

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Maestría en Pedagogía con mención en Educación Física

**Implementación de un programa curricular basado en actividades de  
Educación - Aventura en Educación Física**


Trabajo de titulación previo a la  
obtención del título de Magíster en  
Pedagogía con mención en  
Educación Física

**Autor:**

María Elena Asmal Guamán

**Director:**

Dorian Euro Díaz Morocho

ORCID:  0000-0002-6435-5324

**Cuenca, Ecuador**

2024-05-20

### Resumen

El trabajo presente consistió en dar una posible solución a la problemática evidenciada, esto es el poco nivel de satisfacción de los estudiantes de bachillerato hacia las clases de Educación Física, para ello de la literatura abordada, se tomó a la Educación Aventura como uno de los modelos emergentes de la asignatura que brinda motivación y gusto, entre otras bondades hacia el área, para ello se utilizó una escala validada y análisis estadísticos descriptivos y la elaboración de un bloque curricular basado en la EA para probar esta hipótesis. Se tuvo como objetivo principal implementar un bloque curricular de actividades basadas en el modelo emergente de Educación Física: Educación Aventura EA; para ello la metodología aplicada fue cuantitativa, con diseño cuasi-experimental de tipo preexperimental, con alcance causal, utilizando el análisis de normalidad de Shapiro Wilk (con 0.05% de nivel de significancia), posterior se procedió aplicar estadística descriptiva. Los principales resultados obtenidos, fueron: en la medición del nivel de satisfacción pre y post test fueron las medias de (19,63/25) y (14,13/25) respectivamente; en cuanto a la desviación estándar de este nivel fue de (2,75) y (5,15) correspondientemente, siendo estas desviaciones altas. El valor de normalidad del pre test de satisfacción fue de (,067) y el de aburrimiento de (,012) y en cambio en los valores de normalidad del post test de satisfacción fue (<,000\*) y el de aburrimiento fue (<,000\*), esto significa según el análisis de Shapiro Wilk muestra que no tiene una tendencia hacia una clara respuesta.

*Palabras clave del autor:* metodología, motivación, bloque curricular, aburrimiento



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

**Repositorio Institucional:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

The present work consisted of giving a possible solution to the problem evidenced, that is, the low level of satisfaction of high school students towards Physical Education classes, for this from the literature addressed, Adventure Education was taken as one of the emerging models of the subject that provides motivation and pleasure, among other benefits towards the area, a validated scale and descriptive statistical analyses were used and the elaboration of a curricular block based on EA was used to test this hypothesis. The main objective was to implement a curricular block of activities based on the emerging model of Physical Education: EA Adventure Education; To this end, the methodology applied was quantitative, with a quasi-experimental design of pre-experimental type, with causal scope, using Shapiro Wilk's normality analysis (with 0.05% level of significance), then descriptive statistics were applied. The main results obtained were: in the measurement of the level of satisfaction before and after the test, the means were (19.63/25) and (14.13/25) respectively; The standard deviation of this level was (2.75) and (5.15) correspondingly, these deviations being high. The normality value of the pre-satisfaction test was (.067) and the boredom value was (.012) and instead the normality values of the post-satisfaction test was (<,000\*) and the boredom value was (<,000\*), this means according to Shapiro Wilk's analysis that it shows that it does not have a tendency towards a clear answer.

*Author Keywords:* methodology, motivation, curricular block, boredom



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

**Institutional Repository:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de contenido

<b>Capítulo I</b> .....	9
<b>Introducción</b> .....	9
1.1 Problemática .....	10
1.2. Justificación .....	10
1.3 Objetivos .....	12
1.3.1 <i>Objetivo General</i> .....	12
1.3.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	13
<b>Capítulo II</b> .....	14
<b>Marco teórico</b> .....	14
2.1 Educación-Aventura .....	14
2.2 Programa curricular .....	15
2.2 Cómo diseñar un programa curricular .....	16
2.3 Bloque curricular o currículum .....	18
2.4 Cómo diseñar un bloque curricular .....	20
2.5 Cómo implementar un bloque curricular .....	21
2.7 La motivación en EF .....	21
2.8 Desmotivación en EF .....	22
2.9 Nivel de satisfacción .....	23
2.10 Estado del arte .....	23
2.10.1 Nivel de satisfacción en las clases de EF con respecto a la EA .....	23
<b>Capítulo III</b> .....	26
<b>Metodología</b> .....	26
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	26
3.2 Universo de estudio .....	26
3.3 Muestreo .....	27
3.3.1 Muestreo probabilístico .....	27
3.4 Criterios de inclusión .....	27
3.5 Criterios de exclusión .....	28
3.6 Definición de variables .....	28
3.6.1 Variable dependiente: .....	28
3.6.2 Variable independiente: .....	28
3.7 Escala de medición .....	28
3.8 Método y procedimiento .....	29

3.9 Análisis estadístico.....	31
3.9.1 Prueba de Shapiro Wilk.....	31
3.10 Consideraciones éticas .....	32
3.11. Bloque curricular diseñado.....	33
<b>Capítulo IV</b> .....	36
<b>Resultados y discusión</b> .....	36
4.1 Resultados.....	36
4.3 Interpretación de los resultados .....	43
4.4 Discusión .....	43
<b>Capítulo V</b> .....	45
<b>Conclusiones</b> .....	45
<b>Recomendaciones</b> .....	47
<b>Referencias</b> .....	49
<b>Anexos</b> .....	53
Anexo a. Escala de satisfacción.....	53
Anexo b. Cronograma de las actividades planificadas .....	54
Anexo c. Formulario de asentimiento informado .....	55
Anexo d. Carta de consentimiento informado.....	58

## Índice de tablas

Tabla 1. Diseño del nuevo bloque curricular Educación-Aventura	33
Tabla 2. Características de la muestra	36
Tabla 3. Datos descriptivos pre y post escala (SSI) de las variables	37
Tabla 4. Análisis de los promedios pre y post test de las variables en GC y GE	40
Tabla 5. Análisis de normalidad pre test por preguntas	41
Tabla 6. Análisis de normalidad post test por preguntas	41
Tabla 7. Análisis descriptivo pre y post test de las variables prueba de normalidad	42

### **Agradecimiento**

Quiero primeramente agradecer a Dios por guiarme y acompañarme en todo momento y proceso que he decidido tomar, por permitirme llegar a este momento en donde se cumple un escalón más en mi vida profesional.

A mi madre Rosa con mucho cariño, porque ha sabido apoyarme y cuidarme; este trabajo es para usted porque con su esfuerzo y sacrificio ha luchado siempre por darme lo mejor, gracias infinitas por todo. ¡La quiero mucho!

A mis profesores por haberme formado y educado durante este proceso de maestría y de manera especial al Magíster Dorian Diaz quien fue mi director, por haber compartido su tiempo y conocimientos para poder lograr mi objetivo

Para cada uno de mis familiares y amigos que con su apoyo en momentos difíciles me han apoyado para poder mantenerme de pie a pesar de las diferentes situaciones que se presentan en el camino.

**María Asmal**

### Dedicatoria

Son muchas personas que quisiera nombrar, personas que para bien o para mal me ayudaron de cierta manera a ser lo que soy, a ver el mundo de manera distinta, a lo largo de toda mi formación académica me he podido dar cuenta que se puede encontrar personas que alimentan tu vida y tu alma, personas que te hacen crecer diariamente, que te llenan de consejos, de sabiduría, de conocimientos, de enfoques distintos a los cuales estaba acostumbrada, cada una de esas personas está logrando armar este rompecabezas que al final se está convirtiendo en la profe que siempre he querido ser.

A mis padres, ya que son mi pilar fundamental y apoyo en mi formación académica, los cuales me enseñaron valores, principios, también a ser una persona perseverante y valiente, a enfocarme en lograr todo lo que puedo y debo conseguir, su esmero y lucha constante ante cualquier dificultad en la vida.

Mis hermanas que siempre me han dado su apoyo constante y ser capaces de convertirse en mi fuerza, mismas que necesito para poder lograr todo lo que he alcanzado hasta ahora, estén lejos o cerca siempre me han dado esas palabras de aliento para continuar cuando siento desplomarme.

Mis sobrinos que, con sus mensajes de apoyo, conversas diarias, se han convertido en mi patadita de la suerte, a pesar de que no estoy ahí para cada uno de ustedes siempre me han demostrado ese apoyo sincero y puro.

A Ud. Lore por sus consejos, apoyo y comprensión, por hacerme ver que soy capaz de lograr esto y mucho más en la vida, que podría conquistar el mundo entero si me lo propongo, sus palabras de aliento y regaños, hicieron que me esfuerce al máximo dando lo mejor de mí en todo momento, le agradezco mucho por ayudarme a encontrar mi lado dulce y amargo en la vida.



## Capítulo I

### Introducción

La finalidad de este estudio es mejorar el nivel de satisfacción de los estudiantes del tercero de bachillerato en relación a las clases de Educación Física (EF) mediante el modelo de Educación-Aventura (EA); esta finalidad nos lleva a presentar el objetivo principal de esta investigación que es: Implementar un bloque curricular basado en la educación aventura, para aumentar el nivel de satisfacción de la EF en estudiantes de bachillerato, de este objetivo general se desprenden objetivos específicos, que nos ayudarán a cumplir con el objetivo general, los cuales tenemos: determinar el grado de satisfacción de la asignatura de EF en los estudiantes de tercero de bachillerato por medio de la aplicación de la escala de Satisfacción (SSI), diseñar y aplicar un programa curricular basado en la educación-aventura implementado en las clases de EF.

Al respecto se plantea las siguientes interrogantes: cómo mejorar el nivel de satisfacción en la asignatura de EF, y si la EA nos ayuda a elevar este nivel de satisfacción (que sería la hipótesis de este trabajo) ¿cómo se incluiría el modelo de EA al currículo ecuatoriano de modo que cumple con el modelo educativo que guía la educación ecuatoriana?

Es importante resaltar que la investigación aportará el conocimiento sobre la efectividad y satisfacción hacia las clases de EF, utilizando el modelo de EA. Igualmente, su implementación ayudará a conocer las debilidades y fortalezas que puede aportar a la EF.

González-Rivas et al., (2022) en su trabajo titulado “Inclusión del modelo emergente de educación aventura en la educación física en México” concluye que el modelo de Educación Aventura (EA) representa posibilidades pedagógicas y didácticas que son pertinentes en las sesiones de EF. Así mismo, indica que las instituciones de educación superior deben replantear sus currículos incluyendo nuevos modelos pedagógicos para la práctica en el contexto educativo.

Si bien es cierto que existen algunos currículos de EG que incluyen la EA, en España, Molina et al., (2016) y México, Secretaría de Educación Pública, (2017), aquellos no están desarrollados acorde al modelo educativo ecuatoriano ni en sintonía con el perfil de salida de bachillerato o en sintonía con el modelo pedagógico ecuatoriano, es por ello que surge la propuesta de implementar actividades de EA, y especialmente posicionarse acorde a los objetivos generales del área de EF en lo referente a dos objetivos puntuales. (Ministerio de Educación, 2016)

### 1.1 Problemática

Autores como Moreno et al., (2005), mencionan en lo referente al problema de satisfacción en la EF que: al no sentirse a gusto los estudiantes presentan indisciplina, desmotivación, igualdad de trato y una mejor atención hacia el aprendizaje entre otros como un buen ambiente de trabajo y sentimientos afectivos positivos; igualmente Gómez et al., (2011) comenta los criterios de diversos autores que el nivel de disfrute en la participación en los estudiantes, presentaran mayores posibilidades de participar en actividades físicas deportivas en la edad adulta.

En los últimos años se ha visto reflejado por parte de los estudiantes que existe una desmotivación hacia las clases de EF, como lo indica Gómez et al., (2011), al señalar que, “a medida que se avanza en los cursos, los estudiantes se muestran menos satisfechos y más desmotivados hacia el área EF”.

De acuerdo al pre test de Escala de Satisfacción (Tabla 3), aplicado a los estudiantes de tercero de bachillerato hacia las clases de EF, se logró evidenciar que los valores de satisfacción y aburrimiento fueron de: 19,63/25 y 6,21/15 respectivamente, observándose niveles bajos de satisfacción y aburrimiento, evidenciando una problemática que se va a intentar resolver.

De esta problemática surge la hipótesis: que la aplicación de la EA en las clases de EF aumentaran los niveles de satisfacción hacia la asignatura.

### 1.2. Justificación

Esta propuesta investigativa es necesaria ya que, revisados los contenidos del currículo ecuatoriano 2016, se encontró que no hay un bloque curricular que aborde las actividades en la naturaleza.

