

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Influencia de la gamificación en la motivación, basada en las necesidades psicológicas básicas en estudiantes durante las clases de Educación Física

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte


Autores:

John Davis Sagbaicela Samaniego

Adrián Mateo Torres Lazo

Director:

Rosa Susana Cajamarca Naula

ORCID:  0000-0002-2256-5518

Cuenca, Ecuador

2024-09-23

Resumen

La baja motivación de los educandos incide en la creación de distintas actitudes desfavorecidas en la asignatura de Educación Física. Por este motivo, nace el propósito de evaluar los efectos de una propuesta basada en juegos gamificados para mejorar el grado de motivación de acuerdo a las necesidades psicológicas básicas en los estudiantes de décimo de básica durante las clases de Educación Física. Se utilizó un enfoque cuantitativo, con diseño cuasi-experimental en 66 estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en los grupos de control y de intervención. Se utilizó la Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB) y un programa de intervención de 16 sesiones. Los resultados permitieron evidenciar un incremento de la motivación en los estudiantes del grupo de intervención en el post-test, así como una diferencia significativa en las variables de autonomía, competencia y relación con los demás entre los sexos femenino y masculino. Se concluye con la relevancia del uso de la gamificación para abordar el bienestar psicológico del educando y fortalecimiento del trabajo colaborativo.

Palabras clave del autor: modelo educativo, actividades gamificadas, actividad física, recursos didácticos



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

Learners' low motivation affects the creation of different disadvantaged attitudes on Physical Education. For this reason, a purpose came up to evaluate the effects of a proposal of gamified games to improve the degree of motivation according to the basic psychological needs of tenth-grade students during Physical Education classes. A quantitative approach was used, employing a quasi-experimental design with 66 tenth-grade students from República del Ecuador High School. These students were divided into control and experimental groups. The Basic Psychological Needs (BPNS) and a 16-session intervention program were carried out. The results revealed an increase in the motivation of the students of the experimental group in the post-test, as well as a significant difference in the variables of autonomy, competence, and relationship with others between the female and male participants. It concludes with the relevance of using gamification to address the student's psychological well-being and strengthen collaborative work.

Author Keywords: educational model, gamified activities, physical activity, teaching resources



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/>

Índice de contenido

Capítulo 1	9
Planteamiento del problema	9
Justificación.....	10
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos.....	12
Capítulo 2	14
Marco teórico	14
2.1. El juego como herramienta de aprendizaje	14
2.2. Gamificación	15
2.2.1. Dinámicas de la gamificación.....	16
2.2.2. Características de la gamificación.....	16
2.2.3. Elementos de la gamificación	16
2.2.4. Importancia y beneficios de la gamificación	17
2.3. La gamificación en la educación física	19
2.4. Teoría de la autodeterminación.....	20
2.5. Motivación	21
2.5.1. Motivación intrínseca	22
2.5.2. Motivación Extrínseca.....	22
2.5.3. Necesidades psicológicas básicas.....	23
2.5.4. Autonomía	24
2.5.5. Competencia.....	25
2.5.6. Relación social.....	25
2.6. Educación física.....	25
2.7. Estado del arte.....	25
Capítulo 3	28
Metodología	28

3.1. Diseño y tipo de estudio.....	28
3.2. Contexto	28
3.3. Población y muestra	29
3.4. Consideraciones éticas.....	30
3.5. Criterios de inclusión y exclusión	30
3.6. Operacionalización de variables	31
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
3.8. Procedimiento.....	31
3.9. Programa de intervención.....	32
3.10. Análisis de datos	37
Capítulo 4	38
Resultados.....	38
4.1. Pre-test.....	38
4.2. Post-test	41
4.3. Comparación del pre-test y post-test	44
Discusión	46
Conclusiones	48
Recomendaciones	50
Referencias.....	51
Anexos.....	
Anexo A Consentimiento informado firmado por un padre de familia.....	62
Anexo B Planificaciones	63
Anexo C Evidencia fotográfica de la aplicación del programa de intervención	115

Índice de figuras

Figura 1 Ubicación geográfica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"	29
Figura 2 Media del pre-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"	39
Figura 3 Media del pre-test del nivel de satisfacción de las NPB por sexo de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"	40
Figura 4 Media del post-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"	42
Figura 5 Media del post-test del nivel de satisfacción de las NPB por sexo de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"	43

Índice de tablas

Tabla 1 Ejemplo de planificación microcurricular	33
Tabla 2 Pre-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	38
Tabla 3 Pre-test del nivel de satisfacción de las NPB por sexo de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	40
Tabla 4 Post-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	41
Tabla 5 Post-test del nivel de satisfacción de las NPB por sexo de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	42
Tabla 6 Prueba t para comparar los resultados del pre-test y post-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”	44

Agradecimientos

En primer lugar, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, también a Md. Susana Cajamarca N. Esp, nuestra tutora de tesis, por su apoyo, orientación y paciencia que han sido esenciales para la culminación de este trabajo.

A mis tíos, Humberto Vásquez y Rosa Sagbaicela y a mi madre Cecilia Sagbaicela por su amor incondicional, por ser mi mayor fuente de inspiración y motivación en este largo proceso de formación. Su constante apoyo emocional y financiero han sido fruto para alcanzar este logro.

Finalmente, agradezco a toda mi familia, amigos y a todas las personas que, de una u otra manera han contribuido con un granito de arena a mi formación, sin ustedes este logro no habría sido posible.

John Davis Sagbaicela Samaniego

Agradezco a Dios, así como a mis padres, Manuel Torres y María Olimpia Lazo, quienes siempre me han brindado un apoyo incondicional para alcanzar mis metas personales y académicas. Su cariño constante ha sido el impulso que necesitaba para perseverar y no rendirme ante las adversidades. Además, han proporcionado el soporte material y económico necesario para que me pudiera concentrar plenamente en mis estudios.

Agradezco también a mis hermanas y hermanos por ser un apoyo constante en mi vida, y a nuestra tutora, Md. Susana Cajamarca N. Esp, por su guía, su tiempo y su apoyo incondicional en todo momento.

Finalmente, expreso mi gratitud a toda mi familia, a los profesores que me han acompañado a lo largo de mi trayecto académico, así como a mis amigos y personas cercanas.

Adrián Mateo Torres Lazo

Capítulo 1

Introducción

Planteamiento del problema

Los alumnos hoy en día son cambiantes y pierden el interés en la asignatura de Educación Física (EF), esto sumado a que varios centros educativos están conformados por profesores tradicionalistas que siguen un solo estilo de enseñanza a lo largo de su vida profesional (Cera Castillo et al., 2015). Esto produce una baja motivación para los alumnos que cursan sus estudios en diferentes centros educativos del Ecuador, lo que genera un rechazo al punto de llegar a crear diferentes actitudes desfavorables, perdiendo el interés de participar en las clases, lo que produce un bajo rendimiento académico en la asignatura (Usán Supervía & Salavera Bordás, 2018). Dado esto en el ámbito educativo, se comprende por motivación la voluntad del alumno que posee con respecto a sus fines, demostrando por qué quiere desarrollar algún objetivo planteado y sobre todo buscando una explicación acerca de su motivación y el rol que se pueda cumplir dentro de una clase (Usán Supervía & Salavera Bordás, 2018).

Un estudio desarrollado por Salvatierra & Reyna (2018) en Guayaquil-Ecuador informa que el docente, como base tutelar dentro de una clase, debe considerar que todos los estudiantes son diferentes para captar información y es ahí el rol del profesor para encontrar la manera que los estudiantes interactúen constantemente en las clases y así crear un aprendizaje significativo. Existe un alto nivel de desmotivación que se puede deducir de la falta de estímulos que representa el docente, conjuntamente con las estrategias y estilos de aprendizaje.

En cuanto a estilos de aprendizaje (EA) son diversos en el ámbito educativo, favoreciendo que el estudiante se sienta satisfecho e involucrado con un rol autónomo de conseguir algún logro en las clases de Educación Física (EF), es ahí donde la gamificación desempeña un papel fundamental como un estilo alternativo para la motivación intrínseca de cada niño, niña o joven, comprometiéndolo a involucrarse dentro de la clase de un sistema educativo. Un manual de sesiones gamificadas para un docente de un área es muy complicado ya que algunos profesores no han experimentado una clase divertida, en la que los estudiantes se involucren por sí solos a la clase y que estas actividades puedan profundizar los contenidos que abordan dentro del currículo (Guillamón, 2021). Los estilos de enseñanza son numerosos,

siendo la gamificación uno que está en tendencia y que mayor fuerza está tomando en estos últimos momentos y se está promoviendo como una excelente adaptación a las actividades curriculares de varios centros educativos y sobre todo en la asignatura de Educación Física (EF).

Si la Educación Física (EF) quiere considerarse una educación de calidad para sus alumnos tiene que brindar diversas oportunidades y varias experiencias de enseñanza - aprendizaje, sistematizadas y organizadas que puedan cumplir con un objetivo significativo para sus alumnos, donde ellos demuestran la autonomía, la competencia y sobre todo las aptitudes sociales y emocionales intrínsecas involucrándose en cada clase, teniendo en cuenta que el mayor problema de los profesores es que no desarrollan una clase adaptada, lo que se vuelve una sesión monótona (León-Díaz et al., 2019).

Otra de las razones por las que la EF no está teniendo acogida por los jóvenes es que no se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas (NPB): autonomía, competencia y relaciones sociales (Gómez López et al., 2021). Esto se puede notar en varias ciudades del Ecuador, donde la mayoría de los estudiantes no se involucran en las clases de Educación Física y eso tiene que ver por las clases repetitivas y monótonas expuestas por profesores no especializados, los cuales desarrollan un solo estilo de enseñanza - aprendizaje, lo que produce en los estudiantes una fatiga e incluso rechazo a esta área, como se ha presentado en el caso de la Unidad Educativa República del Ecuador, en donde se evidenció que los estudiantes de décimo de básica no desean realizar Educación Física, porque mencionan que sus clases son aburridas, monótonas y esto genera un desinterés motivacional con relación a la autonomía, competencia y sus relaciones sociales, no sintiéndose involucrados en las clases impartidas por el docente de Educación Física (Corrales & Espada, 2022). Por consiguiente, se plantea la interrogante:

¿Cuáles son los efectos de la gamificación sobre la motivación en cuanto a las necesidades psicológicas básicas en los escolares que cursan el décimo año en la Institución República del Ecuador?

Justificación

El presente estudio se centra en el área de EF y tiene como objetivo evaluar los efectos de una propuesta basada en juegos gamificados para mejorar el grado de motivación, de acuerdo a las necesidades psicológicas básicas, en los estudiantes de décimo de básica durante las clases de Educación Física. Actualmente, dentro de la escuela es evidente la existencia de

dos facetas muy interesantes en cuanto a la EF. La primera la conforman los estudiantes de primaria, los mismos que esperan las clases de EF con muchas ganas y entusiasmo. Por otro lado, están los alumnos de secundaria, en los cuáles es notorio el desinterés y falta de motivación para asistir a esta materia (Ferri et al., 2010). En este contexto, los estudiantes adolescentes pierden el interés por ser partícipes dentro de las clases de EF y la razón principal es el enfoque pedagógico empleado por el profesor tradicionalista, el cual no fomenta la autonomía, la competencia ni la creación de relaciones sociales entre los estudiantes.

La clara desmotivación de los alumnos de décimo grado hacia las clases de EF puede ser explicada por diversos elementos respaldados en la investigación académica. Por ejemplo, según Stover et al. (2017), la Teoría de la Autodeterminación propone la relevancia de la motivación interna en la implicación en las actividades, la cual se ve influenciada cuando los estudiantes perciben una carencia de autonomía o competencia en su entorno educativo. Además, Brito (2023) sugiere que la presión externa excesiva puede minar esta motivación interna, lo cual podría ser relevante en la asignatura de EF. Los métodos de enseñanza que descuidan las preferencias individuales y no promueven una sensación positiva de competencia pueden ser causa de la desmotivación en los alumnos. La investigación respalda la idea de que la falta de motivación en los alumnos de décimo grado durante las clases de EF puede estar relacionada con la percepción de autonomía, competencia y presión externa, así como con la falta de adaptación de los modelos de enseñanza a las preferencias personales de los estudiantes.

Hoy en día, muchos jóvenes evitan interactuar con sus compañeros en las clases de EF, prefiriendo deliberadamente alejarse y adoptar comportamientos sedentarios al sentirse incómodos con las actividades. Esto ha generado una preocupante falta de actividad física entre los estudiantes. Esta tendencia es particularmente inquietante durante la adolescencia, ya que se observa una disminución significativa en los niveles de práctica de actividad física (AF) en este grupo específico (Sevil et al., 2015).

Este proyecto gana importancia debido a la inactividad física observada en adolescentes. El ambiente escolar ofrece valiosas oportunidades para que los niños y adolescentes se mantengan activos, ya sea de manera informal durante los descansos o de forma más estructurada a través de las clases de EF. Estas clases pueden desempeñar un rol crucial en la mejora de la salud pública, al cultivar actitudes positivas fundamentadas en las NPB y promover hábitos de AF duraderos, lo que tendrá un impacto significativo en la salud pública a largo plazo (Murillo et al., 2014).

Así pues, es importante implementar un modelo didáctico con estrategias innovadoras para la asignatura de EF que motive y genere en los adolescentes mayor posibilidad de crear relaciones sociales con sus pares, generando así un cambio positivo hacia los estudiantes, motivándolos a participar más, sin miedo y conociéndose entre sí con sus compañeros. Dejando la monotonía de las clases tradicionales que tan solo son la causa de la desmotivación que presentan los estudiantes y en especial los adolescentes al sentirse inseguros e incapaces al frente de sus compañeros en las actividades propuestas en las planificaciones idealizadas de los docentes. Por lo que, para una redefinición y aplicación renovada de la EF, es esencial adoptar enfoques de enseñanza nuevos, fundamentados en metodologías y tácticas que fomenten una comprensión más profunda, fortalezcan las conexiones sociales y cultiven el disfrute por la AF dentro del entorno escolar. Entonces, la gamificación destaca siendo una herramienta innovadora en el ámbito de enseñanza y ha sido recibida de excelente manera por los estudiantes. La gamificación, que tiene su origen en la palabra inglesa "game" (juego), consiste en la incorporación de rasgos propios de los juegos o videojuegos en un contexto educativo, con el propósito de modificar conductas, incrementar el interés y fomentar la participación proactiva de los involucrados (Vásquez, 2021).

En este sentido los beneficiarios directos serán los estudiantes y docentes de EF al proporcionar una nueva herramienta para diseñar las planificaciones para la asignatura de EF, la misma que mejorará la motivación en base a las NPB, en estudiantes de décimo de básica durante las clases de EF.

Objetivos

Objetivo General

Evaluar los efectos de una propuesta basada en juegos gamificados para mejorar el grado de motivación, de acuerdo a las necesidades psicológicas básicas, en los estudiantes de décimo de básica, durante las clases de Educación Física (EF).

Objetivos Específicos

- Evaluar el grado de motivación en los estudiantes de décimo de básica, durante las clases de Educación Física a través del test "Escala de Medición de las Necesidades Psicológicas Básicas (BPNES)" antes y después de la propuesta basada en juegos gamificados.
- Implementar una propuesta basada en juegos gamificados para las clases de EF.

- Analizar los resultados obtenidos de la propuesta basada en juegos gamificados en la motivación de los estudiantes de décimo de básica en las clases de EF, mediante el programa software SPSS.

Capítulo 2

Marco teórico

2.1. El juego como herramienta de aprendizaje

El aprendizaje mediante el juego se ha destacado como una estrategia crucial para fomentar la participación, la inclusión y el desarrollo integral de habilidades en los educandos más allá de la etapa preescolar. Los responsables de la formulación de políticas, los investigadores y los educadores han apoyado la idea de que este método de aprendizaje es adecuado para el desarrollo, ya que aprovecha la curiosidad innata de los niños en edad escolar. Además, facilita a menudo la desafiante transición del preescolar a la escuela (Parker et al., 2022).

El concepto de juego se ha redefinido recientemente como un espectro o continuo, que abarca tanto la actividad dirigida por el educando como la guiada y dirigida por el docente, clarificando los roles de maestro y estudiantes para facilitar el aprendizaje a través del juego. Este espectro reconoce que el aprendizaje en el juego, al igual que el compromiso, no es una condición dicotómica puede ser parcial, fugaz y superficial. Una comprensión matizada de los diferentes tipos de facilitación del juego puede ayudar a los profesores a reflexionar de manera significativa sobre su práctica, identificando los tipos y el equilibrio adecuado dentro del contexto y propósito de una lección, así como el impacto de estos enfoques en la experiencia de los estudiantes y los resultados del aprendizaje (Zosh et al., 2018).

