



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA  
EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del  
título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

**TEMA:**

---

**LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA  
LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE  
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO**

---

**AUTOR: RUBIO BASANTES KEVIN EDUARDO**

**TUTORA: LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc**

Ambato - Ecuador

2024

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, **LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc**, con cédula de ciudadanía **1500438617** en calidad de Tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”** desarrollado por el estudiante **RUBIO BASANTES KEVIN EDUARDO**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
**LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc**  
**C.C. 1500438617**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”**, quién basado en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.



.....  
**RUBIO BASANTES KEVIN EDUARDO**  
**C.C. 1804924205**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”**, presentado por el señor **RUBIO BASANTES KEVIN EDUARDO**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

.....

**PSI.CL. MAYORGA ORTIZ DIEGO JAVIER, M.Sc**  
**C.C. 1804142923**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

.....

**LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG**  
**C.C. 1803471570**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

## **DEDICATORIA**

*Con gran alegría por los logros alcanzados en esta fase de mi vida y con profunda gratitud hacia Dios, quien me ha guiado a lo largo de mi carrera profesional, dedico con amor y aprecio el fruto de este trabajo.*

*Dedico de manera eterna e infinita este trabajo a mis padres, Franklin Rubio y Judith Basantes, quienes me han enseñado a perseverar por mis sueños y han sido el sólido soporte por todo el esfuerzo, sacrificio y amor que han tenido hacia mí, demostrándome que es posible superarse.*

*Expreso mi reconocimiento a mis hermanas, Adriana Basantes y Camila Rubio, por su apoyo incondicional en donde a través de su amor y confianza, fueron quienes siempre estuvieron apoyándome para superarme en esta etapa de mi vida.*

*De manera especial dedico mi trabajo a quienes desde pequeño me vieron crecer y estuvieron para mí en las buenas y malas apoyándome siempre, mi abuela Ermelinda Freire y mis tías Lorena Basantes y Ana Basantes, quienes también sumaron con cada granito de arena para que yo concluya con mi carrera profesional.*

*Por último, dedico este trabajo a toda mi familia, porque de diversas formas, me han ayudado y me han enseñado la importancia de perseverar en la consecución de metas, siendo siempre un apoyo fundamental para mí, por su cariño especial que nunca me ha faltado.*

**Kevin**

## AGRADECIMIENTO

*Agradezco al Divino Niño, por sus bendiciones diarias y por iluminar mi sendero hacia el servicio comunitario.*

*Agradezco enormemente a mis amados padres; todo lo que me han inculcado es invaluable y ha influido significativamente en mí. Su constante apoyo y estímulo por superarme han sido fundamentales para alcanzar este logro.*

*Expreso mi agradecimiento a mis hermanas Adriana y Camila por su inquebrantable apoyo durante los momentos más difíciles de mi vida, sus constantes deseos de éxito para mí son invaluable muestra de su amor y respaldo incondicional.*

*Agradezco al cielo a mis dos abuelos † Enrique Basantes y † Napoleón Rubio que desde el cielo siempre han visto por mí y han sido la luz guía para mi vida.*

*Reconozco y expreso mi profundo agradecimiento a mi Abuela Ana Cano Mis tías Mónica Rubio y Clemencia Rubio Mis tíos Carlos Rubio, Diego Rubio, Rafico Rubio, Galo Rubio, † Patricio Rubio por su apoyo moral en este largo camino académico.*

*De manera especial agradezco a Gladys Basantes y mi tío Enrique Basantes quiénes también fueron parte de mi proceso en la formación del ser que ahora soy, por sus buenos consejos y su apoyo moral y entusiasta que me transmiten con su cariño.*

*Con mucha certeza agradezco a toda mi familia por sus oraciones y palabras de aliento que nunca faltaron, en especial a mi primo Alex Sailema quien ha sido como un hermano para mí y nunca me faltó un consejo bueno de parte suya para surgir en la vida.*

*Expreso mi gratitud a mi tutora, la Licenciada FT. Flores Robalino Rosita Gabriela, M.Sc. por su valioso conocimiento y apoyo evidente que ha sido de gran ayuda para la elaboración de este Trabajo. También agradezco a los estimados profesores de la “Universidad Técnica de Ambato” por su compromiso, dedicación y entrega en la formación de profesionales íntegros.*

**Kevin**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
RESUMEN EJECUTIVO .....	x
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO 1 .....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
1.1.    Antecedentes de la investigación.....	12
1.2    Objetivos .....	28
Objetivo General .....	28
Objetivo Específico 1:.....	28
Objetivo Específico 2:.....	29
Objetivo específico 3: .....	29
CAPÍTULO II .....	30
METODOLOGÍA .....	30

2.1 Materiales.....	30
2.2 Métodos.....	32
CAPÍTULO III.....	36
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	36
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	36
3.2 Verificación de hipótesis.....	42
CAPÍTULO IV.....	43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	43
4.1 Conclusiones.....	43
4.2 Recomendaciones.....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
ANEXOS.....	50
Anexo 1.....	50



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Recursos Económicos .....	31
<b>Tabla 2</b> Categorización de la Muestra de estudio .....	33
<b>Tabla 3</b> Baremos del test EMPA .....	34
<b>Tabla 4</b> Categorización del estudio y resultados de la prueba EMPA mediante la PRE-Intervención de la investigación: .....	36
<b>Tabla 5</b> Resultados de los percentiles de la PRE Intervención. ....	37
<b>Tabla 6</b> Categorización de la muestra de estudio aplicando los baremos propios del test.....	37
<b>Tabla 7</b> Categorización del estudio de la prueba EMPA en la POST-Intervención de la investigación: .....	38
<b>Tabla 8</b> Resultados de los percentiles de la POST Intervención.....	38
<b>Tabla 9</b> Categorización de la muestra de estudio aplicando los baremos propios del test.: .....	39
<b>Tabla 10</b> Categorización de la motivación en general de la PRE Intervención Y POST Intervención de acuerdo con el test de EMPA.....	40
<b>Tabla 11</b> Comparación de los resultados cruzados de la motivación en el periodo de la PRE Intervención y POST Intervención. ....	41
<b>Tabla 12</b> Verificación de las hipótesis .....	42

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**TEMA: LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO**

**AUTOR: RUBIO BASANTES KEVIN EDUARDO**

**TUTORA: LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc**

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación argumenta que “LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”, se basa a un propósito, en determinar la incidencia de los juegos recreativos en la motivación dentro de una clase de Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado. Actualmente, la atención del bienestar emocional de los estudiantes, ha generado múltiples estudios en énfasis para mejorar el aprendizaje y fortalecer la salud mental, por lo tanto, se incrementaron juegos recreativos para destacar diversos factores de enseñanza para el rendimiento académico. Además, se aplicó un enfoque cuantitativo que fue de diseño preexperimental con relación a un alcance explicativo, por obtención de datos de campo con un corte longitudinal. Se seleccionó a una muestra de 25 estudiantes pertenecientes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi”. En efecto se aplicó la técnica de la observación y como instrumento el test EMPA, la que permitió medir la motivación en general de los estudiantes. De acuerdo con el análisis respectivo que se realizó en la aplicación SPSS versión 25 se obtuvo, que mediante la PRE Y POST Intervención se llegó a la verificación de la hipótesis; en donde como resultado tiene un nivel de  $P \leq 0,05$ , de tal manera rechazando a la hipótesis nula y aprobando a la hipótesis alterna del estudio planteado.

**Palabras Clave:** juegos, motivación, bloques curriculares, intrínseca y extrínseca.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**THEME: LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA  
EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL  
UNIFICADO**

**AUTHOR: RUBIO BASANTES KEVIN EDUARDO**

**TUTOR: LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc**

**ABSTRACT**

The present research argues that “RECREATIONAL GAMES IN MOTIVATION TOWARDS PHYSICAL EDUCATION IN UNIFIED GENERAL HIGH SCHOOL STUDENTS”, is based on one purpose, to determine the incidence of recreational games on motivation within a Physical Education class in students. Unified General Baccalaureate. Currently, attention to the emotional well-being of students has generated multiple studies emphasizing to improve learning and strengthen mental health, therefore, recreational games were increased to highlight various teaching factors for academic performance. In addition, a quantitative approach was applied that was pre-experimental in design in relation to an explanatory scope, by obtaining field data with a longitudinal section. A sample of 25 students from the second year of the Unified General Baccalaureate of the “Ricardo Descalzi” Private Educational Unit was selected. In fact, the observation technique was applied and the EMPA test was used as an instrument, which made it possible to measure the general motivation of the students. According to the respective analysis that was carried out in the SPSS version 25 application, it was obtained that through the PRE AND POST Intervention the hypothesis was verified; where as a result it has a level of  $P \leq 0.05$ , thus rejecting the null hypothesis and approving the alternative hypothesis of the proposed study.