Si bien es cierto que existen algunos currículos de EF con este tipo de contenidos (España, México) no están desarrollados acorde al modelo educativo ecuatoriano ni en sintonía con el perfil de salida de bachillerato o en sintonía con el modelo pedagógico ecuatoriano, es por ello que surge la propuesta de implementar actividades de EA. Especialmente posicionarse acorde a los objetivos generales del área de EF en lo referente a dos objetivos puntuales (Ministerio de educación, 2016):

- Profundizar en el desarrollo psicomotriz y la mejora de la condición física de modo seguro y saludable, de acuerdo a las necesidades individuales y colectivas del educando en función de las prácticas corporales que elija.

- Participar de manera segura, placentera, saludable y sustentable en prácticas corporales en diversos contextos/ambientes, asegurando su respeto y preservación.

Es necesario mencionar que la investigación está encaminada a cumplir con el enfoque curricular lúdico, tomado el mismo por lo siguiente:

El enfoque lúdico direcciona a que todas las actividades realizadas en la hora de educación física deben ser divertidas y placenteras, brindar ambientes de seguridad, cuidado de sí y de las demás personas; permite la exploración, el desarrollo de valores, emociones y relaciones interpersonales; promueve el aprendizaje significativo. Siempre con la orientación del personal docente que garantizará en todo momento este enfoque (Posso-Pacheco et al., 2018).

Podemos mencionar a Serrano (2022), quien nos manifiesta lo siguiente:

Con los cambios de los sistemas educativos que estamos experimentando en los últimos años, vemos como la Educación Física (EF) está también sufriendo una evolución, pasando de una serie de actividades donde su principal desarrollo tenía lugar en los gimnasios, pabellones y pistas polideportivas de los centros, siendo los contenidos más limitados, a pasar a no conformarse con esas experiencias y necesitar de otras más actuales, más acordes con las necesidades del alumnado, con una búsqueda de sensaciones más fuertes.

También es necesario dar a conocer que nuestra propuesta está orientada a implementar un programa de bloque curricular basado en la EA dentro del ámbito educativo durante las clases de EF, siendo de esa manera vamos a mencionar varias investigaciones que dan sustento a nuestra propuesta. En la investigación de Serrano, (2022) titulada “Intervención basada en el modelo pedagógico educación aventura como método educativo y de adherencia a la actividad física” presenta como resultados las mejoras significativas en el grupo experimental tras la intervención, por lo que la metodología de EA aporta mejores resultados que la tradicional, favoreciendo la actividad física.

De la misma manera, Gonzáles-Rivas et al., (2022) en su trabajo titulado “Inclusión del modelo emergente de educación aventura en la educación física en México” los cuales concluyen que el modelo de Educación Aventura representa posibilidades pedagógicas y didácticas que son pertinentes en las sesiones de Educación Física. Así mismo, nos dicen que las instituciones de educación superior deben replantear sus currículos incluyendo nuevos modelos pedagógicos para la práctica en el contexto educativo.

¿Por qué realizar nuestro programa con adolescentes?

Para ello podemos mencionar a González et al., (2019) quienes nos dan a conocer lo siguiente:

La adolescencia es una de las etapas más importantes en la vida de una persona, y lo es en especial, por su determinante repercusión en el proceso de construcción de la personalidad. Es el momento en el que se forja un modo de ser que marcará la vida de la persona en su edad adulta. Constituye una edad fundamental para la adquisición de comportamientos prosociales, e incluye una vía de aprendizaje de estrategias cognitivas y de autoconocimiento fundamentada en los valores que facilitan la adquisición de actitudes prosociales (p. 19).

Así como también Moreno et al., (2008) menciona lo siguiente, recalcando ideas de diversos autores:

La etapa de la adolescencia se presenta como un período clave a la hora de que los sujetos se consoliden como practicantes habituales de actividad física o que, por el contrario, la abandonen por completo. (Caspersen, Pereira y Curran, 2000; Cervelló, Escartí y Guzmán, 2007; Telama y Yang, 2000; Van Mechelen, Twisk, Post, Snel y Kemper, 2000). Las clases de educación física pueden ser un medio ideal para fomentar el compromiso deportivo del adolescente, pero para ello es fundamental conseguir que el estudiante esté motivado. Lograr que el alumno disfrute con la educación física es el primer paso para la creación de hábitos saludables en la población escolar, con el ánimo de que perduren a lo largo de toda la vida.

Finalmente, se espera que con esta propuesta se pueda lograr mejorar los niveles de satisfacción en los estudiantes de tercero de bachillerato de la U. E. Buena Esperanza hacia la Educación Física aplicando las actividades de la EA.

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

- Implementar un bloque curricular basado en la EA, para aumentar el nivel de satisfacción de la EF en los estudiantes de bachillerato.

## **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Determinar el grado de satisfacción de la asignatura de EF en los estudiantes de tercero de bachillerato por medio de la aplicación de la escala de Satisfacción (SSI).
- Diseñar y aplicar un programa curricular basado en la EA en las clases de EF.
- Evaluar el impacto del programa curricular basado en la EA implementado en las clases de EF.

## Capítulo II

### Marco teórico

Para poder solventar la parte práctica de la investigación es necesario fundamentar por medio de la parte teórica, dando a conocer aspectos relevantes como el programa curricular, el diseño curricular, implementación de un bloque curricular, la EA, la satisfacción.

#### 2.1 Educación-Aventura

Según Baena & Granero, (2011) expone que:

A lo largo de la historia han surgido diversas propuestas pedagógicas como la Educación Aventura (EA) consistente en actividades que se desarrollan en la naturaleza, basadas en el aprendizaje experiencial, que incluyen cierto nivel de riesgo, tanto objetivo como subjetivo, y que estimulan el trabajo individual y colaborativo, en que no existe una solución única de los desafíos planteados durante las actividades, posibilitando que los participantes puedan resolver las dificultades a su manera, de acuerdo con sus experiencias y capacidades, además contempla un espacio para la reflexión de los aprendizajes desde un enfoque pedagógico... “En resumen, podemos decir que la EA es un proceso mediante el cual los participantes intervienen en actividades, tareas y juegos con un componente de incertidumbre y cierto riesgo subjetivo, entremezclado con propósitos de confianza, reto, compañerismo, etc.”

También así lo menciona Fernández Río et al., (2016) quien cita a Dort et al., (1996) y nos manifiesta lo siguiente: “Puede definirse como un formato de enseñanza en el que los estudiantes participan en actividades de aventura que requieren habilidades físicas, cognitivas y afectivas”.

Es necesario también recalcar que Gonzáles et al., (2021) cita a Lund & Tannehill, (2014); Sutherland & Legge, (2016) quienes mencionan que, en este sentido “la Educación de Aventura (EA) es un modelo pedagógico basado en el aprendizaje experiencial, sólido y práctico que involucra a los estudiantes en retos grupales e individuales por medio de actividades físicas, diferentes a los modelos tradicionales”.

De igual manera Orson, McGovern & Larson (2020) dicen que:

El enfoque de la EA consiste en dar al estudiante experiencias de aprendizaje que le permiten explorar y construir sus conocimientos del mundo real. Estos programas

contribuyen a fomentar el trabajo colaborativo entre pares por medio de actividades de solución de problemas, en donde cada integrante tiene una responsabilidad.

Así también Zurita, (2009) dice que la EA es:

Un conjunto de actividades deportivas que se realizan en un medio natural, en las últimas décadas se ha producido un aumento de las prácticas en el medio natural por varios motivos: por la evolución del deporte, evolución del tiempo libre y de ocio aspectos socioeconómicos (cambio de valores, crisis del urbano, desarrollo tecnológico, aumento del nivel de vida). Existen muchas clasificaciones acerca de las actividades que se podrían realizar.

Haciendo una síntesis, la EA puede conceptualizarse de acuerdo a los aspectos coincidentes de los autores antes mencionados que: *EA es un modelo experimental basado en actividades en el medio natural en donde deben los estudiantes resolver problemas o dificultades planteadas tanto a nivel individual como a nivel grupal.*

## 2.2 Programa curricular

Según Bernabé (2021) menciona que:

Es un proceso de organización, previsión y selección de las destrezas o habilidades, saberes y actitudes, acompañadas de las estrategias metodológicas indicadores de logros, contenidos y otros componentes que buscan garantizar una tarea sistemática en el ambiente de clases para producir experiencias de enseñanza aprendizaje oportunos.

En cambio, Mockus, A. (1990), dice que:

[...] “el programa curricular conviene pensar en la posibilidad de cambiar la usual visión panorámica por la elección por parte del estudiante entre unas pocas líneas de profundización”. Algunas de las ventajas de estas líneas de profundización son:

- Permitir una formación diversificada según los intereses del estudiante
- Permitir una vinculación entre el pregrado y las líneas de investigación (acercando a estas al estudiante y permitiéndole al profesor realizar una tarea docente próxima a sus intereses investigativos)
- Permitir una actualización permanente de los contenidos de los planes de estudio mediante la introducción de elementos recientes (renunciando a la hoy en día).

Según para Celis Giraldo y Gómez Campo, (2005), los programas curriculares tienen como objetivo:

No sólo el aprendizaje o adquisición de determinados conocimientos y destrezas consideradas básicas o esenciales en esa área del conocimiento, sino además propiciar las condiciones y estímulos para el aprendizaje divergente, autodirigido, automotivado, por parte del estudiante, aun en áreas no previstas en el programa curricular.

Al revisar la literatura expuesta se conoce que un programa curricular es un documento que establece los objetivos de aprendizaje, contenidos, destrezas, metodologías, evaluación y recursos necesarios para un curso o asignatura en particular. Este plan guía a los educadores en la planificación y ejecución de la enseñanza, garantizando que se cumplan los objetivos educativos establecidos.

## **2.2 Cómo diseñar un programa curricular**

Dominar el proceso de elaboración de programaciones o diseños curriculares es lo contrario a rellenar documentos con fines burocráticos. Se trata de ser capaces de imaginar, diseñar, valorar y decidir lo que van a hacer los alumnos para aprender y el profesor para facilitar el aprendizaje. Se trata de dibujar los planos o al menos el boceto, de lo que posteriormente se va a construir. Es una competencia profesional docente esencial para poder introducir la reflexión y la ciencia al lado de la experiencia y la práctica (Jiménez, 2019).

Casanova, (2006) dice que: “Dentro del diseño curricular siempre hay componentes con mayor peso que otros, en especial por lo que se refiere al compromiso de cumplimiento que implican para los agentes educativos que participan en el sistema”.

También el mismo autor nos menciona que: desde esta perspectiva, nos presenta a continuación propuestas para el diseño y desarrollo del currículum, abarcado desde su estructura general hasta el estudio de cada uno de los elementos que lo componen. Los apartados que se trabajan son los siguientes:

- Diseño curricular: estructura general
- Desarrollo curricular: de la teoría a la práctica
- Orientaciones metodológicas para las diferentes etapas
- Metodología de las áreas instrumentales
- Los recursos didácticos



- La evaluación educativa
- La atención a la diversidad

Según, Reyzábal (2018) menciona que:

Habrán planes que deban tener en cuenta, además de las mencionadas necesidades para los años próximos, exigencias del presente (alfabetización, requerimientos profesionales, etc.) pues también tiene que existir una modalidad de enseñanza adulta que, evidentemente, ya están inmersas en la vida social y laboral. En cualquier caso, el sistema educativo debe hacer el esfuerzo de prepararse para un mundo cambiante. Por otra parte, hay que considerar las últimas aportaciones de la psicología evolutiva y del conocimiento, así como de la didáctica general y de las especiales (además de los conocimientos referentes a los distintos ámbitos del conocimiento). Todas estas cuestiones permitirán tomar decisiones no siempre fáciles acerca de las capacidades básicas que deben adquirir los estudiantes y los contenidos que, obviamente, no podrán incluir más de lo que cada educando pueda aprender en su correspondiente etapa o nivel educativo.

De manera que, todo Diseño Curricular implica un puente eficaz y significativo entre la tradición que viene del pasado y el porvenir que cada pueblo quiera darse.

Según todo lo expuesto anteriormente podemos mencionar a Reyzábal (2018), quien manifiesta:

No obstante, es cierto que demasiado currículos oficiales no logran captar el interés de los estudiantes porque no tienen en cuenta su realidad extraescolar, especialmente las de aquellos con menos rendimiento académico o mayores dificultades [...] Estas situaciones propician el aburrimiento o la baja autoestima de los estudiantes y, en ciertas ocasiones, el abandono de los estudios. En muchos casos, el modo de trabajo en el aula no se ha modificado desde principios del siglo pasado: exposición del profesor, toma de notas por el alumnado, respuesta por escrito a pruebas o ejercicios repetitivos; es decir tareas pasivas y reproductoras, cuya finalidad resulta poco clara y su ejecución nada atrayente ni diversificada. En este panorama los estudiantes que más padecen un currículum o un enfoque tradicional son los escolares diferentes (tanto discapacitados como los de capacidades sobresalientes o los que pertenecen a grupos de riesgo), lo cual no implica que aquellos que presenten un buen rendimiento no se sientan también defraudados por el sistema, pues su conformismo y acatamiento no supone satisfacción ni compromiso.