De esa manera, el entretenimiento y la recreación están inherentemente presentes en diversas fases del desarrollo y de la existencia de los individuos y el ámbito educativo no es una excepción. Pues la utilización de juegos como herramienta pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje incrementa la motivación y el interés de los alumnos hacia el estudio de las asignaturas, promoviendo de esta manera la adquisición de conocimientos. Esta fue la conclusión obtenida a partir de la investigación que se llevó a cabo, utilizando juegos en el contexto de las matemáticas, con el propósito de encontrar diferentes vías que estimularan a los estudiantes a comprender y valorar el manejo de los números (Muñiz et al. 2014 como se citó en Peña, 2020). Es importante denotar que en los términos del mismo autor:

El juego no necesariamente requiere de elementos tecnológicos, como si lo hace la gamificación, ya que lo que necesita es optimizar los recursos con los que se cuenta o simplemente partir de la imaginación y un reglamento claro y conciso. Adicionalmente, puede ser un elemento para utilizar en todas las áreas del conocimiento, dependiendo de la temática

o competencias a desarrollar, se pueden reutilizar estrategias con modificaciones sencillas según sea el caso (p. 21).

La didáctica del juego es una estrategia aplicable en cualquier nivel o modalidad educativa. Sin embargo, los docentes suelen emplearlo con poca frecuencia debido a que desconocen sus múltiples ventajas y prefieren mantenerse en la comodidad de los métodos tradicionales. El juego con un propósito educativo se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo experimentado, con el fin de alcanzar objetivos curriculares de enseñanza. El objetivo final es que el jugador adquiera los contenidos promoviendo el desarrollo de la creatividad. Por ello, el estudiante al aprender a través del juego, asume un papel más protagónico y es consciente de su relevancia en un grupo social determinado. Además, lo que aprende mediante el juego se vuelve significativo y difícil de olvidar (Chacón, 2010 como se citó en Intriago, 2022).

2.2. Gamificación

La Gamificación se concibe como la utilización de diferentes mecánicas de juego en muchos contextos educativos, para promover el desarrollo de diferentes habilidades. Así mismo es la aplicación de diferentes juegos aplicables a los alumnos para elevar la motivación del alumnado, es así que el docente busca diferentes maneras estratégicas para la implementación de este recurso en sus clases (Amado et al., 2020). La gamificación existe como alternativa que puede reinventar el aprendizaje agregando diferentes formas de involucrar a los estudiantes, estimular su curiosidad y combinar elementos que conduzcan a la implicación y el compromiso del aprendizaje significativo, mediante la implementación de la tecnología al contexto real (Sánchez, 2019).

Según la perspectiva de Ordóñez (2020), señala que la gamificación: es una herramienta que en la educación traslada el mecanismo del videojuego al proceso de aprendizaje, permite al alumno participar activamente en el proceso de aprendizaje, con beneficios a largo plazo como la motivación y el compromiso. La introducción de la mecánica de los juegos con un objetivo concreto en las aulas proporciona aprendizajes significativos y que el uso de los mismos ha demostrado proporcionar un incremento del aprendizaje significativo (p. 18).

Según la definición clásica, la gamificación es "el uso de elementos y mecánicas del juego en contextos no relacionados para guiar el comportamiento humano y lograr algún objetivo", como fomentar el interés, producir un cambio de actitud y dar a entender el mensaje o tema (Planas, 2017). La gamificación, figura como una táctica de enseñanza, incorpora la estructura del juego para alcanzar en los estudiantes logros superiores, sea en conocimientos

o en destrezas. El juego propicia un aumento en la atención, el estímulo y promueve la involucración del estudiante, lo cual facilita la absorción de conocimientos de una manera entretenida y cambiante, transformando así la educación en algo benéfico para el estudiante. Por ello, la gamificación constituye la aplicación de principios y elementos característicos del juego en un contexto educativo con la finalidad de influir en el comportamiento, impulsar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes (Trujillo, 2023).

2.2.1. Dinámicas de la gamificación

Las dinámicas de la gamificación están vinculadas con la motivación que demuestra el jugador, como se menciona en Veas (2021):

- Recompensa: Premio otorgado al superar un desafío.
- Estatus: Reconocimiento como integrante de una comunidad.
- Logros: Satisfacción personal por haber superado un desafío.
- Autoexpresión: Manifestar autonomía, originalidad y personalidad.
- Competición: Comparación de los propios resultados con los de los demás.
- Altruismo: Buscar el beneficio de otros sin esperar nada a cambio.

2.2.2. Características de la gamificación

La gamificación en Educación Física combina elementos de juegos con objetivos educativos. Sus características incluyen el uso de recompensas, competiciones amigables, tecnología interactiva y actividades físicas para impulsar la participación, el aprendizaje y la evolución de habilidades motrices. Además, promueve la colaboración, el trabajo en equipo y la motivación al incorporar elementos lúdicos que hacen que el aprendizaje sea llamativo y efectivo para los escolares (Ortiz et al., 2018).

2.2.3. Elementos de la gamificación

Para comprender mejor la gamificación y su aplicación dentro del sistema educativo, es esencial seguir una guía de pasos comúnmente presentes en los sistemas de gamificación. Según Díaz y Troyano (2013), los elementos de la gamificación se organizan para facilitar esta comprensión. Estos elementos incluyen objetivos claros, retroalimentación constante, recompensas y desafíos adaptativos que fomentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, mejorando así su experiencia de aprendizaje de manera significativa.

- Lo básico del juego: Se encuentra la oportunidad de divertirse y aprender, brindar datos sobre los aspectos que desea transferir al estudiante y existencia de desafíos para crear motivación durante el juego. También debería hacerse hincapié en el establecimiento de especificaciones del juego y aclarar las dudas que se tengan.
- Mecánica: Incluye niveles o insignias en el juego. Normalmente son recompensas que reciben las personas. Con ello fomentamos su deseo de superación y al mismo tiempo recibe información sobre el producto.
- Estética: Se puede realizar imágenes gratificantes para la vista del jugador, así también una narrativa de la idea o el contexto que se puede dar durante el juego.
- Idea del juego: Se desarrollan los objetivos que pretendamos buscar con el juego. Pues con estas mecánicas de juego el individuo va receptando la información en momentos perceptibles solo por su subconsciente, con esto logramos que simule de la vida real en la virtual y con esto conseguir o mejorar sus habilidades.
- Conexión juego-jugador: Se busca un compromiso que tenga el individuo con el juego, esto hace que el jugador se centre en el personaje y crea una conexión para lograr las metas propuestas.
- Jugadores: Dentro de un juego existen varios perfiles de jugadores, mencionado esto el autor nos menciona que deben existir jugadores que estén dispuestos a intervenir en cada etapa de los retos del juego.
- Motivación: Para elevar la motivación de los juegos gamificados deben realizarse actividades que no sean ni tan aburridos, ni muy complicadas, para que los estudiantes no se sientan estresados por no poder cumplir con cada actividad y así mantener un nivel de motivación alto.
- Promover el aprendizaje: La gamificación se basa en incorporar técnicas psicológicas para impulsar el aprendizaje a través del juego, así que se pueden desarrollar un feedback correctivo a los jugadores o participantes.
- Resolución de problemas: Se refiere al objetivo que se desea alcanzar con cada actividad, llegando a la meta, superando todos los obstáculos planteados y así superando a su rival.

2.2.4. Importancia y beneficios de la gamificación

Hoy en día, el docente desempeña un papel crucial en la educación, siendo el encargado de crear un entorno agradable donde el estudiante pueda construir sus propios conocimientos mediante la motivación, la participación y la diversión. Esto mantiene en los estudiantes el entusiasmo por aprender y les permite aplicar lo aprendido en la resolución de problemas

complejos que surgen en la vida. Ante ello, la gamificación genera un entorno en el que los estudiantes pueden alcanzar los objetivos relacionados con contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, dentro de un contexto lúdico que promueve la proactividad, la cooperación y la sinergia como elementos esenciales (Sánchez & Bernal, 2022).

Según Ferriz et al. (2023) y Fernández et al. (2022), afirman que las dinámicas lúdicas promueven la colaboración y la resolución de problemas, y reducen el miedo a cometer errores en los estudiantes. Además, las experiencias gamificadas tienen éxito cuando son atractivas y captan el interés del alumnado. Además, se sostiene que la gamificación hace las clases más atractivas y motivadoras, fomenta el trabajo cooperativo, permite a los estudiantes aplicar el conocimiento fuera del aula, incentiva la práctica deportiva, el desarrollo de valores y competencias esenciales para la vida.

Investigaciones llevadas a cabo por Dólera et al. (2021) demuestran que la implementación de un plan de convivencia gamificado que incluya actividad física puede disminuir la violencia y la desmotivación entre los estudiantes, mejorando así el ambiente del aula y fomentando el trabajo en equipo. Además, la gamificación ayuda a satisfacer las Necesidades Psicológicas Básicas y a promover la motivación intrínseca, es decir, aquella que surge dentro de la persona sin depender de estímulos externos.

Dicho esto, la gamificación, como un modelo emergente en la educación física, ha ganado relevancia debido a los efectos positivos que produce en los estudiantes. Aunque la evidencia teórica aún es limitada, los beneficios demostrados hasta ahora son significativos, como un aumento en la alegría, la diversión y la satisfacción personal del alumnado, una reducción del miedo y la ansiedad generalmente causados por el fracaso, un incremento de la motivación intrínseca, un mayor compromiso con las actividades, entre otros (Flores et al., 2023).

Según el autor Veas (2021) enfatiza que los beneficios de la gamificación encierran ciertas particularidades como:

- Motiva el aprendizaje al aumentar el interés del estudiante.
- Mejora la atención y concentración, aumentando la predisposición para aprender.
- Cambia la percepción de las clases, haciéndolas más atractivas.
- Introduce nuevos modelos de aprendizaje a través de mecánicas de juego.
- Fomenta la aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje.
- Promueve la participación activa del estudiante y su capacidad para aportar ideas.
- Incrementa la interactividad en el entorno educativo.

- Estimula el trabajo en equipo al requerir la participación grupal.
- Favorece el uso de tecnologías educativas para gamificar clases.
- Facilita el desarrollo de relaciones sociales en el aula, tanto individualmente como en equipo.

2.3. La gamificación en la educación física

Si bien es cierto, la gamificación ha sido reconocida como una tendencia educativa en auge debido al aumento de los juegos y las tecnologías móviles. Conforme el tiempo se ha ido dinamizando, la gamificación ha ido consolidándose como un recurso tecnológico valioso en las dinámicas de aula. Esta tendencia refleja el creciente reconocimiento de la gamificación como una herramienta poderosa que se adapta bien a una educación cada vez más centrada en las tecnologías de la información y la comunicación, satisfaciendo una necesidad emergente en el ámbito educativo (Méndez, 2021).

En el ámbito de la educación física, la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes a participar de manera continua en actividades físicas. Estudios han indicado que este enfoque no solo aumenta la participación en dichas actividades, sino que también produce cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes, promoviendo hábitos saludables y mejorando su percepción y motivación hacia el ejercicio físico (Xu et al., 2022). Además, la gamificación tiene el potencial de impactar positivamente en las emociones y actitudes de los estudiantes hacia la actividad física (Fernández et al., 2020; Goodyear et al., 2023).

Revisiones recientes han subrayado la necesidad de más estudios sobre la gamificación en educación física debido a la escasez de investigaciones en este campo. Sin embargo, las investigaciones disponibles sugieren que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el ejercicio físico, así como para fomentar el desarrollo de competencias esenciales para la vida (Arufe et al., 2022; Xu et al., 2022).

La gamificación en la educación física (EF) se destaca como una metodología activa que promueve un aprendizaje más significativo y participativo entre los estudiantes. Según una revisión reciente de la literatura, las metodologías activas, incluyendo la gamificación, buscan mejorar la sociabilidad, el trabajo en equipo, el aprendizaje significativo, el pensamiento crítico y la interactividad en el aprendizaje. La gamificación es compatible con otras metodologías activas y modelos pedagógicos de educación física, como el aprendizaje cooperativo, el

aprendizaje servicio, la educación deportiva, la educación de aventura y el modelo de práctica orientada al movimiento. Pues se ha encontrado mayores ventajas en la implementación híbrida de modelos pedagógicos en comparación con su uso aislado, argumentando que esto puede promover resultados en diversos dominios y superar las limitaciones de los modelos individuales (Arufe et al., 2022).

2.4. Teoría de la autodeterminación

La Teoría de la Autodeterminación es una teoría amplia sobre la motivación humana, que abarca elementos como el desarrollo personal, la autorregulación, las metas, la energía, la vitalidad, las aspiraciones de vida, las necesidades psicológicas universales, y las relaciones culturales que influyen en la motivación, además de los entornos sociales que afectan la conducta, el afecto y el bienestar. Las personas pueden ser dinámicas, activas y comprometidas, o, por el contrario, tranquilas y apacibles, en gran medida según las condiciones sociales en las que se encuentren. Esta teoría se aplica en diversos campos, como la salud, la educación, el trabajo, el deporte, la religión y la psicoterapia (Delgado et al., 2021).

La motivación es un componente crucial en la educación física (EF), por lo que se han desarrollado varios modelos para entender sus principios fundamentales. Según Leyton (2014), las teorías de la motivación pueden variar desde enfoques mecanicistas, donde la persona es vista como un ser pasivo influenciado por su entorno, hasta enfoques cognitivos, donde el individuo es considerado un agente activo que inicia acciones a partir de su interpretación subjetiva del contexto de ejecución. Según el autor Chancusig (2023), señala que la motivación es un elemento crucial en el campo educativo, pues ha contribuido al incremento de la práctica deportiva. Este aumento puede lograrse mediante el desarrollo de la motivación durante la formación de la personalidad, fomentando motivaciones intrínsecas de manera general, lo que facilita una mayor y más duradera práctica de actividad física.

La motivación desempeña un papel crucial en la educación física, siendo un factor determinante en el aumento de la práctica deportiva. Existen diversas teorías que explican los factores y las influencias que la motivación ejerce sobre el aprendizaje, y estas teorías coinciden en que la motivación es esencial para todas las actividades humanas, incluyendo la formación y el desarrollo de la personalidad (Rubio & Piñar, 2020). La motivación se deriva tanto de aspectos internos como externos del individuo. En la educación física, la motivación se manifiesta como un proceso intrínseco que surge de la interacción del estudiante con la actividad física. Este proceso se expresa a través de sensaciones, emociones, sentimientos

e ideas que impulsan a la acción, y se refiere a un estado interno de excitación conductual provocado por una necesidad, que a su vez produce una respuesta activa dirigida a satisfacer dicha necesidad (Llerandi & Barrios, 2022).

Según los autores Calle & Zárate (2024) el profesor de Educación Física (EF) juega un papel fundamental en la promoción de la autonomía, lo que puede incrementar la relevancia de la asignatura y motivar a los estudiantes a participar con regularidad en actividades físicas. Además, se describen tres tipos de motivaciones conductuales: La motivación intrínseca, que se refiere a realizar una actividad por la satisfacción inherente que proporciona, siendo el nivel más alto de motivación autodeterminada. En contraste, la motivación extrínseca se manifiesta cuando las personas realizan una actividad debido a los beneficios asociados, más que por la actividad en sí misma. Finalmente, la desmotivación representa la falta de motivación para llevar a cabo una actividad.

2.5. Motivación

La motivación, derivada del latín que significa "causa del movimiento", impulsa nuestras acciones. Se distinguen tipos como la extrínseca (externa al individuo), la intrínseca (interna al individuo) y la de logro (social, predominante en edades tempranas). La extrínseca se basa en recompensas, castigos y incentivos, mientras que la intrínseca se fundamenta en la autonomía, la maestría y el propósito. Esta última, relacionada con el deseo de hacer las cosas por gusto, interés o importancia, mejora el rendimiento y la creatividad. La gamificación, aunque puede emplear motivación extrínseca, se beneficia principalmente de la intrínseca (Ezquerro & Gutiérrez, 2020).

Herrera et al. (2004) definen que "la motivación se puede entender como un proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar", es decir, la motivación es una de las claves explicativas más importantes del comportamiento humano pues, esta refleja los factores que determinan el inicio de una acción de un sujeto, el avance y su persistencia para lograr una meta (Naranjo, 2009).

La motivación es uno de los sentimientos más importantes ya que está relacionada con el desarrollo humano, pues es un conjunto de factores externos e internos que determinan qué acciones realizarán las personas durante un determinado período de la vida, por lo tanto, desempeña un papel crucial en diversas áreas personales, incluyendo el trabajo, la educación

y el rendimiento deportivo e impulsa a las personas a perseguir metas, satisfacer necesidades y enfrentar desafíos (Vargas et al., 2019).