**Keywords:** games, motivation, curricular blocks, intrinsic and extrinsic

## CAPÍTULO 1

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Actualmente, la atención del bienestar emocional de los estudiantes, lo que ha generado múltiples estudios enfocados en mejorar las condiciones de aprendizaje. Una estrategia apunta a fortalecer la salud mental de los estudiantes a través de supervisión y estímulo de su motivación, por lo tanto, los juegos recreativos se perciben como un elemento esencial para impulsar la motivación estudiantil, por eso es crucial destacar la diversión como un factor clave para fomentar el aprendizaje.

Según Almache (2022), en su artículo titulado “Motivación hacia la Práctica de la Actividad Físico-Deportiva y Recreativas de los Estudiantes Secundarios” menciona que es importante para las clases de educación física en relación al nivel secundario de educación, va más allá de simplemente hacer ejercicio, destaca como un pilar esencial para el desarrollo completo de los estudiantes, y se resalta un papel crucial en fomentar estilos de vida saludables desde temprana edad, estableciendo hábitos que perduran hasta la adultez, por consiguiente, la educación física en la secundaria se relaciona directamente con el bienestar emocional, fortaleciendo la confianza y reduciendo el estrés asociado a las exigencias académicas. No se limita solo al ejercicio, sino que también se conecta con la parte cognitiva, donde se ha observado que tener buena condición física está relacionado con un mejor desempeño académico, lo que destaca su influencia integral en el crecimiento educativo y personal de los estudiantes de secundaria.

Para Ortiz et al. (2023), en su artículo titulado “Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física” destaca que en educación física ha generado un interés significativo en la investigación, y se ha establecido una fuerte conexión entre la motivación específica hacia esta área y el alto rendimiento académico general de los alumnos. Esta motivación intrínseca, proviene del interés personal y la satisfacción al participar en actividades físicas, se ha asociado positivamente con un mayor compromiso,

persistencia y excelencia en el área, es así que es interesante notar cómo los juegos recreativos, al promover esta motivación para hacer la actividad física más agradable e interesante, no solo aumentan la participación en las clases, sino que también pueden mejorar el desempeño general del estudiante en otras áreas académicas como matemáticas, lenguaje, música, danza, entre otras asignaturas.

De acuerdo con Mujica y Jiménez (2021) con la investigación sobre “Emociones positivas del alumnado de Educación Secundaria en las prácticas de baloncesto en Educación Física” menciona que los juegos recreativos han mostrado resultados de gran importancia en la motivación, estos juegos no solo proporcionan entretenimiento, sino a su vez fomentan la participación y el compromiso en la asignatura de cultura física, es decir la naturalidad lúdica de estos juegos es importante porque crean un entorno que generan curiosidad, la exploración y la disposición de asumir retos, que son muy importantes para formar motivación personal a distintas habilidades y preferencias individuales para mantener altos niveles de motivación y participación en educación física.

Según Pérez y Álvarez (2022) en su artículo “Las capacidades físicas básicas a través del juego motor desde una perspectiva interdisciplinar y transversal” destaca que el reconocimiento de las diferencias individuales en la motivación hacia la educación física ha cobrado relevancia en la investigación educativa, es así cómo las preferencias personales y las variaciones en las habilidades motoras pueden desarrollar la motivación de los estudiantes hacia esta materia. La diversidad de intereses y habilidades entre alumnos de bachillerato exige un enfoque más flexible y adaptable en el momento de implementar juegos creativos en la educación física, incluyendo juegos que abarquen una amplia gama de capacidades e intereses individuales y se puede crear un entorno integrador y que cada alumno participe en diferentes actividades que sean competente y cómodo, y a su vez, que fomente una participación de actividades comprometidas en clases, lo que promueve un crecimiento personal y una actitud positiva hacia la actividad física.

Para Castro et al. (2018) en su artículo “Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes” destaca que la inserción de la tecnología en las actividades físicas y los juegos recreativo son beneficiosos en el área de educación física, los profesionales de todo el mundo están descubriendo como la

combinación de dispositivos tecnológicos y aplicaciones innovadores puede generar afecto y la motivación en los alumnos, por ejemplo se debe introducir sensores de movimiento, aplicaciones interactivas e incluso realidad virtual, lo que permite que las clases de educación física sean más atractivas e interesantes para los alumnos, por lo tanto la fusión de la tecnología con los juegos recreativos no solo aumenta la diversión y el compromiso, sino también proporciona oportunidades para mejorar el proceso individual y ofrecer retroalimentación con experiencias inmersas en juegos recreativos, todo aquello contribuye a una mejor motivación y participación, en consecuencia la transformación de la educación física e inspirar a los alumnos para que descubran nuevas formas de mejorar su salud y bienestar a través de la tecnología.

De acuerdo con Rodríguez (2019) en su artículo “La educación física y la educación para la salud en función de la mejora del rendimiento físico de los estudiantes” menciona que los juegos recreativos en el entorno de la educación física tienen un enorme impacto más allá del aspecto físico, por lo tanto influye significativamente en el desarrollo psicológico y social en los alumnos, estos juegos no solo fomentan la actividad física, sino también enriquecer aspectos como la confianza en uno mismo, la autoestima y el estrés, asimismo estos juegos fomentan el trabajo grupal, individual y poder resolver problemas, lo que facilita el desarrollo de habilidades, en esencial el entorno lúdico que ofrecen a los alumnos explorar y comprender mejor sus capacidades emocionales y sociales, creando un ambiente propicio para el crecimiento integral.

De acuerdo con el juego recreativo, puede considerarse como un método significativo en el ámbito educativo, siendo una estrategia efectiva para la enseñanza y el aprendizaje creativo. La motivación está vinculada con el aprendizaje en el Bachillerato General Unificado. Aunque la universalización ha mejorado la educación, recientemente se ha observado un menor interés en las asignaturas, lo que refleja un retraso en el aprendizaje escolar.

La presente investigación tiene como principal problema el enfoque clave, entender cómo los juegos recreativos afectan la motivación de los estudiantes de bachillerato hacia la educación física, se debe indagar en cómo implementar estos juegos estratégicamente para influir en la generación y el mantenimiento de la motivación interna de los estudiantes, y cómo esto se relaciona con su compromiso, participación y rendimiento en esta materia.

También se busca explorar cómo la percepción, participación y efectividad de los juegos recreativos pueden variar según las diferencias individuales de los estudiantes, como sus habilidades motoras, preferencias personales y factores culturales.

### **Fundamentación teórica**

**Variable independiente:** Los juegos recreativos

#### **Educación física**

Es una disciplina académica y pedagógica que tiene como objetivo principal promover el desarrollo integral del individuo a través de la participación en actividades físicas y deportivas como lo menciona Castro et al. (2018). Este campo de estudio se centra en la adquisición y mejora las habilidades motrices, fomentar la salud y el bienestar, el desarrollo de la condición física, así como fomentar los de valores, el trabajo en equipo o individual, la disciplina, el respeto y autoconfianza.

#### **Bloques curriculares**

Según Laudadio y Dalt (2018) son unidades organizativas dentro de un plan de estudios que agrupan contenidos y competencias relacionadas en una disciplina específica. Estos módulos forman parte del plan de estudios, donde se agrupan los contenidos y competencias relacionadas con una disciplina específica, diseñada para facilitar la enseñanza como aprendizaje y tienen como objetivo dividir secciones temáticas coherentes y estructuradas todo el contenido del curso, por lo tanto, los estudiantes deben adquirir conocimientos, habilidades y competencias dentro de cada bloque curricular.

#### **Actividad física**

Según Barquisimeto (2021) la actividad física requiere a todo tipo de movimiento corporal que complementa en el gasto de energético y se divide en dos categorías principales: la actividad diaria, que comprende todas las acciones cotidianas como caminar o subir escaleras, y la actividad planificada, que se realiza con el propósito específico de mejorar o mantener la aptitud física. La implicación entre la actividad física y la salud tanto mental

como física ha sido extensamente estudiada, resaltando la importancia de promover hábitos activos desde edades tempranas.

Por otra parte, dentro de los juegos recreacionales se entiende por actividad física todo tipo de movimiento corporal que provoca consumo energético y tiene como fin proporcionar entretenimiento, diversión o complacencia. Como señala el estudio realizado por Zambrano y Sánchez (2021), estos juegos desempeñan un papel importante en el desarrollo tanto cognitivo como social al combinar ejercicios físicos con elementos divertidos, lo cual fomenta su habilidad para explorar, ser creativos y aprender. De igual manera Moreno (2015) sugieren que la actividad física durante los juegos recreativos satisface las necesidades psicológicas de competencia, autonomía y vínculo social, lo que motiva intrínsecamente a las personas y promueve su persistencia en la actividad física.

### **Actividades recreativas**

La recreación abarca una serie de actividades voluntarias, placenteras y significativas llevadas a cabo en el tiempo libre con el propósito de descansar, disfrutar, fomentar el desarrollo físico y mental. Dentro del área de educación física, la recreación puede desempeñar un papel fundamental al ofrecer vivencias lúdicas que contribuyen al bienestar general de los estudiantes, fomentando así un enfoque integral hacia la salud (Lozano et al., 2018).

