



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:

APLICACIÓN DEL MODELO PEDAGÓGICO
EMERGENTE DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL
AUMENTO DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA,
LAS NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS Y
LA SATISFACCIÓN EN LAS CLASES DE
EDUCACIÓN FÍSICA.

AUTOR

CARLOS IVÁN CHISAG LLUMIQUINGA

DIRECTOR:

MARTA LEYTON ROMÁN

CUENCA – ECUADOR

2026

Autor:**Carlos Iván Chisag Llumiquinga**

Licenciado en Cultura Física.

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

cchisagl@est.ups.edu.ec

Dirigido por:**Marta Leyton Román**

Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Doctora en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

mleyton@unex.es

Todos los derechos reservados.

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

DERECHOS RESERVADOS

2026 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

Aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación para el aumento de la motivación intrínseca, las necesidades psicológicas básicas y la satisfacción en las clases de educación física.

DEDICATORIA

Reconocer a Dios en este camino ha sido casi como admitir que, incluso en los días más desordenados. Su guía —a veces fue suave y otras más parecida a un empujón paternal— sostuvo este recorrido cuando la realidad se ponía tozuda. A mis padres, que con paciencia heroica y sacrificios que nunca anunciaron en voz alta, me enseñaron que el trabajo duro no es una condena, sino una brújula. A mi familia, testigos silenciosos de mis desvelos, les debo más de lo que confieso. El apoyo que recibí fue como un gesto amoroso que se da a una persona cuando se encuentra agobiada por el mundo. Además, quiero agradecer a mi tutora y maestros, que lograron convertir el conocimiento en algo significativo y la dedicación que fomentó mi crecimiento profesional. Finalmente, este logro me dedico a mí, ya que no claudique en los momentos difíciles, ya que el trabajo arduo y constante me trajo aquí. Por tal motivo, hoy celebro este triunfo, es porque el esfuerzo, la fe y mi familia formamos una alianza más sólida que cualquier pronóstico.

AGRADECIMIENTO

A Dios, fuente inagotable de sabiduría y fortaleza, agradezco la luz que puso en mi camino, incluso cuando yo insistía en tropezar con las sombras. Su paciencia fue un recordatorio de que ningún proceso importante se construye a prisa. A mis padres, cuyo – amor y sacrificio no conocen feriados, les reconozco la entrega – que cimentó mi carácter. A mi familia, quedo agradecido por la comprensión y la motivación que me brindaron en los momentos complicados. A cada uno de mis docentes y tutora, quiero expresar mi gratitud por el desprendimiento de conocimiento y su paciencia. Su guía me permitió pulir mis competencias y brindarme herramientas para los desafíos educativos. Y, por último, a la institución educativa que de manera directa aportó a la realización de esta investigación. Cada apoyo, por insignificante que pareciera, fue un ladrillo en la construcción de este proyecto.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	7
Abstract	8
1. Introducción	9
2. Determinación del Problema.....	12
3. Marco teórico referencial.....	15
3.1 La gamificación como modelo pedagógico emergente.....	15
3.2 Motivación	16
3.3 Tipos de motivación.....	17
3.3.1 Motivación extrínseca	17
3.3.2 Motivación intrínseca	18
3.3.3 Motivación positiva	18
3.3.4 Motivación negativa	19
3.3.5 Motivación básica.....	19
3.3.6 Motivación cotidiana.....	20
3.4 Teorías de la motivación.....	20
3.4.1 Teoría de la jerarquía de necesidades.....	20
3.4.2 Teoría de las necesidades adquiridas.....	21
3.4.3 Teoría de la motivación de Frederick Herzberg	21
3.5 Necesidades de Maslow	22
3.6 Teoría de la autodeterminación	22
3.6.1 Necesidades psicológicas básicas (NPB).....	23
3.7 Satisfacción hacia la educación física	26
3.7.1 Importancia de la satisfacción hacia la educación física	26
3.7.2 Importancia de la aplicación de la gamificación en la Educación Física ..	28
3.7.3 Estudios anteriores sobre la gamificación.....	29
4 Materiales y metodología.....	31
4.1 Diseño	31
4.2 Muestra.....	31
4.3 Variables e instrumentos de medida.....	36
4.3.1 Variables dependientes	36
4.3.2 Variables independientes.....	37

4.4	Procedimiento.....	38
4.5	Análisis de datos	40
5	Resultados	41
5.1	Análisis descriptivos y de fiabilidad de las variables medidas.....	41
5.2	Análisis de correlaciones.....	44
5.3	Análisis diferencial	46
5.3.1	Análisis diferencial según el género	46
5.3.2	Análisis diferencial pre-post del grupo experimental	48
6	Discusión.....	51
7	Limitaciones y aplicaciones prácticas	55
8	Conclusiones.....	57
	Referencias	59
	Anexos	68
	Anexo 1. Cuestionario	68
	Anexo 2. Autorizaciones	73
	Anexo 3. Consentimiento informado	75
	Anexo 4. My classgame	81

APLICACIÓN DEL MODELO
PEDAGÓGICO EMERGENTE DE
LA GAMIFICACIÓN PARA EL
AUMENTO DE LA
MOTIVACIÓN INTRÍNSECA,
LAS NECESIDADES
PSICOLÓGICAS BÁSICAS Y LA
SATISFACCIÓN EN LAS
CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR:

CARLOS IVÁN CHISAG LLUMIQUINGA

RESUMEN

La Educación Física, asignatura que a veces es tomada a la ligera como si fuese un recreo con uniforme, enfrenta hoy un desafío que no cabe en ninguna pizarra: lograr que los estudiantes quieran moverse por voluntad propia y no solo porque suene el silbato del profesor. En medio de ese panorama aparece la gamificación, casi como una metodología que, lejos de estorbar, más bien incentiva la participación. Pero el contraste entre la educación tradicional, solemne y lineal, y el dinamismo lúdico de la gamificación funciona como una especie de antítesis que, paradójicamente, aclara el camino. Para determinar la aplicación de este modelo, el cual fue realizado en el Liceo del Valle de Quito con un grupo de estudiantes en edades entre 15 a 16 años. La muestra estuvo conformada por 62 estudiantes divididos en dos grupos, uno bajo un enfoque gamificado y el otro con el método habitual, lo que se buscaba era evaluar la motivación intrínseca, bienestar y satisfacción durante las clases de Educación Física. Por ende, se utilizaron cuestionarios validados – desde escalas de locus de control hasta evaluaciones de necesidades psicológicas básicas – permitieron entender el aspecto emocional de cada estudiante. Y los resultados, lejos de ser tibios, fueron tan claros como una cancha recién marcada: quienes participaron en la propuesta gamificada mostraron mejoras significativas en su motivación interna, en la sensación de dominio de sus habilidades y en el disfrute general de las sesiones. En cuanto a los resultados, pese a la intervención tuvo consecuencias positivas, proporcionando una base importante para que los docentes reflexionen y ajusten sus prácticas pedagógicas, con el fin de maximizar la satisfacción estudiantil y potenciar su compromiso con la actividad física, promoviendo así estilos de vida más saludables y sostenibles.

Palabras clave:

Modelo pedagógico emergente, Necesidades Psicológicas Básicas, gamificación, Educación Física.

ABSTRACT

Physical Education, a subject that is sometimes taken lightly as if it were merely a recess in uniform, today faces a challenge that cannot be written on any blackboard: getting students to want to move by their own choice and not just because the teacher's whistle blows. Within this context, gamification emerges almost as a methodology that, rather than interfering, actually encourages participation. The contrast between traditional education—solemn and linear—and the playful dynamism of gamification functions as a kind of antithesis that, paradoxically, helps clarify the path forward. To determine the application of this model, a study was conducted at the Liceo del Valle in Quito with a group of students aged 15 to 16. The sample consisted of 62 students divided into two groups: one taught under a gamified approach and the other following the traditional method. The objective was to evaluate intrinsic motivation, well-being, and satisfaction during Physical Education classes. To this end, validated questionnaires were used—ranging from locus of control scales to assessments of basic psychological needs—which made it possible to understand the emotional dimension of each student. The results, far from being lukewarm, were as clear as a freshly marked playing field: students who participated in the gamified proposal showed significant improvements in intrinsic motivation, in their sense of mastery over their skills, and in overall enjoyment of the sessions. Regarding the outcomes, despite the intervention, the results had positive consequences, providing an important basis for teachers to reflect on and adjust their pedagogical practices in order to maximize student satisfaction and strengthen their commitment to physical activity, thus promoting healthier and more sustainable lifestyles.

Palabras clave:

Emerging pedagogical model, Basic Psychological Needs, gamification, Physical Education.

1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, la asignatura de Educación Física constituye un pilar fundamental en la formación y el desarrollo integral de las personas. Además, lejos de ser solo una hora semanal para mover el cuerpo, actúa como una especie de arquitectura vital: moldea hábitos, impulsa la sociabilidad y ofrece esa mezcla curiosa de salud y disfrute que tanta falta hace en la vida cotidiana. Prepara para lo diario, para lo recreativo y para lo deportivo; en suma, ayuda a vivir mejor. No sorprende, entonces, que se la reconozca como una herramienta esencial en la prevención de enfermedades y en la promoción de una salud verdaderamente integral (Pérez y Albarrán, 2023).

Su currículo, cuidadosamente organizado, responde a lineamientos que buscan desarrollar habilidades y destrezas acordes con cada etapa educativa. No se trata solo de coordinar brazos y piernas, sino de potenciar capacidades condicionales y coordinativas con un fin ambicioso: formar individuos activos, autónomos, críticos y saludables, un objetivo que el propio Ministerio de Educación planteó con claridad hace algunos años (Ministerio de Educación, 2016).

En este contexto aparece la gamificación, esa invitada inesperada que ha revolucionado el salón de clases. Concebida como un modelo pedagógico innovador, incorpora elementos propios del juego para encender la motivación esa interna que nace sola y esa otra que necesita un pequeño empujón y para estimular un aprendizaje más participativo y dinámico (Pérez et al., 2021).

Desafíos, recompensas, niveles, narrativas... todo ello transforma la enseñanza tradicional en una experiencia más atractiva, casi como convertir una caminata monótona en una aventura que invita a seguir explorando. Y lo más interesante es que este enfoque no solo entretiene: impulsa la cooperación, afina la resolución de problemas y fortalece el pensamiento crítico, logrando así estudiantes más

comprometidos y con un rendimiento académico que suele sorprender incluso a los más escépticos (Sebastiani et al., 2021).

De acuerdo, a Werbach y Hunter (2012) definen a la gamificación como el “uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos” (p.28); asimismo, para Kapp (2012) señala que “la gamificación consiste en utilizar las mecánicas y dinámicas de los juegos, la estética y pensamiento de juego (game thinking), para que la gente se involucre, para motivar acciones, estimular el aprendizaje y resolver problemas” (p.9).

Por tal motivo, la implementación de la gamificación en el medio educativo, resulta ser una técnica innovadora de aprendizaje basado en la mecánica de los juegos en diferentes plataformas lúdicas, también utiliza aspectos como insignias, premios, recompensas, retos, niveles, entre otros de manera secuencial, buscando la participación individual y grupal con fin de motivar al estudiante (Alvarez, 2024).

En la gamificación se debe tener claro los objetivos principales (motivación, participación, aprendizaje) a los que se desea llegar, establecer qué experiencias se desea generar en los estudiantes a través de las narrativas y elementos lúdicos, adecuar las herramientas de acuerdo a las edades, y finalmente determinar cómo evaluar los aprendizajes (Cornejo et al., 2021).

De igual manera, la motivación juega un papel importante en la gamificación; la conceptualización de motivación se define como un grupo de aspectos internos o externos esenciales que estimulan el comportamiento del individuo con el fin de lograr la consecución de objetivos planteados (Menta et al., 2023).

A continuación, se presenta el objetivo general del trabajo en la cual fue:

- Implementar el modelo pedagógico emergente de la gamificación para incrementar la motivación intrínseca, las necesidades psicológicas básicas (NPB) y la satisfacción hacia las clases de Educación Física en estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito.

Y los objetivos específicos son:

- Analizar la motivación intrínseca de los estudiantes antes y después de aplicar el modelo pedagógico emergente de gamificación en las clases de Educación Física.
- Analizar las NPB de autonomía, competencia y relaciones sociales antes y después de la aplicación del modelo.
- Analizar la satisfacción hacia las clases de Educación Física antes y después de la intervención.
- Analizar las diferencias por género en motivación intrínseca, NPB y satisfacción hacia las clases de Educación Física.
- Examinar la relación entre la motivación intrínseca, la satisfacción de las NPB (autonomía, competencia y relaciones sociales) y la satisfacción general hacia las clases.

De este modo, se formularon las hipótesis del estudio:

- Hipótesis 1: La aplicación del modelo pedagógico de gamificación en las clases de Educación Física incrementará significativamente las formas de motivación más autodeterminadas en el grupo experimental tras la intervención.
- Hipótesis 2: La aplicación del modelo incrementará significativamente las NPB de autonomía, competencia y relaciones sociales en el grupo experimental tras la intervención.
- Hipótesis 3: La aplicación del modelo aumentará significativamente la satisfacción hacia las clases de Educación Física en el grupo experimental tras la intervención.
- Hipótesis 4: Los hombres obtendrán medias significativamente mayores que las mujeres en motivación intrínseca, NPB y satisfacción tras la aplicación del modelo.
- Hipótesis 5: Las formas de motivación más autodeterminadas se relacionarán positivamente y de manera significativa con las NPB de autonomía, competencia y relaciones sociales, así como con la satisfacción hacia las clases de Educación Física.

2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

La Educación Física (EF) carga hoy con un reto que va más allá de enseñar a correr en línea recta o lanzar un balón con gracia: debe despertar —y mantener despierta— la motivación intrínseca de los estudiantes. No es tarea menor. En ese equilibrio delicado entran sus necesidades psicológicas básicas: la autonomía, la sensación de competencia y la relación social. Sin ellas, cualquier intento de promover estilos de vida activos se queda a medio camino, como un calentamiento sin entrenamiento.

En medio de este panorama, la gamificación ha irrumpido con la energía de quien abre una ventana en un aula cerrada. Este modelo pedagógico emergente integra elementos propios del juego para transformar el proceso educativo en algo más cercano a una aventura que a una obligación, y la evidencia señala que eleva el interés, la participación y la motivación de los estudiantes, también en el terreno de la EF (Flores- Aguilar et al., 2023).

Asimismo, el aporte que brinda la gamificación tiene un efecto curioso, ya que reduce la ansiedad y el temor al fracaso que por lo general experimentan algunos estudiantes ante las actividades aburridas y exhaustivas. A través del juego puede reducir el miedo y logra mayor participación (Vargas, 2023). Cuando es bien planificada esta metodología puede generar la creatividad, el pensamiento exploratorio y el aprendizaje activo, lo que la actividad física puede durar más allá del horario educativo.

Los estudios recientes coinciden en algo que, visto de cerca, resulta bastante lógico: la gamificación en EF mejora de forma significativa la satisfacción de las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB), eleva la motivación intrínseca y genera un ambiente de aprendizaje que, por fin, se siente más positivo, más comprometido... y sí, también más divertido. Una combinación que, en educación, suele marcar la diferencia. Dado que la motivación intrínseca y la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas son determinantes clave para el éxito educativo y el desarrollo

de hábitos saludables, es fundamental explorar y aplicar modelos pedagógicos emergentes como la gamificación en las clases de Educación Física (Vargas, 2023).

Entre los beneficios de la aplicación de la gamificación se tiene: a nivel cognitivo, desarrollan el pensamiento abstracto, razonamiento crítico y creatividad, sin embargo, mantienen cierta impulsividad por inmadurez prefrontal en el cerebro. Y lo social y afectivo, persiguen relacionarse con amigos o parejas, definen su autonomía ante la familia (desapego emocional), fomentan las habilidades sociales como el trabajo en equipo y empatía), se fomenta la superación personal y conductas saludables (Madrid y Jiménez, 2024).

De tal manera, con el aporte de este trabajo de investigación a nivel social permitirá promover el trabajo colaborativo, autonomía, disciplina, responsabilidades en los estudiantes, por consiguiente, ayudará a crear entornos de enseñanza-aprendizaje más inclusivos y motivadores. Por otro lado, a nivel práctico fomentará la unificación entre recursos lúdicos y narrativos para que las actividades físicas sean más atractivas, asimismo, incrementará la participación individual o grupal, además disminuirá los niveles de desmotivación y la ansiedad frente a la asignatura. Y a nivel metodológico, mediante el uso de diseños cuasi-experimentales y escalas de motivación permitirá medir con precisión los cambios en la motivación intrínseca, las necesidades psicológicas básicas y la satisfacción, lo que evidenciarán que la gamificación puede superar a los enfoques tradicionales en la mejora de estos aspectos.

Debido a esto resultará interesante esta investigación al aplicarse en la asignatura de Educación Física, ya que mediante el juego se buscará mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje; además se pretende dotar al docente una variabilidad educativa con el uso de herramientas interactivas para mejorar la motivación y aumentar los niveles de participación de manera individual y grupal.

Por tal motivo, se plantea la formulación del problema: ¿Cómo influye la aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación en el aumento de la

motivación intrínseca, la satisfacción y la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física?

3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 LA GAMIFICACIÓN COMO MODELO PEDAGÓGICO EMERGENTE

Los modelos pedagógicos emergentes deben orientarse principalmente hacia cuatro pilares fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje: el docente, el estudiante, el contenido y el contexto. La consideración integral de estos elementos permite al docente establecer líneas metodológicas que respondan eficazmente a las necesidades y particularidades de los estudiantes, así como al entorno en el que se desarrollan. En este sentido, los modelos pedagógicos representan un nivel macro dentro de la didáctica de la Educación Física, dado que integran elementos previos, como las tareas y sesiones, y se proyectan en el tiempo a través de unidades didácticas (Díaz-Tejerina y Fernández-Río, 2024).