En este sentido un currículum bien pensado debe:

- Ser pertinente y riguroso
- Resultar innovador y flexible
- Aceptar retos en cuanto al desarrollo de capacidades críticas y creativas
- Atender a la diversidad
- Ofrecer un marco intercultural democrático

Se da a conocer el criterio del autor Beltrán, (2002), que se considera necesario exponerlo:

La creatividad, la innovación y el espíritu crítico podrían ser el eje de un Diseño Curricular capaz de formar para nuevas realidades a partir de dominar los conocimientos presentes [...] basándonos en enfoques novedosos [...] No se tiene que continuar infravalorando la imaginación, la creatividad, la afectividad en los diseños curriculares. En este sentido, el currículum es más un proceso de aprendizaje que un producto para la enseñanza, por eso es importante que permita sensaciones de entusiasmo, anticipación, conflicto, descubrimiento... en todas sus asignaturas o áreas. Los profesores son demasiado valiosos como para que un Diseño Curricular mediocre y rutinario los convierta en simples oralizadores de lo que predicen los libros de texto o en automáticos procesadores de contenidos conceptuales.

Una vez analizada la literatura, nuestro trabajo de investigación estará desarrollado como lo sustenta la investigadora Reyzábal Maria, ya que se asemeja más a la realidad educativa, por lo que nos proporciona las pautas necesarias a seguir para poder ejecutar el diseño curricular, de tal manera que, está proyectada con el fin de ser algo nuevo o novedoso que se pueda implementar dentro de la institución educativa, ya que el resto de autores nos da una idea pero, es esta autora la que nos proporciona la información más amplia para elaborar la investigación.

### **2.3 Bloque curricular o currículum**

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientación sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. (Ministerio de Educación, 2016).

Según el Ministerio de Educación (2016) menciona que: “Este diseño contiene bloques conformados por destrezas con criterios de desempeño que reúnen una serie de conocimientos, procedimientos y actitudes considerados básicos para ser enseñados”.

Para Vera, (2015), son los que “Organizan e integran un conjunto de destrezas con criterios de desempeño alrededor de un tema generador” (p. 29).

Según Rasco y Félix, (1994), señalan que el término “currículum” es usado ordinariamente por los especialistas de dos maneras: 1) para indicar un “plan” para la educación de los alumnos/as; y 2) para identificar un campo de estudios; y añade:

El currículum como un plan para la educación es calificado como un Currículum o el Currículum... Pero como campo de estudio, al igual que muchos campos especializados, es definido tanto por el aspecto concreto del que versa (su estructura semántica), como por los procedimientos de investigación y práctica que utiliza (estructura sintáctica).

De la misma manera, Rasco y Félix, (1994) en un breve apartado mencionan que, por otro lado, “El currículum también puede ser considerado como todo aquello que transpira en la planificación, la enseñanza y el aprendizaje de una institución educativa”.

Así también los autores Herrera y Cochancela, (2020) manifiestas que:

Cada una de las áreas se desarrolla a través de bloques curriculares que agrupan los contenidos con un razonamiento epistemológico. Estos bloques inician en el primer año de la educación obligatoria y terminan en el último año del bachillerato. Esta estructura permite que los contenidos puedan moverse dentro del bloque, a través de los diferentes niveles y subniveles educativos, en función de las necesidades de cada contexto educativo específico. Por otro lado, el currículo del año 2016, hace una propuesta de secuenciación de los contenidos de cada subnivel en función de los criterios de evaluación. La evaluación toma entonces gran relevancia, y los criterios se acompañan de indicadores para la evaluación y de sugerencias metodológicas para su desarrollo.

Según la literatura revisada se puede mencionar que un bloque curricular es una unidad de organización dentro de un plan de estudios que agrupa contenidos relacionados entre sí y se enseñan de manera integrada. Por otro lado, el currículum es el conjunto de objetivos, contenidos, metodologías y evaluaciones que guían el proceso educativo en su totalidad. Ambos son elementos claves en el plan.

## 2.4 Cómo diseñar un bloque curricular

Navarro et al., (2017), nos mencionan que: “al inicio de cada bloque se encuentra detallado el título y el objetivo, también se detallan las destrezas con criterios de desempeño a conseguir durante ese bloque; en cada uno se propone evaluaciones diferenciadas según el nivel” (p. 64).

Así también Bernal, (2006) hace referencia sobre diseño del bloque curricular mencionando lo siguiente:

Realizar un diseño curricular es planificar con antelación lo que vamos a hacer con los alumnos durante un tiempo determinado. Pero es necesario destacar que lo que orienta o determina totalmente el diseño van a ser los objetivos, lo que pretendemos lograr.

La estructura del mismo según el autor mencionado se da a conocer a continuación:

Propuesta de diseños curricular de una asignatura

<p>1) Objetivos generales del curso</p> <p>2) Contenidos</p> <p>3) Evaluación del curso</p> <p>Criterios de evaluación (a concretar desde los objetivos)</p> <p>Estructuración de la evaluación: instrumentos, momentos, cuantificación (que se exige al alumno para obtener diferentes calificaciones)</p> <p>4) Desarrollo por bloques/unidades de aprendizaje</p> <p>Bloque 1.....(título)(posibilidad de asignar créditos a cada bloque)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- *Objetivos</li> <li>- *Contenidos</li> <li>- *Criterios de evaluación</li> <li>- Estrategias y actividades (presenciales/no presenciales)</li> <li>- Tutorización</li> <li>- Planteamiento de evaluación (en relación a las actividades y criterios de evaluación)</li> <li>- Bibliografía, recursos,...</li> </ul>
---

Fuente: Elaboración Bernal, 2006.

Como se puede apreciar en el cuadro se da a conocer la organización de un diseño curricular. Además, en cada bloque se deben plantear los objetivos, contenidos y evaluación, pasando a explicitar igualmente todas las actividades que se vayan a realizar. De este modo se pretende afrontar el diseño que permita agrupar los aprendizajes de forma controlada y más manejable tanto para el alumno como para el profesor. (Bernal, 2006)

Con lo expuesto anteriormente se crea el bloque curricular de Educación-Aventura, teniendo en cuenta que, los autores mencionados nos dan a conocer pasos que nos guían en la estructura de cómo diseñar un bloque curricular, pero cabe recalcar que el autor Navarro está dando muy poca información de aquello, en cambio el autor Bernal nos da una versión mucho más detallada y ordenada de cómo diseñar, es por ello que se toma a este autor para poder elaborar el bloque curricular de EA para nuestra investigación. (Ver Tabla 1).

## **2.5 Cómo implementar un bloque curricular**

Para implementar este enfoque es preciso el diseño de tareas motivadoras para los estudiantes que partan de situaciones-problema reales y se adapten a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo, haciendo uso de métodos, recursos y materiales didácticos diversos. (Ministerio de educación, 2016)

## **2.7 La motivación en EF**

Cera Castillo et al., (2015) quien menciona el argumento de (Iso-Ahola & St.Clair, 2000) manifestando que:

[...] se considera a la motivación como un mecanismo psicológico que gobierna la dirección, intensidad y persistencia de la conducta. La dirección hace referencia a las metas que una persona elige perseguir, la intensidad se refiere a la cantidad de esfuerzo que invierte para lograrlas, y la persistencia a cuánto tiempo continúa en la persecución de las mismas. Teniendo en cuenta esta definición, parece clara la importancia de la motivación de los alumnos en las clases de EF para conseguir consecuencias positivas. De hecho, diversos estudios han mostrado la relación entre la motivación en las clases de EF y diferentes consecuencias: esfuerzo en las clases de EF e intención de ser físicamente activo tras el instituto, diversión en EF, mayor tiempo de práctica deportiva extraescolar.

Según Moreno et al., (2023) menciona que:

Uno de los factores que contribuyen de manera determinante en el compromiso deportivo es la motivación. Se define la motivación como una fuerza interna directiva (un deseo o una necesidad específica) que activa al organismo y dirige la conducta hacia una meta. En el ámbito del deporte y de la actividad física, la motivación depende tanto de variables sociales y ambientales, como de algunas variables individuales que participan en la intensidad de la práctica de la actividad física y la durabilidad de la misma.

La motivación en EF implica la persistencia, el deseo de hacer algo y el disfrute de las clases cuando los estudiantes se sienten motivados. Es el impulso interno que lleva a los estudiantes a comprometerse con las actividades físicas, a superar los desafíos y a buscar constantemente mejorar sus habilidades y rendimiento. Cuando existe motivación en EF, los estudiantes muestran una actitud positiva hacia las clases, están dispuestos a participar activamente y se esfuerzan por alcanzar sus objetivos físicos y deportivos. Además, encuentran satisfacción y disfrute en el proceso de aprendizaje y en la práctica de actividades físicas, lo que contribuye a su bienestar emocional y a una experiencia educativa enriquecedora y significativa.

## **2.8 Desmotivación en EF**

Gómez et al., (2011) menciona su criterio y da a conocer opiniones de los siguientes autores:

La desmotivación se caracteriza porque el sujeto no tiene intención de realizar algo y, por tanto, es probable que la actividad sea desorganizada y acompañada de sentimientos de frustración, miedo o depresión (Deci y Ryan, 2002; Ryan y Deci, 2000). Diversos estudios han demostrado que la falta de motivación puede dar lugar a efectos negativos como la depresión, apatía, incompetencia, aburrimiento, infelicidad, abandono deportivo.

En cambio, para Castaño et al., (2009), “la desmotivación es también una categoría que se debe tener en cuenta, ya que se corresponde con la falta absoluta de motivación, tanto extrínseca como intrínseca”.

Para Gómez Rijo, A. (2013) la desmotivación en EF “se caracteriza porque el sujeto no tiene intención de realizar algo y va acompañada de sentimientos de frustración o depresión.”

La desmotivación es un estado en el cual el sujeto experimenta una falta de interés, entusiasmo o compromiso hacia una actividad, tarea o meta específica. Este estado puede surgir cuando el individuo no encuentra una razón significativa para realizar la actividad o

cuando percibe que sus esfuerzos no están siendo recompensados o valorados adecuadamente. Cuando una persona llega a la desmotivación, puede experimentar una serie de consecuencias negativas, como la depresión, la apatía, el aburrimiento y la desesperanza.

## **2.9 Nivel de satisfacción**

Según Sánchez Durand (2018), quien cita a Gento-Palacios y Vivas-García (2003) definieron que:

La satisfacción de los alumnos como la apreciación favorable hecha sobre los resultados y experiencias asociadas con su educación en función de sus propias necesidades y al logro de sus expectativas. Así mismo, señalan que la satisfacción es el resultado de un proceso valorativo ya que cuando una persona expresa estar satisfecha o no con respecto a algo, está emitiendo un juicio de valor a partir de un proceso de evaluación, que tanto en el plano objetivo como en el de su reflejo en la conciencia se sustenta en la unidad de lo cognitivo y lo afectivo (p. 37).

Para Díaz y Gutiérrez, (2023) el nivel de satisfacción es “como aquel ejercicio de bienestar experimentado por los estudiantes cuando sus expectativas académicas son cubiertas debido a las opciones que las instituciones realizan para poder atender esas necesidades y requerimientos.”

De acuerdo a la literatura expuesta se entiende sobre el nivel de satisfacción en los estudiantes es aquel que se refiere a la medida en que los estudiantes se sienten contentos y satisfechos con su experiencia educativa. Esto puede estar influenciado por diversos factores, como la calidad de la enseñanza, el ambiente escolar, las relaciones con los compañeros y los profesores, así como el grado de cumplimiento de sus perspectivas como estudiantes sobre las materias.

## **2.10 Estado del arte**

### **2.10.1 Nivel de satisfacción en las clases de EF con respecto a la EA**

Al referirnos sobre estudios del nivel de satisfacción en las clases de EF, se encontró diversos autores que describen estudios con respecto a este tema:

Según los autores García y Baena-Extremera, (2017) consideran que:

Cuando los alumnos sienten una satisfacción y un disfrute sobre lo que están realizando, se va a aumentar la motivación intrínseca hacia esas actividades, dándole por consiguiente una mayor importancia a las tareas y a la EF, mejorando por consiguiente la calidad en el aprendizaje del alumno.