Según Razo (2018) las actividades recreativas abarcan un amplio rango de experiencias lúdicas, sociales y físicas destinadas al disfrute, entretenimiento y relajación, estas actividades varían desde juegos informales hasta prácticas más estructuradas, como deportes, actividades al aire libre, manualidades, bailes, entre otras, también se resalta que estas actividades recreativas tienen el potencial de inducir estados de flujo, momentos en los cuales las personas se sumergen completamente en la actividad, experimentando un compromiso profundo y disfrute, lo que contribuye al bienestar psicológico y emocional, por lo tanto, las actividades recreativas no solo proporcionan diversión y esparcimiento, sino que también desempeñan un papel esencial en el equilibrio y la calidad de vida al fomentar la relajación, la creatividad y la interacción social.



## **Teoría del flujo**

La teoría del flujo, concebida por Mihály, describe un estado mental óptimo alcanzado al estar completamente inmerso en una actividad desafiante y significativa, es así como en el ámbito de la actividad física, la inclusión de juegos recreativos puede generar escenarios que induzcan este estado de flujo, ya que los estudiantes se implican plenamente, encuentran un equilibrio entre sus habilidades y los desafíos, y experimentan un sentido de control sobre sus acciones, también este estado de flujo tiene el potencial de influir considerablemente en la motivación y en la experiencia placentera de la educación física (Gallardo, 2018).

- **Ejemplo Práctico:** Resulta clave desarrollar actividades que desafíen adecuadamente las destrezas propias de cada estudiante, se puede tomar como ejemplo establecer niveles de dificultad en los juegos recreativos y se adapten el nivel de destrezas del estudiante, teniendo como finalidad un equilibrio entre la dificultad y las habilidades, como resultado podrán experimentar el flujo apropiado para concentrarse plenamente e involucrarse de manera más profunda.

## **La teoría de la expectativa en los juegos recreativos**

La teoría propuesta por Vroom (1964), se centra en comprender como las personas eligen las actividades de ocio en función de sus expectativas sobre los resultados esperados y el valor que ofrecen, aplicando a los juegos recreativos, esta teoría plantea que la participación en estas actividades está asociada la expectativa de lograr determinados resultados y el significado que les acusa. Principalmente, las personas participan en juegos recreativos cuando consideran que tendrán éxito en ellos y cuando existen valiosos resultados, ya sea con el propósito de entretenimiento, disfrute, aprendizaje o desafío, en consecuencia, esta teoría sugiere que la perseverancia en los juegos está influenciada por la confianza en la capacidad de tener éxito en la actividad física y recompensa emocional, social y cognitiva en su participación (Buenaventura y Ávila, 2022).

## **Juegos**

Los juegos son valiosos recursos educativos que fomentan el aprendizaje y adquirir destrezas para un entorno divertido, los juegos se caracterizan por reglas claras y definidas con

objetivos específicos, es así que al participar en los juegos se fomentan las habilidades en equipo, tomar decisiones y resolución de problemas, el cual son aspectos esenciales para el desarrollo de los alumnos, también los juegos tienen un carácter entretenido y atractivo y pueden influir positivamente en el área de educación física, convirtiéndose en una experiencia agradable y gratificante para los participantes (Reyes, 2022).

### **Teoría del Juego**

La teoría del juego fue diseñada por Johan Huizinga, destaca la importancia de los juegos como aspectos culturales y sociales, para Huizinga los juegos son actividades fundamentales para el desarrollo humano porque proporciona un entorno en la cual se puede explorar la libertad, la expresión y creatividad, y se aplica en el campo de la actividad física, por lo tanto esta teoría sostiene la idea de que los juegos no solo es una forma de entretenimiento, sino a su vez como herramienta principal para la educación y motivación con una interacción social (Reyes, 2022).

- **Ejemplo Práctico:** En educación física se debe incluir juegos clásicos como el juego de cuerdas, el escondite o el juego de la silla, aquellos juegos no solo permiten hacer ejercicio físico, sino también fomentan la colaboración, la creatividad y el compañerismo entre los participantes, es así que se consolida a la teoría de juegos que representan experiencias culturales y sociales que acceden el crecimiento general de los estudiantes.

### **Categorización de juegos recreativos**

La clasificación de juegos recreativos implica organizar y agrupar una serie de actividades de ocio según cada característica, objetivos y dinámicas específicas, por lo tanto esta clasificación puede basarse en diversos criterios como el tipo de actividad física, el nivel de competencia, la participación individual o colectiva lo que permite el desarrollo o habilidades necesarias, por ejemplo los juegos recreativos pueden dividirse en categorías deportivas (fútbol o baloncesto), juegos tradicionales (como el salto de la cuerda o el escondite), juegos de mesa (ajedrez o dominó) y juegos de aventura (senderismo o escalada), esta categorización facilita adaptar las actividades a las preferencias y destrezas de los participantes, lo que

simplifica la organización y selección de juegos en diferentes aspectos y sirve como guía para diseñar experiencias de entretenimiento que provoquen la diversión, la participación y conseguir objetivos específicos en cada actividad recreativa (Ardila, 2022).

### **Juegos tradicionales vs. juegos tecnológicos**

Los juegos representan dos enfoques distintos dentro del mundo lúdico, por un lado, los juegos tradicionales arraigan sus raíces en prácticas culturales históricas, transmitidas a lo largo de generaciones, caracterizados por su simplicidad, el uso de elementos cotidianos y su enfoque en la interacción social directa, por otro parte, los juegos tecnológicos son aquellos que se desarrollan y se disfrutan mediante dispositivos digitales, como videoconsolas, computadoras o dispositivos móviles. Estos juegos hacen uso de tecnología avanzada para ofrecer experiencias inmersivas, gráficos complejos y mecánicas de juego sofisticadas (Ardila, 2022).

El contraste entre los juegos tradicionales y tecnológicos plantea una diferencia en términos de facilidad, la dinámica del juego, la interacción social y experiencia sensorial, mientras tanto los juegos tradicionales tienden a centrarse en una interacción frente a frente y las reglas más simples, los juegos tecnológicos ofrecen una mayor complejidad, y a su vez existe una gama más amplia de opciones y la posibilidad en una inmersión virtual, por lo tanto, esta adaptación a diferentes preferencias y estilos de juego donde se debe reflejar en la diversidad que ofrecen ambos tipos de juegos (Ardila, 2022).

### **Impacto de la diversión y el entretenimiento**

De acuerdo con Rincón et al. (2023), destaca que la importancia de la diversión y el entretenimiento se evidencia como un elemento crucial en la vivencia humana, particularmente en el ámbito de los juegos recreativos. La diversión se constituye en el disfrute y el placer durante una actividad y el entretenimiento, combinado para tener interés y el compromiso de la cual es fundamental para motivar la participación de los juegos recreativos, por lo tanto, esta dimensión lúdica no solo debe promover el bienestar emocional al reducir el estrés y promover emociones positivas, sino a su vez afecta la persistencia y la calidad de la participación en el juego, de este modo la diversión y el entretenimiento pueden

mejorar la interacción social, lo que aumenta la creatividad y potenciarse mediante la indagación y la experimentación, es así que por medio de la diversión se aprende y resuelve problemas y esto crea una experiencia gratificante en un aspecto de los juegos recreativos.

### **Estrategias pedagógicas en juegos recreativos**

Las estrategias pedagógicas aplicadas en los juegos recreativos abarcan los enfoques y métodos que los maestros usan para diseñar, implementar y guiar experiencias lúdicas con fines formativos y educativos. Si bien estas estrategias son explicadas por Mendoza y Gañán (2022) no son limitadas al desarrollo de habilidades físicas, buscan también potenciar las capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Se incluye la gamificación como lo manifiestan Arteaga y Recalde (2015) expresa como la integración de elementos de juegos en lo educativo a fin de motivar y aumentar la participación del estudiantado. La adaptación de los juegos a la necesidad y habilidad de los estudiantes para maximizar su implicación y aprendizaje. Las estrategias pedagógicas tienen como objetivo principal crea un ambiente lúdico y enriquecedor el desarrollo integral en los alumnos, utilizando los juegos recreativos como herramienta educativa efectiva y potente.

### **Integración de la tecnología en la motivación en juegos**

Al integrar la tecnología en la dinámica de los juegos implicando el uso estratégico de dispositivos tecnológicos, aplicaciones o las plataformas digitales que enriquece la experiencia e impacto de los juegos de entretenimiento. Según Arteaga (2022), el propósito es la integración es generar usando las capacidades tecnológicas que faciliten nuevas formas de participación, interacción y personalizar los juegos, aumentando la motivación e interés para aprender. La inclusión de elementos tales como: la virtualidad, los sensores de movimientos y las plataformas interactivas que ofrecen entornos inmersivos, retroalimentación en tiempo real, desafíos adaptativos y una diversidad de dinámica en los juegos (Buenaventura y Ávila, 2022). Si bien la integración tecnológica no hace a los juegos emocionante y más atractivos, los personaliza a la experiencia de juego según las preferencias individuales promoviendo el aprendizaje interactivo, estimulante y motivador para los participantes.