2.5.1. Motivación intrínseca

La motivación intrínseca se refiere al impulso interno que surge de intereses personales, la satisfacción inherente a una actividad y el deseo natural de aprender y explorar. Es el deseo interno de participar en una actividad por el simple placer y la satisfacción que proporciona, más allá de recompensas externas. La motivación intrínseca se relaciona con la autodeterminación y la realización personal, y suele estar asociada a un mayor compromiso, creatividad y persistencia en las tareas (Orbegoso, 2016).

La motivación intrínseca es el impulso interno que lleva a una persona a involucrarse en una actividad por interés personal. Este tipo de motivación emerge del propio individuo, sin la influencia de factores externos que afecten su decisión de emprender dicha acción. En el ámbito educativo, se traduce en el auténtico deseo del estudiante de adquirir conocimientos, motivado por su propio beneficio. Así, esta motivación nace del interior de la persona y se caracteriza por elementos internos como la autodeterminación, la curiosidad, el desafío y el esfuerzo, que orientan sus acciones hacia un objetivo o meta específicos (Larrea, 2021).

La motivación intrínseca se caracteriza por ser un impulso interno que despierta el interés por aprender algo nuevo, brindando satisfacción intrínseca al asumir los retos del conocimiento. Esta motivación se basa en el interés personal del individuo y se considera un fin en sí misma, ya que depende del deseo genuino de realizar la actividad. Actúa como un agente mediador en el logro de metas, impulsando cambios positivos en el comportamiento del individuo hacia ese propósito. Los estudiantes intrínsecamente motivados muestran un mayor compromiso con el aprendizaje, iniciando, permaneciendo y finalizando las actividades. Es innata y se manifiesta cuando el individuo desea realizar una actividad sin esperar recompensas externas, como en el caso del aprendizaje de un idioma. En este contexto, el papel del docente es crear un ambiente de apoyo para facilitar dicho aprendizaje (Álvarez & Rojas, 2021).

2.5.2. Motivación Extrínseca

La motivación extrínseca proviene del medio externo y se basa en los tres conceptos principales de recompensa, castigo e incentivo, es decir, se produce cuando las personas realizan una actividad con la finalidad de recibir una recompensa o evitar un castigo, es decir el individuo no encuentra placer o satisfacción al realizar una tarea. Aunque la motivación

extrínseca puede ser efectiva a corto plazo, a menudo tiene una sostenibilidad limitada a largo plazo, ya que una vez que la recompensa se ha obtenido o el castigo se ha evitado la motivación para realizar la tarea puede disminuir rápidamente (Anaya & Anaya, 2010).

La motivación extrínseca es el impulso que proviene del exterior y que una persona experimenta al realizar una acción o participar en una actividad. Por lo tanto, esta motivación está vinculada a factores externos que generan en el individuo cierta disposición y habilidad para llevar a cabo una actividad o acción, con el fin de recibir una recompensa por hacerlo. En el contexto del aprendizaje de un idioma, un ejemplo de motivación externa sería el deseo de obtener una buena calificación para aprobar el curso. Esta motivación surge cuando el individuo dirige su interés hacia la obtención de una recompensa específica. Por lo tanto, el estímulo extrínseco se relaciona con los beneficios que se obtendrán al realizar una acción o actividad particular (Álvarez & Rojas, 2021).

La motivación extrínseca se refiere a un comportamiento impulsado por la búsqueda de un resultado externo, como recibir una recompensa o reconocimiento. Surge de estímulos o incentivos externos, como dinero o reconocimiento. Estos estímulos pueden influir positivamente en los resultados cuando cooperan con el desempeño. También implica realizar una actividad con la intención de lograr un resultado específico. Es vista como la inspiración para participar en una actividad con el fin de alcanzar una meta externa, como obtener reconocimiento o aprobación. En resumen, la motivación extrínseca es el resultado de esfuerzos dirigidos hacia la consecución de un objetivo externo (Cedeño et al., 2024).

2.5.3. Necesidades psicológicas básicas

Las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB), según la descripción de Calle & Zárate, (2024), se asemejan a elementos fundamentales para el desarrollo psicológico que fomentan el bienestar integral a lo largo de la existencia. Estas necesidades son intrínsecas a la condición humana, sin importar el sexo o la cultura. La Teoría de la Autodeterminación (TAD), como indicado por Salazar & Gastélum (2020), busca fortalecer la motivación personal a través de la satisfacción de estas necesidades fundamentales, lo que se refleja en un mayor interés y participación en actividades físicas y deportivas, así como en una mayor persistencia en su práctica. Las tres NPB comprenden: competencia, autonomía y relación social. La competencia implica sentirse competente en las tareas realizadas, mientras que la autonomía abarca la capacidad de tomar decisiones de manera libre y en consonancia con los propios valores. Por último, la relación social implica establecer vínculos y ser aceptado por otros.

Frente al campo de la Educación Física, diversos estudios a nivel global subrayan la relevancia de satisfacer estas necesidades psicológicas básicas para incentivar a los estudiantes a adoptar un estilo de vida activo, lo cual está alineado con los objetivos curriculares en Ecuador (Martínez et al., 2020). Cuando estas necesidades están cubiertas, se asocian positivamente con la motivación, el bienestar general y una mayor vitalidad. Asimismo, la satisfacción de estas necesidades en las clases de Educación Física está vinculada positivamente con la satisfacción en la vida de los estudiantes (Calle & Zárate, 2024).

Según Lazcano (2020), la motivación en los niños está profundamente conectada con el disfrute de participar en actividades físicas, lo cual los lleva a buscar nuevos retos y a desarrollar sus habilidades. Además, el mismo autor argumenta que las NPB desempeñan un papel esencial en el bienestar psicológico y en la vida diaria, fomentando una sensación general de bienestar y vitalidad. La satisfacción de estas necesidades tiene un impacto directo en la motivación y en otros aspectos como la autoestima y el rendimiento óptimo. Las NPB funcionan como mediadores psicológicos dentro de la teoría de la autodeterminación.

La satisfacción de las NPB permite asumir responsabilidad implica tomar responsabilidad en las decisiones, sentir dominio sobre las actividades y establecer vínculos con los demás. Mejorar esta satisfacción en las clases de Educación Física potencia la eficiencia de las actividades, despierta interés en las mismas y fomenta el trabajo en equipo (Grasten et al., 2020). Diversos estudios han evidenciado que la motivación autodeterminada está vinculada con un mayor compromiso y constancia en la práctica deportiva. Existe una conexión positiva entre las NPB, la motivación autodeterminada, la inteligencia emocional y el desempeño académico (Fierro et al., 2019). Se sostiene que las NPB son esenciales para un desarrollo óptimo en la actividad física y el bienestar personal, y su satisfacción se relaciona directamente con una mayor motivación autodeterminada en el ámbito deportivo (Salazar & Gastélum, 2020).

2.5.4. Autonomía

La autonomía se refiere a la capacidad de una persona para tomar decisiones y actuar de manera independiente. Satisfacer la necesidad de autonomía, implica permitir que individuos elijan sus propias metas, tomen decisiones informadas y tengan un sentido de control sobre sus vidas. La falta de autonomía puede dar lugar a la desmotivación y afectar negativamente la autoestima (Bernal et al., 2020).

2.5.5. Competencia

Según Alonso (2008), la necesidad de competencia implica sentirse capaz y eficaz en las actividades que uno emprende. Proporcionar desafíos adecuados y oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades contribuye a satisfacer esta necesidad. La falta de oportunidades para demostrar competencia puede generar sentimientos de incompetencia y afectar la motivación intrínseca.

2.5.6. Relación social

Según Pérez (2018), se refiere a la conexión social y afectiva con los demás. Fomentar relaciones significativas y positivas contribuye a satisfacer esta necesidad. La falta de conexión social puede conducir a la soledad y afectar negativamente la salud mental. La calidad de las relaciones interpersonales influye en el bienestar emocional y en la percepción de apoyo social.

2.6. Educación física

La Educación Física se encuentra en un área curricular que promueve el desarrollo personal de los estudiantes en aspectos psicológicos, sociológicos y físicos. Se reconoce la actividad física como un medio beneficioso para el desempeño social, facilitando relaciones positivas con los demás (Carbonell et al., 2018).

2.7. Estado del arte

Desde el contexto internacional, según estudios como los de Fernandez et al. (2022), tienen el objetivo de “comparar los posibles efectos de un programa gamificado y un enfoque de instrucción tradicional en educación física secundaria a nivel de motivación intrínseca, satisfacción con la autonomía, satisfacción con la competencia, satisfacción con las relaciones y la intención de ser físicamente activo” (p. 432). Participaron un total de 54 estudiantes de noveno año ($14 \pm 0,1$ años) matriculados en dos promociones de un mismo instituto. El estudio fue cuasiexperimental con pre-test y post-test, mostró resultados favorables al grupo experimental tras nueve semanas. Apoyando el uso de la gamificación en educación física secundaria por su influencia en motivación intrínseca, necesidades psicológicas básicas y actividad física.

Desde otra arista, el estudio de Sotos et al. (2023) evaluaron el impacto de la gamificación en la motivación de estudiantes de educación física primaria. Participaron 72 alumnos divididos

en grupos gamificados y de control. Usaron diez sesiones de gamificación con Class – Dojo, basándose en modelos PBL y MDA. El análisis mostró un aumento en la motivación intrínseca en el grupo gamificado, pero no hubo cambios significativos en la motivación extrínseca y la desmotivación. Estos resultados sugieren que la gamificación en educación física primaria puede mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes, siendo un área de enfoque prometedor.

En otra perspectiva, el autor Soriano et al. (2022) en su estudio llamado “La gamificación como modelo pedagógico para aumentar la motivación y disminuir las conductas disruptivas en la educación física”, tuvieron como propósito contrastar los efectos de la gamificación versus la metodología tradicional para comprobar si existían diferencias en las actitudes de los estudiantes. Utilizaron cuestionarios antes y después de ambas propuestas en 66 estudiantes. Los resultados revelaron diferencias significativas en casi todas las variables, destacando mayores niveles de orientación a la tarea, satisfacción de necesidades psicológicas básicas y menos conductas disruptivas en el grupo gamificado. La metodología tradicional mostró disminución en orientación a la tarea y autonomía. Concluyeron que la gamificación puede mejorar la educación según los ODS, promoviendo una Educación de Calidad con estudiantes más motivados y menos disruptivos.

Desde otro panorama, en el estudio llamado “La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje”, los autores Sevilla et al. (2023), se centraron en evaluar los efectos de una Unidad Didáctica (UD) gamificado en comparación con una UD de metodología tradicional, sobre los niveles de motivación y de aprendizaje de los estudiantes de educación física. Se comparó una UD gamificada con otra de metodología tradicional en 42 estudiantes de 3º de Educación Secundaria. La UD gamificada mostró mejoras significativas en el aprendizaje motor y cognitivo, pero no afectó la motivación de los estudiantes en comparación con el grupo tradicional. Esto sugiere que la gamificación puede ser útil para mejorar el aprendizaje motor en deportes iniciales, posiblemente incentivando la práctica fuera del aula, aunque se necesitan más investigaciones para confirmar estos resultados.

Desde el contexto ecuatoriano, en el estudio denominado “Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática”, Rodríguez et al. (2022), exploraron los beneficios de la gamificación en la Educación Física. Encontraron que la gamificación es una herramienta esencial actualmente, pues motiva el aprendizaje, mejora el rendimiento académico y físico, eleva la autoestima, fomenta relaciones interpersonales y estimula la innovación. Concluyen que se necesita capacitación continua para los profesores

en su implementación, ya que la gamificación hace las clases más atractivas, fomenta el trabajo en equipo, facilita la transferencia de conocimientos y promueve la práctica deportiva y los valores positivos, previniendo conductas violentas y desarrollando habilidades vitales.

Del mismo modo, en el estudio llamado “La gamificación dentro de las clases de educación física en la motivación escolar”, Tenelema & Loaiza (2023), investigaron la influencia de la gamificación en la motivación de aprendizaje en la Educación Física. Con un diseño cuasiexperimental y 25 estudiantes, se utilizó la Escala de Motivación en Procesos de Aprendizaje (EMPA) para medir motivación extrínseca, intrínseca y global. Tras intervenir con técnicas de gamificación adaptadas al currículo de EF, se encontraron aumentos significativos en la motivación extrínseca (4,28 puntos), intrínseca (5,75 puntos) y global (casi 10 puntos). Además, más estudiantes mostraron niveles altos y medios de motivación. Se concluye que la gamificación es efectiva para mejorar la motivación y el compromiso en Educación Física.

Capítulo 3

Metodología

3.1. Diseño y tipo de estudio

Dentro del estudio se ocupó un enfoque cuantitativo, el cual para Hernández & Mendoza (2018) este enfoque se encuentra representado por una recopilación de procesos organizados secuencialmente para la comprobación de algunas suposiciones, un análisis y vinculación de la mediciones obtenidas, es decir aplicación de métodos estadísticos, para la extracción de conclusiones sobre la o las hipótesis.

Además, la investigación tuvo como propósito evaluar los efectos de una propuesta basada en juegos gamificados para mejorar el grado de motivación de acuerdo a las necesidades psicológicas básicas en los estudiantes de décimo de básica durante las clases de EF en la Unidad Educativa “República del Ecuador”. Para lo cual se utilizó un diseño cuasi-experimental, ya que manipula deliberadamente la variable independiente para percibir el efecto o causa que se puede provocar en la variable dependiente (Cabezas et al., 2018).

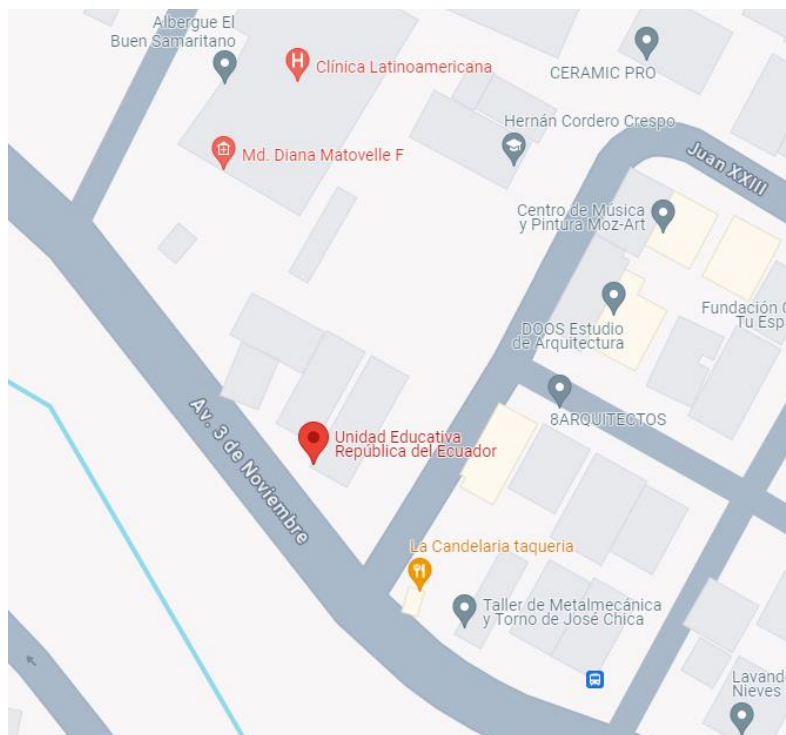
Y con respecto a la temporalidad, se recolectaron datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias, siendo así que, se elaboró bajo el corte longitudinal (Hernández et al., 2014). Los instrumentos se aplicaron en diferentes momentos con los estudiantes de décimo de básica.

3.2. Contexto

El presente estudio se realizó en la Unidad Educativa “República del Ecuador”, durante el año académico 2023 - 2024. Además, el nivel educativo ofertado es educación general básica y bachillerato. La institución cuenta con jornadas tanto matutinas como vespertinas, y funciona bajo el régimen escolar Sierra, de tipo fiscal. La Institución se localiza en la Avenida Tres de Noviembre S/N Pío XII, en la parroquia San Sebastián de la ciudad de Cuenca. La institución se encuentra compuesto por 55 docentes de planta y aproximadamente 1454 estudiantes.

Figura 1

Ubicación geográfica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"



Nota. Tomado de Google Maps.

3.3. Población y muestra

De acuerdo a López & Fachelli (2015), la población o universo es un compendio de elementos que conforman un campo de interés analítico y sobre el cual se infiere en el desarrollo de las conclusiones del análisis, sobre este se extrae la muestra al que se puede extrapolar los hallazgos. De esta manera, la población se encuentra comprendida por los estudiantes de la Unidad Educativa "República del Ecuador".