Así lo mencionan Baena & Granero, (2015) quienes dicen que:

Cuando un alumno se encuentra satisfecho y se divierte en clase tiende a estar intrínsecamente motivado, lo que supone una mayor participación en EF e, incluso, una mayor práctica de actividad física en su tiempo libre. Por tanto, es importante tener en clase estudiantes que se sienten satisfechos con sus clases y que, además, se encuentran motivados.

Según Baena & Granero, (2015), luego de realizar sus investigaciones manifiestan que:

El interés que estos contenidos AMN (Actividades en el Medio Natural) han despertado entre el profesorado y el alumnado ha aumentado notablemente hasta nuestros días. Los motivos de este acrecentamiento son diversos, pero uno de los más importantes son los beneficios educativos que atesoran y que, sin duda, ya han sido objeto de estudio en diversas investigaciones y, por otro lado, la novedad e interés que despiertan para el alumnado, acercándose a los intereses y motivaciones de los estudiantes. Una de las claves para conseguir estudiantes con interés hacia el aprendizaje es tratar que se encuentren satisfechos con la enseñanza que reciben, concluyeron que cuando un alumno se encuentra satisfecho y se divierte en clase tiende a estar intrínsecamente motivado, lo que supone una mayor participación en EF e, incluso, una mayor práctica de actividad física en su tiempo libre. Por tanto, es importante tener en clase estudiantes que se sientan satisfechos con sus clases y que, además, se encuentren motivados.

Así lo mencionan Zueck Enríquez et al., (2019) que:

Se ha encontrado que la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas muestra alto grado de motivación de los alumnos hacia la asignatura de EF, lo que brinda la posibilidad de que practicarán actividad física fuera de su horario lectivo en la escuela y como consecuencia estos alumnos muy seguramente adoptaran hábitos de vida saludables. Los alumnos muestran un gran disfrute respecto a la educación física escolar, un factor significativo de motivación que muestra un compromiso positivo hacia la asignatura.



En algunos trabajos pioneros en este ámbito Baena & Granero, (2011), los investigadores pudieron comprobar cómo los alumnos, tras “disfrutar” de un programa de educación de aventura (EA) con AMN en EF, mejoraron en muchos aspectos, entre ellos la competencia, la motivación, la satisfacción, disminuyendo el aburrimiento.

Los autores Baena & Granero, (2011), quienes afirman que “muchos de los alumnos, tras recibir un programa de EA habían decidido, por ellos mismos, practicar actividades de aventura en su tiempo libre (como escalada) debido, principalmente, a que se habían divertido mucho con estas actividades”. De tal manera que, los autores mencionados son quienes comprobaron “cómo los estudiantes se sintieron más felices con ellos mismos, aburriéndome menos, llegando a concluir que el alumnado mejoraba su imagen corporal, ya que se veían mejor y se consideraban a sí mismo como más populares”.

Es por ello que, se puede mencionar según todo lo expuesto anteriormente que, los niveles de satisfacción durante las clases de EF pueden variar significativamente dependiendo de diversos factores, incluyendo el enfoque pedagógico utilizado. La EA, que incorpora actividades al aire libre, desafíos físicos y experiencias de aprendizaje experiencial, puede generar niveles de satisfacción distintos en comparación con los métodos tradicionales de EF en el aula. En general, los estudios mencionan que la EA tiende a generar mayores niveles de satisfacción entre los estudiantes en comparación con las clases tradicionales de EF. Los niveles de satisfacción en las clases de EF pueden ser más altos en el contexto de la EA debido a la naturaleza experiencial, desafiante y gratificante de las actividades al aire libre. Sin embargo, es importante considerar las preferencias individuales de los estudiantes y adaptar el enfoque pedagógico según las necesidades e intereses de cada grupo.

## Capítulo III

### Metodología

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo, con diseño cuasi-experimental, de tipo pre-experimental con alcance causal.

Es cuantitativo puesto que: “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández Sampieri et al., 2014). Se va a recolectar datos con la selección de la muestra y para cada participante se utilizó una escala de satisfacción antes y después de la intervención, la hipótesis planteada que es conocer si, con la aplicación de actividades de un programa de EA, los estudiantes del tercero de bachillerato modifican el nivel de satisfacción hacia las clases de EF. En cuanto a la medición numérica, se realizó el pre y post test con la escala de satisfacción (SSI) a los estudiantes. Para el análisis estadístico se utilizaron las siguientes mediciones de estadística descriptiva: la media, la mediana, la desviación estándar y la prueba de Shapiro Wilk para el cálculo de la normalidad; este estudio tiene un corte transversal, no longitudinal.

Es de diseño cuasi-experimental porque “es una investigación que posee todos los elementos de un experimento, excepto que los sujetos no se asignan aleatoriamente a los grupos” (Pedhazur & Schmelkin, 1991). Porque se va a comprobar si es que mejoran o no los niveles de satisfacción en los estudiantes por medio de las actividades de EA.

También es de tipo pre-experimental porque:

[...] es un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos-consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador (Hernández Sampieri et al., 2014).

#### 3.2 Universo de estudio

La investigación se aplicó en la Unidad Educativa Buena Esperanza (UEBES), ubicada en la provincia del Azuay, ciudad de Cuenca, en las calles Julia Bernal y Juan Pablo II, perteneciente al distrito 01D01 de la zona 6 de educación.

La institución educativa es considerada de calidad y calidez por su amplia trayectoria no solo en la parroquia Ricaurte sino también dentro de la ciudad de Cuenca, con 17 años de experiencia, cuenta con 1460 estudiantes, los cuales 735 son varones y 725 son mujeres, que pertenecen a niveles como inicial, educación general básica y bachillerato, abarcando niños y adolescentes entre 3 y 18 años, jornada matutina y modalidad presencial.

Actualmente, la institución cuenta con 5 docentes de EF. En el bachillerato existen dos paralelos A y B, en el cual, el docente de EF realiza las clases con los estudiantes 2 horas a la semana.

La población sobre la cual se desarrolló la presente investigación se conformó por los estudiantes de los terceros de bachillerato, siendo en total 50 y teniendo un grupo de control y el otro experimental.

Al respecto, Alonso Serrano et al., (2012), indican que “por una parte tenemos el grupo experimental, que es el que recibirá el estímulo y, por otro lado, tendremos a un grupo de control, que nos servirá como punto de referencia para apreciar las variaciones que se produzcan [...]”.

### 3.3 Muestreo

Según Díaz, (2017) dice que: “el muestreo es el proceso mediante el cual el investigador podrá seleccionar a los pacientes o a los sujetos de estudio a partir de la muestra”

#### 3.3.1 Muestreo probabilístico

Así menciona Hernández Sampieri, (2014) que el muestreo es: “subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos”.

Es por ello, que se propone realizar la investigación con todos los 50 estudiantes, ya que todos ellos tenían la misma posibilidad de participar, así dividiéndolos en grupo control y grupo experimental.

### 3.4 Criterios de inclusión

- Estudiantes que estén matriculados en la institución Educativa Buena Esperanza.
- Estudiantes que deseen voluntariamente participar en el programa.
- Estudiantes con asentimiento y consentimiento firmado de sus padres.
- Estudiantes con asistencia regular a clases.

### 3.5 Criterios de exclusión

- Estudiantes con lesiones músculo esqueléticas.
- Estudiantes con discapacidad física e intelectual.
- Estudiantes que no deseen participar en el programa.
- estudiantes que no asistan regularmente al bloque de EA

### 3.6 Definición de variables

Para poder evaluar el efecto de nuestro programa de la implementación del modelo EA para conocer el grado de satisfacción de las clases de EF en los estudiantes se toma en cuenta las siguientes variables:

#### 3.6.1 Variable dependiente:

- Nivel de Satisfacción en EF: según Moreno & Hellín (2007) nos dicen que:  
La satisfacción mostrada por los alumnos en las clases de Educación Física se relaciona con los ambientes motivacionales generados dentro de las mismas. En este sentido apuntan a que las clases de Educación Física con una orientación hacia las actividades físicas provocan que los alumnos se sientan más satisfechos en las mismas.

Según Baena-Extremuera et al., (2015) menciona que, el instrumento presenta ocho ítems que miden el grado de satisfacción en las actividades de EF, con dos subescalas que miden la satisfacción/diversión (SAT/D) (cinco ítems) y el aburrimiento (ABU) (tres ítems). Las respuestas se recogieron en una escala de ítems politómicos que oscilaba entre 1 (totalmente\* en\* desacuerdo) y 5 (totalmente\* de\* acuerdo).

#### 3.6.2 Variable independiente:

- Programa de actividades educación-aventura se dice que: “Es un modelo basado en el planteamiento de actividades con un componente de incertidumbre y cierto riesgo subjetivo, entremezclado con propósitos de confianza, reto y compañerismo, entre otros”. Según Rosa et al., (2019).

### 3.7 Escala de medición

Según Baena-Extremuera et al., (2015) nos dan a conocer lo que es el instrumento o escala SSI para medir la satisfacción y aburrimiento de los estudiantes de EF, quienes mencionan lo siguiente:

Concretamente, el instrumento es el Sport\* Satisfaction\* Instrument (SSI), utilizándose la versión validada al contexto español y adaptada a la EF (SSI-EF) por Baena-Extremera et al., (2012), del original Sport\* Satisfaction\* Instrument (SSI) (Duda & Nicholls, 1992). creando un instrumento que medía el grado de satisfacción y de interés intrínseco de los estudiantes hacia la escuela, a través de ocho ítems divididos en dos escalas, que miden la satisfacción/diversión (cinco ítems) y el aburrimiento (tres ítems) en la práctica de actividades académicas. (Anexo 1).

### 3.8 Método y procedimiento

El programa de intervención de implementación de un bloque curricular EA, se iniciará con la toma del pre-test de satisfacción, posterior a ello se diseñó el bloque curricular, luego la aplicación del bloque curricular con actividades de EA, con una duración de 10 semanas equivalente a 20 sesiones, esto hace referencia a un parcial en la parte académica, para finalmente aplicar un post test y con esos datos realizar el análisis estadístico, todas estas actividades se realizaron siguiendo el cronograma establecido (Anexo 2).

Para la aplicación de un programa curricular se tomó al autor Baena & Granero, (2011), quienes aplicaron la investigación de la misma basándose en lo siguiente:

1. Desarrollar en la naturaleza o adaptarlas al ámbito educativo.
2. Basadas en el aprendizaje experiencial.
3. Incluyan cierto nivel de riesgo objetivo o subjetivo.
4. Estimulan el trabajo individual y colectivo.
5. Que no existe una sola solución de los desafíos planteados.

Todo aquello se complementa con la propuesta de Reyzábal, aplicando los siguientes pasos para ejecutar una buena propuesta:

- Ser pertinente y riguroso
- Resultar innovador y flexible
- Aceptar retos en cuanto al desarrollo de capacidades críticas y creativas
- Atender a la diversidad
- Ofrecer un marco intercultural democrático

Entonces, de acuerdo a lo mencionado se inicia con la aplicación de las actividades de EA al grupo experimental, teniendo en cuenta lo siguiente:

Rotación de integrantes: es decir los estudiantes no podrían quedarse en el mismo equipo todo un siempre, teniendo que girar aleatoriamente o por medio de una ruleta digital.

Organización de los equipos: se trabaja con el listado de los estudiantes, manteniéndose siempre equitativamente, es decir equipos de 5 integrantes.

Explicación de la actividad: se daba a conocer lo que tenían que realizar y cuál era el objetivo de la actividad, los equipos tenían de 1 a 3 minutos para empezar a plantear estrategias antes de que se empiece con el juego.

Para poder realizar las actividades de EA se dividen las mismas en 4 grupos:

- 1) Actividades con cuerda: estas actividades implican que tenían que lograr el objetivo final ya sea cruzar, trepar, halar, entre otros. Todos los estudiantes tenían que lograr ese objetivo, si les faltaba uno de lograr el grupo se encargaba de replantear soluciones para poder lograrlo, todos eran fundamentales y tenían su involucramiento dentro de cada actividad planteada.
- 2) Actividades con llantas: estas en cambio requerían de estrategias en equipo para lograr su cumplimiento, tenían que plantearse una meta entre todos los participantes, utilizar la fuerza, resistencia y habilidades de todos para poder llegar al final, si faltase uno en dar su criterio no podrían avanzar a la siguiente fase.
- 3) Actividades con elementos: en estas actividades los estudiantes tenían que trabajar en equipo, la respuesta de cada uno de ellos era fundamental, ya que se veían envueltos en cálculos, fórmulas, saltos, desplazamientos, puntería, entre otros, la participación del equipo para lograr la respuesta correcta en el menor tiempo posible era fundamental, el apoyo que se brindaban en equipo era la clave para poder llegar al objetivo de cada una de las actividades.
- 4) Actividades sin elementos: estas por lo contrario se verían reflejados en cómo el equipo brinda esa seguridad a cada uno de los integrantes para lograr su objetivo, correr, saltar, impulsarse, barrera de obstáculos, entre otros, eran las actividades que requerían de esa seguridad para no equivocarse, el equipo se encargaría de que cada integrante llegará al objetivo dándole esa seguridad y confianza para poder lograrlo.