## **Juegos Recreativos**

Zambrano y Sánchez (2021) expresan que los juegos recreativos representan una categoría específica de juegos trazados para el entretenimiento, distracción y la diversión. Los juegos se centran en la experiencia placentera y creación de un ambiente calmado y relajado. Utilizarlos en la educación física tiene un impacto positivo en la motivación del estudiantado, ya que une la actividad física con la satisfacción personal, la diversión y el disfrute.

## **Teoría de la Educación Física Inclusiva**

Castellanos y Sarmiento (2015) expresa que la teoría de la educación física inclusiva aboga a un enfoque considerado las necesidades individuales y las habilidades en los alumnos y promueve la participación individual. La inclusión de estos en la educación física se alinea a la teoría ofreciendo un ambiente inclusivo y diversos, generando un ambiente en el cual los estudiantes con habilidades distintas puedan participar y disfrutar (Ortiz y Bustamante, 2018). Mejorando la motivación y contribuye a la formación de positivismo hacia la actividad a lo largo de su vida.

- **Ejemplo Práctico:** Al incluir adaptaciones en los juegos recreativos asegura la participación del estudiantado esto es independiente a su habilidad física. Uno ejemplo es el modificar reglas adaptativas o proporcionar herramientas que permitan al estudiante participe activamente. Fomentando así la inclusión, la percepción positiva de la actividad física al demostrar que todos son bienvenidos y pueden disfrutar de la actividad.

**Variable dependiente:** Motivación en los estudiantes de Bachillerato General unificado

## **Motivación**

Almache (2020) cree que el proceso de la motivación es complejo y ampliamente estudiado en psicología, siendo fundamental para impulsar al estudiante a iniciar, dirigir y mantener su comportamiento con el objetivo de alcanzar metas u objetivos. El proceso se basa en una combinación de aquellos factores tanto internos como externos que afectan la intensidad, el deseo y la persistencia de acciones. Si hay dos tipos de motivación: la intrínseca, misma que se inicia en interés personal, el disfrute y la satisfacción que está dentro de la actividad; y la extrínseca, se basa en impulsar la conducta, es decir, recompensas o castigos influyendo en la dirección, persistencia y calidad del esfuerzo que dedican los estudiantes con el fin de alcanzar sus metas (Albor y Rodríguez, 2022).

## **Tipos de motivación**

### **Motivación Intrínseca**

La motivación intrínseca, como explican Hernández y Cordero (2020), se caracteriza por el interno impulso que lleva una persona a involucrarse en una actividad debido al gusto, disfrute o el interés que se proporciona la actividad. Este es tipo de motivación que emana de lo que se llama factores internos como: la curiosidad, la satisfacción personal, el deseo de superación y la sensación de autonomía. Se manifiesta en las actividades percibidas como auténticas y significativas (Barquisimeto, 2021).

La motivación intrínseca es un estado en el cual las personas se sumergen por completo en una actividad debido al puro placer y satisfacción que les proporciona, perdiendo la noción del tiempo y de sí mismos. Es así esta motivación surge cuando la actividad en sí misma resulta gratificante, desafiante y permite a la persona experimentar un estado de flujo, donde existe un equilibrio en medio de sus habilidades individuales. Siendo así que esta es la actividad que se convierte en su propia recompensa, generando un profundo disfrute y la sensación de estar completamente inmerso en la tarea, lo que conlleva una experiencia emocional, cognitiva y creativa gratificante y enriquecedora para la persona involucrada.

## **Motivación Extrínseca**

La motivación extrínseca, exponen Vistin y Silva (2019), se refiere al impulso o fuerza que dirige la conducta de una persona hacia metas o recompensas externas, como: premios, reconocimiento social, evitación de castigos o cumplimiento de normas impuestas desde el exterior. Esta motivación se origina en influencias externas o contingencias que no están intrínsecamente vinculadas a la actividad en sí, sino que provienen de factores fuera del individuo (Hernández y Cordero, 2020). Se categoriza en diversos niveles: el elemental, mismo que se enfoca en recompensas tangibles; hasta los internalizados que se profundizan en valores personales o creencias (Salto, 2023). La motivación extrínseca es efectiva para ciertos comportamientos, para mantenerlos y efectivizarlos a largo plazo.

## **Teoría de la Autodeterminación**

Salazar y Gastélum (2020) se en esta teoría que se enfoca en la actividad física y sugiere que las personas experimentan la satisfacción y compromiso de participar en actividades que se entrelazan con sus necesidades psicológica, su autonomía, competencia y la interacción social que forma parte de lo que los satisface. La incorporación de juegos recreativos dentro de la educación física promueve una mayor individualidad y libertad de elección, lo que mejora con la motivación intrínseca de los estudiantes hacia la actividad física (Sánchez y Jiménez, 2022).

- **Ejemplo Práctico:** Al estudiantado se le ofrece clases de educación física para mantener su actividad y esto tiene crea oportunidad de seleccionar entre distintos juegos o deportes. Se genera un ambiente en el que se valore las decisiones y se mejore la motivación comprometiendo a los estudiantes en base a sus decisiones.

## **Influencia del entorno familiar y social**

En la motivación académica en los estudiantes de bachillerato es importante en su desarrollo educativo. Según Karmach y Delgado (2023), la familia representa lo principal y lo influyente de su entorno, esto juega un rol significativo en la forma de su actitud por el estudio y el logro académico. Los factores de apoyo emocional de los padres, las expectativas parentales, la comunicación en la relevancia de la educación y el comportamiento ejemplar

de la academia es crucial para la motivación. Además, Almache (2020) destaca que, en el ambiente, entorno social, que incluye las amistades, referencias y la dinámica escolar es considerablemente influye en las actitudes, normas y percepciones de adolescencia en su rendimiento académico. Siendo así que un entorno familiar y social positivo de la valoración en la educación y reconozca los esfuerzos manteniendo la motivación del estudiantado.

### **Impacto del estilo de enseñanza y el clima escolar**

Sánchez y Jiménez (2022) destaca que la enseñanza y el ambiente escolar son elementos fundamentales de la educación, esto es especialmente el impacto sobre la motivación del estudiantado. El estilo de enseñanza debe incluir el enfoque pedagógico hasta la relación profesor–estudiante, que tiene la influencia significativa en la motivación. Un enfoque inclusivo, estimulante y participativo, genera autonomía e interés por el aprendizaje, así como la retroalimentación efectiva que impulsa notablemente la motivación en los estudiantes. Por otro lado, Arteaga (2022) señala que el ambiente institucional engloba el estado emocional y social del entorno educativo, siendo un rol crucial. Un ambiente positivo se caracteriza por el respeto, apoyo emocional, el sentido de pertenencia y la seguridad psicológica que demuestra un factor catalizador de la motivación, esto facilita el compromiso y la participación del estudiantado en el aprendizaje.

### **Tecnología educativa como potenciador motivacional**

Viloria (2023) expresa que la utilización de la tecnología educativa como impulsora de la motivación representa un enfoque fundamental de educación. La integración estratégica de herramientas tecnológicas, como aplicaciones interactivas, plataformas educativas en línea y recursos multimedia, esto tiene como objeto transformar el entorno de aprendizaje, ofreciendo experiencias más dinámicas y personalizadas. Las formas diversificadas de las enseñanzas son adaptativas a los estilos de aprendizaje individual proporcionado en la retroalimentación pronta de los desafíos interactivos y las experiencias de aprendizaje profundo. Según Albor y Rodríguez (2022) la tecnología educativa aumente la motivación al crear un ambiente educativo atractivo, permitiendo la exploración autónoma y fomenta la colaboración entre los estudiantes, esto estimula la participación activa y al compromiso educativo.



## **Relación entre habilidades y motivación**

Si bien la relación entre las habilidades académicas, de autoconfianza y la motivación es un campo de interés clave en la psicología educativa. Explican Meza y González (2022) explican que las habilidades educativas engloban un conjunto de capacidades y conocimientos del estudiante, intrínsecamente ligada a la captación de la autoeficacia. Cuando los estudiantes se auto perciben como competentes y confían en la capacidad exitosa que muestran la motivación y compromiso del aprendizaje. Laudadio y Dalta (2018) destaca también la auto eficiencia y esto no solo influye en la motivación, sino que está directamente relacionado al rendimiento académico. El positivismo de la evaluación personal incrementa el esfuerzo, la persistencia y el logro de los objetivos educacionales. Se comprende que la interconexión entre las variables expuestas es esencial para entender como los estudiantes afrontan desafíos académicos y se mantiene el impulso de aprender.

## **Vínculo entre la motivación y la satisfacción estudiantil**

Salto (2023) destaca la importancia del vínculo entre la motivación, el rendimiento académico y la satisfacción estudiantil. Esto expone en que la motivación es importante para el rendimiento académico, esto genera una mayor motivación es correlacional con el desempeño sólido y consiente. Los estudiantes motivados enfrentan desafíos académicos que necesitan mayor persistencia y compromiso, lo que se traduce a un rendimiento más elevado. La satisfacción académica que siente el estudiante abarca la percepción de la educación, el ambiente institucional y la percepción de logro personal. Si bien existe una alta motivación y esto se correlacione positivamente con la satisfacción educacional.