Así también López & Fachelli (2015), consideran que una muestra es un grupo representativo seleccionado aleatoriamente de entre las unidades de una población o universo. Este subconjunto se somete a una observación científica con el fin de recolectar datos válidos y aplicables a toda la población evaluada, teniendo en cuenta ciertos criterios específicos para su selección. En esta investigación, la muestra es por conveniencia, dado que se compone por los casos a los que se pueden acceder tal como lo mencionan Hernández & Mendoza (2018). Por lo que, en esta investigación los participantes fueron por un total de 66 estudiantes con edades de entre 13 a 14 años, 34 estudiantes para el "Grupo de intervención" (Décimo

“A”); y 32 estudiantes para el “Grupo de control” (Décimo “C”), todos ellos pertenecientes al décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”.

3.4. Consideraciones éticas

Es importante subrayar que en las investigaciones aplicadas al campo de la educación se deben emplear principios éticos, para garantizar la protección de los participantes del estudio, para asegurar su autonomía y privacidad. El principio de equivalencia presume consentir la intervención de todos con el mismo peso en el desarrollo del estudio: todos los colaboradores son fines en sí mismos y no medios para alcanzar definitivos fines particulares.

El papel principal de los colaboradores en la exploración es valer como orígenes de datos. Como los investigadores tienen el compromiso de resguardar la vida, la dignidad, la salud, la integridad, el derecho a la autodeterminación, la confidencialidad y la privacidad de la información propia de los sujetos de investigación (Yip et al., 2016), en el estudio desarrollado se tuvieron en cuenta los tres principios éticos siguientes:

- Respeto a los individuos: el requerimiento de registrar la autonomía y salvaguardar a las personas con autonomía degradada;
- Beneficencia: en primer lugar, es no provocar un daño, extender los beneficios posibles y reducir los daños posibles;
- Justicia, tanto a nivel personal como colectivo (Yip et al., 2016).

Es así que se utiliza el consentimiento informado recogido en el Anexo 1 como procedimiento por el cual un individuo corrobora voluntariamente su disposición a participar en un juicio en específico, posteriormente de haber sido informado de todos los aspectos del juicio que son notables para la decisión del sujeto de participar (Yip et al., 2016). Se documenta a través de un documento de consentimiento informado por escrito, firmado y fechado.

Previo a la ejecución del estudio, se pidió autorización a la rectora de la institución mediante un documento oficial emitido por la dirección de carrera. Luego, se solicitó a los padres de familia o representantes legales, firmar un consentimiento informado, donde se autorice la participación de su representado en el estudio. En este documento se detalla el objetivo de la investigación y se deja claro la confidencialidad de los datos.

3.5. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Serán partícipes en el estudio:

- Los estudiantes, cuyos representantes legales hayan firmado la carta de consentimiento informado.
- Los estudiantes que firmen el asentimiento informado.
- Los estudiantes que pertenezcan al décimo de básica.
- los estudiantes que participen mínimo al 85% del tiempo de intervención.
- Los estudiantes que completen la Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas en la Educación Física antes y después de la intervención.

Criterios de exclusión

- Los estudiantes que incumplan con uno o más criterios de inclusión.

3.6. Operacionalización de variables

La presente investigación consta de las siguientes variables:

- Variable independiente: Propuesta basada en juegos gamificados
- Variable dependiente: La motivación.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para este estudio se utilizó como pre-test y post-test para evaluar los cambios frente a la aplicación de una serie de intervenciones en el grado de motivación de los educandos, la Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB) en el Ejercicio Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas (NPB) adaptada para el contexto de este estudio de Moreno et al. (2008), La escala está estructurada por 12 ítems diseñados para medir la satisfacción de tres NPB: autonomía (ítems 1, 4, 7, 10), competencia (ítems 2, 5, 8, 11) y relación con los demás (ítems 3, 6, 9, 12). Las preguntas están diseñadas con una escala tipo Likert que va desde 1 (totalmente en desacuerdo) hasta 5 (totalmente de acuerdo). La consistencia interna del instrumento se realizó por el Alfa de Cronbach, para autonomía es de 0.81, competencia 0.78 y relación con los demás de 0.84.

3.8. Procedimiento

Para el cumplimiento de los objetivos de investigación previamente presentados, se solicitó inicialmente la aprobación de la rectora de la Institución Educativa “República del Ecuador” para llevar a cabo el programa de intervención y el uso del instrumento. Seguido, se procedió

con la entrega de un Consentimiento Informado a los padres de familia o representantes de los estudiantes de décimo de básica paralelo “A” y “C” en donde se explicó el proyecto de estudio con el tiempo de duración para que los mismos puedan firmar como aceptación de la participación de los educandos, así como la autorización para la utilización de fotografías (Anexo 1). Seguidamente, se administró un pre-test con estudiantes del Grupo de intervención y Grupo de control de ambos niveles de forma presencial con la Escala de las NPB en Educación Física. Posteriormente, se aplicó una propuesta de 16 sesiones de juegos gamificados en EF, dos días a la semana durante 45 minutos cada vez. Al culminar la intervención, se aplicó el post-test a los dos grupos con la misma escala. Los datos recogidos fueron tabulados previamente y después de la intervención, y su respectiva comparación para la elaboración de las conclusiones pertinentes y acciones de recomendación.

3.9. Programa de intervención

Para el programa de intervención, se diseñaron planificaciones para 16 sesiones, divididas en dos enfoques: prácticas deportivas y prácticas corporales expresivo-comunicativas. Para hacer las clases más divertidas y motivadoras, se propuso utilizar la gamificación. Los materiales necesarios incluyeron conos, platillos, pelotas, cuerdas, aros, bancos suecos, colchonetas, imágenes, vasos, cucharas, bastones, tapas, botellas, música, carteles para puntuación y recursos tecnológicos. Además, es importante adaptar las actividades según las necesidades y capacidades del grupo, siempre promoviendo la inclusión y el respeto entre los estudiantes. A continuación, se presenta el ejemplo de una planificación en la Tabla 1 y las demás planificaciones se encuentran en el Anexo 2.

Tabla 1

Ejemplo de planificación microcurricular

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	01 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad y autonomía; Convivencia				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: Actividades Grupales				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
EF.4.4.1. Practicar diferentes tipos de deportes (individuales y colectivos; cerrados y abiertos; al aire libre o en espacios cubiertos; de invasión, en la naturaleza, entre otras), identificando similitudes y diferencias entre ellos,	MOMENTO INICIAL (10 min) 1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema ¿Han jugado Pacman? Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles	Espacio físico adecuado Cancha Balones Parlante Conos Platillos	I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las	Técnica: Observación	

y reconocer modos de participación según ámbito deportivo (recreativo, federativo, de alto rendimiento, entre otros), para considerar requisitos necesarios que le permitan continuar practicándolo.

1.3 Objetivo de la clase

Participar en actividades que presenta el juego pac-man, pasando varios niveles, para la práctica del boteo.

MOMENTO PRINCIPAL (30min)

2. Explicación de las normas del juego:

Pac-man.

Se formarán grupos y cada estudiante deberá tener una pelota de básquet, para practicar el boteo. El juego trata de que el estudiante botee (pac-man) solo por encima de las líneas marcadas en la cancha mientras que habrá unos cuantos estudiantes que trataran de tocarle la espalda para que se convierten en fantasmas y ayudan a quemar a las otras personas, los estudiantes no pueden salirse de las líneas porque se quemarán automáticamente y pasarán a ser fantasmas, ganan los últimos estudiantes que se salven.

- Pueden realizar el boteo con la mano más hábil.



diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)

2.1 Clima cooperativo

Se realiza una práctica previa luego de la cual se reflexiona sobre el respeto a las reglas y el apoyo que debe existir entre los integrantes para evitar accidentes.

2.2 Integración de roles y normas

- La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes.
- Los estudiantes tocados pasarán a quemar a los demás
- Cambiarán de roles
- Cambiarán de mano

2.3 Ejecución de la práctica deportiva

Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.

2.4 Pausa en la clase (5 min)

Hidratación y aseo personal.

2.5 Consolidación

¿Qué tal les pareció la clase?

¿Respetaron las reglas?

¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros?

¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío?

¿En qué les puede ayudar en la vida?

¿Qué aprendieron a través de la práctica?

Adaptaciones curriculares: *No hay adaptaciones.*

Observaciones:

Referencias: <https://www.minijuegos.com/juego/pacman>

3.10. Análisis de datos

Una vez que se recolectaron los datos previa y posteriormente de la intervención, se hizo uso de herramientas estadísticas tales IBM SPSS v26, Excel con la versión más reciente. De esta manera se aplicó la estadística descriptiva (media, desviación estándar, mínimo y máximo) y diferencial para un análisis de los resultados, y la presentación de los datos se realizó por medio de tablas y gráficos para exhibir de manera clara y objetiva las diferencias vistas del pre-test al post-test acerca del impacto de la implementación de la gamificación. Para comparar los resultados, se utilizó la prueba T para inferir si los datos obtenidos son significativamente distintos, para una apreciación del uso de las sesiones de intervención.

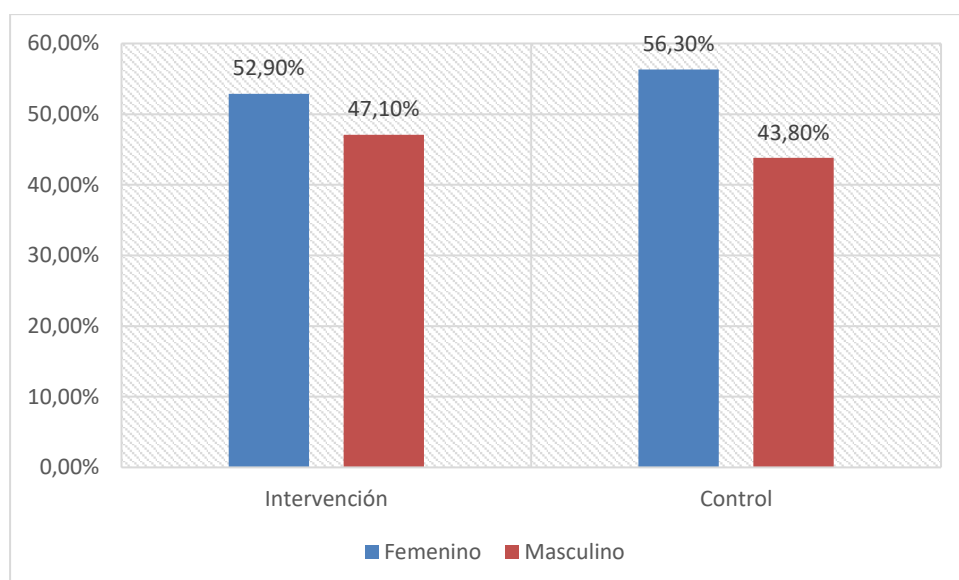
Capítulo 4

Resultados

A continuación, se describen los hallazgos de la Escala de las Necesidad Psicológicas Básicas (NPB) ocupada como pre-test y post-test en estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”. Además, se realiza un contraste entre el pre-test y post-test para evidenciar la mejorar el grado de motivación, por la implementación de una propuesta basada en juegos. El género predominante en los grupos de estudio es el femenino con el 52,90% en el de intervención y 56,3% en el de control. (Figura 2)

Figura

Género de los estudiantes



4.1. Pre-test

Tabla 2

Pre-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”

Escala	Grupo de intervención				Grupo de control			
	Media	Desv.	Mín.	Máx.	Media	Desv.	Mín.	Máx.
Autonomía	3,5234	0,74422	1,25	4,75	3,0781	0,87630	1,25	4,75
Competencia	3,8594	0,90460	1,25	4,75	3,3828	0,93538	1,25	4,75

Relación con los demás 3,9375 0,93972 1,50 5,00 3,5469 0,92987 1,25 5,00

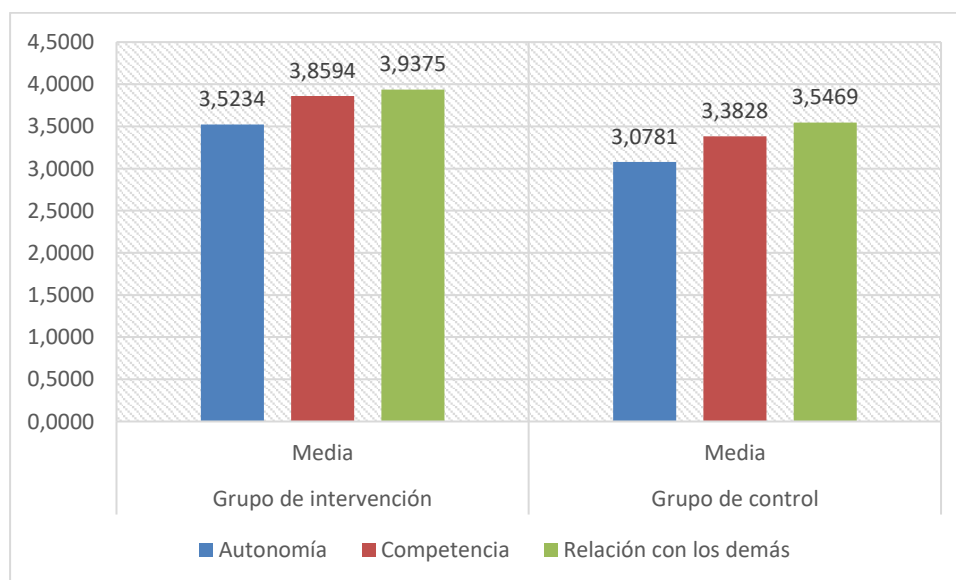
Nota. Desv.=Desviación estándar, Mín.=Mínimo, Máx.=Máximo

El grupo de intervención presenta una media de autonomía de 3,52, mientras que el grupo de control tiene una media de 3,08. La diferencia de medias es estadísticamente significativa ($p < 0.05$), lo que indica que el grupo de intervención tiene un mayor nivel de satisfacción de la necesidad de autonomía. Por otro lado, la media de satisfacción de competencia es mayor en el grupo de intervención (3,86) que en el grupo de control (3,38). La diferencia de medias también es estadísticamente significativa ($p < 0.05$), lo que sugiere que el grupo de intervención percibe una mayor competencia en sus actividades.

Y en cuanto a la necesidad de relación con los demás, las medias de ambos grupos son similares (3,94 para el grupo de intervención y 3,55 para el grupo de control). La diferencia de medias no es estadísticamente significativa, lo que indica que no hay una diferencia notable en la satisfacción de esta necesidad entre ambos grupos. Estos hallazgos son previos a la intervención que se realizó con los estudiantes. Por lo que, con estos datos permiten plasmar la situación inicial de los estudiantes frente a las necesidades psicológicas básicas.

Figura 2

Media del pre-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa "República del Ecuador"



Se exhibe de manera gráfica, la diferencia de medias en las NPB de autonomía, competencia y relación con los demás, se resalta que el grupo de intervención previo a la aplicación de la

gamificación, presentan valores más altos al grupo de control. Y la relación con los demás, muestra la media más alta en los dos grupos a diferencias de las otras necesidades.

Tabla 3

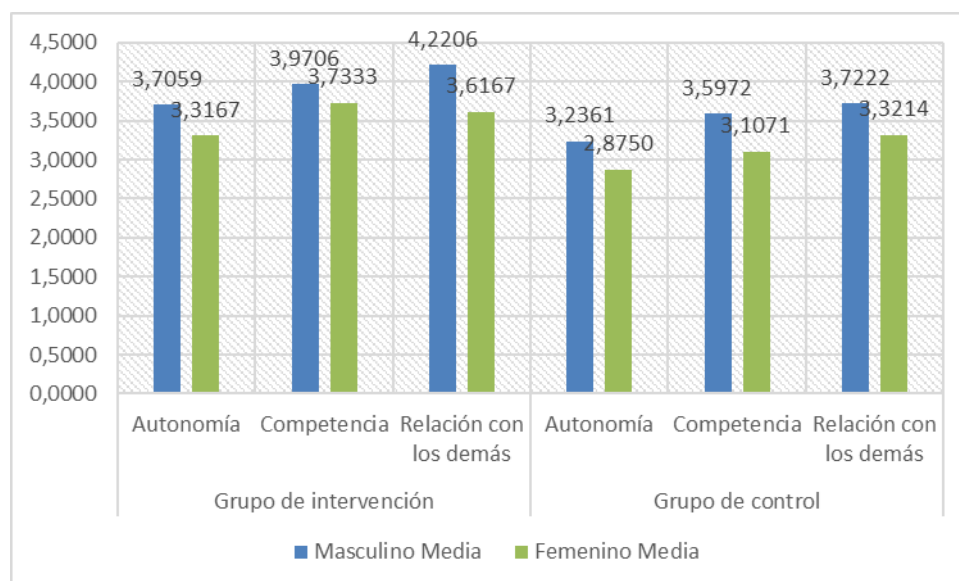
Pre-test del nivel de satisfacción de las NPB por sexo de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”

		Grupo de intervención			Grupo de control		
				Relación			Relación
		Autonomía	Competencia	con los demás	Autonomía	Competencia	con los demás
Femenino	Masculino						
	Media	3,7059	3,9706	4,2206	3,2361	3,5972	3,7222
	Desv.	0,51717	0,76486	0,79982	0,87225	0,91209	0,89479
Masculino	Femenino						
	Media	3,3167	3,7333	3,6167	2,8750	3,1071	3,3214
	Desv.	0,91352	1,05419	1,00830	0,87018	0,92359	0,95791

Nota. Desv.=Desviación estándar.