Las actividades fueron planteadas para que cada uno de los integrantes del equipo de su aporte para poder realizarlas, cada uno tenía la responsabilidad de brindar criterios, opiniones, dar ideas de cómo ejecutarlas, es decir que, cada integrante era responsable del trayecto de las actividades, generando que todas las ideas manifestadas sean involucradas en el transcurso de las mismas y también que ninguno de ellos se quede sin dar su aporte.

Cada una de las actividades que se realizaban durante las clases se apoyaría con un final de reflexión, cada equipo que trabajase ese día, entre el grupo se plantearían una reflexión de lo que hicieron, no hicieron o quizá les faltó hacer, darán a conocer cómo o porque pudieron lograr el objetivo al final y de no haberlo logrado como podría hacer para que en actividades posteriores pudieran cumplir, con esto luego de cada clase se plantea que los estudiantes sean capaces de identificar errores o virtudes de trabajar en equipos, teniendo en cuenta el aporte que cada uno de sus integrantes puso para intentar llegar a la meta.

En cuanto a lo que refiere al grupo control se trabajó normalmente con la planificación presentada del parcial 1 correspondiente a lo que es las prácticas deportivas referente a baloncesto y balonmano.

### **3.9 Análisis estadístico**

Según, Sánchez et al., (2021) manifiestan que:

En toda investigación es vital la aplicación de una técnica apropiada para recabar datos que pueda brindar precisión al estudio realizado; en consecuencia, se implementaron los procedimientos apropiados que permitieron obtener información veraz acerca del fenómeno de estudio y a la vez llevar a cabo cada uno de los objetivos planificados.

Los cálculos obtenidos y comparaciones intergrupo se realizaron en el programa estadístico IBM SPSS versión 25, así también las variables del test en lo que respecta a la satisfacción y aburrimiento. Para la comparación de resultados antes y después de la intervención de cada grupo se utilizó el análisis de normalidad de Shapiro Wilk con significancia del 5% ( $p < 0.05$ ). Lo que es la variable dependiente se usó el promedio de la media, mediana y desviación estándar. En lo que se refiere al análisis descriptivo se utilizaron tablas en los grupos de estudio, mismas que se realizaron en Excel 2019.

La encuesta se la hizo llegar a los estudiantes, la cual se generó por medio de la herramienta Google Forms. El cuestionario en línea fue aplicado y estuvo compuesto por 10 preguntas por medio de la escala de Likert.

#### **3.9.1 Prueba de Shapiro Wilk**

Según Tapia et al., (2021), quien dice que:

Este test se emplea para contrastar normalidad cuando el tamaño de la muestra es menor a 50 observaciones y en muestras grandes es equivalente al test de

Kolmogorov-Smirnov. El método consiste en comenzar ordenando la muestra menor a mayor valor, obteniendo el nuevo vector muestral. Cuando la muestra es como máximo de tamaño 50, se puede contrastar la normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk, procediendo a calcular la media y la varianza muestra. Se rechaza la hipótesis nula de normalidad si el estadístico Shapiro-Wilk -W- es menor que el valor crítico proporcionado por la tabla elaborada por los autores para el tamaño de la muestra y el nivel de significancia dado. Siendo valores insignificantes cuando es inferior a 0,5%.

### **3.10 Consideraciones éticas**



Tanto los estudiantes como representantes legales se encuentran en pleno conocimiento sobre la investigación, los cuales dan a conocer su libre y voluntaria participación del mismo, se les manifiesta que los estudiantes al participar de esta investigación no tendrán ningún tipo de riesgo ni daño, también se les comenta que al participar en el programa los estudiantes no obtendrán beneficios de tipo económico o académico, cabe recalcar que se dio a conocer que si el estudiante no quiere ser parte de la investigación no tendrá ningún tipo de sanción. Toda información confidencial (datos personales de los estudiantes) serán de absoluta reserva, además que, su contenido específico no será divulgado y la información proporcionada se utilizará únicamente con fines dentro de esta investigación, la identidad de los estudiantes será confidencial en los documentos de análisis. (Anexo 3). El representante legal y los estudiantes tienen conocimiento de que la investigación durará un tiempo de 10 semanas, en el cual los estudiantes responderán a los test, encuestas y formarán parte activa de la intervención. Para todo esto se contará con la solicitud y la carta de consentimiento informado. (Anexo 4)



## 3.11. Bloque curricular diseñado

Tabla 1.

*Diseño del nuevo bloque curricular Educación-Aventura*

<b>Objetivo general del bloque</b> OG.EF.9. Participar de diversas actividades de manera responsable teniendo en cuenta riesgos, normas y reglas de las mismas, aportando con estrategias para la resolución de problemas, adaptándolas de manera eficaz a la realidad educativa, proporcionando la ayuda necesaria para lograr cumplir las mismas.	
<b>Bloque curricular N°7</b> .....	
<b>Educación-Aventura</b> .....	
<div>  BÁSICOS IMPRESCINDIBLES  BÁSICOS DESEABLES </div>	
<b>EF.5.7.1.</b>	Identificar los requerimientos motores necesarios para poder participar o jugar de las actividades de manera segura y/o placentera entre compañeros o sí mismo.
<b>EF.5.7.2.</b>	Participar de las actividades en manera de circuito, identificar posibles reglas y normas, en la social (cooperación y empatía), en la motriz (reconociendo e identificando las capacidades físicas), la afectiva (reconociendo las emociones emitidas durante las actividades), en la cognitiva (en la toma de decisiones en el momento del juego al resolver los problemas), reconociendo posibles riesgos de las mismas, etc.
<b>EF.5.7.3.</b>	Realizar las actividades o juegos comprendiendo su lógica, teniendo en cuenta la participación y papel importante que desempeña cada participante y respetando su género e ideales, que sea inclusiva y a su vez generar espacios de reflexión, de tal manera que, gracias al aporte de cada participante se logre los objetivos de dicha práctica.
<b>EF.5.7.4.</b>	Participar de las actividades/juegos de manera individual y colectiva, reconociendo el valor del juego limpio (reglas de los juegos), demostrando respeto a sus pares o a sí mismo.
<b>EF.5.7.5.</b>	Reconocer la importancia de realizar actividades o juegos para mejorar la condición física, conociendo virtudes o ventajas de realizarlas dentro o fuera de

la institución educativa, también potenciar el cuidado personal (seguridad e higiene) antes, durante y después de las actividades ejecutadas.

### Criterio de evaluación

CE.EF.5.10. Participa en diferentes juegos de Educación-Aventura de manera segura, placentera, cooperativa, teniendo en cuenta posibles riesgos al ejecutarla, así como también respetando sus normas y reglas, potenciando a la práctica de las mismas demostrando empatía y generando la inclusión, asimilando ventajas al momento de realizarlas, generando la reflexión y posibilidades de participación dentro y fuera de la institución educativa.

### Orientaciones de evaluación

En este criterio se abordan conocimientos que le permiten al alumnado participar en diferentes actividades de Educación-Aventura, experimentando diferentes situaciones, por ello, los maestros y maestras deben generar circunstancias que permitan al estudiante conocer la importancia de ejecutarlas, posibles riesgos, reglamento, para alcanzar los objetivos y valorar la importancia del trabajo en equipo y sobre todo el juego limpio, generadas por situaciones cotidianas.

Elementos del perfil de salida a los que se contribuye	Indicadores para la evaluación del criterio
J.2. Actuamos con ética, generosidad, integridad, coherencia y honestidad en todos nuestros actos.	I.EF.5.7.1. Participa de los juegos y/o actividades poniendo en práctica reglas y normas de las mismas para ejecutarlas de manera segura (J.2., S.1.)
I.1. Tenemos iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y estamos preparados para enfrentar los riesgos que el emprendimiento conlleva.	I.EF.5.7.2. Realiza las actividades reconociendo los beneficios que aporta su salud y condición física, de la misma manera reconoce aportes de sus compañeros al ejecutar los juegos, respeta opiniones y comparte con todos poniendo en práctica el juego limpio (J.2., I.1.)
S.1. Asumimos responsabilidad social y tenemos capacidad de interactuar con grupos	I.EF.5.7.3. Aporta individual o colectivamente con ideas para resolver problemas que se

heterogéneos, procediendo con comprensión, empatía y tolerancia.

presenten durante la participación en las actividades (I.1., S.1.)

*Nota:* OG=objetivo general, EF=Educación Física, CE=criterios de evaluación, I=indicadores de evaluación, J=justicia, I=innovación, S=solidaridad. Diseño del nuevo bloque curricular.  
*Fuente:* Elaboración propia.

## Capítulo IV

## Resultados y discusión

## 4.1 Resultados

De acuerdo a la aplicación las actividades de EA realizadas antes y durante la intervención, se logran obtener varios resultados, los cuales serán manifestados por medio de tablas para su correcta comprensión, mismas que según lo obtenido, los cambios son un poco visible según la Escala de Satisfacción, no existe una variación significativa.

Tabla 2

*Características de la muestra.*

	Cantidad		Edad	Sexo			
	N	%	Promedio	Hombre	%	Mujer	%
GE	25	50	17.2	23	46	27	54
GC	25	50					

*Nota:* N=Número de estudiantes, GC=Grupo Control, GE=Grupo Experimental, %=Total de estudiantes.

*Fuente:* Elaboración propia.

En el programa de investigación participaron 50 estudiantes del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Buena Esperanza, teniendo 25 en el grupo control y 25 en el grupo experimental. Los estudiantes oscilan en un promedio de edad de (17.2) siendo 47 de 17 años y 3 de 18 años, el (46%) son varones y el (54%) son mujeres, con una desviación estándar del (0.24). Detalles en la tabla 1 y 2.

Tabla 3

*Datos descriptivos pre y post test escala (SSI) con las variables*

ID	Sexo	Edad	Grupo	PRE TEST										POST TEST									
				P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	S/25	A/15	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	S/25	A/15
1	1	18	0	4	3	3	2	5	4	4	5	22	8	5	2	3	2	4	3	3	3	18	7
2	1	17	0	4	3	3	4	5	4	5	5	23	10	4	2	3	2	4	3	3	3	17	7
3	2	17	0	5	3	3	2	5	4	5	5	24	8	5	3	3	2	4	1	3	4	17	8
4	2	17	0	5	1	3	2	1	4	5	5	20	6	3	2	3	2	4	4	4	3	18	7
5	2	17	0	5	2	3	2	5	4	5	5	24	7	3	2	3	2	4	4	5	4	20	7
6	1	17	0	5	1	3	2	5	4	5	5	24	6	3	1	2	3	4	4	4	3	18	6
7	1	17	0	5	2	1	2	4	4	4	4	22	5	3	3	2	2	4	5	4	4	20	7
8	1	17	0	3	1	4	3	4	4	5	5	21	8	2	3	2	3	4	4	4	4	18	8
9	2	17	0	3	2	4	2	4	4	5	1	17	8	2	2	3	3	3	5	3	4	17	8
10	2	17	0	4	3	4	2	4	4	2	5	19	9	4	2	2	3	3	5	3	4	19	7
11	1	17	0	5	3	2	1	4	4	3	2	18	6	5	2	2	2	3	5	3	4	20	6
12	1	17	0	4	4	1	2	4	4	5	2	19	7	5	1	4	1	3	3	4	3	18	6
13	1	17	0	5	2	2	1	4	4	5	4	22	5	4	1	2	1	3	5	3	4	19	4
14	1	17	0	5	5	3	2	3	4	2	4	18	10	4	2	2	1	3	3	4	4	20	5
15	1	17	0	4	4	3	1	3	4	2	4	17	8	4	4	3	1	3	5	3	5	20	8