Ante esto aparece, la gamificación, como modelo pedagógico emergente con enfoque ludo técnico, ya que integra elementos, dinámicas y mecánicas propias de los juegos para incrementar la motivación, el compromiso y el aprendizaje activo en las clases de Educación Física. Esta metodología fomenta el bienestar, la diversión, la autonomía y la autorregulación en los estudiantes. Además, facilitar la evaluación formativa, contribuyendo a mejorar los resultados académicos y promoviendo una participación más dinámica y constante en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Bravo y Pérez, 2024).

De acuerdo con Fernández-Río y Flores (2019), la gamificación es un modelo pedagógico emergente “que utiliza los elementos del juego para desarrollar unos contenidos curriculares concretos dentro de un contexto, que incluye tareas y actividades adaptadas a la dinámica del juego para conseguir los objetivos educativos planteados, y no la simple diversión” (p. 11).

En esa misma línea, la gamificación todavía joven, todavía exploratoria surge como una respuesta casi inevitable a la urgencia de renovar la educación y ajustarla a los ritmos del presente. No es solo un adorno moderno: quienes la han estudiado reconocen beneficios concretos, desde un aumento en la alegría y la satisfacción personal hasta una notable disminución del miedo a equivocarse. Eso sí, como toda herramienta poderosa, exige un diseño atento y sensible; de lo contrario, puede generar el efecto contrario y provocar frustración o desviar la mirada de lo que realmente importa: el aprendizaje (Pérez-Pueyo et al., 2021).

3.2 MOTIVACIÓN

La motivación, ese impulso psicológico que nadie puede ver, pero todos lo sienten, actúa como una chispa que empuja a comenzar algo... y, con suerte, a mantenerlo en marcha. A veces nace desde dentro, como una llama privada que no necesita testigos: es la motivación intrínseca. Otras veces depende de estímulos externos un reconocimiento, una meta, una expectativa ajena y ahí se habla de motivación extrínseca. En cualquiera de sus formas, este motor invisible resulta clave para desarrollar habilidades, alcanzar objetivos e incluso abrir la mente al aprendizaje en los distintos escenarios sociales y educativos donde se mueve (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2025).

Si se va a la raíz de la palabra, motivación proviene del latín motus, que significa movimiento. Hay algo poético en esto: la motivación es, literalmente, lo que pone en marcha. Es la fuerza que empuja a una persona a avanzar hacia metas que, vistas desde lejos, podrían parecer imposibles. Por eso suele definirse como un proceso en el que una persona establece objetivos y moviliza sus recursos para alcanzarlos, manteniendo la conducta con cierto temple a lo largo del tiempo (Camargo-Torres et al., 2023).

Para Navas (2020), determina que la motivación es un proceso que impulsa al individuo a tomar actitudes y comportamientos para lograr objetivos personales. Siempre comienza con una necesidad y finaliza cuando ha llegado al bienestar

integral, por tal motivo puede mantener a la persona activa hasta lograr las metas planteadas.

Deci y Ryan (2020) amplían esta visión con su famoso continuo de motivación, que abarca desde los impulsos completamente externos, alimentados por recompensas o presiones, hasta la motivación intrínseca más pura, esa que surge del simple placer de hacer algo. Entre ambos extremos se distribuye la mayoría de nuestras decisiones diarias, como si la vida fuera una danza constante entre lo que se quiere y lo que piden, entre lo que se desea por dentro y lo que el entorno ofrece por fuera.

3.3 TIPOS DE MOTIVACIÓN

3.3.1 MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

La motivación extrínseca aparece cuando lo que mueve no nace del interior, sino de ese murmullo externo que promete recompensas o reconocimiento. Es la influencia de factores que rodean a la persona antes o durante la realización de una actividad, y que pueden tomar forma tanto en premios visibles como un incentivo económico como en otros más sutiles, como la aprobación social o el simple gesto de ser valorado. Por ende, este estado emocional no emerge de algo simple al realizar una tarea, sino más bien genera un beneficio psicológico después de la recompensa (García-Allen, 2025).

Concebir en un ejemplo sobre un empleado que realiza tareas más allá de lo asignado con el fin de buscar una gratificación extra, o un estudiante que no se queda conforme con el conocimiento del docente, sino que indaga más para cimentar su futuro. Por ende, esta motivación extrínseca trabaja muy bien para guiar comportamientos determinados. Sin embargo, tiende a ser menos duradera cuando las recompensas desaparecen, como una llama que se apaga al quedarse sin combustible.

Aun así, puede convivir con la motivación intrínseca. A veces ambas se complementan, otras compiten entre sí, dependiendo del contexto y de la persona.

Lo cierto es que, en el día a día, se suele navegar entre ambas fuerzas: lo que se desea dentro y lo que el mundo que ofrece desde fuera.

3.3.2 MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

La motivación intrínseca nace del sentido natural desde lo más profundo de la persona, estimulando a ejecutar actividades por el placer que pueden generar, sin importar el tema de las recompensas externas. Se alimenta de manera directa del progreso, el descubrimiento y el dominio de los desafíos. Al ponerlo en acción, puede propiciar un estado de inmersión total conocido como flow, en la cual pueden desaparecer las distracciones, se pierde la noción del tiempo y la atención se centra en la parte experiencial.

En ese espacio mental, la concentración se vuelve profunda, el disfrute aumenta y la necesidad de recompensas externas desaparece por completo. La motivación intrínseca no solo empuja a perfeccionar habilidades y a dejar que la creatividad fluya con más libertad; también nutre el bienestar emocional y sostiene la perseverancia en proyectos a largo plazo. Es, en esencia, el tipo de motivación que convierte una actividad cualquiera en un viaje personal (García-Allen, 2025).

3.3.3 MOTIVACIÓN POSITIVA

La motivación positiva es ese impulso que permite moverse o anticipar algo bueno al final del esfuerzo, ya sea una recompensa externa o una satisfacción íntima que nadie más ve. Funciona como una especie de brújula emocional que apunta hacia experiencias agradables: resultados que generan bienestar, alegría o simplemente la sensación de estar avanzando en la dirección correcta.

Estas recompensas pueden ser tan concretas como un incentivo económico o tan sutiles como unas palabras de reconocimiento que hacen que el día pese un poco menos. Cuando opera este tipo de motivación, la persona tiende a persistir, a esforzarse con más constancia, casi como si la expectativa de ese “algo bueno” encendiera una energía extra.

La motivación positiva no solo impulsa el crecimiento personal y mejora el estado emocional, sino que también da forma a una actitud más optimista y proactiva. Gracias a ella, las metas se sienten más alcanzables y el desarrollo integral de la persona encuentra un terreno fértil para florecer (García-Allen, 2025).

3.3.4 MOTIVACIÓN NEGATIVA

La motivación negativa aparece cuando una persona actúa no para alcanzar algo deseado, sino para esquivar aquello que teme, incomoda o amenaza su tranquilidad. Es ese impulso que nace del “mejor evito problemas”, una reacción que puede surgir tanto de presiones externas castigos, reprimendas, consecuencias poco agradables como de tormentas internas: culpa, ansiedad, miedo o la simple inquietud de no fallar. En cierto modo, funciona como un mecanismo de protección. Es un estado de alerta emocional que permite orientar a la toma de decisiones con el fin de alejarse de momentos dolorosos o posibles riesgos que se puedan presentar. Por ende, puede ayudar a frenar conductas indeseadas o establecer límites cuando se incline hacia la parte negativa.

Cabe señalar si se vuelve reiterativo este tipo de motivación, puede generar estrés, baja el entusiasmo y de a poco va limitando el desarrollo personal y social. Vivir movido solo por lo que se teme es como caminar siempre mirando el suelo: quizá evita tropiezos, pero también impide ver el horizonte (García-Allen, 2025).

3.3.5 MOTIVACIÓN BÁSICA

La motivación básica es ese impulso esencial casi instintivo que sostiene el comportamiento y pone en marcha antes incluso de que lo se piensa demasiado. Es la chispa inicial que despierta el compromiso y da la disposición para participar en una actividad física, ya sea por curiosidad, necesidad o por ese deseo simple, pero profundo de sentirse mejor. En realidad, funciona como una especie de motor interno: es lo que impulsa a empezar algo y, sobre todo, a mantenerlo. En el ámbito de la actividad física, esta motivación puede verse influida por distintos factores que tocan fibras muy humanas: querer mejorar la salud, buscar equilibrio emocional,

probarse a uno mismo o, incluso, compartir el movimiento con otros y disfrutar de la socialización.

En cada caso, la motivación básica actúa como un recordatorio silencioso de por qué se hace, y de cómo pequeñas decisiones pueden transformar la manera en que se habita el propio cuerpo (García-Allen, 2025).

3.3.6 MOTIVACIÓN COTIDIANA

La motivación cotidiana es ese empuje suave a veces casi imperceptible que nos anima a movernos dentro de la rutina. Es un estado emocional y psicológico que nos permite afrontar las actividades del día con un mínimo de interés, un poco de energía y, cuando la suerte acompaña, hasta con entusiasmo. No busca grandes hazañas ni metas grandilocuentes: vive en los pequeños gestos, en la voluntad de resolver un pendiente, en la satisfacción de avanzar, aunque sea un paso.

Se refiere a la capacidad de confrontar y superar retos que presentan todos los días, como, por ejemplo, levantarse puntual, cumplimiento de responsabilidades, o cualquiera actividad que parecen sencillas. A diferencia de los tipos de motivaciones a largo plazo, la motivación cotidiana se alimenta de recompensas inmediatas. Es, al final, el combustible silencioso que mantiene en marcha la maquinaria de los días (García-Allen, 2025).

3.4 TEORÍAS DE LA MOTIVACIÓN

3.4.1 TEORÍA DE LA JERARQUÍA DE NECESIDADES

Las acciones humanas no surgen por azar; casi siempre nacen de una motivación que actúa como brújula interna y orienta nuestro comportamiento hacia metas que, de una forma u otra, buscan satisfacer necesidades personales. Cada individuo se mueve impulsado por aquello que siente que le falta o que desea alcanzar.

Estas necesidades, lejos de ser un caos desordenado, siguen una estructura bastante clara. Maslow lo representó en su conocida pirámide, donde las prioridades humanas se organizan desde las más básicas las que sostienen la vida

misma hasta aquellas más complejas, relacionadas con el crecimiento, la identidad y la realización personal. Una escalera que todos, consciente o inconscientemente, subir a propio ritmo (Padovan, 2020).

3.4.2 TEORÍA DE LAS NECESIDADES ADQUIRIDAS

A lo largo de la vida, las personas cargan con un conjunto de necesidades que no siempre logran identificar del todo. Algunas son claras, casi evidentes; otras, en cambio, permanecen en un territorio más profundo, medio oculto incluso para cada uno. Con el tiempo y gracias a lo que se aprende, vivir y atravesar se va descubriendo estas necesidades y encontrando maneras de satisfacerlas. Es un proceso continuo, casi artesanal, que se moldea con la experiencia. Todas estas necesidades inciden de manera inconscientes en el comportamiento y el desarrollo humano lo que moldea el comportamiento de las personas en las etapas de la vida.

McClelland identifica tres necesidades básicas que pueden motivar el comportamiento humano como son la necesidad de logro que ayuda alcanzar las metas y superar los retos, la necesidad de poder se relaciona con la influencia y el control sobre los semejantes, y la necesidad de afiliación o social se direcciona al deseo de establecer relaciones y grupos sociales. Estas necesidades se manifiestan de forma diferente en cada persona y pueden variar en intensidad dependiendo de la etapa del ciclo vital y las experiencias individuales (Padovan, 2020).

3.4.3 TEORÍA DE LA MOTIVACIÓN DE FREDERICK HERZBERG

La teoría de la motivación de Herzberg señala que la satisfacción y la insatisfacción en el trabajo proceden de diversos factores. La insatisfacción está vinculada a factores externos o higiénicos, como el salario, las condiciones laborales y el ambiente de trabajo. Estos factores previenen la insatisfacción, pero no generan motivación por sí mismos. Por otro lado, la satisfacción se relaciona con factores internos o motivadores, como el reconocimiento, la responsabilidad, el logro y el crecimiento personal. Estos últimos son los que realmente impulsan la motivación y el compromiso del empleado (Padovan, 2020).

3.5 NECESIDADES DE MASLOW

En 1943, Maslow propuso en su libro “A Theory of Human Motivation” un modelo en forma de pirámide que analiza las necesidades humanas relacionadas con la motivación. Este modelo está compuesto por cinco niveles, ordenados de las necesidades más básicas a las más elevadas, culminando en la autorrealización. Estos niveles incluyen las necesidades fisiológicas, las de amor y pertenencias, las de estimación, y finalmente, las necesidades de crecimiento personal y auto actualización, todas vinculadas al proceso de superación personal (Castro, 2018).

3.6 TEORÍA DE LA AUTODETERMINACIÓN

La Teoría de la Auto Determinación (TAD), desarrollada por Deci y Ryan (1980, 1985, 1991, 2012) en el siglo XX, es un marco psicológico que estudia la motivación humana y el desarrollo de la personalidad. Para esta teoría, en el aspecto del comportamiento el ser humano está determinado por tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y pertinencia. Cuando se satisfacen estas necesidades puede fomentar la motivación intrínseca, el crecimiento personal y el bienestar psicológico. En contraste, cuando no se satisfacen puede causar problemas psicológicos y disminuir la motivación. Esta teoría puede influir el entorno social y la capacidad para controlar el comportamiento hacia la autorrealización (Rodríguez et al., 2018).

La TAD, tiene un enfoque con la motivación y la personalidad basados en modelos empíricos y organísmica, resaltando el desarrollo de aspectos internos para la proceso personal y autorregulación de la conducta; es decir, busca el crecimiento y necesidades psicológicas innatas para fomentar la automotivación y la integración de la personalidad.

En función de la satisfacción personal se favorece la existencia de distintos tipos de motivación: intrínseca (MI), extrínseca (ME) y desmotivación. La primera modalidad

implica realizar actividades por el placer derivado de su ejecución, no siendo necesarias recompensas externas o control ambiental para llevarlas a cabo. La motivación extrínseca (ME) concierne a comportamientos efectuados sólo como un medio para arribar a un fin.

Por último, la desmotivación representa las conductas no reguladas por los sujetos, quienes experimentan una sensación de falta de propósitos. En función del tipo de motivación dominante es que distintos resultados serán generados (Deci y Ryan, 1985, 2000).

3.6.1 NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS (NPB)

Son requisitos esenciales que favorecen el bienestar integral del individuo y permiten una adaptación óptima al entorno en el que se desarrolla. La Teoría de la Auto Determinación (TAD), surge las NPB y se relaciona directamente con el bienestar psicológico, la integridad personal y el crecimiento individual. Esta teoría postula tres componentes fundamentales: la autonomía, que es la capacidad de tomar decisiones y actuar conforme a la propia voluntad; la competencia, que implica la percepción de habilidad para ejecutar acciones efectivas; y la relación, que se refiere a la necesidad de establecer vínculos sociales significativos y de apoyo mutuo. Estos elementos son clave para la motivación y el desarrollo saludable de las personas (García, 2018).

Las tres NPB (autonomía, competencia y relaciones sociales), constituyen elementos fundamentales e innatos en el ser humano (Deci y Ryan, 2000). Estas necesidades no se adquieren a lo largo de la vida, sino que son universales y persistentes, presentes desde el nacimiento y esenciales para el desarrollo integral, el crecimiento personal y el bienestar psicológico a lo largo de toda la existencia.

Estas tres necesidades están interrelacionadas y la satisfacción en conjunto es indispensable para el funcionamiento óptimo del individuo. Cuando se cumplen, promueven la motivación más autodeterminada, la salud mental y el bienestar general; cuando se frustran, pueden desencadenar malestar psicológico y

patologías. Además, aunque son universales, la forma en que se satisfacen puede variar según las diferencias culturales e individuales.

Por otro lado, la satisfacción hacia las clases de Educación Física se determina de acuerdo con el comportamiento y aprendizaje de los estudiantes (Salto, 2023), sin embargo, lo fundamental que se busca es el bienestar físico y mental dando como resultado un mejor rendimiento académico, en conclusión, factores como la motivación, la diversión, la importancia percibida y la intencionalidad de practicar actividades físicas influyen en la satisfacción hacia las clases de Educación Física.

De acuerdo con la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan, la autonomía se refiere a la capacidad que puede tener las personas para decidir de manera voluntaria y actuar manteniendo el control en las acciones. Además, el enfoque de esta idea fundamenta que cada persona es responsable de su propio comportamiento. En breves palabras, permite que las personas se reconozcan como entes capaces para elegir, solventar su toma de decisiones e influir en el entorno (Ramón, 2019).

En esta misma idea, Deci y Ryan (2000) señalan que la autonomía como una especie de sensación interna para tomar sus propias decisiones. Es la manera de vivir con autenticidad, desde aquello que es coherente con la propia identidad. Por todo esto, la motivación intrínseca se activa y proporciona una verdadera sensación de libertad. En cambio, cuando la autonomía se encuentra relegada comienzan a mostrar señales de malestar: pasividad, dependencia y sentimientos de inutilidad.

La competencia tiene que ver con esa sensación íntima de que uno puede, de que las propias habilidades bastan para moverse por el mundo con cierta soltura. Surge cuando la persona se ve capaz de afrontar un reto, superarlo y obtener los resultados que esperaba. Y en ese logro a veces pequeño, a veces enorme nace una confianza que se filtra en todo lo demás.

Cuando esta necesidad está satisfecha, la motivación se refuerza casi de manera natural: aparecen las ganas de asumir nuevas tareas, de probar un poco más, de seguir creciendo. Al mismo tiempo, se fortalece la percepción de autoeficacia, un

pilar esencial para el bienestar psicológico. Porque saberse capaz no solo impulsa el hacer, sino también el modo en que uno se siente consigo mismo (Deci y Ryan, 2000).