Figura 3

Media del pre-test del nivel de satisfacción de las NPB por sexo de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”



En la tabla 3, se presenta el nivel de satisfacción de las NPB por sexo. En el grupo de intervención, los hombres tienen una media de satisfacción de autonomía más alta (3,71) que las mujeres (3,32). La diferencia de medias no es estadísticamente significativa. En el grupo de control, la diferencia de medias entre hombres (3,24) y mujeres (2,88) tampoco es estadísticamente significativa.

Con respecto a la competencia, en el grupo de intervención, los hombres tienen una media de satisfacción de competencia ligeramente más alta (3,97) que las mujeres (3,73). En el grupo de control, la diferencia de medias entre hombres (3,60) es un poco más alta que en las mujeres (3,11). Y de acuerdo con la relación con los demás, en el grupo de intervención, las mujeres tienen una media de satisfacción de relación con los demás ligeramente más alta (3,62) que los hombres (4,22). Mientras que, en el grupo de control, la diferencia de medias es ligeramente más baja en mujeres (3,32) que en hombres (3,72).

4.2. Post-test

Tabla 4

Post-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”

Escala	Grupo de intervención				Grupo de control			
	Media	Desv.	Mín.	Máx.	Media	Desv.	Mín.	Máx.
Autonomía	3,9706	0,67914	2,00	4,75	2,6563	0,67725	1,50	3,75
Competencia	4,1250	0,62840	2,50	4,75	3,0859	0,85102	1,25	4,75
Relación con los demás	4,0882	0,89798	1,00	5,00	3,1172	0,72675	1,50	4,75

Nota. Desv.=Desviación estándar, Mín.=Mínimo, Máx.=Máximo

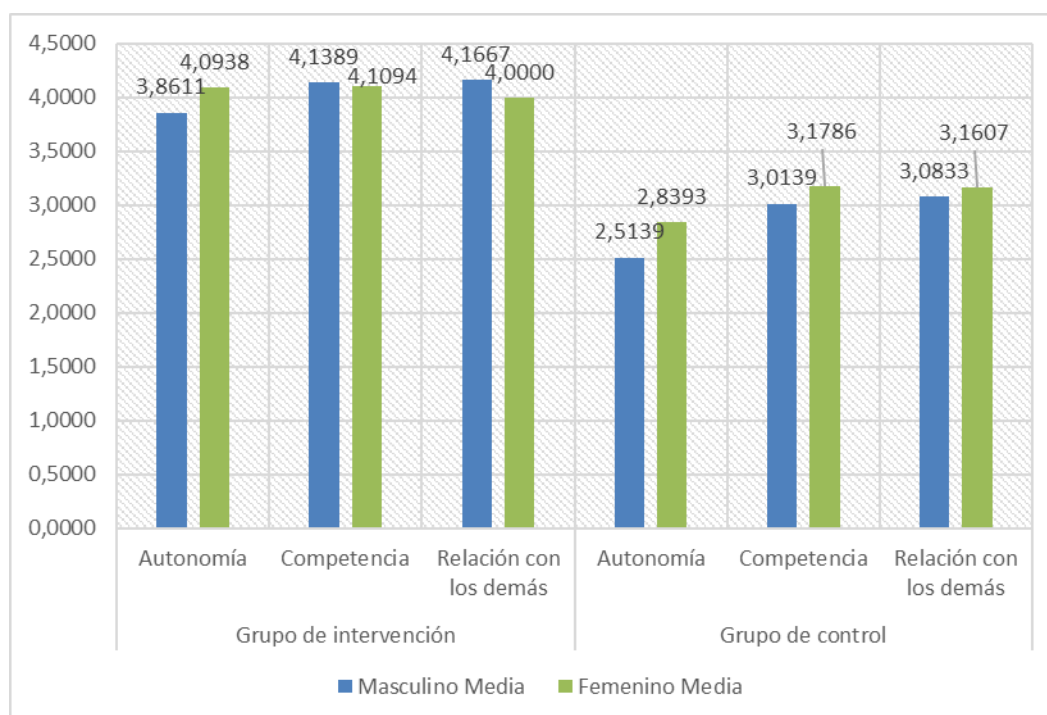
En la tabla 4 se exhibe el nivel de satisfacción de las NPB en los participantes. Frente a la autonomía, el grupo de intervención presenta una media de 3,97, mientras que el grupo de control tiene una media de 2,66. La diferencia de medias es estadísticamente significativa ($p < 0,05$), lo que indica que el grupo de intervención tiene un mayor nivel de satisfacción de la necesidad de autonomía después de la intervención.

		Autonomía	Competencia	Relación con los demás	Autonomía	Competencia	Relación con los demás
Por Sexo	Masculino	Media	3,8611	4,1389	4,1667	2,5139	3,0139
		Desv.	0,80541	0,72367	0,96253	0,66682	0,90940
	Femenino	Media	4,0938	4,1094	4,0000	2,8393	3,1786
		Desv.	0,49896	0,52416	0,84163	0,66944	0,79317

Nota. Desv.=Desviación estándar.

Figura 5

Media del post-test del nivel de satisfacción de las NPB por sexo de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”



Por otro lado, en la tabla 5 y figura 6, se muestra el nivel de satisfacción de las NPB en los estudiantes participantes, después de la intervención, divididos por sexo. En la autonomía, en el grupo de intervención, los hombres tienen una media de satisfacción ligeramente más baja (3,86) que las mujeres (4,09). En el grupo de control, la diferencia de medias entre

hombres (2,51) y mujeres (2,84) no es estadísticamente significativa. Reconociendo valores más altos en el grupo de intervención que en el de control.

Además, en el grupo de intervención, las medias de satisfacción de competencia son similares para hombres (4,14) y mujeres (4,11). La diferencia de medias no es estadísticamente significativa. En el grupo de control, la diferencia de medias entre hombres (3,01) y mujeres (3,18) tampoco es estadísticamente significativa. Y de acuerdo con el indicador de relación con los demás, en el grupo de intervención, las medias son similares para hombres (4,17) y mujeres (4). Y en el grupo de control, la diferencia de medias entre hombres (3,08) y mujeres (3,16) tampoco es estadísticamente significativa.

4.3. Comparación del pre-test y post-test

Para la comparación de los hallazgos del pre-test y post-test se ocupó la prueba t de Student, considerando que permite evidenciar si existe una diferencia entre medias del grupo de intervención, y que la muestra es pequeña, siendo esta prueba factible para su uso en esta investigación.

Tabla 6

Prueba t para comparar los resultados del pre-test y post-test del nivel de satisfacción de las NPB de los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”

	t	Sig.
Autonomía	26,782	0,000
Competencia	24,134	0,000
Relaciones con los demás	23,703	0,000

Nota. Sig.=Significancia.

Finalmente, en la tabla 6, se aprecia que el valor t de 26,782 y la significancia estadística de 0,000 ($p < 0,05$) indican que existe una diferencia estadísticamente significativa entre el nivel de satisfacción de autonomía en el pre-test y el post-test. Lo que sugiere, que el grupo de intervención experimentó un aumento significativo en su nivel de satisfacción de autonomía después de la intervención.

De acuerdo a la competencia, el valor t de 24,134 y la significancia estadística de 0.000 ($p < 0,05$), así como, el valor t fue de 23,703 y existe una diferencia estadísticamente significativa entre el pre-test y el post-test. Se comprende que el grupo de intervención experimentó un

aumento significativo en su nivel de satisfacción de competencia y de relación con los demás después de la intervención.

Los resultados del estudio sobre la satisfacción de las NPB en estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa "República del Ecuador" muestran mejoras significativas tras la implementación de una propuesta de sesiones de clase basada en juegos gamificados (Prácticas deportivas y prácticas corporales expresivo - comunicativas). Comparando los pre-tests y post-tests, se observó un aumento notable en los niveles de autonomía y competencia en el grupo de intervención. Sin embargo, la satisfacción en las relaciones con los demás no mostró un incremento considerable entre los grupos de intervención y control. Tras la prueba t, se denota una diferencia significativa entre el pre-test y post-test en el grupo de intervención frente a las NPB. Por lo que, estas mejoras indican que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y satisfacción de los estudiantes en áreas clave de sus necesidades psicológicas.

Además, dentro de las sesiones de clase se implementaron actividades de retroalimentación, en donde se empleó un diálogo con los educandos para evidenciar su percepción frente a los juegos realizados. Asimismo, se observó una mayor interacción entre compañeros durante las actividades en equipo, lo que sugiere que la gamificación no solo incrementa la motivación individual, sino que también fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, enriqueciendo el ambiente de aprendizaje y mejorando las dinámicas grupales en el aula.

Discusión

Esta investigación desarrolló un programa de intervención de 16 clases, basados en la gamificación, con el propósito de mejorar el grado de motivación en los estudiantes de décimo de básica de la Unidad Educativa “República del Ecuador”. Las sesiones se aplicaron 2 veces por semana, en la asignatura de Educación Física. Los resultados mostraron un aumento significativo en la autonomía y competencia en el grupo de intervención, indicando que la gamificación mejoró la motivación de los estudiantes.

Estos hallazgos se pueden contrastar con el estudio de Calle & Zárate (2024) y se puede resaltar las semejanzas de resultados, pues se evidencia que bajo la Escala de las NPB y el uso de la gamificación como modelo pedagógico en 32 sesiones, las variables de competencia, relación con los demás y autonomía incrementa en el grupo experimental o de intervención. Además, sobresale que, la edad de los educandos es de 9 a 10 años, considerando una igualdad en la muestra de estudio.

Asimismo, en otra investigación de Melero et al. (2022) se observaron resultados similares tras la introducción de un enfoque innovador de enseñanza-aprendizaje diseñado para incrementar la motivación de los estudiantes, utilizando el modelo educativo de la gamificación. Se muestra una propuesta didáctica innovadora, titulada “misión imposible: salvando la educación física”, que creó una experiencia educativa aventurera. Este estudio concluye de manera similar al presente trabajo, destacando un alto nivel de motivación entre los estudiantes y una valoración muy positiva de este enfoque educativo por parte de los docentes, quienes lograron alcanzar los objetivos didácticos establecidos inicialmente.

También, en otro ámbito de la educación, Paladines & Ávila (2021) mencionan que el surgimiento del COVID 19 ha provocado una reestructuración en los métodos de enseñanza, especialmente en la asignatura de Matemáticas, donde se requiere un esfuerzo adicional para crear clases dinámicas y atractivas que estimulen el aprendizaje de los estudiantes. En consecuencia, se propuso investigar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes, similar al enfoque del presente estudio. Los resultados indicaron que la gamificación afecta positivamente la motivación, el interés, la atención y la perseverancia de los alumnos. Por lo tanto, es crucial que los educadores sean competentes en habilidades digitales para abordar los nuevos desafíos, demandas e intereses de los estudiantes en la sociedad red.

Así como, Ramírez (2022) en su investigación, señala que las NPB son esenciales para mantener la práctica deportiva en las clases de educación física, hallaron que su muestra de

educandos de 9 a 18 años estaban insatisfechos con su autonomía, competencia y sus interrelaciones, además de que no registraron una diferencia de las necesidades entre sexos. Esto permite relacionar con el presente estudio, pues en el diagnóstico previo o pre-test, tanto para el grupo de control como de intervención, no presentaron valores altos frente a las variables de las NPB. Evidenciando la necesidad de la gamificación para mejorar distintos aspectos que intervienen en el bienestar psicológico de los estudiantes como la motivación, el cual también tiene que ser promovido por el docente (Mosqueda et al., 2022).

Por otro lado, es importante destacar que las NPB se relacionan con el estado físico activo de los educandos y la relevancia de la educación física, de esta manera el docente debe enfocarse en las variables de las NPB para fortalecerlas (Quijosaca & Heredia, 2023), tal, como se desarrollan en este estudio cuasi-experimental, demostraron el beneficio de la gamificación con las NPB y a su vez con la actividad física de los alumnos participantes.

Conclusiones

De acuerdo al objetivo general de evaluar los efectos de una propuesta basada en juegos gamificados para mejorar el grado de motivación en estudiantes de décimo de básica durante las clases de Educación Física se logró de manera significativa. Puesto que, los resultados obtenidos en esta investigación muestran un incremento notable en los niveles de autonomía y competencia en el grupo de intervención, comparado con el grupo de control, tras la implementación de la propuesta. Esto evidencia que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y satisfacción de los estudiantes en las clases de Educación Física, alineándose con las necesidades psicológicas básicas propuestas en el estudio.

Seguido, bajo el objetivo específico de evaluar el grado de motivación antes y después de la intervención, se utilizó el test "Escala de Medición de las Necesidades Psicológicas Básicas (BPNES)" y se revelaron diferencias significativas entre el pre-test y post-test en el grupo de intervención. Antes de la intervención, los estudiantes ya presentaban niveles ligeramente superiores de satisfacción en autonomía y competencia en comparación con el grupo de control. Después de la implementación de la propuesta, estos niveles aumentaron significativamente en el grupo de intervención, mientras que el grupo de control no mostró cambios notables. Esto confirma que la intervención basada en juegos gamificados ha sido efectiva en mejorar la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, para el segundo objetivo específico de implementar una propuesta basada en juegos gamificados. Se concluye que, la implementación de la propuesta basada en juegos gamificados se llevó a cabo con éxito, involucrando 16 sesiones de gamificación en las clases de Educación Física. Durante estas sesiones, se promovieron actividades dinámicas y colaborativas que fomentaron la participación activa de los estudiantes. Los juegos no solo facilitaron un aprendizaje más entretenido y atractivo, sino que también incrementaron la interacción entre los compañeros, sugiriendo un impacto positivo en la cohesión del grupo y en el ambiente de aprendizaje. Por lo que se considera bajo la perspectiva de los investigadores que gracias a la intervención se logró influir positivamente en la motivación de los educandos.

Finalmente, para el tercer objetivo específico, fue analizar los resultados mediante SPSS. El análisis de los resultados mediante el programa permitió corroborar las mejoras observadas en los niveles de autonomía y competencia tras la intervención. Los valores t obtenidos (26,782 para autonomía, 24,134 para competencia y 23,703 para relaciones con los demás) junto con una significancia estadística de 0,000 ($p < 0,05$) indican diferencias significativas

entre el pre-test y el post-test en el grupo de intervención, lo que permitió validar la eficacia de la intervención implementada.

Recomendaciones

Dado que la propuesta basada en juegos gamificados ha demostrado un aumento significativo de los niveles de autonomía y competencia en los alumnos, se recomienda que las instituciones educativas implementen progresivamente estrategias de gamificación en el currículo de Educación Física. Estas estrategias deben ser diseñadas adecuadamente para satisfacer las necesidades psicológicas de los estudiantes y deben ser variadas, desafiantes y colaborativas para asegurar que los alumnos se mantengan interesados y motivados a largo plazo.

Es fundamental seguir evaluando regularmente el nivel de motivación de los alumnos antes y después de la implementación de cualquier nueva metodología educativa. Específicamente, las herramientas de medición como la NPB pueden brindar datos valiosos sobre el impacto de estas intervenciones. Por lo tanto, se recomienda evaluar a los alumnos de forma regular para ajustar las propuestas educativas a las cambiantes necesidades de los alumnos y garantizar que la satisfacción en autonomía, competencia y relación con los demás se mantenga en niveles altos. Además, se deben incluir feedback sessions para que los alumnos puedan expresar críticas y sugerencias sobre las actividades, lo que mejorará el enfoque pedagógico.

Finalmente, es importante que los docentes reciban capacitación continua en gamificación y otros métodos educativos innovadores. Esto se garantiza que estén preparados para diseñar e implementar actividades motivadoras y efectivas que promuevan un aprendizaje significativo. Las instituciones educativas deben pensar en programas de capacitación profesional que aborden estas capacidades y asegurarse de que el personal docente esté a la vanguardia de las mejores prácticas en educación.