16	2	18	0	3	2	2	1	3	4	3	4	17	5	4	2	1	3	3	5	4	5	21	6
17	1	18	0	2	5	3	1	4	4	4	4	18	9	3	2	1	3	3	5	4	4	19	6
18	2	17	0	2	5	3	3	4	4	5	2	17	11	3	2	1	1	3	4	3	4	17	4
19	1	17	0	2	2	3	3	4	2	2	2	12	8	2	1	1	2	3	3	4	5	17	4
20	1	17	0	4	3	3	3	4	2	2	2	14	9	4	2	2	3	3	3	5	4	19	7
21	2	17	0	4	3	3	1	5	2	2	2	15	7	5	1	1	2	4	4	4	5	22	4
22	2	17	0	4	4	3	1	4	5	2	5	20	8	3	1	3	2	4	4	4	5	20	6
23	1	17	0	4	1	1	1	5	5	3	5	22	3	3	1	2	2	4	3	5	5	20	5
24	1	17	0	4	1	1	1	5	5	4	5	23	3	3	1	2	2	4	4	4	4	19	5
25	2	17	0	4	4	3	1	5	4	4	5	22	8	3	3	2	2	4	4	3	3	17	7
26	2	17	1	4	3	3	1	5	5	4	4	22	7	2	4	5	4	3	3	2	1	11	13
27	1	17	1	4	3	2	1	5	5	4	4	22	6	1	4	5	4	2	3	2	1	9	13
28	1	17	1	4	3	2	1	5	5	4	4	22	6	1	4	5	5	2	2	2	1	8	14
29	1	17	1	4	1	1	1	1	3	4	5	17	3	2	4	5	4	1	1	2	1	7	13
30	2	17	1	4	1	1	1	1	3	2	5	15	3	2	5	4	5	1	1	2	2	8	14
31	2	17	1	4	1	1	1	4	1	3	5	17	3	2	5	4	5	1	1	1	1	6	14
32	2	17	1	4	1	1	1	5	2	3	5	19	3	2	5	4	5	1	1	2	2	8	14
33	2	17	1	4	4	3	2	4	5	3	1	17	9	2	5	5	5	1	1	1	1	6	15
34	2	17	1	5	2	1	2	5	4	4	5	23	5	3	5	5	5	1	2	2	2	10	15

35	1	17	1	4	1	1	2	4	4	4	5	21	4	3	5	4	5	2	1	3	2	11	14
36	2	17	1	4	2	2	2	4	4	4	5	21	6	2	5	4	5	3	2	3	2	12	14
37	2	17	1	5	5	3	2	4	4	4	4	21	10	2	5	4	5	2	2	2	2	10	14
38	1	17	1	4	1	1	2	5	4	4	3	20	4	4	5	5	4	3	1	3	2	13	14
39	2	17	1	5	2	2	2	3	4	4	3	19	6	2	5	4	5	2	2	2	2	10	14
40	2	17	1	4	2	1	2	5	4	4	4	21	5	4	5	5	5	2	2	2	2	12	15
41	2	17	1	2	3	2	2	5	4	4	3	18	7	2	4	5	4	1	2	2	2	9	13
42	1	17	1	2	1	1	2	4	4	4	4	18	4	4	5	5	5	2	2	3	2	13	15
43	1	17	1	2	1	1	2	4	4	4	4	18	4	3	5	4	5	4	2	3	2	14	14
44	1	17	1	1	3	1	1	4	4	4	3	16	5	2	5	5	5	2	2	2	2	10	15
45	2	17	1	4	1	1	2	5	4	5	4	22	4	2	5	5	4	3	3	1	3	12	14
46	2	17	1	3	3	3	3	4	4	5	4	20	9	2	4	5	4	2	1	1	1	7	13
47	2	17	1	5	4	3	1	4	4	4	4	21	8	2	4	5	5	2	1	1	1	7	14
48	2	17	1	5	2	1	1	4	4	4	4	21	4	2	4	5	4	1	1	1	1	6	13
49	2	17	1	2	1	1	1	4	4	4	4	18	3	3	4	5	5	1	1	2	1	8	14
50	2	17	1	2	1	1	1	3	5	4	4	18	3	2	5	5	4	1	1	2	1	7	14

*Nota:* ID= asignaciones estudiantes, Sexo= 1=varones, 2=mujeres, Grupo 0=Control, Grupo 1=Experimental, S/25=rango de satisfacción, A/15=rango de aburrimiento, Satisfacción= P1=Normalmente me divierto en las clases de EF, P5=Normalmente encuentro la EF interesante, P6=Cuando hago EF parece que el tiempo pasa muy deprisa, P7=Normalmente participo activamente en las clases de EF, P8=Normalmente me la paso bien haciendo EF. Aburrimiento= P2=En las clases de EF a menudo sueño despierto en vez de pensar en lo que hago realmente, P3=En las clases de EF, normalmente me aburro, P4=En EF deseo que la clase termine rápidamente.

*Fuente:* Elaboración propia.

Tabla 4

*Análisis de los promedios pre y post test de las variables en GC y GE*

Promedio Pre Test			Promedio Post Test		
	S	A		S	A
GC	19,6	7,2	GC	18,8	13,9
GE	20,2	7,5	GE	9,7	14

*Nota:* S=Satisfacción A=Aburrimiento, GC=Grupo Control, GE=Grupo Experimental.*Fuente:* Elaboración propia.

Como se evidencia en los promedios, al inicio de la intervención los valores tanto de satisfacción como de aburrimiento bordeaban valores muy similares en el Grupo Control y en el Grupo Experimental; luego de la intervención se evidencia que el Grupo Experimental obtuvo bajos niveles de satisfacción y contrariamente se sintieron menos aburridos.



**Tabla 5***Análisis de normalidad pre test por preguntas*

	Media		DE		Mediana		Shapiro-Wilk (p)	
	GC	GE	GC	GE	GC	GE	GC	GE
P1	3.96	3.64	.97	1.1	4	4	<.001*	<.001*
P2	2.76	2.08	1.3	1.1	3	2	<.03*	<.001*
P3	2.68	1.6	.9	.81	3	1	<.001*	<.001*
P4	1.84	1.56	.85	.58	2	2	<.001*	<.001*
P5	4.12	4.04	.92	1.09	4	4	<.001*	<.001*
P6	3.88	3.92	.78	.9	4	4	<.001*	<.001*
P7	3.72	3.88	1.27	.6	4	4	<.001*	<.001*
P8	3.92	4	1.38	.91	5	4	<.001*	<.001*

*Categorías:* Satisfacción= P1=Normalmente me divierto en las clases de EF, P5=Normalmente encuentro la EF interesante, P6=Cuando hago EF parece que el tiempo pasa muy deprisa, P7=Normalmente participo activamente en las clases de EF, P8=Normalmente me la paso bien haciendo EF. Aburrimiento= P2=En las clases de EF a menudo sueño despierto en vez de pensar en lo que hago realmente, P3=En las clases de EF, normalmente me aburro, P4=En EF deseo que la clase termine rápidamente. **Nota:** \* < .05 diferencia significativa.

*Fuente:* Elaboración propia.

Los resultados de la tabla 4, nos muestra que no existe normalidad en las respuestas otorgadas a las preguntas (<0.5), esto quiere decir que no hay una tendencia o un acuerdo en las respuestas de los estudiantes a las preguntas formuladas, sobre si están aburridos o no, o si están satisfechos o no con las clases de EF.

**Tabla 6***Análisis de normalidad post test por preguntas*

	Media		DE		Mediana		Shapiro-Wilk (p)	
	GC	GE	GC	GE	GC	GE	GC	GE
P1	3.56	2.32	.96	.8	3	2	<.006*	<.001*

P2	1.92	4.64	.81	.49	2	5	<.001*	<.001*
P3	2.2	4.68	.81	.47	2	5	<.004*	<.001*
P4	2.08	4.64	.7	.49	2	5	<.001*	<.001*
P5	3.6	1.84	.57	.85	4	2	<.001*	<.001*
P6	3.92	1.64	.99	.7	4	2	<.001*	<.001*
P7	3.72	1.96	.67	.67	4	2	<.001*	<.001*
P8	4	1.6	.7	.57	4	2	<.001*	<.001*

*Categorías.* Satisfacción: P1=Normalmente me divierto en las clases de EF, P5=Normalmente encuentro la EF interesante, P6=Cuando hago EF parece que el tiempo pasa muy deprisa, P7=Normalmente participo activamente en las clases de EF, P8=Normalmente me la paso bien haciendo EF. Aburrimiento= P2=En las clases de EF a menudo sueño despierto en vez de pensar en lo que hago realmente, P3=En las clases de EF, normalmente me aburro, P4=En EF deseo que la clase termine rápidamente. **Nota.** \*< .05 diferencia significativa.

*Fuente:* Elaboración propia.

La tabla 5 muestra que no existe normalidad por preguntas, en especial del GE, ya que los valores son menores a 0.05, esto quiere decir que no hay un acuerdo entre las respuestas para afirmar que están o no satisfechos, o aburridos.

**Tabla 7**

*Análisis descriptivo pre y post test de las variables prueba de normalidad*

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
S pre test	,957	50	,067
A pre test	,939	50	,012
S post test	,892	50	<,000*
A post test	,822	50	<,000*

*Categorías:* S=satisfacción, A=aburrimiento. **Nota.** \*< .05 diferencia significativa. *Fuente:* Elaboración propia.

Por último, se procede a tomar los datos obtenidos de la Escala de Satisfacción tanto antes y después de haber realizado las actividades de EA con los estudiantes para elaborar las pruebas de normalidad y se logran obtener los siguientes resultados:

De acuerdo a Shapiro Wilk se constata que que no hay normalidad en los valores, tanto de satisfacción ( $<,000^*$ ) como de aburrimiento ( $<,000^*$ ), estos mismos valores coinciden con la desviación estándar que anteriormente se pudo describir.

#### 4.3 Interpretación de los resultados

De los resultados anteriores se evidenció que luego de la intervención el Grupo Experimental tuvo resultados contrarios, ya que se sintieron poco satisfechos y menos aburridos; según García y Baena-Extremera (2017) la motivación aumenta en las clases de EF cuando están disfrutando lo que están haciendo, por lo tanto, puede que se hayan sentido poco satisfechos por no haber disfrutado de las actividades. Por el contrario, se ha relacionado el aburrimiento en las clases de EF con la insatisfacción con la escuela y en la reducción del aprendizaje de los estudiantes pudiendo incluso llegar a desencadenar en abandono escolar. Baños & Arrayales, (2020); por lo tanto, puede que se hayan sentido poco satisfechos por no haber disfrutado de las actividades, y llama la atención de que los resultados estén contrarios ya que, la satisfacción está relacionada directamente con el aburrimiento.

En cuanto a los resultados por preguntas, donde se evidencia que no existe normalidad, mostrando que no hay una tendencia o un acuerdo de los participantes sobre si existe aburrimiento o satisfacción en las clases de EF, Según Flores & Flores, (2023) la falta de normalidad en los datos de una prueba de campo puede deberse a una variedad de factores, incluida la variabilidad natural, la falta de aleatoriedad en la muestra, la influencia de variables externas y el tamaño de la muestra. Es importante considerar estos factores al interpretar los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk y al realizar análisis estadísticos en entornos de campo.

#### 4.4 Discusión

La investigación realizada tiene como medición las variables de satisfacción y aburrimiento según la escala (SSI), tomado a una de ellas como parte del proceso expuestos en los objetivos, de tal manera que, se ejecuta el análisis de promedio en el GC y en el GE del estudio.

Según el mismo con los objetivos planteados, (I) Implementar un bloque curricular basado en la EA, para aumentar el nivel de satisfacción de la EF en los estudiantes de bachillerato, (II) Determinar el grado de satisfacción de la asignatura de EF en los estudiantes de tercero de bachillerato por medio de la aplicación de la escala de Satisfacción (SSI), (III) Evaluar el impacto del programa curricular basado en la EA implementado en las clases de EF.

Por otro lado, los estudios realizados por Baena y Granero, (2011), indican que los estudiantes mejoran los niveles de satisfacción con la aplicación de las actividades de EA, también Gehry, Kress y Swalm (2010) dicen que, los estudiantes se lograron divertir mucho cuando aplicaron las actividades de EA en sus investigaciones, y Ebbeck & Gibbons (1998) mencionan que, con la aplicación de dichas actividades como resultados obtuvieron estudiantes más felices y menos aburridos, son algunas de las propuestas de los investigadores de acuerdo a la EA.

Sin embargo, luego de haber analizado los datos, fruto de esta investigación, las propuestas de los mencionados autores, se puede observar que no hay datos estadísticos que confirmen análisis de normalidad, existen resultados, pero no hay suficiente claridad en los estudios realizados, determinantes para adoptar una postura a favor o en contra, los datos no reflejan una tendencia, más bien tienen mucha dispersión, se requiere de más estudios a profundidad para no generar dudas en sus aplicaciones, ya que de cierto modo al aplicar las actividades y realizar el análisis de los resultados se debería obtener todos los datos suficientes para corroborar lo que mencionan.