Según Deci y Ryan (2000), dentro de la Teoría de la Autodeterminación, la competencia es esa necesidad profunda de sentirse capaz, efectivo, de notar que lo que uno hace realmente funciona. Cuando una persona experimenta esta sensación, la autoconfianza se fortalece casi de inmediato, y con ella aparecen las ganas de seguir avanzando, de obtener resultados que confirmen ese progreso interior. En este sentido, la competencia se vuelve un pilar del desarrollo personal y de la motivación intrínseca: impulsa a mejorar, a superarse y a construir un camino donde cada logro, por pequeño que parezca, tiene un peso significativo en la percepción de crecimiento (Moreno et al., 2018).

Las relaciones sociales también llamadas vinculación o afinidad representan esa necesidad profundamente humana de sentirse conectado, aceptado y valorado por los demás. También se trata de formar vínculos con las personas, entre los cuales están los lazos afectivos y sociales capaces de ofrecer apoyo, respeto y sentido de pertinencia. También, cuando esta necesidad se cumple, se fortalecen la salud emocional y social, lo que ayuda a la integración de los individuos y contribuye a la experiencia mutua del afecto y reconocimiento (Deci y Ryan, 2000).

En la Teoría de la Autodeterminación, Deci y Ryan (2000) señalan que esta necesidad de relación es un impulso o un deseo profundo de crear conexiones significativas y satisfactorias con los demás. Sentirse apoyado, valorado y acompañado en las interacciones sociales no es un lujo emocional, sino un componente esencial del bienestar y del crecimiento personal. Cuando esta necesidad se satisface, la motivación intrínseca florece con más facilidad. En cambio, cuando falta cuando la conexión se debilita o se rompe suelen aparecer efectos negativos tanto en el estado emocional como en la voluntad de actuar y comprometerse con distintas tareas o proyectos (Martínez et al., 2019).

3.7 SATISFACCIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA

La satisfacción en las clases de Educación Física tiene que ver con cómo las viven los estudiantes: si las sienten agradables, motivadoras y, sobre todo, útiles para su propio desarrollo físico y personal. No es un simple “me gusta” o “no me gusta”, sino una percepción más profunda que depende de muchos factores. La investigación muestra que influyen elementos como el estilo motivacional del profesor, la forma en que se planifican las sesiones, la variedad de actividades y, algo crucial, la sensación de competencia que experimentan los estudiantes mientras participan (Zueck et al., 2020).

Esta satisfacción está estrechamente ligada a la motivación intrínseca: ese gusto natural por moverse, participar y sentirse activo. Cuando los alumnos disfrutan lo que hacen, es más probable que mantengan hábitos saludables en el tiempo. Además, la satisfacción aumenta en la medida en que los jóvenes consideran importante la actividad física y muestran intención de seguir practicándola fuera del horario escolar (Berrezueta y Gallegos, 2024).

Diversos estudios coinciden en algo fundamental, en la cual un ambiente de clase que cimienta la autonomía, el apoyo y la diversión puede incrementarse notablemente la satisfacción estudiantil. No solo va a generar una experiencia inmediata, al contrario, incentiva el deseo de permanecer activos. En resumen, la convivencia estudiantil en Educación Física puede tener un impacto directo en el bienestar, a corto y largo plazo (Díaz et al., 2010).

3.7.1 IMPORTANCIA DE LA SATISFACCIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA

La satisfacción en las clases de Educación Física no es un simple detalle anecdótico: es un motor que influye directamente en la motivación y el compromiso de los estudiantes, y por lo tanto en su desarrollo integral. Cuando los alumnos disfrutan estas clases, no solo se divierten; también fortalecen sus habilidades físicas y empiezan a percibir este espacio como un refugio para su bienestar emocional, social y corporal. Esa sensación positiva, además, ayuda a consolidar hábitos

saludables y a mantener a raya el sedentarismo, un desafío cada vez más presente en la vida escolar (Gómez et al., 2021).

La satisfacción también está estrechamente vinculada con la valoración que los estudiantes hacen de la actividad física. Cuanto más importante la consideran, mayor es su intención de seguir moviéndose fuera del entorno escolar. Y aquí el ambiente de clase juega un papel decisivo: cuando el docente promueve la autonomía, la motivación y la interacción social, no solo aumenta la satisfacción, sino que disminuyen el aburrimiento y la desmotivación, favoreciendo un aprendizaje más rico y una experiencia educativa mucho más significativa (López-Tene y Castro, 2025).

Conjuntamente, en la Educación Física, la satisfacción puede actuar como una puerta que abre un pasaje hacia el aprendizaje activo y con sentido, fortaleciendo las competencias físicas, sociales y emocionales que le acompañarán al estudiante durante toda su vida. Por tal motivo, resulta primordial que los docentes apliquen estrategias motivacionales y actividades que ayuden a un clima de aula que sea positivo, dinámico y estimulante (Gómez et al., 2021).

Cuando la satisfacción no se cumple, los problemas empiezan aparecer de inmediato. La primera suele ser la falta de motivación, que se refleja en menor participación, menos interés y, con el tiempo, en un rendimiento más bajo. También se pierden oportunidades valiosas para fomentar hábitos de vida saludables, lo que aumenta el riesgo de sedentarismo y sus efectos en la salud física y emocional (Tillaguango y Herrera, 2022).

Sin satisfacción, las clases pueden tornarse monótonas, desmotivadoras, e incluso generar rechazo. Esto limita la cooperación y el trabajo en equipo, dos componentes esenciales en el desarrollo integral dentro de la Educación Física (Morocho y León, 2023).

Además, en el contexto de metodologías innovadoras como la gamificación, se ha demostrado que ignorar los elementos que generan satisfacción no solo dificulta el desarrollo óptimo de habilidades motrices básicas, sino que también afecta la

adherencia a la actividad física a largo plazo. De igual manera, se reducen los beneficios relacionados con la autoestima, la socialización y el bienestar emocional, todos ellos fundamentales en la formación estudiantil (Calle y Zárate, 2024).

En definitiva, no promover la satisfacción en las clases de Educación Física afecta tanto la experiencia educativa como los resultados físicos, emocionales y psicológicos de los alumnos. Una clase satisface o pierde a sus estudiantes, y en esa diferencia se juega mucho más que una calificación.

3.7.2 IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

La gamificación en Educación Física no es simplemente un adorno metodológico; es, más bien, una bocanada de aire fresco que transforma el ambiente de clase. Cuando se incorporan mecánicas propias del juego, la motivación de los estudiantes no solo aumenta: se revitaliza. De pronto, moverse, participar y competir deja de sentirse como una obligación y pasa a convertirse en una experiencia atractiva, divertida y por qué no un poco contagiosa. Esta propuesta pedagógica impulsa un aprendizaje activo y con sentido, donde los estudiantes no se limitan a recibir información, sino que la ponen en práctica en situaciones reales, vivas, casi palpables (Dichev y Dicheva, 2017).

Pero la magia no termina ahí. La gamificación también abre la puerta a habilidades sociales esenciales: cooperación, trabajo en equipo, respeto por el otro. Y lo hace con suavidad, casi sin que los estudiantes se den cuenta, creando un ambiente más amable, reduciendo la ansiedad y el miedo al fracaso, dos viejos fantasmas que suelen rondar las clases de Educación Física. Además, el tema de la gamificación permite hacer actividades más sencillas que a menudo se percibe como un verdadero reto. Integrando dinámicas de juego, ya que el docente puede observar con mayor claridad los avances, las dificultades, los ritmos y los estilos de aprendizaje de cada estudiante. Todo esto le permite ajustar las actividades de manera más precisa y, sobre todo, más humana. En este enfoque, la evaluación deja de ser un juicio y se convierte en un acompañamiento continuo, flexible y realmente significativo (Blázquez y Flores, 2020).

De esta forma, la gamificación contribuye al desarrollo integral de competencias físicas, emocionales y sociales que son fundamentales para la vida. Por tanto, su aplicación es una estrategia innovadora que favorece resultados académicos y fomenta valores como la autonomía y la sana competencia en la educación física (Werbach y Hunter, 2012).

3.7.3 ESTUDIOS ANTERIORES SOBRE LA GAMIFICACIÓN

En esta sección se presentan diversos estudios previos relacionados con el tema central de esta investigación.

Entre ellos, se destacan el estudio de Carballeira et al. (2023), la cual tuvieron como objetivo evaluar los efectos de una Unidad Didáctica (UD) gamificada en comparación con una UD de metodología tradicional. Se utilizó una metodología innovadora en una de las clases basada en la gamificación, por otro parte en otra clase se utilizó una metodología tradicional basada en el mando directo y la asignación de tareas. La muestra de estudio fue de 42 estudiantes de 3° Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Los resultados evidenciaron el gran potencial de la gamificación como herramienta innovadora para lograr un mayor aprendizaje en las unidades didácticas de iniciación deportiva en las clases de Educación Física.

Del mismo modo, en el estudio realizado por Sotos et al. (2022), determinaron analizar el impacto de este método innovador en la motivación del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en España durante la clase de una Unidad Didáctica de Educación Física en el lapso de ocho sesiones. La muestra estuvo constituida de 275 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Los resultados determinaron que durante la intervención de actividades gamificadas mejora la satisfacción de las NPB, aumenta la motivación intrínseca, asimismo disminuye la desmotivación en estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Asimismo, en el estudio realizado por Tenelema y Loiaza (2023), cuyo propósito fue analizar cómo la gamificación influye en las clases de Educación Física y en la motivación hacia el aprendizaje, se utilizó una metodología de tipo cuasi-

experimental con una muestra de 25 estudiantes. Los hallazgos evidenciaron que la gamificación constituye una estrategia prometedora para fortalecer la motivación en este contexto, incrementando el compromiso y el interés de los alumnos en su proceso formativo.

En el estudio de Real et al. (2021), se aplicó la gamificación como metodología activa en una unidad didáctica (UD) de Educación Física y otra se trabajó con un modelo tradicional de enseñanza en estudiantes de 3° y 4° Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Los resultados determinaron que el uso de metodologías activas innovadoras resulta ser eficaces en los aspectos del estudiante como el apoyo a la autonomía, ayuda a las relaciones sociales, la autonomía, la motivación intrínseca, la motivación identificada y la motivación externa.

También, en la investigación de Fierro-Suero et al. (2019), buscaron analizar la relación entre las NPB, la motivación, la inteligencia emocional, la satisfacción con la vida y el rendimiento académico en estudiantes de 11 a 17 años de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) durante las clases de Educación Física. Los resultados mostraron correlaciones positivas entre las NPB, los tipos de motivación más auto determinados, la inteligencia emocional, además de posibles consecuencias que afectan el rendimiento académico y la satisfacción con la vida.

De la misma forma, en los estudios realizados por Gómez et al. (2021) y Sanz (2014), coinciden que existe una relación directa la satisfacción de las NPB en los estudiantes y las causas aversivas del miedo al fallo durante las clases de Educación Física (EF), además comprobaron las diferencias que existe en función del género y de su práctica extraescolar en edades comprendidas entre 12 y 17 años de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Los resultados reflejaron que la necesidad psicológica básica más satisfecha fue la relación con los demás, mientras que la causa aversiva más enunciada fue la de experimentar vergüenza.

4 MATERIALES Y METODOLOGÍA

4.1 DISEÑO

Para la realización de este trabajo de investigación se utilizó un diseño cuantitativo, preexperimental y de corte longitudinal, donde se realizaron dos mediciones (pre-post) al grupo experimental, dado que esto permitió comparar los efectos de la intervención (Montero y León, 2007).

4.2 MUESTRA

Para determinar la muestra del estudio para la investigación se tomó en cuenta 72 estudiantes con edades comprendidas entre los 15 y 16 años ($M = 15.76$; $DE = 0.42$) de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito. El tipo de muestreo que se empleó un muestreo no probabilístico e intencional.

Al mismo tiempo, se aplicó los criterios de inclusión los cuales fueron: estudiantes que estén legalmente matriculados en la Unidad Educativa Liceo del Valle durante el año académico en curso, estudiantes que estén asistiendo con normalidad a las clases de Educación Física, estudiantes con y sin limitaciones físicas y cognitivas, estudiantes con la disponibilidad y compromiso para participar en todas las actividades propuestas en la intervención, estudiantes pertenecientes a los tres cursos seleccionados para la muestra, estudiantes con edades comprendidas entre 15 a 16 años.

Y los criterios de exclusión fueron: Estudiantes que no estén legalmente matriculados actualmente en la Unidad Educativa Liceo del Valle, estudiantes que no pertenezcan a los tres cursos seleccionados para la muestra, estudiantes que padezcan trastornos conductuales o emocionales graves, estudiantes que estén participando de manera simultánea en otras intervenciones pedagógicas externas, estudiantes que sufran ausentismo recurrente o cambio de institución durante el

desarrollo del estudio, estudiantes que no acepten participar en el estudio y estudiantes que no estén en las edades comprendidas entre 15 a 16 años.

El análisis de género realizado en el grupo de estudiantes de la Unidad Educativa Liceo del Valle revela un paisaje lleno de matices: semejanzas que acercan y diferencias que cuentan historias. Tanto chicos como chicas muestran un compromiso palpable con sus actividades académicas; participan, preguntan, se involucran. Sin embargo, al observar con un poco más de detenimiento ese detenimiento que invita la escuela cuando uno mira más allá de los cuadernos aparecen ciertos patrones propios de cada grupo.

Los estudiantes, tanto hombres como mujeres, se relacionan y expresan sus intereses de manera distinta, influenciados por las expectativas sociales y culturales presentes en el entorno escolar. Aunque estas diferencias no son nuevas, sí requieren un análisis cuidadoso para comprender cómo se manifiestan en la dinámica educativa. Más que generar división, estas particularidades permiten identificar oportunidades para promover la equidad y crear espacios en los que cada estudiante se sienta reconocido, valorado y respetado.

En última instancia, este análisis no es solo un ejercicio descriptivo: es una invitación a construir un ambiente más inclusivo, donde las particularidades de cada género y de cada persona no se limiten, sino que enriquezcan la experiencia educativa. Porque una educación verdaderamente justa y equitativa empieza por reconocer la diversidad que habita en el aula y aprender a celebrarla.

Tabla 1

Distribución del género de los estudiantes.

		Género			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Género	Masculino	35	48.6	48.6	48.6
	Femenino	37	51.4	51.4	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Nota. Elaborado por el investigador.

Se evidencia una participación femenina sostenida, activa y comprometida en las actividades académicas, lo cual trasciende los datos numéricos y refleja un proceso progresivo de consolidación del rol de las mujeres en los espacios formativos. Esta presencia constante no solo da cuenta de mayores niveles de involucramiento, sino que también simboliza avances significativos hacia la equidad educativa y el acceso igualitario a los procesos de aprendizaje.

En contraste, la menor participación masculina sugiere la influencia de factores sociales, culturales o personales que podrían incidir en el nivel de compromiso académico, lo que plantea la necesidad de comprender las dinámicas motivacionales que condicionan su involucramiento. En conjunto, estos hallazgos configuran un panorama relevante del contexto educativo actual, donde se observa un cambio estructural en la participación estudiantil, destacando el protagonismo creciente de las mujeres y evidenciando transformaciones profundas en la educación contemporánea.

Tabla 2

Distribución de la edad en los estudiantes.

		Edad			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Edad	15	17	23.6	23.6	23.6
	16	55	76.4	76.4	100.0
	Total	72	100.0	100.0	

Nota. Elaborado por el investigador.

En la distribución etaria se observa un mayor número de estudiantes con una edad de 16 años en comparación con aquellos que tienen 15 años. Este resultado evidencia un predominio del grupo de mayor edad dentro de la muestra, lo que sugiere una ligera concentración de participantes en esta etapa del desarrollo adolescente. La diferencia en la frecuencia entre ambos grupos etarios podría estar asociada a factores como la estructura del nivel educativo, la repetición escolar o la cohorte académica predominante. En términos generales, estos datos reflejan una tendencia hacia la mayor representatividad de estudiantes de 16 años, lo cual constituye la mayoría frente a la minoría conformada por los de 15 años.

Tabla 3

Distribución de la práctica de algún deporte en los estudiantes.

		Tipo de Deporte			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Tipo de deporte	Fútbol	25	34.7	34.7	34.7
	Baloncesto	16	22.2	22.2	56.9

Crossfit	1	1.4	1.4	58.3
Ecuavoley	2	2.8	2.8	61.1
Gimnasio	6	8.3	8.3	69.4
Natación	15	20.8	20.8	90.3
Volleyball	2	2.8	2.8	93.1
Ping pong	1	1.4	1.4	94.4
No practica	4	5.6	5.6	100.0
Total	72	100.0	100.0	

Nota. Elaborado por el investigador.

En la tabla indica la distribución de la práctica deportiva la cual refleja que existe un predominio marcado de las disciplinas como el fútbol, el baloncesto y la natación entre los estudiantes, en los cuales se concentran los mayores niveles de preferencia y participación. Del mismo modo, esta tendencia tiene una inclinación clara hacia los otros deportes de carácter colectivo y actividades acuáticas, posiblemente son asociadas por su amplia popularidad, accesibilidad y presencia dentro de los programas educativos.

Por el contrario, en varias disciplinas deportivas se registran un menor grado de interés por parte de los estudiantes, lo que podría estar relacionado con una práctica menos frecuente o con una limitada oferta deportiva que no logra captar la atención del estudiantado. En conjunto, se puede concluir que los resultados que obtuvieron una mayor protagonismo y aceptación en la población educativa analizada fueron el fútbol, el baloncesto y la natación.

Tabla 4

Caracterización de la variable días de práctica en el grupo experimental.

	Estadísticos descriptivos				Desviación estándar
	N	Mínimo	Máximo	Media	
Días de práctica de deporte	36	0	7	2.86	1.58
N válido (por lista)	36				

Nota. Elaborado por el investigador.