## **Efectos de la motivación en el bachillerato**

Aquellos efectos de la motivación en el estudiantado de bachillerato juegan un papel fundamental en desarrollar la resiliencia, en la capacidad de afrontar y superar desafíos, esto no solo es académico, sino también en lo personal. La alta motivación según Froment y Gutiérrez (2022) tiende a manejar el estrés con una facilidad y efectividad mayor, el crecimiento y persistencia frente a la adversidad. La motivación se asocia con la satisfacción personal, autoestima elevada y menor riesgo de depresión o ansiedad. Genera esto un efecto

positivo de la motivación en la resiliencia y el bienestar emocional enfatiza la relevancia en este grupo de académicos de bachillerato, contribuyendo significativamente al desarrollo integral y salud mental.

### **Necesidad de logro**

La necesidad de logro según Valencia y Martínez (2023) es un concepto del que destaca la tendencia inherente y humana de los individuos a esforzarse por llegar a metas desafiantes y mejorar su rendimiento. Este ámbito educativo, presencia la necesidad de la determinación de la motivación, sugiriendo en la necesidad de logro, asumiendo desafíos y persiguiendo metas.

### **Capacidad volitiva**

La capacidad volitiva, según Huiza (2023), se refiere a la habilidad del individuo de ejercer control consciente del comportamiento y acciones propias, en especial en situaciones desafiantes o que requieren esfuerzo. En la educación física, esta puede influir en la persistencia y la dedicación de los estudiantes. Si un es un estudiante con una alta capacidad volitiva participa activamente incluso con desafíos o que demanden esfuerzo en las clases de educación física.

### **Teoría Socioeducativa**

Este enfoque enfatiza el dominio en los elementos sociales para el desarrollo en la educación, esto se entiende como la interacción social, la estructura y la dinámica cultural afectan el aprendizaje. Según Valencia y Martínez (2023) aborda la evaluación de disparidad socioeconómica del valor de las relaciones interpersonales en el entorno académico. Esto considera la influencia familiar, el entorno y cultural en la que vive. Esta teoría destaca la importancia de sostener la consideración en los aspectos sociales, económicos y culturales que fomentan la equidad y el enriquecimiento de la enseñanza-aprendizaje.

- **Ejemplo Práctico:** La cooperación y la interacción social de los juegos recreativos en el grupo, estas actividades necesitan colaboración entre estudiantes que refuerzan lazos sociales y el sentido de pertenencia. Se sugiere que el entorno social influye en

la motivación y genera un ambiente de apoyo mutuo que impacta positivamente en la educación física.

### **Teoría del Logro del Objetivo**

Esta teoría se enfoca en el proceso por el cual las personas se establecen, persiguen y logran sus metas, afectando a su comportamiento y rendimiento. Mendoza y Gañán (2022) enfatizan la importancia de fijar metas específicas, generen desafío y alcanzable estimula a la motivación y mejora el rendimiento. El mantener metas claras y definidas profundiza la dirección y concentración, esto aumenta la persistencia y el esfuerzo necesario al alcanzar. Además, Albor y Rodríguez (2022) afirman que la recepción de retroalimentación y el monitoreo constante del progreso encaminada a las metas adecuadas. Esta teoría subraya el establecimiento de metas y el seguimiento detallado de su progreso que influye positivamente en la motivación y el éxito en diversos contextos el académico y el profesional.

- **Ejemplo Práctico:** Al establecer metas claras y que requieren de desafío generan a los juegos recreativos para plantear un requerimiento que alcance ciertos objetivos que permita al estudiantado experimentar el sentido de logro que contribuye a la motivación. Al establecer metas individualizadas promuevan la adaptación de la habilidad.

### **Juegos recreativos en la motivación**

Los juegos recreativos se mantienen como una herramienta esencial del contexto educativo, especialmente la relación a la motivación. Almache (2020) mantiene que, si se incorpora elementos lúdicos y actividades placenteras, estos juegos tienen un impacto en la motivación de los individuos. Los juegos recreativos crean un ambiente ideal para que exista el disfrute, exploración y aprendizaje, esto estimula al proporcionar un escenario al estudiantado activamente comprometidos y autónomos. Es relevante destacar que los juegos no se desarrollan en habilidades sociales, cognitivas y físicas entretenidas. Genera un impacto positivo en la motivación individual de diversos aspectos de sus vidas.

## **Psicología y motivación**

La relación que existe entre la psicología y la motivación es estrecha. Ardilla (2022) afirma que la motivación entiende como una fuerza interna impulsando acciones. Esta disciplina se centra en analizar los procesos mentales que mantienen en la decisiones, acciones y logros de los individuos. La psicología explora teorías y enfoques para entender la motivación y profundiza factores cognitivos, emocionales y sociales que afectan la generación y el mantenimiento de la motivación. Lozano et al. (2018) subraya que busca comprender a las personas estableciendo metas y regulando las emociones a fin de afrontar los desafíos, ofreciendo herramientas para mejorar la motivación (intrínseca y extrínseca) en los aspectos educativos y laborales.

## **Psicología educativa**

En esta rama de la psicología está orientada en comprender los procesos psicológicos relacionados al aprendizaje y la enseñanza. Integra principios de educación ya que analiza los factores cognitivos y emocionales, que aborda y resuelve los desafíos en entornos educativos que se dan individuales o grupales (Barquisimeto, 2021). Esta implementa estrategias pedagógicas que incluyen la evaluación del rendimiento académico, el diseño de programas educativos y aplican técnicas que fomenten la motivación, el bienestar emocional y la inclusión educativa en la institución.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia de los juegos recreativos en la motivación dentro de una clase de Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 1:**

Diagnosticar los juegos recreativos en la motivación hacia la Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 2:**

Evaluar el nivel de motivación posterior a la aplicación de un test dentro de la clase de Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024.

### **OBJETIVO ESPECÍFICO 3:**

Analizar la diferencia entre el pre test de los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado y el post test una vez aplicado en los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024.

### **Hipótesis de estudio**

En la presente investigación se planteó 2 hipótesis de estudio que fueron las siguientes:

**Ho:** Los juegos recreativos **NO INCIDEN** en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024.

**Hi:** Los juegos recreativos **INCIDEN** en la motivación hacia la educación física en estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1 MATERIALES**

Para realizar este trabajo de investigación se provee utilizar los siguientes materiales para la correcta toma de datos:

- Computadora portátil
- Hojas de papel bon
- Cuerdas
- Pelotas
- Pañuelos
- Globos
- Marcadores
- Conos
- Esferos
- Tizas

#### **RECURSOS HUMANOS**

- **AUTOR:** Rubio Basantes Kevin Eduardo
- **TUTOR:** Lic. FT. Flores Robalino Rosita Gabriela, M.Sc
- Autoridades de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi”
- Docentes del área de Educación Física de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi”
- Estudiantes del Segundo Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi”

#### **RECURSOS INSTITUCIONALES**

- Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi”
- Repositorio Académico
- Universidad Técnica de Ambato

- Biblioteca FCHE y Biblioteca Virtual

## RECURSOS ECONÓMICOS

**Tabla 1**

*Recursos Económicos*

<b>RECURSO</b>	<b>VALOR</b>
BALONES	\$0
ESFEROS	\$3
CONOS	\$0
COMPUTADORA PORTÁTIL	\$800
CUERDAS	\$3
PAÑUELOS	\$5
GLOBOS	\$2
TIZAS	\$3
MARCADORES	\$5
HOJAS DE PAPEL BON	\$6
<b>TOTAL</b>	<b>\$827</b>

*Elaborado por: Rubio Basantes Kevin Eduardo*

## 2.2 MÉTODOS

### Diseño de investigación

En el presente trabajo de investigación aplicaremos un enfoque de tipo cuantitativo, con un tipo de diseño preexperimental por alcance explicativo por obtención de datos de campo con un corte longitudinal. Además, se aplicará el método analítico sintético para la fundamentación del mismo y para el desarrollo práctico de la investigación y obtención de resultados se aplicará el método hipotético deductivo.

Por consiguiente, se presenta varios conceptos del diseño de investigación realizado:

La presente investigación se basa a un **enfoque cuantitativo** que representa a la obtención de datos numéricos determinados del estudio y una comparación estadística entre las variables, siguiendo una estructura lógica e hipotética que se estudiaran en la investigación (Sáez, 2022).

Según Villar y Valdez (2020) manifiesta que el **diseño preexperimental** se establece en evaluar una sola variable y poder determinar si está a favor o encontrar dependiendo al grupo que se vaya a realizar el estudio; por lo tanto, los pre y post test, no generan cambios durante el tratamiento o el análisis de las variables establecidas.

Para la presente investigación se aplicó un **alcance explicativo** que se refiere a familiarizarse con el tema, de esta manera poder examinar y tener relaciones entre la causa y efecto, en la recolección de los datos generales mediante un test establecido para la investigación; enfocándose a un análisis que puede establecer relaciones similares mediante la obtención de los datos (Ortega y Gonzalez, 2023).

