante los compañeros debe presentar su coreografía del “Baile folklórico de la Sierra”, y como evidencia de cumplir este reto debe subir una fotografía en Classcraft, del grupo realizando dicha actividad. Al final del Classcraft, por haber cumplido todos los retos se encontrará un diploma de cumplimiento del “Baile folklórico de la Sierra” (para la siguiente clase traer impreso). Ejecutar la actividad en grupo de la coreografía del “Baile folklórico de la sierra” (presentación). Corregir errores dados en la práctica. Aplicar la actividad en una coreografía. <b>CONSOLIDACIÓN</b> Ejercicios de vuelta a la calma Conclusiones de la actividad realiza sobre el “Baile folklórico de la Sierra”. Recomendaciones al momento de realizar la coreografía, tiempos, entradas, formaciones y organización del grupo. Aseo personal Hidratación y despedida.</p>				<p>Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas de la danza folklórica de la sierra, expresando sensaciones en escenarios individuales y grupales, otorgándole sentidos y significados a su presentación. (Ref. I.EF. 4.4.1.).</p>		<p>Computador Apoyo Bibliográfico Aula Virtual Videos Educativos Parlante</p>	
<b>3. OBSERVACIONES</b>							
<b>PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:</b>				<b>ESTUDIANTES AUSENTES:</b>			
<b>RUBRICA TRABAJO GRUPAL</b>							
CATEGORIAS	EXCELENTE	10	BUENO	8	SUFICIENTE	6	INSUFICIENTE
<b>Uniforme Completo (2,0)</b>	Asiste a las clases con el uniforme completo: exterior, interior, gorra.		Asiste a las clases con el uniforme exterior, interior y no tiene la gorra.		Asiste a las clases con el uniforme interior, pero no tiene el exterior y la gorra.		Asiste a las clases sin el uniforme completo.
<b>Distintivo grupal (2,0)</b>	El estudiante utiliza su distintivo correctamente para el “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante utiliza su distintivo adecuadamente para el “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante utiliza su distintivo solo un momento para el “Baile folklórico de la Sierra”.		El estudiante no utiliza el distintivo para el “Baile folklórico de la Sierra”.
<b>Ejecución de los pasos básicos en la coreografía (3,0)</b>	Ejecuta los pasos básicos en la coreografía al 100%.		Ejecuta satisfactoriamente los pasos básicos en la coreografía al 80%		Ejecuta aceptablemente los pasos básicos en la coreografía al 50%.		No realiza los pasos básicos en la coreografía.
<b>Coordinación grupal de la coreografía (3,0)</b>	Todos los integrantes del grupo realizan la coreografía coordinadamente.		Menos de 8 integrantes realizan la coreografía coordinadamente.		Menos de 5 integrantes realizan la coreografía coordinadamente.		El grupo no realiza coordinadamente su coreografía.

# ANEXO 2

# CONSENTIMIENTO

# INFORMADO



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA MENCIÓN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO  
FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Tema: Propuesta de gamificación como modelo pedagógico emergente para el aumento de la motivación hacia las clases de danza folklórica.

Datos del equipo de investigación:

	<b>Nombres completos</b>	<b># de cédula</b>	<b>Institución a la que pertenece</b>
Investigador 1	Jimmy Patricio Bravo Mosquera	0102713906	Unidad Educativa Técnico Salesiano
Investigador 2	Edwin Fernando Pérez Vidal	0104619432	Cuenca Fútbol Club

**¿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: “Propuesta de gamificación como modelo pedagógico emergente para el aumento de la motivación hacia las clases de danza folklórica”. En este documento llamado "consentimiento informado" explica las razones por las que se realiza el estudio, cuál será la participación de su representado y si acepta la invitación. 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.

**Introducción**

Este estudio servirá para determinar el nivel de motivación que tienen los estudiantes al realizar las clases de Educación Física especialmente en las clases de danza folklórica mediante la aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación. De esta forma, se podrá tener un diagnóstico de la situación actual y esto permitirá plantear futuros programas de gamificación. Su representado ha sido escogido para ser parte de este estudio porque cumple con las siguientes consideraciones: Tener una edad que está entre los 11 y 13 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, tener al menos un año de permanencia en la institución.

**Objetivo del estudio**

Mediante la aplicación de una encuesta, se busca - Mejorar la motivación en los estudiantes de octavo de básica hacia el aprendizaje de la danza folklórica a través de la aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación.

**Descripción de los procedimientos**

Para la recopilación de la información requerida se utilizará el Cuestionario de motivación de Educación Física (CMEF), misma que serán previamente socializadas sobre la forma correcta de dar respuesta. El encuestador le hará las preguntas respectivas, para ello, se conciliará una reunión previa ya sea de forma presencial o mediante una plataforma virtual (Zoom), garantizando en todo momento el total anonimato de la identidad de su representado. Esta encuesta tendrá una duración de entre 10 y 15 minutos. Usted podrá acompañar a su representado a lo largo de toda la encuesta si así lo requiere.