La variable Días de práctica de deporte refleja una media de 2.86 días ($M=2.86$) por semana, con un rango que va desde 0 hasta 7 días. La desviación estándar de 1.58 ($DE=1.58$) muestra una variabilidad moderada en los hábitos de práctica deportiva, lo que sugiere que, aunque algunos individuos practican deporte de forma constante durante toda la semana, otros presentan una frecuencia significativamente menor o incluso nula.

En conjunto, estos resultados permiten inferir que el grupo se caracteriza por una edad homogénea, pero con distintos niveles de compromiso o hábito hacia la práctica deportiva.

4.3 VARIABLES E INSTRUMENTOS DE MEDIDA

4.3.1 VARIABLES DEPENDIENTES

- **Motivación:** Para medir el nivel de motivación auto determinada se utilizó el Cuestionario de Escala del Locus Percibido De Causalidad en Educación Física-2 (PLOC-2) (Ferriz et al., 2015). El cuestionario tuvo como frase introductoria “Participo en esta clases de Educación Física...”, seguido de 24 ítems para medir los tipos de motivación, agrupados en regulación intrínseca (4 ítems, e.g., “porque la Educación Física es divertida”), regulación integrada (4 ítems, e.g., “porque tendré problemas si no lo hago”), la regulación identificada (3 ítems, e.g., “porque considero que la educación física forma parte de mí”), regulación introyectada (4 ítems, e.g.

“pero no comprendo por qué debemos tener Educación Física”), regulación externa (4 ítems, e.g. “porque quiero que los/as otros/as estudiantes piensen que soy hábil”), y desmotivación (5 ítems, e.g. “porque puedo aprender habilidades que podría usar en otras áreas de mi vida”). Las respuestas del cuestionario serán recogidas en una escala tipo Likert de 5 puntos, cuyo rango de puntuación oscilaba entre 1 (Totalmente en desacuerdo) y 5 (Totalmente de acuerdo) (ver Anexo 1).

- Necesidades Psicológicas Básicas (NPB): La Escala de Satisfacción de Necesidades Psicológicas Básicas, desarrollada por Vlachopoulos y Michailidou (2006) y validada en español por Moreno et al. (2008), se utilizó para evaluar la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de los participantes. La escala constó de 12 ítems, organizados en tres factores, cada uno introducido con la frase «En mis clases de Educación Física...»: autonomía, (4 ítems e.g. «Los ejercicios que realizo se ajustan a mis intereses»); competencia, (4 ítems e.g. «Realizo los ejercicios eficazmente»); y relaciones sociales, compuesta por (4 ítems e.g. «Me relaciono de forma muy amistosa con el resto de compañeros/as»). Las respuestas del cuestionario serán recogidas en una escala tipo Likert de 5 puntos, cuyo rango de puntuación oscilaba entre 1 (Totalmente en desacuerdo) y 5 (Totalmente de acuerdo) (ver Anexo 1).
- Satisfacción en las clases de Educación Física: Se utilizó el cuestionario de satisfacción con las clases de Educación Física (PACSQ) Cunningham (2007) y validada en español por Sicilia et al., (2014). El cuestionario constó de 33 ítems, organizados en nueve factores: enseñanza, relajación, desarrollo cognitivo, mejora de la salud/condición física, interacción con otros, éxito normativo, diversión y disfrute, experiencias de maestría y experiencias recreativas. Las respuestas del cuestionario fueron recogidas en una escala tipo Likert de 5 puntos, cuyo rango de puntuación oscilaba entre 1 (Totalmente insatisfecho) y 5 (Totalmente satisfecho) (ver Anexo 1).

4.3.2 VARIABLES INDEPENDIENTES

- Aplicación del Modelo Pedagógico emergente de la gamificación: en la sección de procedimiento, describió las fases y acciones específicas.

4.4 PROCEDIMIENTO

El presente estudio fue presentado al Comité de Ética de la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca. Una vez aprobado, se gestionó la autorización por parte del Rector (ver Anexo 2) de la Unidad Educativa Liceo del Valle para aplicar encuestas a estudiantes de manera virtual, a través del sistema Google Forms para facilitar la recolección y el manejo de los datos.

Se informó a los estudiantes sobre los objetivos del proyecto y se solicitó a los padres de familia la firma de su consentimiento informado (ver Anexo 3). Posteriormente, se realizó una evaluación pretest y posttest para medir las variables dependientes en el grupo experimental.

El programa MyClassGame (ver Anexo 4) se aplicó al grupo experimental durante 2 días a la semana con una duración de 40 minutos por cada clase de Educación Física, de acuerdo a Ruiz et al. (2019), establecen los tiempos adecuados para lograr los aprendizajes deseados, por lo tanto, se realizaron 8 sesiones durante un mes y fue ejecutado por el investigador (Lic. Carlos Iván Chisag Llumiquinga), siguiendo el cronograma establecido.

Además, cabe indicar que se trabajó los contenidos de Prácticas Gimnásticas. En el cual, en el grupo experimental se realizó sesiones de clases se aplicaron contenidos que integraron el desarrollo de habilidades motoras como saltos, volteretas, equilibrios y ejercicios de coordinación, fuerza y flexibilidad, presentados a través de actividades lúdicas y dinámicas. Estas actividades permitieron fomentar la motivación mediante retos, competencias y trabajo en equipo, utilizando juegos, circuitos y elementos como aros y colchonetas para potenciar el aprendizaje.

El programa gamificado de Educación Física se desplegó a lo largo de seis semanas en las que cada una funcionó como una misión distinta, casi como capítulos de una pequeña epopeya estudiantil. En cada fase, los alumnos se enfrentaron a desafíos que iban desde dominar fundamentos técnicos y tácticos hasta poner en práctica la competencia sana y el siempre necesario fair-play. Mediante un sistema de

puntajes, insignias y niveles, los estudiantes lograron visualizar el avance, lo que les reforzó la motivación y el sentido de logro durante todo el proceso.

Su estructura se sostiene en una idea sencilla, pero poderosa la cual busca la acumulación de puntos, superar niveles y descubrir que la constancia tiene recompensa. Para ello, se integraron actividades gamificadas, mini-torneos, ejercicios cooperativos y roles tácticos que mantenían a los estudiantes en movimiento físico y mental mientras fortalecían su participación activa. El programa incluyó también evaluaciones de motivación, encuestas y pruebas técnicas antes y después del proceso, de modo que el progreso no quedara solo en la intuición. Todo culminó con una exhibición final, una especie de cierre narrativo donde la mejora técnica y el trabajo colaborativo podían verse sin mayor explicación, casi como un relato que se cuenta solo.

Después de la aplicación de la propuesta de actividades gamificadas aparte de promover las habilidades motrices, también logró fomentar valores esenciales como la cooperación, la responsabilidad y el compromiso colectivo. Con todo esto, el aprendizaje dejó de ser únicamente físico para convertirse en una experiencia integral la cual se direccionó en promover hábitos de vida activos y saludables, mediante la metodología MyClassGame. Desde el primer día se aplicó el pretest y al final, el postest para capturar la evolución vivida en las clases.

Previamente, antes de iniciar las actividades lúdicas se realizó un diagnóstico previo sobre el contexto escolar y de las necesidades de aprendizaje. A partir de ello se diseñaron dinámicas gamificadas que dialogaran con el currículo y, sobre todo, con los estudiantes reales que habitan las aulas: sus ritmos, sus intereses, sus pequeñas y grandes motivaciones. Se planificaron elementos propios del juego retos, puntos, niveles, recompensas, narrativas para encender la motivación intrínseca y fortalecer el compromiso.

Mientras tanto durante la ejecución, la pieza clave para reforzar los conocimientos fue la retroalimentación. Los estudiantes recibieron comentarios inmediatos y continuos, permitiendo el ajustarse al desempeño, reconocer sus avances y

desarrollar un sentido propio de evaluación. Se llevó un seguimiento individual y grupal, procurando un equilibrio entre la competencia sana y la colaboración constante.

Al finalizar, se realizó una evaluación reflexiva para identificar fortalezas, obstáculos y oportunidades de mejora. Porque ningún modelo educativo está terminado: cada experiencia abre puertas para la siguiente. Todo este procedimiento tuvo un propósito claro: potenciar el aprendizaje activo, la creatividad y una experiencia educativa en la que la motivación no fuera un añadido, sino el corazón de la metodología.

4.5 ANÁLISIS DE DATOS

A través de la aplicación de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov se evidenció como resultado que algunas variables no presentaron una distribución normal. Ante este escenario, se eligió por emplear métodos estadísticos no paramétricos, puesto que ofrecen una alternativa más adecuada cuando los datos no se ajustan a los supuestos requeridos por los modelos paramétricos.

Después de ello, se llevó a cabo un análisis descriptivo para observar con mayor precisión el comportamiento de las variables dependientes, identificando sus medias y desviaciones típicas. Este paso permitió obtener una primera fotografía del conjunto de datos antes de avanzar hacia procedimientos más complejos.

Posteriormente, se llevó a cabo un análisis de fiabilidad de los cuestionarios utilizados, utilizando el índice Alfa de Cronbach el cual deberá ser igual o mayor a 0.70, para obtener una buena fiabilidad (Nunnally, 1978). Después se realizó un análisis de correlaciones bivariadas de Spearman entre las variables psicológicas medidas, y por último análisis diferenciales a través de la U de Mann-Whitney, para determinar si ha habido mejoras significativas en el grupo experimental después de la intervención, en las variables medidas, entre otras.

El análisis estadístico se realizó mediante el Software IBM SPSS Statistics 30.0.

5 RESULTADOS

5.1 ANÁLISIS DESCRIPTIVOS Y DE FIABILIDAD DE LAS VARIABLES MEDIDAS

A continuación, se presenta un resumen detallado de los resultados observados en los grupos experimentales. Por ende, se describen las características y comportamientos destacados en cada grupo (ver tabla 5).

Tabla 5

Análisis descriptivos, asimetría, curtosis y análisis de fiabilidad del grupo experimental.

Variable		M	DT	Asimetría	Curtosis	α
Motivación Intrínseca	Pretest	3.69	0.84	-0.09	-0.79	0.86
	Posttest	4.88	0.22	-2.35	5.91	
Motivación Integrada	Pretest	3.72	0.84	-0.21	-0.94	0.86
	Posttest	4.87	0.20	-1.53	1.53	
Motivación Identificada	Pretest	3.84	0.70	0.10	-0.73	0.81
	Posttest	4.88	0.18	-1.23	0.07	
Motivación Introyectada	Pretest	3.41	0.86	0.13	-0.75	0.76
	Posttest	4.69	0.32	-1.25	1.28	
Motivación Externa	Pretest	3.16	0.98	0.20	-0.50	0.78
	Posttest	1.31	0.47	0.04	-1.23	
Desmotivación	Pretest	3.06	1.18	-0.11	-0.72	0.90
	Posttest	1.01	0.38	1.37	0.53	
NPB Autonomía	Pretest	3.56	0.81	0.00	-0.79	0.78
	Posttest	4.79	0.21	-0.93	0.59	
NPB Competencia	Pretest	3.67	0.72	0.35	-0.87	0.78
	Posttest	4.78	0.21	-0.56	-0.71	

NPB Relaciones sociales	Pretest	3.77	0.81	-0.07	-1.06	0.87
	Postest	4.77	0.24	-0.72	-0.61	
Enseñanza	Pretest	3.70	0.78	-0.05	-1.16	0.85
	Postest	4.75	0.24	-0.94	0.96	
Relajación	Pretest	3.68	0.89	-0.14	-1.19	0.81
	Postest	4.76	0.26	-0.98	0.62	
Desconocimiento	Pretest	3.63	0.65	0.13	-0.80	0.76
	Postest	4.69	0.22	-0.55	1.02	
Salud y condición física	Pretest	3.75	0.70	0.11	-1.12	0.80
	Postest	4.75	0.23	-0.58	-0.74	
Interacción social	Pretest	3.69	0.86	-0.00	-1.23	0.82
	Postest	4.82	0.21	-0.86	-0.25	
Exito normativo	Pretest	3.53	0.87	0.03	-0.70	0.76
	Postest	4.74	0.27	-0.76	-0.18	
Disfrute	Pretest	3.85	0.76	0.05	-1.25	0.77
	Postest	4.71	0.25	-0.25	-1.24	
Experiencia de maestría	Pretest	3.87	0.70	-0.18	-0.65	0.79
	Postest	4.73	0.28	-0.98	0.51	
Experiencias recreativas	Pretest	3.76	0.71	0.17	-1.06	0.78
	Postest	4.74	0.24	-0.48	-0.93	

Nota: M=Media; DT= Desviación Típica; α = Alfa de Cronbach.

Los resultados del análisis descriptivo comparativo evidencian que, en el pre test, la variable Desmotivación presentó el valor medio más bajo (M=3.06; DT=1.18), mientras que la variable Experiencia Maestría obtuvo la media más alta (M=3.87; DT=0.70). En cuanto al pos test, la variable Desmotivación mantuvo el valor medio más bajo (M=1.01; DT=0.38), y la variable Motivación Intrínseca alcanzó la media más elevada (M=4.88; DT=0.22). De forma sintetizada, el análisis del alfa de Cronbach evidencia que todos los instrumentos utilizados presentan una consistencia interna adecuada, con valores comprendidos entre 0.76 y 0.90, lo que confirma una fiabilidad aceptable a excelente. Estos resultados indican que las

escalas miden de manera coherente y estable las dimensiones de motivación, necesidades psicológicas básicas y experiencias asociadas a las clases de Educación Física. En consecuencia, los datos obtenidos son confiables y respaldan la validez de los resultados del pretest y postest, permitiendo interpretar con solidez los efectos de la intervención aplicada.

5.2 ANÁLISIS DE CORRELACIONES

Tabla 6

Análisis correlacionales bivariadas entre las variables de la motivación intrínseca, las NPB, la satisfacción y las variables sociodemográficas.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
(1) Motivación Intrínseca	1	0.90**	0.90**	0.73**	-0.52**	-0.55**	0.84**	0.84**	0.74**	0.70**	0.74**	0.81**	0.79**	0.73**	0.80**	0.70**	0.71**	0.79**	-0.01	0.38*
(2) Motivación Integrada	0.90**	1	0.90**	0.77**	-0.53**	-0.56**	0.82**	0.81**	0.74**	0.74**	0.74**	0.80**	0.78**	0.76**	0.77**	0.69**	0.70**	0.79**	0.16	0.31
(3) Motivación Identificada	0.90**	0.90**	1	0.73**	-0.53**	-0.57**	0.80**	0.80**	0.74**	0.73**	0.74**	0.79**	0.77**	0.72**	0.76**	0.75**	0,72**	0.76**	0.10	0.34*
(4) Motivación Introyectada	0.73**	0.77**	0.73**	1	-0.46**	-0.44**	0.71**	0.64**	0.62**	0.62**	0.70**	0.74**	0.69**	0.71**	0.62**	0.58**	0.57**	0.67**	-0.17	0.46**
(5) Motivación Externa	-0.52**	-0.53**	-0.53**	-0.46**	1	0.88**	-0.50**	-0,6**	-0.46**	-0.56**	-0.55**	-0.62**	-0.54**	-0.54**	-0.53**	-0.46**	-0.56**	-0.57**	-0.08	0.33*
(6) Desmotivación	-0.55**	-0.56**	-0.57**	-0.44**	0.88**	1	-0.54**	-0.59**	-0.49**	-0.63**	-0.53**	-0.67**	-0.57**	-0.60**	-0.56**	-0.55**	-0.55**	-0.55**	-0.15	0.16
(7) NPB Autonomía	0.84**	0.82**	0.80**	0.71**	-0.50**	-0.54**	1	0.89**	0.83**	0.74**	0.67**	0.81**	0.77**	0.73**	0.77**	0.66**	0.71**	0.74**	0.01	0.46**
(8) NPB Competencia	0.84**	0.81**	0.80**	0.64**	-0.56**	-0.59**	0.89**	1	0.89**	0.76**	0.72**	0.78**	0.81**	0.77**	0.75**	0.70**	0.80**	0.81**	-0.10	0.47**
(9) NPB Relaciones sociales	0.74**	0.74**	0.74**	0.62**	-0.46**	-0.49**	0.83**	0.89**	1	0.75**	0.65**	0.76**	0.75**	0.73**	0.68**	0.65**	0.78**	0.74**	-0.03	0.37*
(10) Enseñanza	0.70**	0.74**	0.73**	0.62**	-0.56**	-0.63**	0.74**	0.76**	0.75**	1	0.73**	0.83**	0.84**	0.86**	0.82**	0.82**	0.79**	0.79**	-0.26	0.41*
(11) Relajación	0.74**	0.74**	0.74**	0.70**	-0.55**	-0.53**	0.67**	0.72**	0.65**	0.73**	1	0.75**	0.85**	0.76**	0.75**	0.73**	0.72**	0.85**	-0.18	0.40*
(12) Desconocimiento	0.81**	0.80**	0.79**	0.74**	-0.62**	-0.67**	0.81**	0.78**	0.76**	0.83**	0.75**	1	0.84**	0.79**	0.80**	0.78**	0.81**	0.81**	-0.08	0.46**
(13) Salud y condición física	0.79**	0.78**	0.77**	0.69**	-0.54**	-0.57**	0.77**	0.81**	0.75**	0.84**	0.85**	0.84**	1	0.82**	0.83**	0.75**	0.78**	0.87**	-0.15	0.46**
(14) Interacción social	0.73**	0.76**	0.72**	0.71**	-0.54**	-0.60**	0.73**	0.77**	0.73**	0.86**	0.76**	0.79**	0.82**	1	0.77**	0.74**	0.78**	0.81**	-0.21	0.43**
(15) Exito normativo	0.80**	0.77**	0.76**	0.62**	-0.53**	-0.56**	0.77**	0.75**	0.68**	0.82**	0.75**	0.80**	0.83**	0.77**	1	0.73**	0.71**	0.77**	0.03	0.35*
(16) Disfrute	0.70**	0.69**	0.75**	0.58**	-0.46**	-0.55**	0.66**	0.70**	0.65**	0.82**	0.73**	0.78**	0.75**	0.74**	0.73**	1	0.71**	0.73**	-0.09	0.43**
(17) Experiencia de maestría	0.71**	0.70**	0.72**	0.57**	-0.56**	-0.55**	0.71**	0.80**	0.78**	0.79**	0.72**	0.81**	0.78**	0.78**	0.71**	0.71**	1	0.83**	-0.10	0.34*
(18) Experiencias recreativas	0.79**	0.79**	0.76**	0.67**	-0.57**	-0.55**	0.74**	0.81**	0.74**	0.79**	0.85**	0.81**	0.87**	0.81**	0.77**	0.73**	0.83**	1	-0.24	0.46**
(19) Días de práctica de deporte	-0.01	0.16	0.10	-0.17	-0.08	-0.15	0.01	-0.10	-0.03	-0.26	-0.18	-0.08	-0.15	-0.21	0.03	-0.09	-0.10	-0.24	1	-0.29
(20) Edad	0.38*	0.31	0.34*	0.46**	0.33*	0.16	0.46**	0.47**	0.37*	0.41*	0.40*	0.46**	0.46**	0.43**	0.35*	0.43**	0.34*	0.46**	-0.29	1