Así también, los autores Navarro et al., (2017) y Bernal, (2006) abordan la viabilidad de implementar el bloque curricular de EA. Su enfoque se centra en evaluar la eficacia y la pertinencia de este bloque curricular en el contexto educativo. En su estudio, es Bernal quien analiza varios aspectos clave, incluyendo la estructura del plan de estudios, los recursos disponibles, las competencias requeridas y los objetivos educativos del bloque curricular de EA. También examina la receptividad de los estudiantes y la comunidad educativa en general hacia este enfoque de enseñanza. Ambos autores encuentran que la implementación del bloque curricular de EA es factible, siempre y cuando se cumplan ciertas condiciones. Basándonos en la afirmación de que es factible implementar un bloque curricular según la autora Reyزابال (2018), podemos concluir que la implementación exitosa de dicho bloque requiere un enfoque organizado y planificado. Si se sigue un orden específico y se ejecutan las acciones necesarias, es posible crear e implementar el bloque curricular de manera efectiva en una institución educativa. Esta perspectiva nos lleva a concluir que la implementación del programa de EA fue factible dentro de la institución.

## Capítulo V

### Conclusiones

Finalmente, podemos concluir de los datos obtenidos en este trabajo investigativo que:

- La metodología empleada para diseñar un bloque curricular propuesta por el autor Bernal 2006 fue factible ya que no solo se pudo diseñar sino también aplicarlo como se demuestra en la Tabla 1
- El bloque curricular basado en EA no fue suficiente para aumentar el nivel de satisfacción en las clases de EF como se pudo comprobar en los resultados obtenidos específicamente en la Tabla 3
- En cuanto al diseño e implementación del programa curricular se logra el mismo aplicando la propuesta de la autora Reyzabal 2018, quien nos da a conocer pasos fundamentales a seguir para la aplicación del mismo, tomando en cuenta también el currículo 2016 del Ministerio de Educación, de esta manera se crea el bloque curricular de EA con objetivos, criterios, destrezas, indicadores, siendo aplicadas dentro de la institución educativa con los estudiantes.
- Dentro de la propuesta de la investigación se realiza una indagación con preguntas a los estudiantes que fueron parte del programa y así poder conocer el impacto que pudo tener el mismo, de tal manera que, en este apartado podemos mencionar autores pioneros como Baena-Extremera & Granero Gallegos (2015) quienes presentan sus investigaciones con resultados positivos en la aplicación de las actividades de EA, mencionando que, de acuerdo a los estudios realizados, los estudiantes mejoran sus niveles de satisfacción/diversión en las clases de EF.
- Así también, las actividades de EA no logran mejorar completamente el nivel de satisfacción de los estudiantes durante las clases de EF, según los datos obtenidos, sugiere que, aunque estas actividades pueden tener ciertos beneficios, no fueron suficientes para satisfacer plenamente las necesidades y expectativas de los estudiantes en este ámbito. De la misma manera podemos mencionar que, quizá todo esto puede estar envuelto en diversos posibles factores según lo experimentado con los estudiantes:

Diversidad de intereses: los estudiantes pueden tener intereses y preferencias variadas en cuanto a las actividades físicas. Mientras que algunos pueden disfrutar de las actividades de EA, otros pueden preferir otros tipos de ejercicios o deportes más tradicionales.

Experiencia previa: la experiencia previa de los estudiantes en actividades de EA puede variar considerablemente. Aquellos que tienen más experiencia y habilidades en este tipo de actividades pueden sentirse más satisfechos, mientras que otros pueden sentirse menos cómodos o seguros participando en ellas.

Expectativas individuales: las expectativas individuales de los estudiantes en cuanto a las clases de EF pueden influir en su nivel de satisfacción. Si las actividades de EA no cumplen con estas expectativas, es posible que los estudiantes no experimenten un aumento significativo en su satisfacción.

Enfoque pedagógico: en el enfoque pedagógico quizá los estudiantes percibían las clases de EF como monótonas o repetitivas, es posible que no estuvieran dispuestos a probar algo nuevo, incluso si se presentaba como una alternativa interesante EA.

### Recomendaciones

En el presente estudio se lograron obtener conclusiones significativas a nivel de la investigación realizada sobre la aplicación de las actividades de EA en estudiantes de tercero de bachillerato. Como se pudo dar a conocer, los resultados obtenidos no fueron de gran alcance como se propuso, pero sí se pudo ejecutar las actividades provocando cierto cambio en los estudiantes.

Basándonos en la conclusión de que las actividades de EA no satisfacen completamente a los estudiantes durante las clases de EF, es esencial considerar una serie de recomendaciones para mejorar la experiencia y el nivel de satisfacción de los estudiantes en este ámbito.

**Diversificación de actividades:** es importante ofrecer una variedad de actividades físicas en las clases de EF para atender a los diferentes intereses y preferencias de los estudiantes. Junto con las actividades de EA, se pueden incluir deportes tradicionales, juegos cooperativos y ejercicios de fitness, permitiendo así que cada estudiante encuentre algo que le resulte atractivo y motivador.

**Adaptación al nivel de experiencia:** considerando que la experiencia previa de los estudiantes en actividades de EA puede variar, es importante adaptar las actividades para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes. Se pueden ofrecer opciones de dificultad variada y proporcionar apoyo adicional a aquellos estudiantes que necesiten desarrollar habilidades específicas.

**Comunicación clara y transparente:** los docentes deben comunicar claramente los objetivos, las instrucciones y los beneficios de las actividades de EA para que los estudiantes comprendan su importancia y relevancia. Esto puede ayudar a aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con las actividades propuestas.

**Flexibilidad en el enfoque pedagógico:** es fundamental que los docentes adopten un enfoque pedagógico flexible que tenga en cuenta las necesidades individuales y las preferencias de los estudiantes. Esto implica ser receptivo a los comentarios y sugerencias de los estudiantes, así como estar dispuesto a ajustar las actividades según sea necesario para garantizar una experiencia satisfactoria para todos.

**Promoción de una infraestructura adecuada:** dentro de las instituciones educativas, es crucial contar con ambientes adecuados en términos de infraestructura para llevar a cabo actividades

de educación aventura. La creación de estos espacios adecuados no solo facilita la realización de las actividades, sino que también proporcionará a los estudiantes un entorno seguro y propicio que fomenta la confianza y la participación activa en las mismas.



## Referencias

- Baena-Extremera, A., & Granero Gallegos, A. (2015). Efectos de las actividades en la naturaleza en la predicción de la satisfacción de la Educación Física (Effects of outdoor activities in predicting Physical Education satisfaction). *Retos*, 28, 9-14. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.34816>
- Baños, R., & Arrayales, E. (2020). Prediction of boredom in physical education from the motivational climate. *Retos*, 83, 83–88.
- Cera Castillo, E., Almagro, B. J., Conde García, C., Sáenz-López Buñuel, P., & Rafael Reyes, I. (2015). Inteligencia emocional y motivación en educación física en secundaria. *Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal*, 27, 8–13. [www.retos.org](http://www.retos.org)
- Bernabé, K. (2021). Escuela de posgrado. *Universidad César Vallejo*, 1-5. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Celis Giraldo, J. E., & Gómez Campo, V. M. (2005). Factores de Innovación Curricular y Académica en la Educación Superior. *Revista Electrónica de La Red de Investigación Educativa*, 1(1794–8061), 14. [https://campusvirtual.uniboyaca.edu.co/pluginfile.php/371658/mod\\_resource/content/2/Factores de innovacion curricular y academica en la educacion superior.pdf](https://campusvirtual.uniboyaca.edu.co/pluginfile.php/371658/mod_resource/content/2/Factores%20de%20innovacion%20curricular%20y%20academica%20en%20la%20educacion%20superior.pdf)
- Díaz, M. (2017). Población Muestra Y Muestreo. *Universidad Autónoma Del Estado de Hidalgo*, 09(08), 69–74.
- Díaz, M. Á. D., & Gutiérrez, C. del C. P. (2023). Level of satisfaction of strategic marketing management students at Uniagustiniana-Colombia. *Revista de Ciencias Sociales*, 29(2), 387–405. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i2.39983>
- Fernandez Rio, J., Calderón, A., Hortiguera Alcalá, D., Pérez Pueyo, Á., & Aznar Cebamanos, M. (2016). MODELOS PEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN FÍSICA: CONSIDERACIONES PARA DOCENTES revisión. *REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES -REEFD- REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES - REEFD* ISSN: 1133-6366 y ISSN: 2387-161X., Número 413, 55–75. <http://www.reefd.es/index.php/reefd/article/viewFile/425/414>
- García, M., & Baena-Extremera, A. (2017). Motivación en educación física a través de diferentes metodologías didácticas. *Profesorado*, 21(1), 387–402. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v21i1.10370>

- Gómez, A., Gómez, S., & Martínez, I. (2011). Efectos del género y la etapa educativa del estudiante sobre la satisfacción y la desmotivación en educación física durante la educación obligatoria. *Ágora para la EF y el deporte*, 13(2), 183-195. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3696629>.
- Gómez Rijo, A. (2013). Satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de la relación con la diversión y la desmotivación en las clases de educación física. *Revista de Investigación en Educación*, 11(2), 77-85. <http://reined.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/175>
- González, J., Cayuela, D., & López, C. (2019). Prosocialidad, educación física e inteligencia emocional en la escuela. *Journal of Sport and Health Research*, 11(1), 17-32. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6875033>
- González, R., Zueck, M. del C., Baena, A., Marín, R., Soto, M., & Irigoyen, E. (2021). Desarrollo de competencias en educadores físicos en formación a través de la inclusión de programas de educación aventura en México. *Retos*, 42, 126–135.
- González-Rivas, R.A., Nuñez-Enriquez, O., Ramírez-García, A.A., & Alaniz-Bernal, C.A. (2022). Inclusión del modelo emergente de Educación Aventura en la Educación Física en México. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 23(1), 1-13. <https://doi.org/10.29035/rcaf.23.1.5>
- Flores, C., & Flores, L. (2023). *PRUEBAS PARA COMPROBAR LA NORMALIDAD DE DATOS EN PROCESOS PRODUCTIVOS: ANDERSON-DARLING, RYAN-JOINER, SHAPIRO-WILK Y KOLMOGÓROV-SMIRNOV*. June.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*. Instituto Nacional Electoral. [https://www.academia.edu/38217933/Definiciones\\_de\\_los\\_enfoques\\_cuantitativo\\_y\\_cualitativo\\_sus\\_similitudes\\_y\\_diferencias](https://www.academia.edu/38217933/Definiciones_de_los_enfoques_cuantitativo_y_cualitativo_sus_similitudes_y_diferencias)
- Herrera, M., & Cochancela, M. (2020). Aportes de las reformas curriculares a la educación obligatoria en el Ecuador. *Revista Científica*, 5(15), 362-383, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.15.19.362-383>
- Jiménez, A. (2019). Programar al revés. *Programar Al Revés*, Narcea, S.A., 108. <https://doi.org/10.5209/rced.67451>

Ministerio de Educación. (2016). *Educación física*.

Mockus, A. (1990). Lineamientos sobre programas curriculares. *Revista de Educación Superior. México: ANUIES*, 74, 167-178.

Molina, P., Valenciano Valcárcel, J., & Úbeda-Colomer, J. (2016). The physical education curriculum design in Spain: A critical review from the LOGSE to the LOMCE. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 11(32), 97-106. <https://doi.org/10.12800/ccd.v11i32.710>

Moreno, J., Alonso, N., Martínez, C., & Cervelló, E. (2005). *Motivación, Disciplina, Coeducación Y.5*.

Moreno, J. A., & Hellín, M. G. (2007). El interés del alumnado de educación secundaria obligatoria hacia la educación física. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 9(2), 1–20.

Moreno, J., Parra, N., & González-Cutre, D. (2008). Influencia del apoyo a la autonomía, las metas sociales y la relación con los demás sobre la desmotivación en educación física. *Psicothema*, 20(0214–9915), 636–641. <http://www.unioviado.net/reunido/index.php/PST/article/view/8709>

Moreno, J. A., Joseph, P., & Huéscar, E. (2013). *CÓMO AUMENTAR LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA*. 1, 30–39. [www.uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/e-moti-on/index](http://www.uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/e-moti-on/index)

Navarro, N. G., Falconí Asanza, A. V., & Espinoza Cordero, J. (2017). El mejoramiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes de la educación básica. *Universidad y Sociedad*, 9(4), 58-69. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n4/rus08417.pdf>

Posso-Pacheco, R. J., Barba-Miranda, L. C, Rodríguez-Torres, A. F., Núñez-Sotomayor, L. X., Ávila-Quinga, C. E., & Rendón-Morales, P. A. (2020). Modelo de aprendizaje microcurricular activo: Una guía de planificación áulica para Educación Física. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-3.14>

Rasco, A., & Félix, J. (1994). ¿A qué llamamos curriculum?, en Angulo Rasco. *José Félix y Blanco*, 17–29.