Referencias

- Amado, L. Y. D., Hernández, A. A. R., Vega, J. A. N., & Morales, F. H. F. (2020). Material educativo gamificado para la enseñanza-aprendizaje de conceptos de ecología en estudiantes de educación media. *Revista Boletín Redipe*, 9(6), Article 6. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i6.1008>
- Álvarez, J. A., & Rojas, J. D. J. (2021). La motivación intrínseca y extrínseca en el aprendizaje del idioma inglés: Un estudio de caso en estudiantes universitarios de la ciudad de Medellín. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 13(5), 38-47. <https://doi.org/10.51896/atlane/GEAI9779>
- Alonso, R. F. (2008). Competencia educativas hacia un aprendizaje genuino. <http://hdl.handle.net/11162/151>
- Anaya, A., & Anaya, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes Motivation just to approve? 25.
- Arufe, V., Sanmiguel, A., Ramos, O., & Navarro, R. (2022). Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Bernal, T., Melendro, M., Charry, C., & Goig Martínez, R. (2020). La influencia de la familia y la educación en la autonomía de los jóvenes: Una revisión sistemática. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 72(2), 29-44. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2020.76175>
- Brito, M. (2023). *LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA CON ESTUDIANTES DE BACHILLERATO*. [Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Cultura Física]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/38021>
- Cabezas Mejía, E. D., Andrade Naranjo, D., & Torres Santamaría, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica* (1era. ed.). Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. <https://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/15424/Introduccion%20>

a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Calle, B., & Zárate, A. (2024). *La gamificación como modelo pedagógico emergente para mejorar el nivel de satisfacción de las necesidades psicológicas básicas dentro de las clases de educación física en estudiantes de 9 y 10 años de la unidad educativa Técnico Salesiano* [Tesis de Posgrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://core.ac.uk/download/599721225.pdf>

Carbonell, T., Antoñanzas, J., & Lope, Á. (2018). LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LAS RELACIONES SOCIALES EN EDUCACIÓN PRIMARIA. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 2, núm. Esp.1, pp. 269-282. <https://www.redalyc.org/journal/3498/349856003029/html/>

Cera Castillo, E., Almagro, B., Conde García, C., & Sáenz-López Buñuel, P. (2015). *Inteligencia emocional y motivación en educación física en secundaria (Emotional Intelligence and Motivation in Secondary Physical Education)*. *Retos*, 27, 8-13. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i27.34336>

Cedeño, M., Quinapallo, M., Calderón, V., & Zambrano, C. (2024). La Importancia de la Motivación Intrínseca y Extrínseca en la Enseñanza del Inglés en el Nivel Básico Elemental. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7, 4593-4617. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9021

Chancusig, L. (2023). La Motivación como Beneficio en las Clases de Educación Física: Una Revisión Sistemática | MENTOR revista de investigación educativa y deportiva. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 2(5), 265-280. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5956>

Corrales, Á., & Espada, M. (2022). *Motivación y percepción del alumnado en los estilos de enseñanza mando directo y resolución de problemas en educación física*. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.26-3.2>

- Delgado, M., García, J., Téllez, A., & Zamarripa, J. (2021). Teoría de la Autodeterminación. Una perspectiva teórica para el estudio del trabajo social. *Revista de la Facultad de Trabajo Social y Desarrollo Humano. Universidad Autónoma de Nuevo León*, 11(2), 9-22.
- Díaz, Ó., Mediavilla, A., Martínez, L., & Santos, M. (2020). *Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.*
- Díaz & Troyano. (2013). *EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO*.<https://doi.org/10.15359/ree.26-3.2>
- Dólera, S., Valero, A., Jiménez, J. F., & Manzano, D. (2021). Mejora del clima de aula mediante un plan de convivencia gamificado con actividad física: Estudio de su eficacia en educación primaria. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 14(28), 65-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7783034>
- Ezquerro, R., & Gutiérrez, J. (2020). *Propuestas de gamificación en educación física* [Tesis de Posgrado, Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19756/EZQUERRARODRIGUEZRAQUEL.pdf?sequence=1>
- Fernández, F. J., Heras, E., González, T., Trillo, V., & Palomares, J. (2020). Gamification and physical education. Viability and preliminary views from students and teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 509-524. <http://dx.doi.org/10.1080/17408989.2020.1743253>
- Fernandez, J., Zumajo, M., & Flores, G. (2022). Motivation, basic psychological needs and intention to be physically active after a gamified intervention programme. *European Physical Education Review*, 28(2), 432-445. <https://doi.org/10.1177/1356336X211052883>

Ferri, A., Lagos, M., & Rossini, M. (2010). FALTA DE INTERES Y MOTIVACION DEL ADOLESCENTE PARA LAS CLASES DE EDUCACION FISICA. [INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACIÓN DOCENTE N° 86 "CACIQUE VALENTIN SAYHUEQUE"]. https://isfd86-bue.infod.edu.ar/sitio/metodologia-de-investigacion-en-ef/upload/Tesis_Falta_de_interes_y_motivacion_del_adolescente_para_las_clases_de_Educacion_Fisica..pdf

Ferriz, A., Agulló, G., & Tortosa, J. (2023). Efectos beneficiosos del aprendizaje gamificado en estudiantes de Educación Física: Revisión sistemática. *Apunts Educación Física y Deportes*, 153, 44-54. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/3\).153.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/3).153.04)

Fierro, S., Almagro, B., & López, P. (2019). Necesidades psicológicas, motivación e inteligencia emocional en Educación Física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2). <https://doi.org/10.6018/reifop.22.2.345241>

Flores, G., Iniesta, M., & Fernandez, J. (2023). La casa EF papel": Gamificación, regulaciones motivacionales y calificaciones en educación física. *Apunts. Educacion Fisica y Deportes*, 36-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.04)

Gómez López, M., Martínez Hernández, A., & Granero Gallegos, A. (2021). Satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con el miedo al fallo según el género y la práctica físico-deportiva extraescolar de los estudiantes de Educación Secundaria. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(1), 303-322. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052021000100303>

Gómez Paladines, L. J., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*.

Goodyear, V. A., Skinner, B., McKeever, J., & Griffiths, M. (2023). The influence of online physical activity interventions on children and young people's engagement with physical activity: A systematic review. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 28(1), 94-108. <https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1953459>

Grasten, A., Yli, S., Jaakola, T., Harto, K., & Jaakkola, T. (2020). A one-year follow-up of basic psychological need satisfactions in physical education and associated in-class and total physical activity. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 36(6), 595-609.
<https://doi.org/10.1177/1356336X20957356>

Guillamón, A. R. (2021). *REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA DE LOS MÉTODOS ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA BIBLIOGRAPHIC REVIEW OF TEACHING METHODS IN PHYSICAL EDUCATION*.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología la investigación* (Sexta). México: McGraw-Hill.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta* (1 era. ed.). McGraw-Hill Interamericana.

Intriago, K. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemática en educación general básica media* [Tesis de Posgrado, Universidad Central del Ecuador].
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/74b0b5cd-f6d6-49d8-9a1e-a6532b4b6270/content>

Larrea, S. (2021). *La motivación intrínseca hacia el trabajo como criterio de felicidad organizacional Caso de estudio en una corporación ecuatoriana* [Tesis de Posgrado, Universidad Andina Simón Bolívar].
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8198/1/T3583-MDTH-Larrea-La%20motivacion.pdf>

Lazcano, L. A. (2020). *Autoeficacia y motivación en niños de diez a doce años que participan en equipos de fútbol de la ciudad de Santa Elena, provincia de Entre Ríos* [Tesis de Pregrado, Pontificia Católica Argentina].
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/10899>

León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. F., & Santos-Pastor, M. L. (2019). *Gamificación en Educación Física: Un análisis sistemático de fuentes documentales*. *Revista*

Leyton, M. (2014). *Aplicación de un programa de ejercicio físico para optimizar la motivación y los hábitos saludables en los adultos* [Tesis Doctoral, Universidad de Extremadura].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=44039>

Llerandi, V., & Barrios, Y. D. (2022). La motivación y el aprendizaje en la clase de educación física: Reflexiones prácticas. *Conrado*, 18(84), 30-39.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100030

López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la Investigación social cuantitativa* (1era. ed.). Universidad Autónoma de Barcelona.

Martínez, R., Granero, A., & Gómez, M. (2020). La satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física y su relación con la satisfacción con la vida en los adolescentes. *Revista Complutense de Educación*, 31(1), 45-53. <https://doi.org/10.5209/rced.61750>

Melero Vaquerizoq, B., Maneiro Dios, R., Carrillo López, P. J., & Moral García, J. E. (2022). La gamificación como propuesta didáctica innovadora para el área de educación física.

Méndez, D. (2021). *Diseno de una propuesta de gamificación en Educación Física vinculada con el apoyo a las necesidades psicológicas básicas* [Tesis de Posgrado, Universidad de la Laguna].
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/22815/Diseno%20de%20una%20propuesta%20de%20gamificacion%20en%20Educacion%20Fisica%20vinculada%20con%20el%20apoyo%20a%20las%20necesidades%20psicologicas%20basicas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Moreno Murcia, J. A., González-Cutre Coll, D., Chillón Garzón, M., & Parra Rojas, N. (2008). Adaptación a la educación física de la Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas en el ejercicio. *Revista Mexicana de Psicología*, 25(2), 295-303.

Mosqueda Ortiz, S., López Walle, J. M., Mosqueda Ortiz, S., & López Walle, J. M. (2022).

Climas motivacionales, necesidades psicológicas básicas y motivación en deportistas de una institución privada. *Sinéctica*, 59. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-003](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-003)

Murcia, J. A. M., & Coll, D. G.-C. (2008). ADAPTACIÓN A LA EDUCACIÓN FÍSICA DE LA ESCALA DE LAS NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS EN EL EJERCICIO. 25.

Murillo, B., J. J., García-González, L., Abarca-Sos, A., & Zaragoza, J. (2014). Influencia del género y de los contenidos sobre la actividad física y la percepción de competencia en Educación Física. *REVISTA INTERNACIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE*. <http://dx.doi.org/10.5232/ricyde2014.03604>

Naranjo, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>

Orbegoso, A. G. (2016). LA MOTIVACION INTRINSECA SEGÚN RYAN & DECI Y ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA MAESTROS. *Lumen Educare*, 2(1), 75-93. <https://doi.org/10.19141/2447-5432/lumen.v2.n1.p.75-93>

Ordóñez, M. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje—Enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* [Tesis de Posgrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Peña, S. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá* [Tesis de Posgrado, Universidad Minuto de Dios]. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/14389/2/TM.ED_Pe%C3%B1aRochaSamirYardany_2021
- Pérez, M. (2018). Efectos de la Musicoterapia en las relaciones sociales de grupos de adolescentes en un centro educativo. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical - RECIEM*, 15, 175-191. <https://doi.org/10.5209/RECIEM.53627>
- Planas, C. C. (2017). Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>
- Quijosaca, L., & Heredia, D. (2023). Necesidades psicológicas básicas, adherencia e importancia de la Educación Física en estudiantes de básica superior. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 19-32. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Ramírez, R. (2022). *Satisfacción de las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes en las clases de educación física en la Unidad Educativa “24 de Mayo”* [Tesis de Pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22353/1/UPS-CT009683.pdf>
- Rodríguez, Á., Cañar, N. V., Gualoto, O. M., Correa, J. E., & Morales, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: Revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>

- Rubio, M., & Piñar, M. (2020). *La motivación en clase de Educación Física: Una programación apoyada en el Aprendizaje Basado en Proyectos* [Tesis de Pregrado, Universidad de Granada].
https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/66131/Rubio_Navarro_M_J.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salazar, C. M., & Gastélum, G. (2020). Teoría de la autodeterminación en el contexto de educación física: Una revisión sistemática. *Retos*, 38, 838-844.
<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.72729>
- Salvatierra, J., & Reyna, M. (2018). LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MÓDULO DE ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.
- Sánchez, J. A., & Bernal, I. R. (2022). Gamificación y valores: Una propuesta transversal motivadora en Educación Física (Gamification with social and moral values: A motivate cross sectional proposition in physical education). *Retos*, 43, 336-341.
<https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.85691>
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96-105. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>
- Sevil, J., Abós, A., J, J., Murillo, B., & García-González, L. (2015). Género y motivación situacional en educación física: Claves para el desarrollo de estrategias de intervención. *Revista internacional de ciencias del deporte*. 10.5232/ricyde2015.04106
- Sevilla, M., Calvo, X. D., Morales, J., Iglesias, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2023). La gamificación en educación física: Efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, 47, 87-95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>
- Soriano, M., Ferriz, A., García, S., & Baena, S. (2022). Gamification as a Pedagogical Model to Increase Motivation and Decrease Disruptive Behaviour in Physical Education. *Children*, 9(12), 1931. <https://doi.org/10.3390/children9121931>

- Sotos, V. J., Tortosa, J., Baena, S., & Ferriz, A. (2023). Boosting Student's Motivation through Gamification in Physical Education. *Behavioral Sciences*, 13(2), 165. <https://doi.org/10.3390/bs13020165>
- Stover, J., Bruno, F., Uriel, F., & Fenandez, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: Una revisión teórica. [Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Psicología]. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/73304>
- Tenelema, E., & Loaiza, L. (2023). La gamificación dentro de las clases de educación física en la motivación escolar. *Polo del Conocimiento*, 8(11), 1-34. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i11.6225>
- Trujillo, A. (2023). *Gamificacion como estrategia en el proceso de enseñanza—Aprendizaje en el área de Matemáticas* [Tesis de Posgrado, Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13472/2/PG%201279%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología*, 32(125), 95-112. <https://doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>
- Vargas, E. F. L., Pardo, J. J. M., Moreno, K. P. P., & Paucar, M. M. P. (2019). LA MOTIVACIÓN COMO FACTOR EN EL APRENDIZAJE. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>
- Vásquez, J. (2021). GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN: UNA REVISIÓN DEL ESTADO ACTUAL DE LA DISCIPLINA. Areté: Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela, 7(13), 117-139. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8293878> <https://doi.org/10.37843/rte.d.v7i2.16>

- Veas, S. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa "Guayasamín"* [Tesis de Posgrado, Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil]. <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20innovadora%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20%E2%80%9CGuayasam%C3%ADn%E2%80%9D.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=L a%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20nueva,contextos%20donde%20se%20 lo%20aplique.>
- Xu, L., Shi, H., Shen, M., Ni, Y., Zhang, X., Pang, Y., Yu, T., Lian, X., Yu, T., Yang, X., & Li, F. (2022). The Effects of mHealth-Based Gamification Interventions on Participation in Physical Activity: Systematic Review. *JMIR mHealth and uHealth*, 10(2), e27794. <https://mhealth.jmir.org/2022/2/e27794>
- Yip, C., Han, N. L. R., & Sng, B. L. (2016). Legal and ethical issues in research. *Indian Journal of Anaesthesia*, 60(9), 688. <https://doi.org/10.4103/0019-5049.190627>
- Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>

Anexos

Anexo A

Consentimiento informado

UCUENCA
CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O TUTORES LEGALES

Datos del estudio

A continuación, le presentamos la siguiente información cuyo propósito es ayudarlo a tomar la decisión de participar o no a su representado en esta investigación.

Título del proyecto: Influencia de la gamificación en la motivación basada en las necesidades psicológicas básicas en estudiantes, durante las clases de Educación Física.

Investigadores: John Davis Sagbaicela – Adrián Mateo Torres, estudiantes de la Universidad de Cuenca con N° CI 0107103946 y 0105866156 respectivamente.

Le estamos invitando a su hijo/a (o persona menor de edad bajo su tutela) a participar del proyecto titulado "Influencia de la gamificación en la motivación basada en las necesidades psicológicas básicas en estudiantes, durante las clases de Educación Física" con el fin de que nos ayude respondiendo el siguiente cuestionario BPNES (Escala de las Necesidades Psicológicas Básicas en la educación física), y participando en las clases en las cuales se aplicara la gamificación como un nuevo método de enseñanza.

El objetivo principal de esta investigación es evaluar los efectos de una propuesta basada en juegos gamificados para mejorar el grado de motivación de acuerdo a las necesidades psicológicas básicas en los estudiantes de décimo de básica durante las clases de Educación Física.

Al aceptar participar de esta investigación a su representado se le realizará el análisis de los factores mencionados anteriormente, después se le aplicará un programa o plan de clase por semana, este plan de clase estará planificado acorde a la gamificación que se desarrollará durante toda la clase, posterior a la finalización de todos los planes de clase se le analizará nuevamente los mismos factores y con los mismos instrumentos para obtener los resultados del proyecto. (Todos los resultados obtenidos serán únicamente para fines académicos de esta investigación además la identidad de su hijo/a también será confidencial en los documentos de análisis).