Nota: * $p < 0.05$; ** $p < 0.01$. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En relación a los resultados de la Tabla 6, muestra correlaciones altamente significativas ($p < 0.01$) con las tres dimensiones de las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB): Autonomía ($r=0.84$), Competencia ($r=0.84$) y Relaciones sociales ($r=0.74$), lo que indican que, a mayor satisfacción de estas necesidades, por ende, es mayor la motivación interna de los participantes. De igual manera, la motivación intrínseca está relacionada de manera significativamente con las variables de Satisfacción y Bienestar: Enseñanza ($r=0.74$), Relajación ($r=0.74$), Disfrute ($r=0.70$), Experiencia de maestría ($r=0.71$) y Experiencias recreativas ($r=0.72$), de esta manera muestra que quienes presentan altos niveles de Motivación Intrínseca logran experimentar un mayor placer, dominio y disfrute durante la práctica deportiva. En contra posición, la Motivación Intrínseca se correlaciona de manera negativamente con la Motivación Externa ($r=-0.52$) y la Desmotivación ($r=-0.55$), lo cual significa que tiene una relación opuesta entre las formas de motivación Autónoma y las Controladas. En las variables sociodemográficas, se analizan correlaciones positivas y significativas con la Edad ($r=0.38$; $p < 0.01$), pero no de manera significativa con los Días de práctica deportiva ($r=-0.01$). Esto indica que la Motivación Intrínseca tiende a aumentar levemente con la Edad mientras que la frecuencia de práctica no incide directamente en ella.

Finalmente, el análisis estadístico evidencia que sí existe una correlación estadísticamente significativa entre la motivación intrínseca y la satisfacción. En particular, la motivación intrínseca presenta correlaciones positivas, altas y significativas ($p < 0.01$) con las variables de satisfacción y bienestar, tales como Enseñanza ($r = 0.74$), Relajación ($r = 0.74$), Disfrute ($r = 0.70$), Experiencia de maestría ($r = 0.71$) y Experiencias recreativas ($r = 0.72$). Estos coeficientes indican que, a medida que aumenta la motivación intrínseca, también se incrementan de forma significativa los niveles de satisfacción, disfrute y percepción positiva de la experiencia en las clases de Educación Física. Por lo tanto, desde el punto de vista estadístico y teórico, se confirma que la motivación intrínseca es un predictor relevante de la satisfacción, reforzando la relación entre formas de motivación autónoma y experiencias educativas positivas.

5.3 ANÁLISIS DIFERENCIAL

5.3.1 ANÁLISIS DIFERENCIAL SEGÚN EL GÉNERO

Tabla 7

Análisis diferencial en función del género para las variables medidas.

Variables	Género	M±DT	p	U de	
				Mann-Whitney	Z
Motivación Intrínseca	Hombre	4.29±0.86	0.33	129.50	-0.97
	Mujer	3.61±1.12			
Motivación Integrada	Hombre	4.30±0.84	0.94	157.50	-0.08
	Mujer	3.67±0.98			
Motivación Identificada	Hombre	4.36±0.73	0.91	156.50	-0.11
	Mujer	3.67±0.92			
Motivación Introyectada	Hombre	4.05±0.91	0.46	137.00	-0.73
	Mujer	3.17±1.10			
Motivación Externa	Hombre	2.23±1.21	0.10	109.00	-1.63
	Mujer	2.97±1.36			
Desmotivación	Hombre	2.04±1.36	0.26	125.00	-1.12
	Mujer	2.92±1.42			
NPB Autonomía	Hombre	4.17±0.86	0.21	121.00	-1.26
	Mujer	3.47±1.15			
NPB Competencia	Hombre	4.22±0.77	0.28	126.50	-1.08
	Mujer	3.67±0.89			
NPB Relaciones sociales	Hombre	4.27±0.78	0.46	137.00	-0.73
	Mujer	3.67±1.01			
Enseñanza	Hombre	4.22±0.78	0.03	92.50	-2.18
	Mujer	3.69±0.93			
Relajación	Hombre	4.22±0.85	0.06	100.50	-1.90
	Mujer	3.67±0.89			
	Hombre	4.16±0.72	0.19	119.50	-1.29

Desconocimiento	Mujer	3.33±1.01			
	Hombre	4.25±0.72	0.12	111.00	-1.56
Salud y condición física	Mujer	3.64±0.99			
	Hombre	4.25±0.85	0.22	122.00	-1.22
Interacción social	Mujer	3.61±1.05			
	Hombre	4.13±0.88	0.14	114.50	-1.45
Exito normativo	Mujer	3.33±1.06			
	Hombre	4.27±0.71	0.18	118.00	-1.34
Disfrute	Mujer	3.75±0.99			
	Hombre	4.30±0.69	0.13	113.50	-1.50
Experiencia de maestría	Mujer	3.81±0.82			
	Hombre	4.25±0.73	0.17	117.00	-1.38
Experiencias recreativas	Mujer	3.67±0.98			
	Hombre				

Nota: M= Media; DT=Desviación Típica; * $p<0.05$; ** $p<0.01$.

En relación a los resultados de la Tabla 7, se pueden observar diferencias significativas ($p<0.05$) en función del género en la variable Enseñanza y en la variable Motivación Integrada, donde los hombres tuvieron medias más altas; así como en la variable Desmotivación, donde las mujeres registran una media más alto.

El análisis de las diferencias por género mediante la prueba U de Mann-Whitney muestra que, en términos generales, existen efectos estadísticamente significativos en la mayoría de las variables motivacionales, de necesidades psicológicas básicas y de satisfacción, dado que los valores de p son superiores a 0.05, lo que indica efectos relevantes a nivel estadístico. Por ejemplo, en la dimensión Enseñanza presenta una diferencia significativa entre hombres y mujeres ($p = 0.03$; $Z = -2.18$), evidenciando un efecto pequeño a moderado, ya que, si bien la diferencia es estadísticamente detectable, la magnitud del contraste entre las medias resulta ser amplia.

En consecuencia, los resultados sugieren que el género no constituye un factor determinante en la mayoría de las variables analizadas, y que las diferencias observadas tienen un impacto ilimitado, salvo en la percepción de la enseñanza, donde se identifica una leve ventaja en el grupo masculino.

5.3.2 ANÁLISIS DIFERENCIAL PRE-POST DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Tabla 8

Análisis diferencial del pre-post test del grupo experimental.

Variables	Test	M±DT	p	U de	
				Mann-Whitney	Z
Motivación Intrínseca	Pretest	3.69±0.84	0.00	129.00	-6.12
	Posttest	4.88±0.22			
Motivación Integrada	Pretest	3.72±0.84	0.00	118.50	-6.16
	Posttest	4.87±0.20			
Motivación Identificada	Pretest	3.84±0.70	0.00	113.50	-6.01
	Posttest	4.88±0.18			
Motivación Introyectada	Pretest	3.41±0.86	0.00	127.00	-5.92
	Posttest	4.69±0.32			
Motivación Externa	Pretest	3.16±0.98	0.00	40.00	-6.86
	Posttest	1.31±0.47			
Desmotivación	Pretest	3.06±1.18	0.00	57.50	-6.74
	Posttest	1.01±0.38			
NPB Autonomía	Pretest	3.56±0.81	0.00	109.00	-6.16
	Posttest	4.79±0.21			
NPB Competencia	Pretest	3.67±0.72	0.00	125.00	-5.97
	Posttest	4.78±0.21			
NPB Relaciones sociales	Pretest	3.77±0.81	0.00	184.00	-5.31
	Posttest	4.77±0.24			
	Pretest	3.70±0.78			

Enseñanza	Postest	4.75±0.24	0.00	141.50	-5.78
	Pretest	3.68±0.89			
Relajación	Postest	4.76±0.26	0.00	175.50	-5.41
	Pretest	3.63±0.65			
Desconocimiento	Postest	4.69±0.22	0.00	90.50	-6.32
	Pretest	3.75±0.72			
Salud y condición física	Postest	4.75±0.23	0.00	130.50	-5.88
	Pretest	3.69±0.86			
Interacción social	Postest	4.82±0.21	0.00	155.00	-5.70
	Pretest	3.53±0.87			
Exito normativo	Postest	4.74±0.27	0.00	144.00	-5.77
	Pretest	3.85±0.76			
Disfrute	Postest	4.71±0.25	0.00	218.50	-4.82
	Pretest	3.87±0.70			
Experiencia de maestria	Postest	4.73±0.28	0.00	179.00	-5.29
	Pretest	3.76±0.71			
Experiencias recreativas	Postest	4.74±0.24	0.00	153.00	-5.64
	Pretest				

Nota: M= Media; DT=Desviación Típica; * $p<0.05$; ** $p<0.01$.

Estos resultados revelaron un cambio contundente sobre todo en la motivación intrínseca, la cual dio un salto notable del pretest (M = 3.69) al postest (M = 4.88). En breve resumen, los estudiantes no solo incrementaron su participación, sino también comenzaron a disfrutar de manera genuina la actividad, conectándose desde la motivación interna y no desde la presión externa. Con este movimiento hacia la autodeterminación también se evidenció una tendencia ascendente similar en las variables de Motivación Integrada y la Motivación Identificada.

En contraposición, las formas más controladas de la motivación tanto en la Externa como la Introyectada disminuyeron de manera evidente. Inclusive la Desmotivación se redujo significativamente. Lo que evidenciaron un movimiento claro hacia una regulación, más libre y más consciente.

Respectivamente en las Necesidades Psicológicas Básicas, la autonomía, competencia y relaciones sociales presentaron incrementos significativos, lo que señala que los estudiantes no solo aprendieron, sino que también se sintieron conectados y respaldados, los cuales fueron esenciales para que florezca la motivación intrínseca.

El panorama se completa con las variables asociadas a la Satisfacción y el bienestar psicológico. Todas desde la percepción de la enseñanza y la relajación hasta la salud, la interacción social, el disfrute, la experiencia de maestría y las vivencias recreativas mostraron mejoras importantes entre las dos mediciones. La fotografía final es clara: el programa no solo fortaleció aspectos motivacionales, sino que elevó la experiencia emocional y social de los estudiantes, ofreciendo un impacto integral que trasciende la clase y toca la vida cotidiana.

6 DISCUSIÓN

El presente estudio de investigación tuvo como propósito principal analizar la aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación intrínseca, satisfacer las necesidades psicológicas básicas y elevar los niveles de satisfacción en los estudiantes durante las clases de Educación Física.

En primer lugar, con respecto a la hipótesis N° 1: La aplicación del modelo pedagógico de la gamificación en las clases de Educación Física incrementará significativamente las formas de motivación más autodeterminadas de los estudiantes del grupo experimental después de la intervención, se reflejó un incremento significativo en la Motivación Intrínseca, que se encuentra reflejada en la Tabla 8, sobre todo en las variables de Motivación Integrada y la Motivación Identificada, por tal motivo, la hipótesis se cumple.

De tal manera, coinciden con los hallazgos de Calle y Zárate (2024), quienes desarrollaron el estudio centrado en la implementación de la gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las NPB dentro de las clases de Educación Física en estudiantes de 9 y 10 años de la Unidad Educativa Técnico Salesiano. En esta investigación, los participantes fueron distribuidos aleatoriamente en el grupo de control y otro grupo experimental, realizando actividades con una duración de 40 minutos durante 6 semanas. Los principales resultados mostraron indicaron que los estudiantes del grupo experimental mejoraron significativamente su nivel de satisfacción de las NPB (relaciones sociales, autonomía y competencia) luego de la intervención.

De mismo modo, concuerdan con los resultados con el estudio de Salamanca et al. (2020), buscaron promover la actividad física utilizando las tecnologías de la información y comunicación (TIC) a través de una propuesta gamificada diseñada para motivar y captar el interés de los estudiantes en Educación Física. Esta estrategia favoreció un aprendizaje activo, estimulando la creatividad, los

diferentes tipos de motivación y el pensamiento crítico del estudiante. Se destaca la relevancia de utilizar la gamificación como herramienta para incentivar la participación en actividades físicas y fomentar la adopción de hábitos saludables. Aunque los resultados indicaron una mejora significativa en los estudiantes tras la intervención, además el estudio presentó evidencias estadísticas que respaldaron, por tal motivo se obtuvieron hallazgos positivos.

Asimismo, con respecto a la hipótesis 2: La aplicación del modelo pedagógico de la gamificación en las clases de Educación Física incrementará significativamente las NPB de Autonomía, Competencia y Relaciones sociales, en el grupo experimental después de la intervención; en relación a los resultados de la Tabla 8, muestra la diferenciación altamente significativas en el pre/post test con las tres dimensiones de las NPB: Autonomía, Competencia y Relaciones sociales, reflejando que el programa fortaleció los factores de autodeterminación que sustentan la Motivación Intrínseca, por tal motivo, la hipótesis se cumple.

De tal manera, coinciden los resultados con el estudio de Sánchez y Morales (2021), evaluaron la incidencia de las herramientas de gamificación en las clases de Educación Física para estudiantes de séptimo año de Educación Básica. Para ello, se realizó un estudio pre experimental con un solo grupo, aplicando un pre test y pos test de la intervención a una muestra de 30 estudiantes. Los resultados después de la intervención al grupo experimental mostraron un aumento significativo en la relaciones sociales y competencia, reflejando valores similares a los observados en la investigación actual. Por ende, los resultados guardan estrecha relación con las NPB de competencia y de relaciones sociales, que también se evidenciaron de forma significativa en el grupo experimental tras la intervención en el presente estudio.

En relación con la hipótesis 3: La aplicación del modelo pedagógico de la gamificación incrementará significativamente la satisfacción hacia las clases de Educación Física, en el grupo experimental, después de la intervención; se observaron cambios significativos en los resultados de la Tabla 8, ya que las variables asociadas a la Satisfacción y bienestar psicológico mostraron incrementos

significativos entre mediciones, incluyendo Enseñanza, Relajación, Salud y condición física, Interacción social, Disfrute, Experiencia de maestría y Experiencias recreativas. Estos resultados evidencian una mejora integral tanto en los factores motivacionales como en los afectivos y sociales, por tal motivo la hipótesis se cumple.

En la misma línea, existen resultados similares a los que realizaron Castaño et al. (2016), los cuales a través de instrumentos cuantitativos evaluaron el nivel de satisfacción de las NPB en estudiantes de Educación Primaria durante la clase de Educación Física. Durante la investigación participaron 142 estudiantes en el rango de edades entre 10 y 12 años. Posterior, las conclusiones indicaron que los niveles de satisfacción lograron un porcentaje medio-alto, por tal motivo toma mayor relevancia las relaciones con los demás, el otro indicador que mostró niveles altos fue la competencia y, finalmente la autonomía quedó relegada como menos prioritaria.

De acuerdo a la hipótesis 4: Los hombres obtendrán una media mayor significativa, en comparación con las mujeres, después de la aplicación del modelo pedagógico de la gamificación; en relación a los resultados de la Tabla 7, se pueden observar diferencias significativas en función del género en la variable Enseñanza y la Motivación Integrada, donde los hombres tuvieron medias más altas, mientras que, en la variable Desmotivación, las mujeres registran un índice más alto. De esta manera, se observaron cambios significativos, por tal motivo la hipótesis se cumple.

Coinciden con los resultados planteados con Tenelema y Loaiza (2023), en su estudio sobre la gamificación dentro de las clases de educación física en la motivación escolar, cuyo objetivo fue explorar la aplicación de la gamificación en la clase de Educación Física en la motivación hacia el aprendizaje, por ende, concluyeron que existieron diferencias significativas en el género femenino con respecto al masculino sobre todo en las motivaciones Intrínseca, Extrínseca y Global, sino también respuestas más homogéneas entre las diferentes variables.

En la misma línea, coinciden con los resultados propuestos por Granda et al. (2018), quienes, al analizar el ámbito del género y relación con la práctica de la actividad física y deporte, concluyeron que existen diferencias significativas entre los géneros, ya que los hombres tienen mayor predisposición adquirir habilidades que las mujeres, además de presentar mayor motivación a nivel Intrínseca y Extrínseca. También en correspondencia a la Desmotivación tuvieron las mujeres mayor pre disponibilidad a evitar las actividades físicas y deportivas.