Reyzábal, M. V. (2018). Educación inclusiva en las aulas. *Editorial La Muralla*, 2017, 36(1), 453–482. <http://hdl.handle.net/10201/94122>

Rosa, A., García-Cantó, E., & Pérez, J. J. (2019). Methods of Teaching in Physical Education : From the. *TRANCES: Revista de Transmisión Del Conocimiento Educativo y de La Salud*, 11(1), 1–30.

- Sanchez, M., Fernandez, M., & Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procedimiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica Uisrael*, 8(1), 2631–2786. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-4518-9631>
- Sánchez Durand, E. M. (2018). *El servicio educativo, la percepción de la calidad y el nivel de satisfacción en los estudiantes de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle en el período 2017* [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional Digital – UNE. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2009>
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizaje clave para la educación integral* (1.<sup>a</sup> ed.)
- Serrano, M. (2022). *Intervención basada en el enfoque pedagógico de Educación Aventura como método educativo y de adherencia a la Educación Física*.
- Vera, M. del P. (2015). Reformas educativas en Ecuador. *Boletín Virtual*, 4(8), 17-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6245332>
- Tapia, F., Ernesto, C., Cevallos, F., Carlos, K. L., Flores Tapia, E., & Lissette, K. (2021). Pruebas Para Comprobar La Normalidad De Datos En Procesos Productivos: Anderson-Darling, Ryan-Joiner, Shapiro-Wilk Y Kolmogórov-Smirnov. *Periodicidad: Semestral*, 23(2), 2021.
- Zurita, R. (2009). Conjunto de actividades deportivas que se realizan en un medio natural, en las últimas décadas se ha producido un aumento de las prácticas en el medio natural por varios motivos: por la evolución del deporte, evolución del tiempo libre y de ocio aspectos. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 1988–6047, 1–8. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_19](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_19)
- Zueck Enríquez, M. D. C., Ramírez García, A. A., Rodríguez Villalobos, J. M., & Irigoyen Gutiérrez, H. E. (2019). Satisfacción en las clases de Educación Física y la intencionalidad de ser activo en niños del nivel de primaria (Satisfaction in the Physical Education classroom and intention to be physically active in Primary school children). *Retos*, 2041(37), 33–40. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.69027>

## Anexos

## Anexo a. Escala de satisfacción

### Versión española del Sport Satisfaction Instrument (SSI) adaptado a la Educación Física

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Lugar de Nac \_\_\_\_\_

Escolaridad \_\_\_\_\_ Ocupación \_\_\_\_\_ Estado Civil \_\_\_\_\_

Por favor lea detenidamente las siguientes preguntas y coloque una X en el recuadro con el numero (1, 2, 3, 4, 5) que indica si está muy de acuerdo o muy desacuerdo. No hay respuestas correctas e incorrectas. No tome demasiado tiempo para contestar.

*La escala de calificación es la siguiente:*

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

	5	4	3	2	1
<b>Satisfacción/diversión</b>					
1) Normalmente me divierto en las clases de Educación Física					
5) Normalmente encuentro la Educación Física interesante					
6) Cuando hago Educación Física parece que el tiempo pasa muy deprisa					
7) Normalmente participo activamente en las clases de Educación Física					
8) Normalmente me lo paso bien haciendo Educación Física					
<b>Aburrimiento</b>					
2) En las clases de Educación Física a menudo sueño despierto en vez de pensar en lo que hago realmente					
3) En las clases de Educación Física, normalmente me aburro					
4) En Educación Física deseo que la clase termine rápidamente					

## Anexo b. Cronograma de las actividades planificadas

Mes	Semanas	Periodos	Actividades	Observaciones
FEBRERO	27		Toma del pre-test a los estudiantes	Sin novedad
M A R Z O	01 - 05	Elaboración del diseño curricular		
	06 - 10	Clase 1	1) Halar la cuerda 2) Fuerzas opuestas	Sin novedad
		Clase 2	3) Equilibrio sobre la cuerda 4) Equilibrio sobre la biga	Sin novedad
	13 - 17	Clase 3	5) Halar al oponente 6) Caballito pica-pica	Sin novedad
		Clase 4	7) Enredados 8) La araña	Sin novedad
	20 - 24	Clase 5	9) Pecho tierra 10) Tregar la cuerda	Sin novedad
		Clase 6	11) Vencidas 12) Transporte de llantas	Sin novedad
	27 - 31	Clase 7	13) Flexiones con llantas 14) Lagartijas con llantas	Sin novedad
A B R I L		Clase 8	15) Desplazamientos con llantas 16) Circuito de resistencia con llantas	Sin novedad
	03 - 07	Clase 9	17) Pido bola 18) Cruce en cuerda tejida	Sin novedad
		Clase 10	19) Velocidad con atado de llantas 20) Saltos por encima de torre de llantas	Sin novedad
	10 - 14	Clase 11	21) Puntería en el tronco 22) Pase de agua	Sin novedad
		Clase 12	23) Cálculo matemático 24) Puntería con pelotita de ping-pong	Sin novedad
	17 - 21	Clase 13	25) Traslado de llantas 26) Circuito combinado	Sin novedad
		Clase 14	27) Salta arriba - abajo 28) Halar las llantas	Sin novedad
	24 - 28	Clase 15	29) Estudiantes adentro, estudiantes afuera 30) Lanzamiento de llantas	Los estudiantes salen a la UPS por lo que se recupera al día siguiente
M A Y O		Clase 16	31) El reloj 32) Transporte de balón gigante	Sin novedad
	02 - 05	Clase 17	33) Equilibrio con transporte de pelotas 34) Transporte de pelotas en araña	Sin novedad
		Clase 18	35) Transporte de estudiantes sobre colchoneta 36) Cuélgate de la sog	Sin novedad
	08 - 12			Los estudiantes del tercero de bachillerato tienen exámenes de II Quimestre, por lo tanto, no se realizan las actividades.
	17 - 19			Se realiza la casa abierta de la Unidad Educativa por lo que no se puede ejecutar las actividades.
	22 - 26	Clase 19	37) Cruce de tren por bajo el puente 38) Atrapar con obstáculo	Sin novedad
		Clase 20	39) San bendito nos lleva el diablo 40) Sube por el barranco	Sin novedad
	29		Toma del post-test a los estudiantes	Sin novedad
JUNIO	02		Toma de cuestionario para conocer el impacto de la implementación del programa	Sin novedad

Nota: cronograma de actividades.

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo c. Formulario de asentimiento informado

**Título de la investigación:** “IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA CURRICULAR BASADO EN ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN - AVENTURA EN EDUCACIÓN FÍSICA”

### Datos del equipo de investigación

	Nombres completos	Cédula	Institución a la que pertenece
Investigador	María Elena Asmal Guamán	0105478366	Universidad de Cuenca

### ¿De qué se trata este documento?

Usted está invitado(a) a participar en este estudio que se realizará en el proyecto de investigación titulado “IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA CURRICULAR BASADO EN ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN - AVENTURA EN EDUCACIÓN FÍSICA”, se explica las razones por las que se realiza el estudio, cuál será la participación y si acepta la invitación. También se explica los posibles efectos (algunos propios de la actividad física a realizar) (beneficio y sus derechos en el caso de que usted decida participar. Después de revisar la información en este Asentimiento y aclarar todas sus dudas, tendrá el conocimiento para tomar una decisión sobre su participación en este estudio.

### Introducción

Este trabajo de investigación tiene como finalidad implementar un bloque curricular de actividades basadas en el modelo educación-aventura (EA), y su incidencia sobre el nivel de satisfacción de los estudiantes sobre la asignatura de Educación Física (EF), todo esto se desarrollará dentro de la Unidad Educativa Buena Esperanza durante los meses de marzo hasta junio. De esta forma, se pretende que los estudiantes puedan participar de actividades de educación-aventura.

### Objetivos de estudio

- Determinar el grado de satisfacción de la asignatura de Educación Física en los estudiantes de tercero de bachillerato por medio de la aplicación de la escala de Satisfacción (SSI).
- Diseñar y aplicar un programa curricular basado en la educación-aventura en las clases de Educación Física.
- Evaluar el impacto del programa curricular basado en la educación-aventura implementado en las clases de Educación Física.

Descripción de los procedimientos
<p>Esta intervención se realizará durante 10 semanas, con una frecuencia semanal de dos veces, y una duración de 40 minutos por cada sesión, en la cual se ejecutará durante las clases de educación física la misma que se desarrollará de la siguiente forma: con un grupo experimental y un grupo control. En este programa se aplicarán varias actividades relacionadas con la Educación- aventura.</p> <p>Así también, se aplicará un test formado por 8 preguntas en la cual se medirá el grado de satisfacción durante las clases de educación física, misma que será previamente socializada sobre la forma correcta de emitir una respuesta.</p>
Efectos y beneficios
<p><b>Efectos</b> Los posibles efectos son de carácter físico con respecto al cansancio en sí y derivados de la participación en el estudio.</p> <p><b>Beneficios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Posible incremento del grado de satisfacción de los estudiantes durante las clases de educación física</li> <li>● Mejora de las perspectivas que tienen los estudiantes acerca de la educación física</li> <li>● Mayor motivación para realizar las actividades en educación física con la implementación de la educación-aventura</li> </ul>
Otras opciones si no participa en el estudio
<p>Si no forma parte de este estudio, podrá ser parte activa de las actividades planificadas para los participantes del mismo</p>

Derechos de los participantes
<p>Usted tiene derecho a:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recibir la información del estudio de forma clara;</li> <li>2. Tener la oportunidad de aclarar todas sus dudas;</li> <li>3. Disponer del tiempo que sea necesario para decidir si quiere ser parte o no del estudio;</li> <li>4. Ser libre de negarse a participar en el estudio, y esto no traerá ningún problema para usted;</li> <li>5. Ser libre para renunciar y retirarse del estudio en cualquier momento;</li> </ol>



6. Tener acceso a los resultados de las encuestas realizadas durante el estudio, si procede;
7. El respeto de su anonimato (confidencialidad);
8. Que se respete su intimidad (privacidad);
9. Recibir una copia de este documento, firmado y rubricado en cada página por usted y el investigador;
10. Usted no recibirá ningún pago ni tendrá que pagar absolutamente nada por la participación en este estudio.

**Información de contacto**

Si usted tiene alguna pregunta sobre el estudio por favor llame al siguiente teléfono 0993071682 que pertenece a María Elena Asmal Guamán o envíe un correo electrónico a [maria.asmalg12@ucuenca.edu.ec](mailto:maria.asmalg12@ucuenca.edu.ec)

**Asentimiento informado**

Comprendo mi participación en este estudio. Me han explicado los riesgos y beneficios de mi participación en un lenguaje claro y sencillo. Todas mis preguntas fueron contestadas. Me permitieron contar con tiempo suficiente para tomar la decisión de mi participación y me entregaron una copia de este formulario de asentimiento informado. Por lo tanto, acepto voluntariamente participar en esta investigación.

_____	_____	_____
Nombres completos del/a participante	Firma del/a participante	Fecha

_____	_____	_____
Nombres completos del/a investigador/a	Firma del/a investigador/a	Fecha

**Anexo d. Carta de consentimiento informado**

Yo \_\_\_\_\_ con CI. \_\_\_\_\_ padre, madre y/o representante legal del estudiante \_\_\_\_\_, del tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Buena Esperanza

Declaró que se me ha explicado sobre la participación de mi hijo/a o representado/a en el estudio titulado **“IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA CURRICULAR BASADO EN ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN - AVENTURA EN EDUCACIÓN FÍSICA”**, el mismo que consistirá en aplicación de cuestionarios, test y actividades de educación- aventura.

Declaró que se me ha informado ampliamente que, los beneficios son netamente académicos, que, los posibles efectos son de carácter físico con respecto al cansancio en sí y derivados de la participación en el estudio, por lo que se me ha asegurado que la información que entregue estará protegida por el anonimato y la confidencialidad.

En caso de que el producto de este trabajo se requiera mostrar al público externo (publicaciones, congresos y otras presentaciones), se solicitará previamente mi autorización. Por lo tanto, como padre y representante legal, aceptó la invitación en forma libre y voluntaria, y declaro estar informado de que los resultados de esta investigación tendrán como producto un informe, para ser presentado como parte del trabajo de titulación del investigador.

He leído esta hoja de consentimiento y acepto que mi representado participe en este estudio según las condiciones establecidas.

Cuenca, \_\_\_\_\_ 2023

\_\_\_\_\_

Firma del padre, madre o representante legal.