- Distinguidos representantes legales.

Yo _____ con CI: _____ autorizo la participación de mi representado en este estudio, donde estoy consciente que se empleará un nuevo estilo de enseñanza en las clases de Educación Física para verificar la influencia motivacional que puede existir dentro de esta área. Además, mi hijo/a no se verá afectado/a dentro de este estudio.

Firma del Representante.



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

Anexo B

Planificaciones

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	02 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad y autonomía; Convivencia				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
			RECURSOS	EVALUACIÓN	

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias-Metodológicas)		Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p>EF.4.4.1. Practicar diferentes tipos de deportes (individuales y colectivos; cerrados y abiertos; al aire libre o en espacios cubiertos; de invasión, en la naturaleza, entre otras), identificando similitudes y diferencias entre ellos, y reconocer modos de participación según ámbito deportivo (recreativo, federativo, de alto rendimiento, entre otros), para considerar requisitos necesarios que le permitan continuar practicándolo.</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Continuamos con el juego pacman. Le presentamos el contexto. 1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta el juego pacman, pasando varios niveles o desafíos de forma cooperativa.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Explicación y demostración de los retos que serán por niveles</p> <p>Pacman.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pacman desafío de tiro: Se coloca varios aros de baloncesto alrededor del área de juego, cada uno representando un punto de fruta en el juego pacman. Los estudiantes se dividen en equipos y deben driblar el balón de baloncesto alrededor del área mientras intentan anotar en cada aro. Cada vez que anoten en un aro, deben gritar el nombre de una fruta (por ejemplo, "manzana", 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Tizas</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p>	<p>I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>

	<p>"cereza", etc.), similar a cómo pacman recolecta frutas en el juego.</p> <p>El objetivo es anotar en la mayor cantidad de aros posible dentro de un tiempo determinado, cada anotación equivale a una cantidad de puntos. Los equipos compiten entre sí y el equipo con más puntos al final gana.</p> <ul style="list-style-type: none"> Laberinto de Habilidades: Se crea un laberinto en el área de juego utilizando conos, platillos u otros objetos. Divide a los estudiantes en dos equipos: los "pacman" y los "fantasmas". Los pacman deben driblar el balón de baloncesto a través del laberinto mientras los fantasmas intentan quitarles el balón. Si un fantasma roba el balón a un pacman, este último debe hacer un desafío o penitencia. El objetivo de los pacman es completar el laberinto y llegar a la línea de meta sin perder el balón. Desafío de Recolección de Frutas: Se coloca "frutas" (pueden ser conos de colores o pelotas pequeñas) alrededor del área de juego, cada una representando puntos. Los estudiantes se dividen en equipos y deben driblar el balón de baloncesto mientras recolectan las frutas. Al mismo tiempo, hay "fantasmas" que intentan robarles el balón a los jugadores. Si un jugador es despojado del balón, debe dejar caer todas las frutas recolectadas y comenzar de nuevo desde una ubicación designada. Al final del juego, se suman los puntos de cada equipo basados en las 			
--	--	--	--	--

	<p>frutas recolectadas, y el equipo con más puntos gana.</p> <p>2.1 Clima cooperativo Se realiza una demostración previa, luego de la cual se reflexiona sobre el respeto a las reglas y el apoyo que debe existir entre los integrantes para evitar accidentes.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cambiarán de roles. - Cambiaremos de mano para el boteo y lanzamientos. - Se cambiarán las distancias para los lanzamientos <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo y cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Para aseo personal e hidratarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros? ¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				

Referencias: <https://www.minijuegos.com/juego/pacman>



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres			Fecha 08 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.4.4.3. Identificar las diferencias entre las reglas en los deportes (institucionalizada) y en los juegos (adaptables, modificables, flexibles), para reconocer las posibilidades de participación y posibles modos de intervención en los mismos.</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema ¿Han visto Escape Room? Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, fotos e instrucciones. 1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo para pasar cada misión; se trabajará por estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como primer reto deberán tomar una carta y leerla y realizar lo que diga la misma, deberán realizar una pirámide (la que los estudiantes deseen) • Para pasar al siguiente reto, los estudiantes deberán sujetarse de la mano y entre todos deberán pasar por dentro del ula sin que ningún 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Ulas</i></p> <p><i>Colchonetas</i></p> <p><i>Láminas</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Imágenes</i></p>	<p>I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>

	<p>compañero se suelte para así pasar a la siguiente misión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para esta misión tendrán que responder algunas preguntas, entre todos del grupo, la pregunta deberá ser correcta para que puedan pasar al siguiente nivel. • Para el siguiente nivel encontrarán una pelota de básquet, deberán realizar 20 pases consecutivos sin equivocarse, el grupo que logre acabar regresara por los mismos retos hasta colocarse en posición inicial y así culminar el juego <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Aseo personal y refrescarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Respetaron las reglas? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	09 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.4.4.3. Identificar las diferencias entre las reglas en los deportes (institucionalizada) y en los juegos (adaptables, modificables, flexibles), para reconocer las posibilidades de participación y posibles modos de intervención en los mismos.</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento</p> <p>1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos</p> <p>1.2. Preparación del tema Continuamos con Escape Room Vamos a pasar varios niveles.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room.</p> <p>Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo, explicación y demostración de los retos que serán por niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paso de balón Como primer reto deberán colocarse en columnas con las piernas separadas y pasar un balón de baloncesto entre las piernas del primero al último, este avanzará a la primera posición y realizará los mismo, el reto acaba cuando todos los integrantes pasan una línea 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Ulas</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Silbato</i></p> <p><i>Cronómetro</i></p>	<p>I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>

	<p>delimitada por conos, y van a la siguiente estación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traslado de balón en las espaldas En el segundo reto, en parejas los estudiantes deberán trasladar el balón solo sosteniéndolo entre sus espaldas, hasta un punto determinado, luego solo uno deberá regresar boteando el balón y después realizar el mismo ejercicio, pero con otro compañero, hasta que pasen todos, • Pases (pecho, pique, sobre la cabeza) Tercer reto, habrán 15 ulas asentadas en el suelo separadas con una distancia de 2 metros, cada estudiante debe estar dentro de una ula y deberán pasar el balón con un pase que elijan de los ya mencionados, el primer estudiante después de dar el pase debe trasladarse al principio para que sigan avanzando hasta que todas las ulas estén cubiertas, • 20 canastas por grupo Cuarto reto, todos los integrantes del grupo deben colocarse en columna a una distancia determinada desde el tablero, y tratar de encestar, cada integrante debe lograr 2 canastas como mínimo y 20 canastas en total y pasan a la prueba final. • Mesa Humana Quinto reto, cada grupo de estudiantes deberán formar una mesa, pero los apoyos 			
--	--	--	--	--

	<p>serán únicamente sus piernas, deberán colocar sus espaldas en las piernas de otro compañero manteniendo la mirada al cielo y por último deberán aguantar en esa posición 1 minuto y 30 segundos, los equipo que completen todos los retos podrán salir del circuito delimitados por platillos alrededor.</p> <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. - <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Hidratarse y aseo personal</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros? ¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				

Observaciones:
Referencias:



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	15 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.4.4.4. Participar en deportes, juegos deportivos y juegos modificados comprendiendo sus diferentes lógicas (bate y campo, invasión, cancha dividida, blanco y diana), objetivos y reglas utilizando diferentes tácticas y estrategias para resolver los problemas que se presentan, asumiendo un rol y valorando la importancia de la ayuda y el trabajo en equipo, como indispensable para lograr el objetivo de dichas prácticas.</p>	<p style="text-align: center;">MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones. 1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p style="text-align: center;">MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo para pasar cada misión; se trabajará por estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En esta misión deberán trasladarse agarrados de la mano un par de compañeros del grupo toman el ula y deberán pasarse entre ellos sin soltarse de la mano, una vez pasados regresan a por otro compañero para realizar la misma tarea hasta que todos pasen entre la ula. • Pasan a la siguiente estación para que el más fuerte traslade a sus compañeros de un punto A al B si el compañero se cansa pedirá relevo. • En el siguiente nivel tendrán unas bombas y unos platillos, para únicamente puedan 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Colchonetas</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Imágenes</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Bombas</i></p> <p><i>Ula</i></p>	<p>IEF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>
--	--	---	--	--

	<p>trasladar los platillos utilizando la bomba, a creatividad de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al momento de que lleguen a esta estación todos los del grupo deberán realizar un rol adelante bien hecho, los compañeros les pueden ayudar a los que no lo pueden realizar correctamente. • Para avanzar a la siguiente estación deberán realizar una cadena humana, se acostarán en el piso mientras uno de ellos estará de pie y saltará entre el espacio de sus compañeros para ir avanzando, llega y se acuesta para que otro salga corriendo por encima, así hasta llegar al límite. • Para terminar los retos de escape room los participantes deberán tumbar los conos con la pelota; estudiante que tumbe el cono podrá salir del juego, recuerden todos tiene que completar la misión. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Aseo personal y refrescarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase?</p>			
--	--	--	--	--

	¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Respetaron las reglas? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?				
Adaptaciones curriculares: No hay adaptaciones.					
Observaciones:					
Referencias:					
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	16 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: Actividades Grupales				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.4.4.4. Participar en deportes, juegos deportivos y juegos modificados comprendiendo sus diferentes lógicas (bate y campo, invasión, cancha dividida, blanco y diana), objetivos y reglas utilizando diferentes tácticas y estrategias para resolver los problemas que se presentan, asumiendo un rol y valorando la importancia de la ayuda y el trabajo en equipo, como indispensable para lograr el objetivo de dichas prácticas.</p>	<p style="text-align: center;">MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por instrucciones. 1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p style="text-align: center;">MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo, explicación y demostración de los retos que serán por niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pasa por la ula Primer reto, se colocan en columnas con las manos colocadas en los hombros del compañero del frente, al inicio de cada columna se colocan 10 ulas las mismas que deben trasladar hasta el último de las columnas pasando por dentro de las ulas sin soltar los hombros del compañero, si se sueltan regresa la ula al inicio. ● Traslado del balón con conos 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Colchonetas</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Bombas</i></p> <p><i>Ula</i></p> <p><i>Tapas</i></p>	<p>IEF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>
--	---	--	--	--

	<p>Segundo reto, en parejas separados a dos metros cada uno con un cono en las manos, se pasarán el balón entre sí, pero solo sosteniéndolo en los conos, se trasladan hasta una distancia determinada, al pasar la línea uno regresa con los materiales y realiza el mismo ejercicio con otro compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traslado del balón sobre la colchoneta Tercer reto, todos los integrantes del grupo deben colocarse debajo de la colchoneta y sobre esta estará el balón, deberán trasladarse sin que el balón se caiga y en caso de caerse regresan al inicio. • Torre con tapas Cuarto reto, cada estudiante deberá trasladarse driblando el balón hasta un punto, donde están 10 tapas y colocará una tapa para formar una torre de forma vertical, regresa driblando y entrega el balón al siguientes, cuando la torre esté completamente formado acaban el circuito y pueden salir del juego. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. 			
--	--	--	--	--

	<p>-</p> <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Pueden aseo personal e hidratarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros? ¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	22 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.4.4.6. Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás personas en la práctica de deportes y juegos deportivos, identificando al adversario como compañero necesario para poder participar en ellas.</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento</p> <p>1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos</p> <p>1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room.</p> <p>Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo para pasar cada misión; se trabajará por estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para estas misiones deben cruzar de un punto a otro manteniendo el equilibrio con un cono en la cabeza deberán pasar todos los estudiantes para cubrir la misión. • Para el siguiente nivel existen unas minas en el suelo, deberán tomar la pelota de básquet y deberán pasar boteando la persona que toque una mina deberá repetir desde cero el nivel, concluyen cuando todos los compañeros logren completar la misión. 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Imágenes</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Ula</i></p> <p><i>Pañuelos</i></p>	<p>I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Para este nivel los competidores deberán amarrarse los pies entre ellos, comenzarán en pares, correrán una distancia y volverán a ver a otro jugador y así hasta que todos del grupo pasen al siguiente reto. • Para este siguiente reto los jugadores tienen que cubrirse con un pañuelo los ojos, tomaran un platillo y deberán colocar en el color que correspondan, sus compañeros le tienen que ayudará que complete el nivel todos deben pasar por esta misión. • Para esta misión necesitaremos fuerza de los brazos; un compañero deberá tomar los pies del compañero posición de carretilla, y se trasladaron al otro punto así hasta que todos puedan completar la misión. • Para la última misión, los jugadores deben estar sentados de espaldas y agarrarse entre sus brazos y se levantarán sin soltarse para trasladarse a la salida del juego. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar las actividades, estas serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Aseo personal y refrescarse.</p> <p>2.5 Consolidación</p>			
--	---	--	--	--

	¿Qué tal les pareció la clase? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Respetaron las reglas? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	23 abril.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.4.4.6. Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás personas en la práctica de deportes y juegos deportivos, identificando al adversario como compañero necesario para poder participar en ellas.</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles e instrucciones. 1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo, explicación y demostración, se trabajará por estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Barquito Primera estación, los integrantes del grupo se colocarán sobre una colchoneta y uno o dos (estrategia del equipo), halan la colchoneta para avanzar mientras los demás deben saltar hacia adelante, es ida y vuelta. 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Globos</i></p> <p><i>Tapas</i></p> <p><i>Colchonetas</i></p> <p><i>Tizas</i></p> <p><i>Cucharas</i></p> <p><i>Limones</i></p>	<p>I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Rayita con tapas Segunda estación, cada integrante de los equipos se desplazan driblando el balón, al llegar a un punto recogen y lanzan una tapa con dirección a una línea dibujada en el suelo, pasan el reto si la tapa se queda sobre la línea o 5 centímetros antes de la línea y deben pasar el balón al siguiente compañero. • Cuchara y el limón Tercera estación, en columnas, cada integrante sale con la cuchara entre los dientes y encima el limón, debe desplazarse hasta un punto driblando el balón y regresar al punto de salida para que vaya el siguiente. Si se cae el limón regresa al inicio. • Traslado del globo Cuarta estación, entre todo el grupo deberán llevar un globo, pero solo sosteniéndolo con las cabezas, con mirada al suelo, por un camino hecho con platillos. Cuando el equipo llegue al final del camino cumple la misión y puede salir del juego. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar las actividades, estas serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar 			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. - <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Pueden aseo personal e hidratarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros? ¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR							
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador					
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	29 abril.		
Área	Educación Física		Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024	
Asignatura		Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)	
Ámbito de aprendizaje		DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación					
Elemento Integrador		ACTIVIDAD: Actividades Grupales					
Criterios de Evaluación		CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.					
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)		RECURSOS		EVALUACIÓN	
						Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
EF.4.4.7. Comprender y poner en práctica el concepto de juego limpio (fair play) traducido en		MOMENTO INICIAL (10 min) 1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos		I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y		Técnica: Observación	

<p>acciones y decisiones, y su relación con el respeto de acuerdos (reglas o pautas), como requisito necesario para jugar con otras personas.</p>	<p>1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room.</p> <p>Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo para pasar cada misión; se trabajará por estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para estas misiones deben cruzar de un punto a otro respetando cada regla; deberán pasar una pelota únicamente con los pies sus espaldas deberán estar apegadas al piso la estrategia que utilicen les puede ayudar a pasar a la siguiente misión. • En este nivel los competidores deben coordinar sus pies y manos realizando una especie de cangrejo para así avanzar al siguiente nivel (recuerden todos del grupo deben realizar) o serán eliminados. • En esta misión todos los competidores deberán pasar de un punto a otro puesto que el suelo explotará, la única manera de pasar deberá realizar el cien pies manteniendo una coordinación entre todos, si se sueltan repetirán hasta que lleguen todos. • Para esta misión los participantes deberán llevar un bastón en la palma de la mano manteniendo el control y equilibrio; deben 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Imágenes</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Ulas</i></p>	<p>segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	
---	--	---	--	--

	<p>caminar y después ir con un solo pie, recuerden no perder.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para esta misión deberán llevar una bomba (pelota) con los palos anteriores que utilizaron, no pueden tocar con las manos o explotarán y tienen que repetir; llevarán todas las bombas al otro punto. • Llegaran a este punto tomaran unos conos y deberán botarla hasta un punto y tiene que quedarse de pie, así hasta que uno por uno pase el reto. • Para salir del Escape Room deben colocarse una ula entre sus espaldas y trasladarse a la salida del juego, recuerden no tocar el ula con la mano o serán eliminados. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar las actividades, estas serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Pueden aseo personal y refrescarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿En qué les puede ayudar? ¿Respetaron las reglas? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: No hay adaptaciones.				