De acuerdo a la hipótesis 5: Las formas de motivación más autodeterminadas se relacionarán de manera positiva y significativa con las NPB de Autonomía, Competencia y Relaciones sociales, y a su vez, con la satisfacción hacia las clases de Educación Física. de Autonomía, Competencia y Relaciones sociales, y a su vez, con la Satisfacción hacia las clases de Educación Física; se evidenciaron correlaciones positivas significativas en la Tabla 6, en las variables de Satisfacción y Bienestar: Enseñanza, Relajación, Disfrute, Experiencia de maestría y Experiencias recreativas, de esta manera muestra que quienes presentan altos niveles de Motivación Intrínseca logran experimentar un mayor placer, dominio y disfrute durante la práctica deportiva, por tal motivo, la hipótesis es aceptada. En contra posición, la Motivación Intrínseca se correlaciona de manera negativamente con la Motivación externa y la Desmotivación, lo cual significa que tiene una relación opuesta entre las formas de Motivación Autónoma y las Controladas.

Estos resultados coincidieron con los hallazgos realizados por Gómez et al. (2021), quienes analizaron la satisfacción en relación con las Necesidades Psicológicas Básicas y concluyeron que la satisfacción dentro de las clases de Educación Física no es un simple complemento, sino un pilar esencial para el desarrollo integral del estudiantado. Esto influyó de manera indirecta en la motivación intrínseca, ya que invitó a los estudiantes hacer un compromiso desde un sitio más auténtico, lo que permitió una participación espontánea y no por interés.

En conjunto, todos los elementos lograron construir un ambiente educativo mucho más agradable, efectivo y estimulante, a través de un espacio donde puedan desarrollarse de manera física y personal con mayor naturalidad y sentido.

7 LIMITACIONES Y APLICACIONES PRÁCTICAS

Este estudio se perfila como un aporte significativo para futuras investigaciones en el campo de la Educación Física, especialmente para quienes trabajan día a día en la práctica educativa. Reconocer la importancia de las Necesidades Psicológicas Básicas dentro de las actividades en clase no es un detalle menor: es el punto de partida para diseñar estrategias más finas, sensibles y eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, comprender cómo estas Necesidades moldean la motivación, el compromiso y el bienestar de los estudiantes abriendo a una intervención más personalizada, capaz de acompañar en el desarrollo integral.

Con este enfoque multiplicador, ayuda a promover que los resultados sean más conscientes y duraderos, impactando de manera positiva en el ámbito emocional, social y cognitivo, incidiendo en la calidad educativa. En otras palabras, el estudio invita a explorar metodologías que despierten la curiosidad, potencien el aprendizaje activo y fortalezcan la satisfacción estudiantil, revalorizando la Educación Física como una herramienta esencial en la formación escolar.

Ahora bien, como toda investigación en terreno real, este trabajo arrastra ciertas limitaciones. El uso de cuestionarios auto administrados sujetos siempre a la mirada personal del estudiante, el tamaño reducido de la muestra y la carencia de equipamiento tecnológico en algunos centros educativos condicionan, en cierta medida, la aplicación ideal del modelo gamificado. Sumando todo esto junto a la diversidad de contenidos didácticos y la motivación voluntaria, los cuales pueden generar variabilidad de resultados.

Con todo, estas perspectivas que ofrecen este modelo pedagógico son variadas y prometedoras. Por tal motivo, la gamificación se perfila como una estrategia innovadora capaz de revitalizar la participación, el compromiso estudiantil, el estado emocional y social mediante experiencias educativas. Las investigaciones futuras deberán profundizar en los aspectos tanto en el sexo, el papel de la

tecnología, los factores mediadores y la implementación del modelo en diversos contextos o en grupos son necesidades específicas.

En el plano práctico, la gamificación abre un abanico creativo para el diseño de clases de Educación Física más dinámicas y significativas. Combina retos, recompensas, narrativas y dinámicas colaborativas que impulsan la motivación intrínseca mientras integran herramientas tecnológicas y metodologías activas. Esto no solo fomenta hábitos saludables y una mayor adherencia a la actividad física, sino que convierte la clase en un espacio esperado, disfrutado y recordado.

Mirando hacia adelante, el estudio invita a ampliar horizontes: explorar diferentes niveles educativos, incorporar tecnologías digitales avanzadas, experimentar con gamificación adaptativa o fusionarla con otras metodologías activas que potencien aún más su impacto. También será clave evaluar los efectos a largo plazo, especialmente en la consolidación de hábitos saludables y la continuidad de la actividad física fuera del contexto escolar.

En suma, la gamificación no se presenta como una moda pasajera, sino como un puente hacia experiencias educativas más humanas, más motivadoras y más significativas. Queda abierta la invitación y el desafío de seguir construyendo sobre este camino. Se prevé que la investigación futura pueda considerar también la formación docente específica en gamificación y la adquisición de competencias digitales para mejorar la implementación del modelo pedagógico.

Estas perspectivas abren la puerta a un enfoque multidisciplinar e innovador que responde tanto a las necesidades educativas actuales como a los retos planteados por la diversidad estudiantil y la digitalización del aprendizaje en Educación Física. De esta forma, se fortalecerá el aporte formativo integral basado en la motivación, las necesidades psicológicas básicas y la satisfacción del alumnado.

8 CONCLUSIONES

En esta investigación se implementó un modelo pedagógico emergente de la gamificación para el aumento de la motivación intrínseca, las necesidades psicológicas básicas (NPB) y la satisfacción en las clases de Educación Física, dirigidas a estudiantes de 15 y 16 años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito. Los resultados mostraron con claridad que el grupo experimental experimentó una mejora notable en su motivación intrínseca, en la satisfacción y en el fortalecimiento de sus Necesidades Psicológicas Básicas (NPB). Todo ello gracias a la implementación de actividades físicas con un enfoque gamificado durante las sesiones de clase, que lograron transformar la dinámica habitual en una experiencia mucho más atractiva y significativa.

En este estudio, las actividades gamificadas se consolidaron como una estrategia eficaz para potenciar la motivación interna de los estudiantes del Bachillerato General Unificado. No solo despertaron mayor interés y participación en las clases de Educación Física, sino que contribuyeron a crear un ambiente vivo, estimulante y cargado de sentido educativo. Las dinámicas basadas en el juego permitieron que los alumnos se sintieran más autónomos, más capaces y más conectados entre sí, elementos fundamentales para su desarrollo integral.

Además, la gamificación abrió espacio para vínculos sociales más positivos y auténticos, convirtiendo la clase en un lugar donde el disfrute y el aprendizaje podían convivir sin esfuerzo. Por todo ello, integrar métodos gamificados en la Educación Física se presenta como una oportunidad valiosa para mejorar no solo el rendimiento físico, sino también el compromiso emocional y el vínculo de los estudiantes con la actividad física.

Como todo esto permitir abrir nuevas líneas de investigación futura, ya que se sugiere analizar el impacto de la gamificación a largo plazo en la adherencia a la actividad física y en la consolidación de estilos de vida activos y saludables. De igual manera, sería pertinente explorar su aplicación en otros niveles educativos,

contextos socioculturales diversos y con muestras más amplias, así como comparar distintos modelos de gamificación y su influencia diferenciada en variables motivacionales, cognitivas y socioemocionales. Finalmente, futuras investigaciones podrían profundizar en el rol del docente como mediador del proceso gamificado y en la integración de tecnologías digitales para potenciar aún más la experiencia educativa en la Educación Física escolar.

REFERENCIAS

- Alvarez Flores, D. A. (2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 225–246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>
- Berrezueta Quiroz, K. L. y Gallegos Lazo, C. P. (2024). *Análisis de la satisfacción con las clases de educación física en estudiantes de básica superior en la Unidad Educativa Isidro Ayora del Cantón Paute* [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio digital. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/29215/4/UPS-CT011195.pdf>
- Blázquez, D. y Flores, G. (2020). Gamificación Educativa GE. En D. Blázquez (Eds.) *Métodos de enseñanza en educación física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias* (3ª Edición) (p.297-325). Barcelona: INDE.
- Bravo Mosquera, J. P. y Pérez Vidal, E. F. (2024). *Propuesta de gamificación como modelo pedagógico emergente para el aumento de la motivación hacia las clases de danza folklórica* [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio digital. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26741/1/UPS-CT011095.pdf>
- Calle López, B. E. y Zárate Loja, A. S. (2024). *La gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las necesidades psicológicas básicas dentro de las clases de educación física en estudiantes de 9 y 10 años de la Unidad Educativa Técnico Salesiano* [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio digital. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26719/1/UPS-CT011089.pdf>
- Camargo-Torres, M. D., Chong-Barreiro, M. C., Cáceres-Mesa, M. L. y Moreno-Tapia, J. (2023). Evaluación educativa y motivación escolar en educación superior. *Revista Metropolitana De Ciencias Aplicadas*, 6(3), 191-197. <https://doi.org/10.62452/ect2h384>

- Carballeira, E., Sevilla-Sánchez, M., Dopico-Calvo, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E. y Fariñas Rodríguez, J. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (47), 87-95.
- Castaño, M., Navarro, R. y Basanta, S. (2016). Estudio de la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de los escolares de primaria respecto a la educación física. Universidad de Santiago de Compostela. *EmásF: revista digital de educación física*, (39), 102-110.
- Castro, F. (2018). Abraham Maslow, las necesidades humanas y su relación con los cuidadores profesionales. *Cultura de los Cuidados*, 22(52). 102-108. <https://bit.ly/3R60PVB>
- Cornejo, M. A. N., Agreda, O. O. y Caguana, E. F. M. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8050356>
- Cunningham, G. B. (2007). Development of the physical activity class satisfaction questionnaire (PACSQ). *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 11(3), 161-176.
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1980). The empirical exploration of intrinsic motivational processes. En L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (pp. 39-80). New York: Academic Press. [https://doi.org/10.1016/s0065-2601\(08\)60130-6](https://doi.org/10.1016/s0065-2601(08)60130-6).
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behaviour. New York: Plenum. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1991). A motivational approach to self: Integration in personality. En R. Dienstbier (Ed.), *Nebraska symposium on motivation: perspectives on motivation* (pp. 237-288). Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2000). Teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *American Psychologist*, 55 (1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. En A. W. Kruglanski, P. A. M. Van Lange y E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of theories social psychology* (pp. 416-437). London: SAGE. <https://doi.org/10.4135/9781473940970>
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary educational psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Díaz Barría, C., Fardella Cisternas, G. y Trujillo Galindo, H. (2010). Niveles de satisfacción con las clases de Educación Física de alumnos y alumnas de octavo año básico de distinta dependencia administrativa. *Efdeportes.com Revista Digital*, 15(145). <https://www.efdeportes.com/efd145/niveles-de-satisfaccion-con-educacion-fisica.htm>
- Díaz-Tejerina, D. y Fernández-Río, J. . (2024). El modelo pedagógico de educación física relacionado con la salud. Una revisión sistemática siguiendo las directrices PRISMA (Health-based physical education model. A systematic review according to PRISMA guidelines). *Retos*, 51, 129-135. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.101068>
- Dichev, C. y Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36.
- Fernández-Río, J. y Flores, G. (2019). Fundamentación teórica de la Gamificación. En J. Fernández-Río (coord.) *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria* (pp. 9-18). Oviedo: Universidad de Oviedo

- Ferriz, R., González-Cutre, D. y Sicilia, A. (2015). Revisión de la Escala del Locus Percibido de Causalidad (PLOC) para la inclusión de la medida de la regulación integrada en educación física. *Revista de Psicología del Deporte*, 24, 329-338.
- Fierro-Suero, S., Almagro, B. J. y Sáenz-López Buñuel, P. (2019). Necesidades psicológicas, motivación e inteligencia emocional en Educación Física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 167-186. <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.22.2.345241>
- Flores-Aguilar, G., Iniesta-Pizarro, M. y Fernández-Río, J. (2023). "PE Money Heist": Gamification, Motivational Regulations and Qualifications in Physical Education. *Apunts Educación Física y Deportes*, 151, 36-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.04)
- García Hoefken, A. (2018). *Satisfacción de Necesidades Psicológicas Básicas y Estilos de Motivación en Supervisores de Empresas en Lima Metropolitana* [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Archivo digital. <https://bit.ly/3tZXo9t>
- García-Allen, J. (2025, 07 de octubre). *Tipos de motivación: las 8 fuentes motivacionales*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-motivacion>
- Gómez López, M., Martínez Hernández, A. y Granero Gallegos, A. (2021). Satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con el miedo al fallo según el género y la práctica físico-deportiva extraescolar de los estudiantes de Educación Secundaria. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(1), 303-322. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052021000100303>
- Granda Vera, J., Alemany Arrebola, I. y Aguilar García, N. (2018). Género y relación con la práctica de la actividad física y el deporte. *Apunts - Educación Física y Deportes*, 34(132), 123-141. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2018/2\).132.09](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2018/2).132.09)
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of learning and Instruction*. John Wiley.

- López, A. T., Rivera, J. Z., Herrada, M. I. D. y Horta, J. B. G. (2021). Teoría de la Autodeterminación: Una perspectiva teórica para el estudio del trabajo social. *Realidades: Revista de la Facultad de Trabajo Social y Desarrollo Humano. Universidad Autónoma de Nuevo León*, 11(2), 9-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8408523>
- López-Tene, I. A. y Castro Salazar, A. Z. (2025). Satisfacción e importancia de la Educación Física en estudiantes de básica superior. *Revista Religación*, 10(46), 1-18. <http://doi.org/10.46652/rgn.v10i46.1433>
- Madrid Veloz, J. E. y Jiménez Zambrano, D. P. (2024). *Estrategias para el desarrollo de hábitos de estudio dirigido a estudiantes con bajo rendimiento académico de primero de bachillerato curso en una institución educativa fiscal* [Tesis de Grado, Repositorio de la Universidad Politécnica Salesiana]. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/29124/1/UP S-GT005803.pdf>
- Martínez, R., Granero, A. y Gómez, M. (2019). La satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con la satisfacción con la vida en los adolescentes. *Revista Complutense de Educación*, 31(1). 45-54. <https://bit.ly/3DSiJlm>
- Menta, J. L. U., Gualán, M. R. A., Gualán, F. F. A., Solorzano, S. E. M., Solórzano, L. M. E. S. y Rivera, J. M. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica: Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *Latam: Revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586560>
- Ministerio de Educación. (2016). *Educación Física. Currículo de EGB y BGU*. Ministerio de Educación.
- 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.

- Moreno, J. A., González-Cutre, D., Chillón, M. y Parra, N. (2008). Adaptación a la educación física de la escala de las necesidades psicológicas básicas en el ejercicio. *Revista Mexicana de Psicología*, 25(2), 295-303.
- Moreno, J., Román, E. y Marzo, J. (2018). Estilo interpersonal controlador y percepción de competencia en educación superior. *European Journal of Education and Psychology*, 11(1). 33-45. [https:// bit.ly/3S9kVzA](https://bit.ly/3S9kVzA)
- Morocho, E. P. C. y León, D. A. H. (2023). Motivación, satisfacción e importancia de la educación física: percepciones en niños y adolescentes. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(12), 239-251. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252579>
- Navas Olmos, A. (2020). *Elementos a considerar en la motivación de personal en las bibliotecas* [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de México]. Archivo digital. https://www.academia.edu/28059470/teorias_de_la_motivacion
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory*. New York: McGraw- Hill.
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2025, 07 de octubre). *La Ciencia de la Motivación*. <https://acortar.link/e79G5L>
- Padovan, I. (2020). *Teorías de la motivación. Aplicación práctica* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Cuyo]. Archivo digital. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/15664/teorias-de-la-motivacin.-aplicacin-prctica.pdf
- Pérez, J. R. P. y Albarrán, L. (2023). La educación física en la sociedad contemporánea. *EmásF: revista digital de educación física*, (81), 32-45. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8855998>
- 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.

- Ramón, A. (2019). *Reconstrucciones de la autonomía personal. Genero e feminismos: Argentina, Brasil e Chile em Transformação*. <https://bit.ly/3MOIs6G>
- Real Pérez, M., Sánchez Oliva, D. y 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*, 42, 567-574.
- Rodríguez, C., Viñuela, M. y Rodríguez, S. (2018). *Hacia una conceptualización del control parental desde la teoría de la autodeterminación. Teoría de la Educación: Revista interuniversitaria*, 30(1). 179-199. <https://bit.ly/3u0e808>
- Ruiz Heredia, C. M., Lara Sánchez, A. J., López Gallego, F. J., Cachón Zagalaz, J. y Valdivia Moral, P. (2019). Análisis del tiempo de clase en EF y propuestas para su optimización. *Retos*, 35, 126–129. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.61880>
- Salamanca, E. M., Arribas, J. C. M., Lorenzo, V. M., Benito, M. Á. R. y Fraile-García, J. (2020). La gamificación como herramienta motivacional para fomentar una actividad física saludable: ejemplificación de una propuesta en educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (64), 30-45. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7352781>
- Salto Alvarez, M.E. (2023) *Motivación y satisfacción estudiantil en las clases de educación física en bachillerato* [Tesis de Grado, Repositorio de la Universidad Católica de Cuenca]. Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/16028>
- Sánchez, M. y Morales, K. (2021). *La gamificación en las clases de educación física*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital.
- Sanz Remacha, M. (2014). *Importancia de las necesidades psicológicas básicas y la motivación en las clases de educación física en secundaria* [Tesis de Grado, Repositorio de la Universidad de Zaragoza]. Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/14775/files/TAZ-TFG-2014- 801.pdf>

- Sebastiani, E. M., Campos-Rius, J. y Navarro, D. (2021). *Gamificación en Educación Física II: la aventura continúa*. Editorial INDE.
- Sicilia, A., Ferriz, R., Trigueros, R. y González-Cutre, D. (2014). Adaptación y validación española del Physical Activity Class Satisfaction Questionnaire (PACSQ). *Universitas Psychologica*, 13(4), 1321-1332. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-4.ayve>
- Sotos-Martínez, V.J., Ferriz-Valero, A., García-Martínez, S. y Tortosa-Martínez, J. (2022). Efectos de la gamificación en la motivación y las necesidades psicológicas básicas del alumnado de educación física de secundaria. *Pedagogía de la Educación Física y el Deporte*, 29 (2), 160–176. <https://doi.org/10.1080/17408989.2022.2039611>
- Tenelema Martínez, E. D. y Loiza Dávila, L. E. (2023). La gamificación dentro de las clases de educación física en la motivación escolar. *Polo del Conocimiento*, 8(11), 541-573. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i11.6225>
- Tillaguango, L. F. R. y Herrera, D. G. G. (2022). Apoyo en la autonomía en relación con la satisfacción y desmotivación en la educación física. *Polo del Conocimiento*, 7(9), 950-966. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4610>
- Vargas Herrera, P.A. (2023). *Percepción de las clases de educación física, la motivación y su relación con el nivel de actividad física post pandemia de los estudiantes del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Gabriel Cevallos* [Tesis de Grado, Repositorio de la Universidad de Cuenca]. Universidad de Cuenca. <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f925ab25-429-4223-8c18-32ff665db7de/content>
- Vlachopoulos, S. P. y Michailidou, S. (2006). Development and initial validation of a measure of autonomy, competence, and relatedness: the Basic Psychological Needs in Exercise Scale. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 10, 179-201.