De acuerdo con Cajal (2020) expresa que los **datos de campo**, es el análisis de la recopilación de los datos dependiendo al lugar establecido, para poder realizar el estudio propuesto y tener en cuenta que se puede realizar prácticamente con las técnicas establecidas que puede ser la observación o la encuesta.

El propósito del **corte longitudinal** se relaciona a medir variables de un mismo tema o diseño de investigación, junto con el análisis, conlleva a ciertos cambios, teniendo siempre presente



que la unidad de estudio siempre será del individuo, por lo que de esta manera se relaciona en causa y efecto en el estudio, por lo tanto, se puede aplicar la observación o la intervención (Ortega, 2019).

Para Sosa (2020) estable que el método **analítico sintético**, es la división por partes de acuerdo con la investigación, se pueden diagnosticar o distinguir las causas, lo natural o el efecto; de acuerdo con el análisis que ocurra en los diferentes fenómenos de forma individual o integral.

En la presente investigación se utilizó el método **hipotético deductivo**, el cual se relaciona a un sistema sistemático o razonamiento lógico, para la formulación o verificación de las hipótesis planteadas en la investigación propuesta, de tal manera se generan pruebas empíricas y para llegar a la propuesta del estudio (Quintero, 2023).

### **Población y muestra de estudio**

En la presente investigación se consideró a 80 estudiantes de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Descalzi”, a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia del investigador, se seleccionó a una muestra de 25 estudiantes pertenecientes al segundo de Bachillerato General Unificado, características de las cuáles se pueden observar a continuación:

**Tabla 2**

*Categorización de la Muestra de estudio*

<b>Variable</b>	<b>Masculino</b> (n=18 – 72%)		<b>Femenino</b> (n=7 – 28%)		<b>Total</b> (n=25 – 100%)	
	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar
Edad (años)	16,06	±0,73	15,57	±0,79	15,92	±0,76
Peso (kg)	65,78	±15,00	64,86	±17,19	65,52	±15,28
Estatura (m)	1,68	±0,08	1,55	±0,07	1,64	±0,09

De acuerdo con el análisis realizado en la muestra de estudio en la variable de sexo, se demostró que el grupo de sexo masculino representaba un 44% más que el sexo femenino.

Para relacionar la variable de la edad del grupo de sexo masculino, se representó con un 0,49 años mayor que en el sexo femenino; por lo tanto, la relación de la variable del peso del grupo de sexo masculino se estableció con un 0,92kg mayor que el grupo de sexo femenino. Finalmente, la relación de la variable de la estatura del grupo de sexo masculino representa un 0,13m mayor que el grupo de sexo femenino. De acuerdo con los análisis alcanzados se dio a entender que el grupo de sexo masculino es mayor en todas las variables establecidas que el grupo de sexo femenino.

### **Técnicas e instrumentos de investigación**

La técnica que se aplicó en este estudio fue la observación y como instrumento utilizamos el test de EMPA que va de 10 a 17 años; el cuál mide la motivación global en el proceso de enseñanza – aprendizaje y, por lo tanto, fue desarrollado y validado por Víctor J. Quevedo-Blasco (2016), este test consta de 33 preguntas con sus respectivos baremos que son valorizados en una escala de 1 a 5; en donde los números son definidos de la siguiente manera.

**Tabla 3**

*Baremos del test EMPA*

<b>Nivel</b>	<b>Valoración</b>
Casi Nada	1
Un poco	2
Algunas veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

## **Procedimientos para la ejecución del proceso investigativo**

El proceso de ejecución de la investigación se realizó estableciendo los siguientes pasos:

1. Selección de la muestra de estudio.
2. Aplicación de técnicas e instrumentos para diagnosticar los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado.
3. Ejecución de la propuesta basada en los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado.
4. Aplicación de técnicas e instrumentos para la evaluación de la motivación posterior a la aplicación de un test dentro de la clase de Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado.
5. Análisis de la diferencia entre el pre test de los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado y el post test una vez aplicado en los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado.
6. Redacción de conclusiones y recomendaciones del estudio.
7. Redacción del informe final de la investigación.

## **Tratamiento estadístico de los resultados de la investigación**

El tratamiento estadístico de los datos se realizó aplicando el paquete estadístico SPSS versión 25. Realizando un análisis descriptivo de valores mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares para las variables de carácter cuantitativo y para las variables de carácter cualitativo se realizó un análisis de frecuencia y porcentual. Para la caracterización de la muestra de estudio, en primer lugar, se aplicó una prueba de normalidad de Shapiro Wilk, para muestras menores de 50 datos; la cual determina la aplicación de las pruebas no paramétricas de Wilconson, para muestras relacionadas en el proceso de comprobación de las hipótesis de estudio.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Para el presente capítulo se describirán los resultados en base a la obtención de los datos, dependiendo de las técnicas o pruebas aplicadas; teniendo en cuenta que se basa en los objetivos específicos establecidos en la muestra de estudio, aplicando los baremos propios del instrumento de evaluación.

#### **Resultados del diagnóstico en los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Dezcalsi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024**

Utilizando el instrumento de EMPA que es la motivación hacia el aprendizaje, se obtuvieron los respectivos resultados dependiendo a las pruebas establecidas del test; de tal razón se determinará los juegos recreativos y la motivación hacia la educación física.

**Tabla 4**

*Categorización del estudio y resultados de la prueba EMPA mediante la PRE-Intervención de la investigación:*

<b>Pruebas</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Motivación extrínseca		20	44	33,40	±6,39
Motivación intrínseca	25	32	50	41,76	±5,24
<b>Motivación total</b>		<b>83</b>	<b>133</b>	<b>113,16</b>	<b>±13,49</b>

Según el análisis del test EMPA de motivación, se pudo demostrar que mediante el periodo de la PRE Intervención se obtuvo un valor mayor en el nivel de motivación extrínseca y un valor medio en la motivación intrínseca, en categorización a la motivación.

En el análisis realizado de acuerdo con la motivación extrínseca y motivación intrínseca, obtuvieron los siguientes resultados generales de los percentiles del test aplicado mediante la PRE intervención de la muestra de estudio.

**Tabla 5**

*Resultados de los percentiles de la PRE Intervención.*

<b>Ítems de la prueba EMPA</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
<b>Percentiles</b>	25	30	90	61,00	±17,32

En relación con los resultados alcanzados por ítems del test, se pudo evidenciar los percentiles de manera general que fue alto, en énfasis a la motivación.

De acuerdo con el estudio obtenido, se puede categorizar el nivel de motivación en forma general según a los baremos propios y pertinentes del test aplicado:

**Tabla 6**

*Categorización de la muestra de estudio aplicando los baremos propios del test.*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	2	8,0%
Medio	16	64,0%
Alto	7	28,0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100,0%</b>

**Nota:** Fuente Rubio Basantes Kevin Eduardo

Dependiendo a los resultados obtenidos se pudo evidenciar que hay un mayor porcentaje en el nivel medio, seguido con un porcentaje medio en el nivel alto y obteniendo un porcentaje regular en el nivel bajo.

**Resultados de la evaluación del nivel de motivación posterior a la aplicación de un test dentro de la clase de Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Dezcalsi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024**

Aplicando el instrumento de EMPA que se relaciona con la motivación hacia el aprendizaje, obtuvieron los respectivos resultados dependiendo a los ítems establecidos del test; de tal razón se determinará los niveles de motivación.

**Tabla 7**

*Categorización del estudio de la prueba EMPA en la POST-Intervención de la investigación:*

<b>Pruebas</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Motivación extrínseca		32	50	41,76	±5,24
Motivación intrínseca	25	79	108	94,92	±7,61
<b>Total, Motivación</b>		<b>111</b>	<b>156</b>	<b>136,68</b>	<b>±11,68</b>

Según el análisis del test EMPA de motivación, se pudo demostrar que mediante el periodo de la POST Intervención, obtuvo un valor mayor en el nivel de motivación intrínseca y un valor medio en la motivación extrínseca en categorización a la motivación.

En el análisis realizado de acuerdo con la motivación extrínseca y motivación intrínseca, se obtuvieron los siguientes resultados generales de los percentiles del test aplicado mediante la POST intervención de la muestra de estudio.

**Tabla 8**

*Resultados de los percentiles de la POST Intervención.*

<b>Ítems de la prueba EMPA</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
<b>Percentiles</b>	25	55	95	87,80	±10,42

En relación con los resultados alcanzados por ítems del test, se pudo evidenciar los percentiles de la POST Intervención de manera general, generando un nivel medio que la PRE Intervención, en énfasis a la motivación.

De acuerdo con el estudio obtenido, se puede categorizar el nivel de motivación de forma general según a los baremos propios y pertinentes del test aplicado:

**Tabla 9**

*Categorización de la muestra de estudio aplicando los baremos propios del test.*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Medio	1	4,0%
Alto	24	96,0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Nota:** *Fuente Rubio Basantes Kevin Eduardo*

Dependiendo a los resultados obtenidos; después del análisis realizado de la motivación intrínseca y extrínseca se pudo evidenciar que hay un mayor porcentaje en el nivel alto, seguido con un porcentaje regular en el nivel medio; dando como resultado un 100% en motivación general de la muestra de estudio.