Observaciones:						
Referencias:						
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR						
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador				
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	30 abril.	
Área	Educación Física		Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura		Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje		DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador		ACTIVIDAD: Actividades Grupales				
Criterios de Evaluación		CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN			
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación		
EF.4.4.7. Comprender y poner en práctica el concepto de juego limpio (fair play) traducido en acciones y decisiones, y su relación con el respeto de acuerdos (reglas o pautas).	MOMENTO INICIAL (10 min) 1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles.	Espacio físico adecuado Cancha	I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas,	Técnica: Observación		

como requisito necesario para jugar con otras personas.	<p>Le presentamos el contexto, retos que serán mediante un circuito.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo, explicación y demostración de los ejercicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traslado de la ula Se formarán en columnas, el primero de cada columna tendrá una ula, al frente estarán colocados 15 conos separados a 1 metro, el primero debe salir a velocidad y colocar la ula sobre el primer cono, regresar y dar la posta al siguiente que deberá colocar la ula en el segundo cono, así hasta que lleguen al último cono y después regresar la ula al inicio. • Llenar la botella Deben llevar en una de sus manos un vaso que contiene agua hasta la mitad, pero mientras conducen una pelota de indoor con el borde interno y externo del pie, al llegar al punto depositan el agua en una botella de galón, luego deben regresar igual conduciendo la pelota y darle la posta al siguiente. 	<p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Ulas</i></p> <p><i>Botellas</i></p> <p><i>Vasos</i></p> <p><i>Hojas</i></p> <p><i>Pañuelos</i></p>	<p>identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	
---	---	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • El vaso y la pelotita Deberán trasladar sobre su frente un vaso de plástico y dentro de este una pelota de tenis de mesa, mientras controlan y conducen una pelota de indoor con los pies, sin hacerlos caer, pasa la línea y regresa para que vaya el siguiente, si se cae el vaso regresa al inicio. • Cruzar el río Formarán columnas, dependiendo del número de estudiantes en cada grupo se les entregará una hoja de papel adicional, deben trasladarse solo pisando dentro de las hojas, si alguien pisa afuera regresan al inicio. • Derribo de conos Los estudiantes deberán derribar conos con una pelota de indoor, pero para hacerlo tendrán que vendarse los ojos y patear con la parte del pie que ellos elijan, para esto deberán escuchar atentamente las indicaciones de sus compañeros de equipo, cada integrante debe derribar mínimo 1 cono para finalizar el circuito y poder salir del juego. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar las actividades, estas serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. 			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. - <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Hidratarse y aseo personal.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros? ¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR						
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador				
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	06 mayo.	
Área	Educación Física		Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura		Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje		DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador		ACTIVIDAD: Actividades Grupales				
Criterios de Evaluación		CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio, y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN			
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación		

<p>EF.4.4.3. Identificar las diferencias entre las reglas en los deportes (institucionalizada) y en los juegos (adaptables, modificables, flexibles), para reconocer las posibilidades de participación y posibles modos de intervención en los mismos.</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones. 1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo para pasar cada misión; se trabajará por estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esta misión consiste en las manipulaciones de las cosas; los participantes deberán tomar la espada formarán una cadena entre ellos y deberán pasarse el disco de explosivos son tocar con las manos o volverán a comenzar. ● Para esta misión los participantes tienen que tomar una pelota e ir saltando sobre sus compañeros, mientras que ellos estarán recostados en el piso cuando el compañero que tiene la pelota haya terminado de pasar los que están en el suelo realizara una extensión y la pelota pasará por debajo de los participantes., así hasta llegar al filo de la misión 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Imágenes</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Ulas</i></p> <p><i>Tapas</i></p>	<p>IEF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>
--	--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Para el siguiente reto los participantes encontrarán unas tapas y en frente de ellos habrá un pozuelo donde deberán apuntar y colocar todas las tapas dentro del mismo la distancia será considerada. • Para avanzar este reto los participantes tienen que colocarse en una columna para ponerse un chaleco, deben colocarse y retirarse rápidamente para que el otro compañero se coloque, así hasta que todos los estudiantes cumplan con la misión • Para esta misión los participantes deberán colocarse una pelota en la cabeza todos del grupo sin exclusión alguna y trasladarse a la puerta de salida para ser libres otra vez. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. - <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Aseo personal y refrescarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿En qué les puede ayudar? ¿Respetaron las reglas?</p>			
--	---	--	--	--

	¿Qué aprendieron a través de la práctica?					
Adaptaciones curriculares: No hay adaptaciones.						
Observaciones:						
Referencias:						
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR						
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador				
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres			Fecha	07 mayo.
Área	Educación Física		Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura		Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje		DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador		ACTIVIDAD: Actividades Grupales				
Criterios de Evaluación		CE.EF.4.6 Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros), reconociendo la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio y construyendo las mejores formas individuales y colectivas de resolver las situaciones problemas que se presentan, mediante el uso de diferentes técnicas, tácticas y estrategias individuales y colectivas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)		RECURSOS	EVALUACIÓN	
					Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
EF.4.4.3. Identificar las diferencias entre las reglas en los deportes (institucionalizada) y en los juegos (adaptables, modificables, flexibles), para reconocer las		MOMENTO INICIAL (10 min) 1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles.		Espacio físico adecuado	I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas,	Técnica: Observación

posibilidades de participación y posibles modos de intervención en los mismos.	<p>Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase</p> <p>Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego:</p> <p>Escape Room.</p> <p>Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo, explicación y demostración de los retos que serán por niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases y rompecabezas En parejas deberán trasladarse de un punto al otro realizando pases con el borde interno del pie derecho de ida, al llegar al punto deben armar un rompecabezas, colocar solo una pieza por participante, luego regresar con el borde interno del pie izquierdo y dar la posta a los siguientes. Acaba el reto, cuando armen por completo el rompecabezas. • Silla humana 3 integrantes de cada equipo, dos formarán una silla entrelazando sus brazos y uno tendrá que sentarse simulando una silla y lo trasladarán a un punto determinado, y regresan por otro compañero, finaliza cuando hayan trasladado a todo el equipo. • Ronda de preguntas Cada equipo se forma en columnas, deben ir uno por uno dando postas y destapan un platillo, debajo de este habrá una pregunta sobre deportes, cada grupo de responder 	<p><i>Cancha</i></p> <p><i>Balones</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Ulas</i></p> <p><i>Rompecabezas</i></p> <p><i>Pañuelos</i></p> <p><i>Cartulinas</i></p>	<p>identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p>	
--	---	---	---	--

	<p>mínimo 6 preguntas para ir a la siguiente prueba.</p> <ul style="list-style-type: none"> La serpiente <p>En columnas se deberán sujetar fuertemente, el último tendrá un pañuelo sostenido en la pantaloneta, el primero de cada grupo tratará de quitar dicho pañuelo al último de cada grupo. El equipo que logre quitar el pañuelo acaba el circuito y puede salir del juego.</p> <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. Todos deben participar Cambiarán de roles Estrategia dentro del grupo. <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Hidratación y aseo personal.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros? ¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	13 mayo.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.4 Crea y recrea diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas en escenarios individuales y grupales, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimo, utilizando diversos recursos en la construcción escénica, reconociendo los sentidos y contextos de origen de diversas prácticas expresivo-comunicativas e identificando los elementos favorecedores y obstaculizadores de su participación en las mismas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	

<p>EF.4.3.1. Expresar y comunicar percepciones, sensaciones y estados de ánimos en composiciones expresivas (individuales y colectivas), incorporando recursos (música, escenografía, luces, combinación de prácticas, tipos de lenguajes, etc.) que permitan una construcción escénica para ser presentada ante un público (de pares, institucional o comunitario).</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento</p> <p>1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos</p> <p>1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo para pasar cada misión; se trabajará por estaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para este nuevo juego todos los participantes deberán colocarse frente a frente y deben realizar gestos y expresiones, los otros tratarán de adivinar qué es lo que está tratando de comentar o decir. • Una vez pasado ese reto deberán como grupo realizar una ronda donde todos los del grupo sean partícipes de la misma. • Para salir de la casa sanos y salvos deberán sacar unos pasos para bailar ellos deberán elegir absolutamente todo. <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p>	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Imágenes</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Ulas</i></p>	<p>IEF.4.4.1. Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación. (J.4., I.1.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>
---	---	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. - <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Aseo personal y refrescarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿En qué les puede ayudar? ¿Respetaron las reglas? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador		
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres	Fecha	14 mayo.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo 2023 - 2024
Asignatura	Educación Física		Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación			
Elemento Integrador	<i>ACTIVIDAD: Actividades Grupales</i>			
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.4 Crea y recrea diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas en escenarios individuales y grupales, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimo, utilizando diversos recursos en la construcción escénica, reconociendo los sentidos y contextos de origen de diversas prácticas expresivo-comunicativas e identificando los elementos favorecedores y obstaculizadores de su participación en las mismas.			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación

<p>EF.4.3.1. Expresar y comunicar percepciones, sensaciones y estados de ánimos en composiciones expresivas (individuales y colectivas), incorporando recursos (música, escenografía, luces, combinación de prácticas, tipos de lenguajes, etc.) que permitan una construcción escénica para ser presentada ante un público (de pares, institucional o comunitario).</p>	<p>MOMENTO INICIAL (10 min)</p> <p>1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento</p> <p>1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos</p> <p>1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego: Escape Room.</p> <p>Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo, explicación y demostración de los retos que serán por niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> El espejo En parejas, un estudiante imita los movimientos del otro como si fueran un espejo, desarrollando la coordinación y la sincronización corporal, si el docente aprueba su ejercicio se cambian los roles, y si aprueba nuevamente dan la posta a otra pareja. Letras del abecedario 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Platillos</i></p> <p><i>Colchonetas</i></p> <p><i>Cartulinas</i></p> <p><i>Silbato</i></p> <p><i>Cronómetro</i></p>	<p>I.EF.4.4.1. Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación. (J.4., I.1.)</p>	<p>Técnica: Observación</p>

	<p>Cada integrante del equipo deberá dar la vuelta a un platillo y debajo de este habrá una tarjeta con varias letras, entre todos los integrantes deberán formar cada letra con sus cuerpos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cine mudo al revés <p>Cada integrante debe dar la vuelta a un platillo, abajo habrá una palabra, sin usar el lenguaje verbal debe tratar que sus compañeros del grupo adivinen, pero el antónimo de la palabra que le tocó. Todos los integrantes deben participar una vez y lograr que el grupo adivine para lograr salir del juego.</p> <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. - <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Hidratación y aseo personal.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros?</p>			
--	---	--	--	--

	¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA “República del Ecuador”

Básica Superior
AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR						
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador				
Nombre del Docente		Lic.John Sagbaicela - Mateo Torres			Fecha	20 de mayo.
Área	Educación Física		Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura		Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje		DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador		ACTIVIDAD: Actividades Grupales				
Criterios de Evaluación		CE.EF.4.4 Crea y recrea diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas en escenarios individuales y grupales, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimo, utilizando diversos recursos en la construcción escénica, reconociendo los sentidos y contextos de origen de diversas prácticas expresivo-comunicativas e identificando los elementos favorecedores y obstaculizadores de su participación en las mismas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN			
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación		

EF.4.3.2. Reconocer diferentes prácticas corporales expresivo comunicativas (danzas, teatralizaciones o circo), como rasgos representativos de la identidad cultural de un grupo o región.	MOMENTO INICIAL (10 min) 1. Apertura de la Clase Presentación, calentamiento 1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos 1.2. Preparación del tema Vamos a pasar varios niveles. Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones. 1.3 Objetivo de la clase Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.	<i>Espacio físico adecuado</i> <i>Cancha</i> <i>Parlante</i> <i>Conos</i> <i>Imágenes</i> <i>Celulares</i>	IEF.4.4.1. Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación. (J.4., I.1.)	Técnica: Observación
	MOMENTO PRINCIPAL (30min) 2. Explicación de las normas del juego: Escape Room. Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo para pasar cada misión; se trabajará por estaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Para comenzar con estos retos los estudiantes se unirán en grupos y verán pasos de danzas y coreografías en sus celulares, e imitarán mostrando a todos los compañeros. • Para este otro nivel los participantes jugarán a simón dice con movimientos de danza o movimientos que vieron con anterioridad. • Para concluir deberán jugar a las esculturas vivientes, donde los estudiantes deberán realizar posturas que expresan las diferentes emociones. 2.1 Clima cooperativo			

	<p>Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Aseo personal y refrescarse.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿En qué les puede ayudar? ¿Respetaron las reglas? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				



UNIDAD EDUCATIVA
“República del Ecuador”
 Básica Superior
 AÑO LECTIVO 2023-2024

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Unidad Educativa República del Ecuador			
Nombre del Docente		Lic. John Sagbaicela - Mateo Torres		Fecha	21 de mayo.
Área	Educación Física	Subnivel	Básica Superior	Año lectivo	2023 - 2024
Asignatura	Educación Física			Tiempo	1 periodo (45 min)
Ámbito de aprendizaje	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: Identidad, autonomía, relación				
Elemento Integrador	ACTIVIDAD: <i>Actividades Grupales</i>				
Criterios de Evaluación	CE.EF.4.4 Crea y recrea diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas en escenarios individuales y grupales, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimo, utilizando diversos recursos en la construcción escénica, reconociendo los sentidos y contextos de origen de diversas prácticas expresivo-comunicativas e identificando los elementos favorecedores y obstaculizadores de su participación en las mismas.				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias-Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
EF.4.3.2. Reconocer diferentes prácticas corporales expresivo	MOMENTO INICIAL (10 min) 1. Apertura de la Clase		I.EF.4.4.1. Crea diversas prácticas	Técnica: Observación	

<p>comunicativas (danzas, teatralizaciones o circo), como rasgos representativos de la identidad cultural de un grupo o región.</p>	<p>Presentación, calentamiento</p> <p>1.1 Organización del Grupo: Se dividirán en grupos</p> <p>1.2. Preparación del tema</p> <p>Vamos a pasar varios niveles.</p> <p>Le presentamos el contexto, retos que serán por niveles, imágenes e instrucciones.</p> <p>1.3 Objetivo de la clase</p> <p>Participar en juegos que presenta la película escape room, pasando varios niveles dentro del contexto, para trabajo en equipo conociendo las reglas.</p> <p>MOMENTO PRINCIPAL (30min)</p> <p>2. Explicación de las normas del juego:</p> <p>Escape Room</p> <p>Con los grupos conformados deberán pasar por diferentes retos, siempre deberán trabajar en equipo, explicación y demostración de los retos que serán por niveles:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una historia y actuación. Un integrante o dos de cada equipo deben relatar una historia y los demás integrantes deben realizar gestos, movimientos, en sí actuar lo que cuentan sus compañeros Actuación grupal El docente contará una historia y todos los estudiantes tendrán que actuar de acuerdo a la historia Coreografía con ulas y bastones Cada equipo deberá realizar una pequeña coreografía, utilizando ulas y bastones. Los 	<p><i>Espacio físico adecuado</i></p> <p><i>Cancha</i></p> <p><i>Parlante</i></p> <p><i>Conos</i></p> <p><i>Celulares</i></p> <p><i>Ulas</i></p> <p><i>Bastones</i></p> <p><i>Silbato</i></p>	<p>corporales expresivo-comunicativas, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación. (J.4., I.1.)</p>	
---	---	---	---	--

	<p>equipos que realicen correctamente las coreografías podrán salir del juego.</p> <p>2.1 Clima cooperativo Se realizan las preguntas necesarias antes de comenzar la actividad, las actividades serán explicadas por el docente.</p> <p>2.2 Integración de roles y normas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distancia puede disminuir según la cancha y el número de estudiantes. - Todos deben participar - Cambiarán de roles - Estrategia dentro del grupo. <p>2.3 Ejecución de la práctica deportiva Trabajo autónomo cooperativo entre los estudiantes.</p> <p>2.4 Pausa en la clase (5 min) Hidratación y aseo personal.</p> <p>2.5 Consolidación ¿Qué tal les pareció la clase? ¿Respetaron las reglas? ¿Cómo se sintieron al trabajar con sus compañeros? ¿Se sintieron capaces de realizar cada actividad o desafío? ¿En qué les puede ayudar en la vida? ¿Qué aprendieron a través de la práctica?</p>			
Adaptaciones curriculares: <i>No hay adaptaciones.</i>				
Observaciones:				
Referencias:				

Anexo C

Evidencia fotográfica de la aplicación del programa de intervención