**Riesgos y beneficios**

**Riesgos**

Los principales riesgos en una actividad de educación física aplicada la gamificación serán de dos tipos: por un lado, los golpes o lesiones que se producen propias de la actividad física, además, del cansancio. Junto a esto al aplicar la gamificación con la herramienta *classcraft* también se puede correr el riesgo de no tener una conexión estable de internet o no disponer con el equipo adecuado para que se ingresen a la actividad.

**Beneficios**

- Posible incremento de la motivación hacia las clases de Educación Física.
- Posible incremento de su rendimiento académico en la asignatura de educación física
- Mejora de su autonomía y relación con sus compañeros y docente
- Desarrollo de competencias digitales
- Posible vínculo con las costumbres y tradiciones a través de la danza

Recuerde que su participación en este estudio no implica pago alguno.

**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:

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;

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 a los siguientes teléfonos o envíe un correo electrónico

3.4.1      0986931993 JIMMYBM@UETS.EDU.EC      0990931977 [EPEREZV@EST.UPS.EDU.EC](mailto:EPEREZV@EST.UPS.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... (Nombres y Apellidos del representado) participe en esta investigación.

<b>Nombres completos del/a representante del participante</b>	<b>Firma del/a representante del participante</b>	<b>Fecha</b>
<b>Nombres completos del testigo (si aplica)</b>	<b>Firma del testigo</b>	<b>Fecha</b>
<b>Nombres completos del/a investigador/a</b>	<b>Firma del/a investigador/a</b>	<b>Fecha</b>

# ANEXO 3

## CUESTIONARIO APLICADO PARA MEDICIÓN DE VARIABLES

**GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO DE CONTROL**

N.-  
SEXO: H                      M

PARALELO:  
EDAD(AÑOS):

**Cuestionario de Motivación en Educación Física (CMEF)**

Lea cada frase y conteste encerrando en un círculo el número de acuerdo con la escala.

Si considera que su respuesta es Totalmente en desacuerdo, escoja un "1", mientras que, si considera que su respuesta es Totalmente de acuerdo, escoja un "5". Si considera que usted está de acuerdo o en desacuerdo en parte, entonces escoja un valor entre "2" y "4", en función del grado de acuerdo o desacuerdo que usted esté.

		Totalmente en desacuerdo	Poco de acuerdo	Medianamente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Yo participo en las clases de Educación Física porque es divertida.	1	2	3	4	5
2	Yo participo en las clases de Educación Física porque puedo aprender habilidades que podría usar con amigos, mi familia, para la salud, para jugar, para el deporte, etc.	1	2	3	4	5
3	Yo participo en las clases de Educación Física porque es lo que debo hacer para sentirme bien.	1	2	3	4	5
4	Yo participo en las clases de Educación Física por quedar bien con el profesor y los compañeros.	1	2	3	4	5
5	Yo participo en las clases de Educación Física pero no comprendo para qué sirve.	1	2	3	4	5
6	Yo participo en las clases de Educación Física porque esta asignatura me resulta agradable e interesante.	1	2	3	4	5
7	Yo participo en las clases de Educación Física porque valoro los beneficios que puede tener esta asignatura para desarrollarme sano, alegre, inteligente, social, etc.	1	2	3	4	5
8	Yo participo en las clases de Educación Física porque me siento mal si no participo en las actividades.	1	2	3	4	5
9	Yo participo en las clases de Educación Física porque quiero que el profesor/a piense que soy un/a buen/a estudiante.	1	2	3	4	5
10	Yo realmente siento que estoy perdiendo mi tiempo con las clases de educación física a pesar que participo de estas clases.	1	2	3	4	5
11	Yo participo en las clases de Educación Física porque me lo paso bien realizando las actividades.	1	2	3	4	5
12	Yo participo en las clases de Educación Física porque, para mí, es una de las mejores formas de conseguir habilidades y capacidades útiles para mi futuro.	1	2	3	4	5
13	Yo participo en las clases de Educación Física porque lo veo necesario para sentirme bien conmigo mismo.	1	2	3	4	5
14	Yo participo en las clases de Educación Física porque quiero que a mis compañeros/as les guste lo que hago.	1	2	3	4	5
15	Yo tengo la impresión de que es inútil seguir asistiendo a las clases de educación física.	1	2	3	4	5
16	Yo participo en las clases de Educación Física por la satisfacción que siento al realizar los ejercicios.	1	2	3	4	5
17	Yo participo en las clases de Educación Física porque esta asignatura me aporta conocimientos y habilidades que considero importantes.	1	2	3	4	5
18	Yo participo en las clases de Educación Física porque me siento mal conmigo mismo si falto a estas clases.	1	2	3	4	5
19	Yo participo en las clases de Educación Física para demostrar al profesor/a y compañeros/as que me interesa la asignatura.	1	2	3	4	5
20	Yo participo en las clases de Educación Física, pero no estoy claro por qué lo hago porque no me gusta nada de esta asignatura.	1	2	3	4	5

¿Realiza actividad física fuera de la institución?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Si su respuesta fue positiva, por favor indicar cuántas horas a la semana hace actividad física.

¿Usted realiza alguna danza fuera de la institución?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_