**Resultados del análisis de diferencia entre el pre test de los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado y el post test una vez aplicado en los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Dezcalsi” de la ciudad Ambato- Ecuador durante el periodo académico septiembre 2023- febrero 2024.**

Aplicando el instrumento de EMPA que se relaciona a la motivación hacia el aprendizaje, se determinó la categorización de las variables en el periodo de la PRE y POST intervención, de acuerdo con los ítems establecidos del test y analizar una motivación en general del trabajo investigativo.

**Tabla 10**

*Categorización de la motivación en general de la PRE Intervención Y POST Intervención de acuerdo con el test de EMPA.*

<b>Motivación</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Motivación extrínseca		-1,00	22,00	8,36	±5,47
Motivación intrínseca	25	-7,00	34,00	15,16	±8,94
<b>Total, Motivación</b>		<b>1,00</b>	<b>56,00</b>	<b>23,52</b>	<b>±11,96</b>

Según el análisis del test EMPA de motivación, se pudo demostrar que mediante el periodo de la PRE Intervención y POST Intervención, obtuvo un valor mayor en el nivel de motivación general; con un valor medio en el nivel de motivación intrínseca y un valor bajo en el nivel de motivación extrínseca.



De acuerdo con el análisis realizado de las variables de estudio, se obtuvieron a través de una tabla cruzada, que tiene relación en los niveles de motivación intrínseca y extrínseca, mediante el periodo del PRE y POST intervención.

**Tabla 11**

*Comparación de los resultados cruzados de la motivación en el periodo de la PRE Intervención y POST Intervención.*

Nivel de motivación PRE	Nivel de motivación POST		Total
	Medio	Alto	
Bajo	0	2	<b>2</b>
Medio	1	15	<b>16</b>
Alto	0	7	<b>7</b>
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>24</b>	<b>25</b>

De acuerdo con el análisis cruzado realizado del PRE Y POST intervención, sobre la motivación se obtuvieron sus respectivos resultados; se pudo determinar que en el periodo de la PRE intervención hubo un total de 2 participantes que están en el nivel bajo; por lo tanto, en el nivel POST se determinó 2 en el nivel alto.

Se pudo determinar que en el periodo de la PRE intervención hubo un total de 16 participantes que están en el nivel medio; por lo tanto, en el nivel POST se determinó 1 en el nivel medio y 15 en el nivel alto.

Se pudo determinar que en el periodo de la PRE intervención hubo un total de 7 participantes que están en el nivel alto; por lo tanto, en el nivel POST se determinó 7 en el nivel alto.

### 3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para el proceso de la verificación de las hipótesis de la investigación, en primer lugar, se estableció un test de normalidad, seleccionando una prueba estadística no paramétrica de Wilconson, con el objetivo de poder determinar diferencias significativas entre los resultados generales del estudio de acuerdo con la intervención.

**Tabla 12**

*Verificación de las hipótesis*

Cálculo de la motivación	N	PRE intervención		POST intervención		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Motivación extrínseca PRE		33,40	±6,39	41,76	±5,24	
Motivación extrínseca POST	25	41,76	±5,24	94,92	±7,61	<b>0,00*</b>
<b>Motivación total PRE</b>		<b>113,16</b>	<b>±13,49</b>	<b>136,68</b>	<b>±11,68</b>	

Determinando el resultado de la prueba estadística, se pudo evidenciar que hay diferencias significativas mediante el periodo de estudio, dando como resultado un nivel de  $P \leq 0,05$ , de tal manera rechazando a la hipótesis nula y aprobando a la hipótesis alterna del estudio planteado.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES

De acuerdo con la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación y con el análisis adecuado de los resultados obtenidos bajo el cumplimiento de los objetivos de estudio, posibilitaron llegar a las siguientes conclusiones:

- Se definió el diagnóstico de los juegos recreativos en la motivación hacia la Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la muestra de estudio, certificando que mediante la aplicación del test EMPA, en relación con la motivación se obtuvo que 92% de los estudiantes estuvieron en un nivel alto, mientras que un 8% se relaciona a un nivel bajo en la motivación general, que fueron a través de los resultados de la motivación extrínseca e intrínseca, mediante la aplicación de juegos recreativos durante el periodo de la PRE intervención.
- Se evalúa el nivel de motivación posterior a la aplicación de un test dentro de la clase de Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la muestra de estudio, certificando mediante la utilización del test EMPA en la POST intervención, lo cual mejoraron el nivel de la motivación; mediante la práctica de los diferentes juegos recreativos, se obtuvieron los respectivos resultados que en base a la categorización se manifiesta que un 96% de estudiantes estuvieron en un nivel alto y un valor de 4% en el nivel medio, en motivación general.
- Se analizó la diferencia entre el PRE test de los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes de Bachillerato General Unificado y el POST test una vez aplicado en los juegos recreativos en la motivación hacia la Educación Física en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Particular “Ricardo Dezcalsi”, certificando que la motivación mejoró y beneficio en el periodo de la POST intervención, mediante la aplicación de juegos recreativos con un total de 24 estudiantes que estuvieron en un nivel alto y por lo tanto, 1 estudiante estuvo en un nivel medio; mientras tanto que en la PRE intervención 16 estudiantes

estuvieron en un nivel medio, 7 en un nivel alto y 2 en un nivel bajo; de acuerdo con el análisis realizado se pudo identificar que dando como resultado se obtiene un nivel de  $P \leq 0,05$ , de tal manera rechazando a la hipótesis nula y aprobando a la hipótesis alterna del estudio planteado.

## **4.2 RECOMENDACIONES**

La ejecución de la investigación y las conclusiones a las cuales se llegó permitieron plantear las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda diagnosticar los juegos recreativos en la motivación hacia la Educación Física en estudiantes, a través de clases planificadas en el área de educación física para mejorar sus habilidades motrices, la autoestima, mejorar el estrés y tener salud mental, para posterior llegar a cumplir los objetivos propuestos.
- Se recomienda evaluar el nivel de motivación posterior a la aplicación de un test dentro de la clase de Educación Física en estudiantes, la cual se realizó mediante la aplicación del test EMPA para poder alcanzar un alto nivel de motivación, mediante la aplicación de diferentes juegos recreativos que fueron planificados y poder tener un alto rendimiento académico
- Se recomienda analizar la diferencia entre el pre test de los juegos recreativos en la motivación hacia la Educación Física en estudiantes y el post test una vez aplicado en los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes, mediante la realización de diferentes planificaciones que sean de acuerdo con las edades; de esta manera podemos fortalecer el aprendizaje académico, sistema nervioso y cualidades psicológicas que se presentan en la educación en general.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albor, L. I., & Rodríguez, K. (2022). Estudios aplicados de la teoría de la autodeterminación en estudiantes y profesores, y sus implicaciones en la motivación, el bienestar psicosocial y subjetivo. *Revista eleuthera*, 24(1), 56-85. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-45322022000100056&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-45322022000100056&script=sci_arttext)
- Almache, O. (2020). Motivación hacia la Práctica de la Actividad Físico-Deportiva y Recreativas de los Estudiantes Secundarios. *Revista Scientific*, 5(16), 230-245. doi:10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.12.230-245
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Actividad Física y Deporte*, 8(1). doi:10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152
- Arteaga Maria, J. R. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA:. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Arteaga, M. (2022). *Uso de herramientas tecnológicas y metodologías innovadoras como recurso didáctico dinamizador para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias experimentales*. Universidad de Murcia. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10201/127303>
- Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.
- Barquisimeto, L. (2021). La motivación y su relación con el aprendizaje en la asignatura de física de tercero en bachillerato general unificado. *Revista Educare*, 2.
- Buenaventura, A., & Ávila, J. (2022). Espacios recreativos y el rendimiento en el proceso de la enseñanza – aprendizaje. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB*, 26(2), 303-326. doi:10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1701

- Cajal, A. (2020). Investigación de campo: características, diseño, técnicas, ejemplos. *lifeder*.  
Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-de-campo/>
- Castellanos, J., & Sarmiento, M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Maria\\_Jimena\\_Sarmiento\\_Bolanos/publication/307750478\\_FORMACION\\_DE\\_LA\\_ACTIVIDAD\\_GRAFICA\\_EN\\_PRE-ESCOLARES\\_APORTES\\_DESDE\\_LA\\_NEUROPSICOLOGIA\\_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI](https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI)
- Castro, M., Linares, M., Sanromán, S., & Pérez, A. (2018). Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes. *Revista Técnico-Científica Del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 2, 241-255. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5984479>
- Froment, F., & Gutiérrez, M. (2022). La predicción de la credibilidad docente sobre la motivación de los estudiantes. *Revista de Psicodidáctica*, 27(2), 149-157. doi:10.1016/j.psicod.2022.04.003
- Gallardo, M. (2018). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *University International College*. Obtenido de [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25500w/M1TE108\\_S2\\_Gamificar\\_el\\_uso\\_de\\_los\\_elementos.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25500w/M1TE108_S2_Gamificar_el_uso_de_los_elementos.pdf)
- Hernández, R., & Cordero, D. (2020). El estímulo de la motivación intrínseca de estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. 149-172. doi:10.51660/ripie.v1i1.30
- Huiza, J. (2023). La lectura en el desarrollo de la personalidad: un ensayo crítico de reflexión. *Journal of Education & Society Research*, 3(1), 190-195. doi:10.56183/iberoeds.v3i1.614