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zueck, M. D. C., García, A. A. R., Villalobos, J. M. R. y Gutiérrez, H. E. I. (2020). Satisfacción en las clases de Educación Física y la intencionalidad de ser activo en niños del nivel de primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (37), 33-40. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.69027>

ANEXOS

ANEXO 1. CUESTIONARIO

“IMPLEMENTAR EL MODELO PEDAGÓGICO EMERGENTE DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL AUMENTO DE LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA, LAS NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS Y LA SATISFACCIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE 15 A 16 AÑOS DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO DEL VALLE DE QUITO”

La presente encuesta tiene como objetivo: Implementar el modelo pedagógico emergente de la gamificación en las clases de Educación Física en estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito. Las participantes de esta encuesta no sufrirán ningún tipo de riesgo físico. El cuestionario tiene fines meramente académicos y sin ningún tipo de lucro. Toda la información recabada será confidencial y de exclusiva responsabilidad de los investigadores, puesto que los datos recolectados no serán distribuidos a ningún tipo de medio de comunicación público, personas o instituciones.

Marque con una (X) y conteste las preguntas tomando en cuenta los siguientes equivalentes:

(1) Totalmente en desacuerdo (2) En desacuerdo (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (4) De acuerdo (5) Totalmente de acuerdo

EDAD: _____

GENERO: Masculino: _____ Femenino: _____

Nº	PREGUNTAS	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
<p>A continuación, se le va a realizar una serie de preguntas relacionadas con su motivación hacia la práctica de ejercicio físico.</p> <p>Para contestar al siguiente cuestionario, tendrá que tener en cuenta que la escala de números que aparece al lado va de menos a más (1-2-3-4-5): 1 – Totalmente en desacuerdo, 5 – Totalmente de acuerdo a la formulación de la pregunta.</p> <p>No existen contestaciones verdaderas o falsas, solo queremos conocer tu opinión acerca de lo que se te pregunta. Le rogamos que sea lo más sincera posible.</p>						

MOTIVACIÓN INTRINSECA, EXTRINSECA Y DESMOTIVACIÓN					
1	Porque la Educación Física es divertida.				
2	Porque está de acuerdo con mi forma de vida.				
3	Porque quiero aprender habilidades deportivas.				
4	Porque quiero que el profesor/a piense que soy un/a buen/a estudiante.				
5	Porque tendré problemas si no lo hago.				
6	Pero no sé realmente por qué.				
7	Porque disfruto aprendiendo nuevas habilidades.				
8	Porque considero que la educación física forma parte de mí.				
9	Porque es importante para mí hacerlo bien en Educación Física.				
10	Porque me sentiría mal conmigo mismo si no lo hiciera.				
11	Porque eso es lo que se supone que debo hacer.				
12	Pero no comprendo por qué debemos tener Educación Física.				
13	Porque la Educación Física es estimulante.				
14	Porque veo la Educación Física como una parte fundamental de lo que soy.				
15	Porque quiero mejorar en el deporte.				
16	Porque quiero que los/as otros/as estudiantes piensen que soy hábil.				
17	Para que el/la profesor/a no me grite.				
18	Pero realmente siento que estoy perdiendo mi tiempo en Educación Física.				
19	Por la satisfacción que siento mientras aprendo nuevas habilidades/técnicas.				
20	Porque considero que la educación física está de acuerdo con mis valores.				
21	Porque puedo aprender habilidades que podría usar en otras áreas de mi vida.				
22	Porque me preocupa cuando no lo hago.				

23	Porque esa es la norma.					
24	Pero no puedo comprender lo que estoy sacando de la Educación Física.					
<p>A continuación, se le va a realizar una serie de preguntas relacionadas con sus Necesidades Básicas Psicológicas hacia la práctica de ejercicio físico.</p> <p>Para contestar al siguiente cuestionario, tendrá que tener en cuenta que la escala de números que aparece al lado va de menos a más (1-2-3-4-5): 1 – Totalmente en desacuerdo, 5 – Totalmente de acuerdo a la formulación de la pregunta.</p> <p>No existen contestaciones verdaderas o falsas, solo queremos conocer tu opinión acerca de lo que se te pregunta. Le rogamos que sea lo más sincera posible.</p>						
NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS						
25	Los ejercicios que realizo se ajustan a mis intereses.					
26	Siento que he tenido una gran progresión con respecto al objetivo final que me he propuesto.					
27	Me siento muy cómodo/a cuando hago ejercicio con los/as demás compañeros/as.					
28	La forma de realizar los ejercicios coincide perfectamente con la forma en que yo quiero hacerlos.					
29	Realizo los ejercicios eficazmente.					
30	Me relaciono de forma muy amistosa con el resto de compañeros/as.					
31	La forma de realizar los ejercicios responde a mis deseos.					
32	El ejercicio es una actividad que hago muy bien.					
33	Siento que me puedo comunicar abiertamente con mis compañeros/as.					
34	Tengo la oportunidad de elegir cómo realizar los ejercicios.					
35	Pienso que puedo cumplir con las exigencias de la clase.					
36	Me siento muy cómodo/a con los/as compañeros/as.					
<p>A continuación, se le va a realizar una serie de preguntas relacionadas con sus Necesidades Básicas Psicológicas hacia la práctica de ejercicio físico.</p> <p>Para contestar al siguiente cuestionario, tendrá que tener en cuenta que la escala de números que aparece al lado va de menos a más (1-2-3-4-5): 1 – Totalmente en desacuerdo, 5 – Totalmente de acuerdo a la formulación de la pregunta.</p> <p>No existen contestaciones verdaderas o falsas, solo queremos conocer tu opinión acerca de lo que se te pregunta. Le rogamos que sea lo más sincera posible.</p>						
SATISFACCIÓN HACIA LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA						

37	Lo que aprendo respecto a los aspectos técnicos de la educación física.					
38	Cuánto aprendo sobre las diversas estrategias utilizadas en educación física.					
39	La mejoría de mi salud debido a las clases					
40	La claridad de las explicaciones del profesor					
41	La superioridad de mis habilidades en comparación con el resto de clase.					
42	Lo que aprendo sobre el contenido básico de la educación física.					
43	Las relaciones que tengo con otros en las clases.					
44	La diversión que tengo en clase.					
45	La manera en que la educación física contribuye a mi bienestar emocional.					
46	El entrenamiento físico que recibo en las clases.					
47	Cómo de activo me siento como resultado de las clases					
48	Cuánto aprendo acerca de cómo realizar mejor actividad física o deporte.					
49	Mi capacidad de hacerlo mejor que otros compañeros/as de clase.					
50	El entusiasmo del profesor durante las clases.					
51	Mi mejoría en la ejecución de habilidades.					
52	Los conocimientos que adquiero sobre los fundamentos de la educación física.					
53	Las experiencias agradables que tengo en clase					
54	El desarrollo de una mejor condición física debido a las clases.					
55	El modo en que mi mente puede desconectar					
56	El modo en que las clases me hacen sentir revitalizado/a					
57	La empatía que el profesor muestra hacia los estudiantes en las clases					
58	La contribución de las clases a mi estado general de salud					

59	Lo bien que me lo paso en clase					
60	El modo en que la educación física me ayuda a liberarme del estrés.					
61	Mis habilidades comparadas con las de otros compañeros/as de clase.					
62	La oportunidad que tengo de socializarme con otros					
63	Mi oportunidad de practicar nuevas habilidades					
64	El grado en que aprendo los conceptos básicos de la educación física.					
65	El progreso para lograr un cuerpo más sano durante las clases.					
66	La habilidad del profesor para comunicar con eficiencia el contenido de la materia.					
67	El esfuerzo físico estimulante durante las clases.					
68	El modo en que las clases de educación física me ayudan a relajarme.					
69	El ambiente o clima social en general de las clases.					
APLICACIÓN DEL MODELO PEDAGÓGICO EMERGENTE DE GAMIFICACIÓN						
70	El uso de plataformas virtuales mediante un juego me facilitan el estudio y el aprendizaje.					
71	Las plataformas QUIZZ, EDUCAPLAY, KAHOOT, entre otros me sirven para reforzar mis conocimientos.					
72	Mis docentes de Educación Física utilizan herramientas tecnológicas para el proceso de la clase.					
73	El juego sirve de utilidad en el aula como un elemento motivador.					

"Gracias por su colaboración"

ANEXO 2. AUTORIZACIONES

Quito, 15 de mayo del 2025

Señor Magíster

Patricio Cevallos Ponce

RECTOR DE UNIDAD EDUCATIVA LICEO DEL VALLE DE QUITO

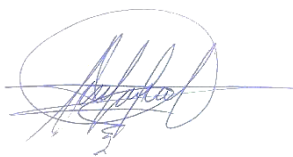
Presente. -

De mis consideraciones:

Yo, Carlos Ivan Chisag Llumiquinga con cédula de ciudadanía No.:172691500-0, estudiante de la Maestría en Entrenamiento Deportivo de la Universidad Politécnica Salesiana, modalidad híbrida; me dirijo a usted para solicitarle, muy comedidamente, me autorice el poder realizar una encuesta piloto para posterior ejecutar mi proyecto de investigación para mi titulación: “Implementar el modelo pedagógico emergente de la gamificación en las clases de Educación Física en estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito”, debido a que necesito realizar un alcance estadístico.

Esperando la más pronto posible una respuesta favorable por la atención prestada anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente,



Carlos Ivan Chisag Llumiquinga

C.C.: 172691500-0



Quito, 09 de julio del 2025

Señor

Carlos Iván Chisag Llumiquinga

Presente. –

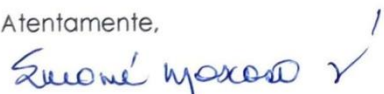
De mi consideración:

Por medio de la presente, me permito comunicarle que se autoriza la realización de la encuesta piloto solicitada en su oficio, como parte del proyecto de investigación titulado **"Implementar el modelo pedagógico emergente de la gamificación en las clases de Educación Física en estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito"**, en el marco de su proceso de titulación de la Maestría en Entrenamiento Deportivo de la Universidad Politécnica Salesiana.

Agradecemos que dicha actividad se realice con el debido respeto y cumplimiento de las normas institucionales, cuidando siempre el bienestar y la confidencialidad de nuestros estudiantes.

Sin otro particular, le deseo éxitos en su proyecto académico.

Atentamente,



Martha Salomé Moscoso

Vicerrectora



via a Pintag Km 1, Calle Azcaray - Sector Cashapamba Teléfonos 2330 703 / 0998734012 / www.liceodelvalle.edu.ec

ANEXO 3. CONSENTIMIENTO INFORMADO

CONSETIMIENTO INFORMADO

Este formulario de Consentimiento Informado va dirigido a estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito a quiénes se invita a participar en el estudio “Implementar el modelo pedagógico emergente de la gamificación en las clases de Educación Física en estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito”.

Su participación es estrictamente voluntaria. Usted tiene el derecho de continuar o retirarse de la investigación en cualquier momento, sin previo consentimiento y sin previo aviso. Estamos en la obligación de informarle a usted sobre los procedimientos que se realizarán para poder cumplir con los objetivos de nuestro estudio.

Usted acepta colaborar con el llenado de la encuesta, de cuyo contenido ha sido informado/a y ha recibido amplia explicación. El proceso será estrictamente de carácter confidencial con fines académicos, su nombre no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados en su lugar solo se evidenciará un código.

1. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES, TUTORES Y/O RESPONSABLES:

Docente Tutor/a: Dra. Marta Leyton Román

Investigador/a: Lic. Carlos Ivan Chisag Llumiquinga

Nombre del establecimiento: Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito

Nombre del comité de ética de investigación en seres humanos que evaluó y aprobó el estudio: CEISH

2. PROPÓSITO DEL ESTUDIO: El estudio busca implementar el modelo pedagógico emergente de la gamificación en las clases de Educación Física en estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito.

3. PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA O VOLUNTARIEDAD: La participación de los estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito, es voluntaria y su decisión no tendrá consecuencia alguna.

4. PROCEDIMIENTO Y PROTOCOLOS A SEGUIR: Los estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito realizarán la encuesta, será consentida y dirigida por ellos respondiendo bajo sus criterios y experiencias.

5. DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO:

- Socializar la información correspondiente del proyecto de investigación.
- Se determinará a los estudiantes que participarán voluntariamente en la investigación.
- Aplicación de la encuesta a los estudiantes, la encuesta será virtual por medio de plataforma Google Forms.
- Se procesará la información de los datos obtenidos en las encuestas que posteriormente se dará a conocer.

6. RIESGOS: El proyecto implica un mínimo inferior en vista que los participantes van a contestar un cuestionario por vía electrónica, se utilizará una codificación alfanumérica para proteger y mantener el anonimato a los estudiantes participantes y la información obtenida se mantendrá bajo custodia del investigador por el lapso de un año.

7. BENEFICIOS: Los beneficios de este estudio radican en que los resultados podrán dar elementos de inicio a los docentes y estudiantes para mejorar las actividades efectivas que ayuden a mejorar la Motivación, Necesidades Psicológicas Básicas, Satisfacción hacia las clases de Educación Física y la Aplicación del Modelo Pedagógico emergente de la gamificación, lo que contribuirá a mantener un buen estado emocional en las clases de Educación Física y como medio de consulta para futuras investigaciones.

8. COSTOS: Los costos de la investigación serán única de responsabilidad del investigador.

9. CONFIDENCIALIDAD: Se garantiza la confidencialidad de los datos informativos de los estudiantes participantes, pues el cuestionario es anónimo. La codificación se realizará a través de una hoja de datos con códigos alfanuméricos. Además, el investigador firmará el documento de declaración de confidencialidad que señala que la información no será divulgada y se mantendrá bajo el poder del investigador principal durante un año en la computadora personal y con clave para que no exista filtración de información.

10. DERECHOS DE LOS PARTICIPANTES: Los derechos de los participantes, incluye la participación voluntaria, la negativa y revocatoria del Consentimiento Informado en cualquier momento, sin que esto implique una penalidad o perjuicio para el participante.

11. TELÉFONO DE CONTACTO:

Carlos Ivan Chisag Llumiquinga 0969693683

cchisagl@est.ups.edu.ec

Dra. Marta Leyton Roman 0034696645274

mleyton@unex.es

Para obtener el consentimiento informado de la población de estudio se contactará con los representantes de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito con el fin de socializar la información correspondiente del proyecto de investigación en una reunión zoom, existirá una explicación breve del consentimiento informado y la encuesta, lo que permitirá determinar a los estudiantes que participarán voluntariamente en la investigación y se procederá a la aplicación de la encuesta por medio de la plataforma Google Forms de manera anónima.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, portador/a de la cédula de ciudadanía N°..... por mis propios y personales derechos declaro como representante legal que he leído este formulario de consentimiento y he discutido ampliamente con los investigadores los procedimientos descritos anteriormente.

Entiendo que seré sometido a realizar una encuesta de:

- Motivación
- Necesidades Psicológicas Básicas.
- Satisfacción hacia las clases de Educación Física.
- Aplicación del Modelo Pedagógico emergente de la gamificación Entiendo que los beneficios de la investigación que se realizará serán para la sociedad y mi persona, además la información proporcionada se mantendrá en absoluta reserva y confidencialidad, y que será utilizada exclusivamente con fines académicos e investigativos.

Dejo expresa constancia que he tenido la oportunidad de hacer preguntas sobre los aspectos de la investigación, las mismas que han sido contestadas a mi entera satisfacción en términos claros, sencillos y de fácil entendimiento. Declaro que se me ha proporcionado la información, teléfonos de contacto y dirección del investigador a quien podré contactar en cualquier momento, en caso de surgir alguna duda o pregunta, las mismas que será contestadas verbalmente, o si yo deseo, con un documento escrito.

Comprendo que se me informará de cualquier nuevo hallazgo que se desarrolle durante el transcurso de esta investigación.

Comprendo que la participación es voluntaria y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento, sin que esto genere derecho de indemnización para cualquier de las partes.

Entiendo que los gastos en los que se incurra durante la investigación serán asumidos por el investigador, excepto los de movilidad y alimentación propia.

En virtud de los anterior declaro que: He leído la información proporcionada; se me ha informado ampliamente del estudio antes mencionado, con sus riesgos y beneficios; se han absuelto a mi entera satisfacción todas las preguntas que he realizado; y, que la identidad y los datos determinados por la Ley, por lo que consiento voluntariamente participar en esta investigación en calidad de participante, entiendo

que puedo retirarme de ésta en cualquier momento sin que esto genere indemnizaciones de tipo alguno para cualquiera de las partes.

Firma del Representa Legal: C.C.:

Fecha:

Yo, Carlos Ivan Chisag Llumiquinga, en mi calidad de investigador, dejo expresa constancia de que he proporcionado toda la información referente a la investigación que se realizará y que he explicado completamente en lenguaje claro, sencillo y de fácil entendimiento a....., estudiante de la Universidad Politécnica Salesiana, la naturaleza y propósito del estudio antes mencionado y los riesgos que están involucrados en el desarrollo del mismo. Confirmando que el participante ha dado su consentimiento libremente y que se le ha proporcionado una copia de este formulario de consentimiento. El original de este instrumento quedará bajo custodia del investigador y formará parte de la documentación de la investigación.



Firma del Investigador

Carlos Ivan Chisag Llumiquinga

0969693683

cchisagl@est.ups.edu.ec

Fecha:

Parte II del consentimiento informado

DECLARACIÓN DE REVOCATORIA DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Este documento debe firmarse en caso de haber sido participante en la encuesta, haber dado el consentimiento a participar y desear revocar dicho consentimiento.

Título del estudio: Implementar el modelo pedagógico emergente de la gamificación en las clases de Educación Física en estudiantes de 15 a 16 años del Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Liceo del Valle de Quito.

Investigador Responsable: Carlos Ivan Chisag Llumiquinga Universidad Politécnica Salesiana.

Yo, con C.I.: revoco el consentimiento para la participación en la encuesta presentada en fecha, sin tener que dar explicaciones y sin que esto pueda afectar a mis intereses. Esta revocación del consentimiento presentada implica la eliminación inmediata de los datos obtenidos, que no podrán ser utilizados para ningún fin.

Fecha:

Firma del representante legal:

Nombres y apellidos:

Cédula de ciudadanía:

ANEXO 4. MY CLASSGAME

SESION 1		
DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE: Lic. Carlos Chisag	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	CURSO: Octavo
N.º Unidad Planificación: 3	UNIDAD DE TRABAJO: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	BLOQUE: Bloque 1
FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
2. PLANIFICACIÓN		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y relacionarlas con sus contextos de origen. (Ref.EF.1.1.3)		
OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD: Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación. (Ref. O.EF.1.3.)		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS
<p>Bienvenida, presentación del proyecto.</p> <p>El docente saluda al grupo, agradece su participación y presenta el objetivo general del proyecto: “Convertirnos en agentes especiales de la clase de EF con misiones físicas para mejorar juntos”.</p> <p>Registro en MyClassGame con asistencia del docente.</p> <p>El docente guía paso a paso a los estudiantes en el registro en la plataforma desde sus dispositivos o Tablets disponibles. Se asignan nombres de usuario y contraseñas. Se crea un “equipo” por paralelo.</p> <p>Introducción de la narrativa: “Agentes en misión”.</p> <p>Se introduce el concepto de “Agentes”. Cada estudiante elige un alias (nombre de agente), por ejemplo: Agente Rayo, Agente León, etc.</p> <p>Actividad física ligera cooperativa para</p>	<p>Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos. (Ref. I.EF.1.1.2.)</p>	<p>Pizarra, fichas de personajes, celulares/Tablets, My ClassGame, cronómetro, música.</p>

<p>El docente cuenta la historia de inicio: “El mundo necesita movimiento y salud, y ustedes han sido elegidos como agentes secretos de EF para cumplir misiones físicas que salvarán la energía vital del planeta”. Se presenta el primer desafío.</p> <p>fortalecer el grupo.</p> <p>Juego “Red de agentes”: en parejas y tríos deben resolver retos como caminar sincronizados, pasar un balón con los pies sin hablar, o cruzar una zona sin tocar el suelo (alfombra o colchonetas). Se premia el trabajo en equipo.</p> <p>Resolución de dudas.</p> <p>Se aclaran dudas sobre la plataforma y la dinámica de juego. Se recuerda que cada misión completada dará puntos (XP) en MyClassGame. Se motivan para la próxima clase.</p>		
---	--	--

3. OBSERVACIONES

PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:	ESTUDIANTES AUSENTES:

RUBRICA DE TRABAJO INDIVIDUAL

CRITERIO	Descripción	Puntaje				
		1	2	3	4	5
Participación Inicial	Asume con entusiasmo el rol dentro del proyecto y participa en la introducción de la narrativa.					
Registro en la Plataforma	Se registra correctamente en MyClassGame y configura su perfil de agente.					
Comprensión de la Dinámica	Entiende los objetivos, funcionamiento y mecánicas del sistema de gamificación.					
Actitud y disposición	Muestra interés, respeto y disposición hacia el trabajo grupal y el docente.					

SESION 2		
DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE: Lic. Carlos Chisag	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	CURSO: Octavo
N. ° Unidad Planificación: 3	UNIDAD DE TRABAJO: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	BLOQUE: Bloque 1
FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
2. PLANIFICACIÓN		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y relacionarlas con sus contextos de origen. (Ref.EF.1.1.3)		
OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD: Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación. (Ref. O.EF.1.3.)		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS
<p>Activación con música.</p> <p>Inicia la clase con música enérgica y movimientos libres para despertar el cuerpo. Luego, el docente dirige un calentamiento dinámico (saltos, movilidad articular).</p> <p>Presentación del reto en MyClassGame.</p> <p>El docente presenta la misión del día en la plataforma: "Desbloquea tus habilidades básicas de agente". Se explica que ganarán puntos por esfuerzo, técnica y actitud.</p> <p>Pruebas físicas individuales: carrera, planchas, saltos.</p> <p>Los estudiantes rotan por estaciones con pruebas físicas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carrera corta de reacción (10-20 m) 2. Planchas sostenidas por tiempo (core) Saltos horizontales o en cuerda (explosividad y coordinación) <p>El docente registra el desempeño y actitud de cada estudiante.</p> <p>Asignación de puntos</p> <p>El docente carga los puntos en tiempo real o</p>	<p>Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos. (Ref. I.EF.1.1.2.)</p>	<p>MyClassGame, conos, música, cronómetro, tabletas/celulares.</p>

después de clase según rendimiento y actitud. Se asignan insignias por esfuerzo adicional.		
Retroalimentación individual.		
Se conversa brevemente con estudiantes que destacaron y se motiva a quienes pueden mejorar. Se entrega un breve resumen verbal de lo observado.		
3. OBSERVACIONES		
PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:	ESTUDIANTES AUSENTES:	
RUBRICA DE TRABAJO INDIVIDUAL		
CRITERIO	Descripción	Puntaje
Esfuerzo físico	Realiza las pruebas con esfuerzo visible, sin rendirse.	1 2 3 4 5
Registro en la Plataforma	Toma decisiones por sí mismo sobre ritmo y estrategia.	
Cumplimiento del reto	Ejecuta completamente las actividades propuestas.	
Uso de la plataforma	Registra resultados y avance del reto en MyClassGame.	

SESION 3		
DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE: Lic. Carlos Chisag	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	CURSO: Octavo
N.º Unidad Planificación: 3	UNIDAD DE TRABAJO: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	BLOQUE: Bloque 1
FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
2. PLANIFICACIÓN		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y relacionarlas con sus contextos de origen. (Ref.EF.1.1.3)		
OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD: Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación. (Ref. O.EF.1.3.)		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS

<p>Narrativa: Misión de rescate.</p> <p>El docente presenta el contexto: <i>“Un agente quedó atrapado y solo la cooperación puede rescatarlo. Cada equipo debe superar obstáculos y trasladar objetos clave”</i>. Se asignan roles rotativos: líder, rastreador, soporte.</p> <p>Juegos cooperativos: traslado de objetos, relevos en parejas, roles rotativos.</p> <p>Estaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Traslado de objetos</i> (con cuerdas o palos en parejas) 2. <i>Relevos con obstáculos cooperativos</i> (avanzar juntos con una cuerda o pelotas entre cuerpos) 3. <i>Zona segura</i> (trasladar un “objeto frágil” sin que caiga) <p>Roles se rotan en cada estación.</p> <p>Asignación de logros por cooperación</p> <p>Se otorgan insignias o puntos en MyClassGame no por velocidad, sino por cooperación efectiva, empatía, y apoyo mutuo. Se reconoce públicamente el esfuerzo colectivo.</p> <p>Competencia.</p> <p>Se destaca la importancia del trabajo en equipo para próximas misiones. Se da un adelanto de la siguiente sesión.</p>	<p>Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos. (Ref. I.EF.1.1.2.)</p>	<p>MyClassGame, Cuerdas, pelotas, obstáculos, música, fichas de logros.</p>
--	--	---

3. OBSERVACIONES

PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:	ESTUDIANTES AUSENTES:

RUBRICA DE TRABAJO INDIVIDUAL

CRITERIO	descripción	Puntaje				
		1	2	3	4	5
Trabajo en equipo	Coopera activamente con sus compañeros para cumplir la misión.					
Comunicación	Se comunica con claridad y respeto para resolver el reto.					
Aporte personal	Aporta ideas y acciones relevantes al grupo.					
Actitud colaborativa	Se muestra empático, solidario y receptivo a otros puntos de vista.					

SESION 4		
DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE: Lic. Carlos Chisag	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	CURSO: Octavo
N. ° Unidad Planificación: 3	UNIDAD DE TRABAJO: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	BLOQUE: Bloque 1
FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
2. PLANIFICACIÓN		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y relacionarlas con sus contextos de origen. (Ref.EF.1.1.3)		
OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD: Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación. (Ref. O.EF.1.3.)		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS
<p>Activación con música.</p> <p>Inicia la clase con música enérgica y movimientos libres para despertar el cuerpo. Luego, el docente dirige un calentamiento dinámico (saltos, movilidad articular).</p> <p>Presentación del reto en MyClassGame.</p> <p>El docente presenta la misión del día en la plataforma: "Desbloquea tus habilidades básicas de agente". Se explica que ganarán puntos por esfuerzo, técnica y actitud.</p> <p>Pruebas físicas individuales: carrera, planchas, saltos.</p> <p>Los estudiantes rotan por estaciones con pruebas físicas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Carrera corta de reacción (10-20 m) 5. Planchas sostenidas por tiempo (core) <p>Saltos horizontales o en cuerda (explosividad y coordinación)</p> <p>El docente registra el desempeño y actitud de cada estudiante.</p> <p>Asignación de puntos</p> <p>El docente carga los puntos en tiempo real o después de clase según rendimiento y</p>	<p>Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos. (Ref. I.EF.1.1.2.)</p>	<p>MyClassGame, conos, música, cronómetro, tabletas/celulares.</p>

actitud. Se asignan insignias por esfuerzo adicional. Retroalimentación individual. Se conversa brevemente con estudiantes que destacaron y se motiva a quienes pueden mejorar. Se entrega un breve resumen verbal de lo observado.												
3. OBSERVACIONES												
PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:	ESTUDIANTES AUSENTES:											
RUBRICA DE TRABAJO INDIVIDUAL												
CRITERIO	Descripción	Puntaje										
Esfuerzo físico	Realiza las pruebas con esfuerzo visible, sin rendirse.	<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1	2	3	4	5					
1	2	3	4	5								
Registro en la Plataforma	Toma decisiones por sí mismo sobre ritmo y estrategia.	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>										
Cumplimiento del reto	Ejecuta completamente las actividades propuestas.	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>										
Uso de la plataforma	Registra resultados y avance del reto en MyClassGame.	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>										

SESION 5		
DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE: Lic. Carlos Chisag	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	CURSO: Octavo
N. ° Unidad Planificación: 3	UNIDAD DE TRABAJO: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	BLOQUE: Bloque 1
FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
2. PLANIFICACIÓN		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y relacionarlas con sus contextos de origen. (Ref.EF.1.1.3)		
OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD: Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación. (Ref. O.EF.1.3.)		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS

<p>Introducción de la misión</p> <p>El docente plantea la narrativa final: <i>“La base aliada necesita un último empuje para activarse. Solo la combinación de fuerza, trabajo en equipo y valores puede lograrlo”</i>. Se explica la dinámica del circuito mixto</p> <p>Circuito mixto competitivo y cooperativo.</p> <p>Se organizan estaciones con desafíos combinados: Individuales (competitivos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saltos por tiempo • Lanzamientos de precisión <p>Grupales (cooperativos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traslado en equipo con obstáculos • Construcción de torre con materiales <p>Se evalúan rendimiento, comunicación y actitud</p> <p>Evaluación actitudinal y física.</p> <p>El docente registra aspectos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Esfuerzo ✓ Cooperación ✓ Persistencia ✓ Liderazgo ✓ Respeto <p>Y también tiempo/logros físicos.</p> <p>Entrega de insignias digitales.</p> <p>En My ClassGame, el docente otorga insignias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⚡ <i>Agente del Esfuerzo</i> ⚡ <i>Líder Colaborativo</i> ⚡ <i>Espíritu Deportivo</i> <p>Todos reciben retroalimentación verbal breve.</p> <p>Reconocimiento a valores como el esfuerzo, respeto y liderazgo</p> <p>Se reconocen públicamente a estudiantes o equipos que destacaron por valores humanos: solidaridad, compañerismo, esfuerzo sostenido, liderazgo positivo. Se refuerza el aprendizaje más allá del desempeño físico.</p>	<p>Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos. (Ref. I.EF.1.1.2.)</p>	<p>Pizarras, materiales de circuito, música, MyClassGame.</p>
<p>3. OBSERVACIONES</p>		
<p>PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:</p>	<p>ESTUDIANTES AUSENTES:</p>	

RUBRICA DE TRABAJO INDIVIDUAL						
CRITERIO	Descripción	Puntaje				
Desempeño físico integral	Ejecuta con eficacia y energía las pruebas finales.	1	2	3	4	5
Actitud ante el reto	Se muestra motivado, perseverante y resiliente.					
Registro de resultados	Actualiza correctamente sus logros y nivel en la plataforma.					
Respeto a normas y compañeros	Cumple las reglas del reto y respeta a sus compañeros.					

SESION 6		
DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE: Lic. Carlos Chisag	ÁREA/ASIGNATURA: Educación Física	CURSO: Octavo
N. ° Unidad Planificación: 3	UNIDAD DE TRABAJO: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar	BLOQUE: Bloque 1
FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:	
2. PLANIFICACIÓN		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO: Reconocer a los juegos como manifestaciones constantes en la historia del hombre y relacionarlas con sus contextos de origen. (Ref.EF.1.1.3)		
OBJETIVOS ESPECIFICOS DE LA UNIDAD: Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación. (Ref. O.EF.1.3.)		
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS
<p>Juego corto de cierre.</p> <p>Se realiza un juego activo breve, tipo “Congela al enemigo”, “Tira y corre”, o “Atrapa al líder” para activar el cuerpo y liberar energía.</p> <p>Visualización de estadísticas en MyClassGame.</p> <p>Se proyectan o muestran en dispositivos los rankings, logros y misiones cumplidas. Se evita centrarse en “quién ganó”, y se valora el progreso individual.</p> <p>Rúbrica de autoevaluación.</p> <p>Los estudiantes completan una rúbrica</p>	<p>Comprende la necesidad de respetar reglas, roles y acuerdos simples para el cuidado de sí mismo, sus pares y el ambiente de aprendizaje antes, durante y después de su participación en diferentes juegos. (Ref. I.EF.1.1.2.)</p>	<p>MyClassGame, diplomas impresos/digitales, música suave, hojas de reflexión.</p>

<p>sencilla donde valoran su esfuerzo, actitud, participación, colaboración y constancia.</p> <p>Reflexión escrita: ¿Qué aprendí de mí mismo?</p> <p>Se entrega una hoja o se abre un documento digital para responder brevemente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendí de mí? • ¿Qué fue lo más difícil? • ¿De qué me siento orgulloso? • ¿Qué me gustaría mejorar? <p>Despedida y entrega simbólica de diplomas digitales</p> <p>El docente realiza un cierre emotivo, agradece la participación y compromiso. Se entregan diplomas digitales simbólico tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 👉 <i>Agente resiliente</i> 👉 <i>Espíritu cooperativo</i> 👉 <i>Agente 100% misión cumplida</i> <p>Cierre final</p> <p>Se toma una foto grupal (si aplica), se comparte mensaje inspirador y se invita a continuar con actitud de “agentes de cambio” en la vida.</p>	
---	--

3. OBSERVACIONES

PROBLEMAS DISCIPLINARIOS:	ESTUDIANTES AUSENTES:
----------------------------------	------------------------------

--	--

RUBRICA DE TRABAJO INDIVIDUAL

CRITERIO	Descripción	Puntaje				
		1	2	3	4	5
Reflexión final	Participación en la actividad de cierre, expresando aprendizajes y emociones					
Autoevaluación honesta	Llena de forma reflexiva la autoevaluación final.					
Participación en el diálogo	Escucha y comparte ideas con respeto durante la retroalimentación					
Cierre en la plataforma	Completa su perfil, niveles y logros al final de la experiencia.					

INFORME SOBRE FACTIBILIDAD DE TEMA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Cuenca, 25 de junio de 2025

Magíster Mario Germán Álvarez Álvarez

DIRECTOR DE LA MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA CON MENCIÓN EN ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

Presente.-

Por medio de la presente informo que he realizado la revisión del proyecto de titulación intitulado: Aplicación del modelo pedagógico emergente de la gamificación para el aumento de la motivación intrínseca, las necesidades psicológicas básicas y la satisfacción en las clases de Educación Física, que ha sido presentado por el: Lic. Carlos Ivan Chisag Llumiquinga con documento de identificación **N° 1726915000**, bajo la opción de titulación **PROYECTO DE TITULACIÓN CON COMPONENTES DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DE DESARROLLO**, establecida en el programa de Maestría en Actividad Física con mención en Entrenamiento Deportivo.

En tal virtud, me permito indicarle que considero la propuesta viable de realizar para obtener su título de: Magíster en Actividad Física con mención en Entrenamiento Deportivo, por lo que he aceptado dirigir este trabajo de titulación.

De antemano agradezco por la gentil atención brindada a la presente.

Atentamente,

Marta Leyton Román

80081567Y

0034-696645274

Calle Vieja 12-30 y Elia Liut Tel.:(+593) 74135250

<https://posgrados.ups.edu.ec/>