- Karmach, E., & Delgado, C. (2023). Influencia conjunta de la autoestima y la motivación escolar en la elección de un programa universitario. *Multidisciplinary business review*, 16(1), 37 - 49. doi:10.35692/07183992.16.1.4
- Laudadio, M. J., & Da Dalt, E. (2018). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Lozano, R., Castrillón, Y., Peña, M., & Bustos, B. (2018). El esfuerzo físico y la salud en actividades recreativas y deportivas. *Respuestas*, 23(1), 105–108. doi:10.22463/0122820x.1528
- Mendoza, A., & Gañán, M. (2022). Incidencia de la interculturalidad y los juegos recreativos tradicionales en la convivencia escolar. *Revista Criterios*, 29(2), 76-88.
- Meza, P., & González, M. (2022). Relación entre percepción de autoeficacia, calidad lingüístico-discursiva y evaluación disciplinar. *Estudios filológicos*, 69, 163-186. doi:10.4067/S0071-17132022000100163
- Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Mujica, F., & Jiménez, A. (2021). Emociones positivas del alumnado de Educación Secundaria en las prácticas de baloncesto en Educación Física. *Revista Retos*(9), 556-564. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/80112>
- Ortega, C. (2019). Qué es la investigación explicativa. *questionpro*.
- Ortega, C., & Gonzalez, M. (2023). ¿Qué es la investigación explicativa? *metabase*.
- Ortiz, F., & Bustamante, J. (2018). *Percepción visual y escritura en estudiantes de segundo a cuarto año de e.g.b*. Obtenido de INNOVA Research Journal: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>

- Ortiz, F., Taveras, J., & Bennasar, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. doi:10.35622/j.rie.2023.03.004
- Pérez, D., & Álvarez, L. (2022). Las capacidades físicas básicas a través del juego motor desde una perspectiva interdisciplinaria y transversal. *Revista Practicum*, 7(1), 22–39. doi:10.24310/RevPracticumrep.v7i1.13911
- Quintero, M. (2023). Qué es el método hipotético deductivo? - La clave del pensamiento científico. *encyclopaedia*.
- Razo, A. (2018). *Las actividades recreativas y el tiempo libre de los adolescentes de 14 a 17 años del caserío san Luis, cantón Tisaleo*. [UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/25179>
- Reyes, A. (2022). Del juego al juego cooptado. De los clásicos a la literatura moderna. *Entramado*, 18(1). Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-38032022000100213&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-38032022000100213&script=sci_arttext)
- Rincón, S., Mero, Z., & Ruiz, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía. *Revista de Educación*, 5(14), 9-28. doi:10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1
- Rodríguez, A., Moré, M., & Gutiérrez, M. (2019). La educación física y la educación para la salud en función de la mejora del rendimiento físico de los estudiantes. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(1), 410-415. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2218-36202019000100410](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202019000100410)
- Sáez, M. V. (2022). Qué es Enfoque cuantitativo características y etapas. *procrastinafacil*.
- Salazar, C., & Gastélum, G. (2020). Teoría de la autodeterminación en el contexto de educación física: Una revisión sistemática. *Retos*, 38, 838–844. doi:10.47197/retos.v38i38.72729



- Salto, M. (2023). *Motivación y satisfacción estudiantil en las clases de educación física en bachillerato*. Universidad Católica de Cuenca, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/16028>
- Sánchez, D., & Jiménez, J. (2022). Un análisis de perfil según las diferencias en motivación, necesidades psicológicas básicas, clima escolar y satisfacción con la enseñanza. *Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 21, 18-18. doi:10.6018/sportk.469701
- Sosa, A. (2020). El Método Analítico-sintético. *dialnet*.
- Valencia, A., & Martínez, A. d. (2023). Relación entre las experiencias óptimas, motivación y rendimiento académico de los Estudiantes de Bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 4340-4365. doi:10.37811/cl\_rcm.v7i2.5647
- Villar, O. E., & Valdez, S. M. (2020). DISEÑOS PREEXPERIMENTALES Y CUASIEXPERIMENTALES APLICADOS A LAS CIENCIAS SOCIALES Y LA EDUCACIÓN. *researchgate*, 2(2), 168.
- Viloria, J. (2023). Una mirada hacia las estrategias de aprendizaje. *Revista Dialogus*, 1(10), 134–147. doi:10.37594/dialogus.v1i10.714
- Vistin, J., & Silva, M. (2019). *Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/motivacion-extrinseca-intrinseca.html>
- Zambrano, F., & Sánchez, M. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia. *Revista Dominio de Las Ciencias*, 336–355.

## ANEXOS

### ANEXO 1

Propuesta de la investigación y diferentes planificaciones por semanas

#### PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

#### UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “RICARDO DESCALZI”

**AUTOR:** Rubio Basantes Kevin Eduardo

**TEMA:** LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

Después de haber planteado los objetivos y tener claro la intervención a realizar buscamos un pre test y un post test que fué el de EMPA que evalúa la motivación en el proceso de aprendizaje y esta avalado por Víctor Quevedo Blasco.

Para lo cual comenzamos enfocandonos en el bloque curricular de Educación Física en la parte de Bachillerato General Unificado haciendo uso del Bloque Curricular 1 y 3 definiendo de la siguiente manera:

- **Bloque curricular 1**

Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar

Se eligió este bloque curricular por su contenido, por cómo nos habla sobre los juegos y el jugar creando relaciones entre otros, ayudando a la comprensión y creatividad de los niños, niñas y jóvenes.

Según lo anteriormente dicho se creó las planificaciones de clase basándonos en el curriculum de Educación Física.

## PLANIFICACIÓN TOTAL DE LAS 8 SEMANAS DE INTERVENCIÓN

PLANIFICACIÓN TOTAL DE LAS 8 SEMANAS DE INTERVENCIÓN					
DATOS INFORMATIVOS					
<b>Nombre del docente:</b>	Rubio Basantes Kevin Eduardo	<b>Área:</b>	Educación Física	<b>Asignatura:</b>	Educación Física
<b>Grado/Curso:</b>	Segundo BGU	<b>Paralelos:</b>	A-B	<b>Número de Semanas:</b>	8
<p><b>OBJETIVOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar y ejecutar un plan de clase basado en juegos recreativos en la motivación hacia los estudiantes de Bachillerato General Unificado.</li> <li>• Diagnosticar la motivación de los estudiantes de Bachillerato General Unificado mediante los juegos recreativos.</li> <li>• Evaluar la motivación después de ejecutar los juegos planteados mediante un test aplicado a la motivación y aprendizaje para los estudiantes de Bachillerato General Unificado.</li> <li>• Analizar el cambio en la motivación mediante los juegos recreativos ayudándonos de un pre test y post test dirigido a la motivación y aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato General Unificado.</li> </ul>					

<b>NÚMERO DE SEMANAS</b>	<b>PROPÓSITO</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>Semana 1</b>	Saber cuáles son los datos necesarios de cada uno de los estudiantes para poder desarrollar la intervención.	Toma de medidas antropométricas y datos necesarios a cada uno de los estudiantes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talla</li> <li>• Peso</li> <li>• Edad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Regla</li> <li>• Metro</li> <li>• Balanza</li> </ul>	4h
<b>Semana 2</b>	Realizar la toma del pre test EMPA a los 25 estudiantes para medir su motivación en el aprendizaje. Evaluación y toma de datos en Excel con la preparación de la matriz para el programa Spss 25.	EMPA cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje Víctor Quevedo Blasco.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas impresas con el test</li> <li>• Esferos color azul</li> <li>• Excel</li> <li>• Computadora</li> </ul>	4h
<b>Semana 3</b>	Conocimiento y desarrollo del primer juego recreativo.	Se trabajó dos juegos llamados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gallinas y gallitos</li> <li>• La cadena</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tizas</li> </ul>	4h

<b>Semana 4</b>	Desarrollar la motivación del estudiante mediante juegos recreativos.	Se aplicó en la clase dos juegos llamados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Me congele</li> <li>• Cambio de planeta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aros</li> </ul>	4h
<b>Semana 5</b>	Aplicación de juegos tradicionales como sub tema de juegos recreativos para la relación colectiva entre estudiantes.	Dar a conocer a los estudiantes sobre algunos juegos tradicionales como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Canicas</li> <li>• Trompos</li> <li>• Congeladas</li> <li>• Escondidas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canicas (bolas)</li> <li>• Trompos (madera, plástico, entre otros.)</li> </ul>	4h
<b>Semana 6</b>	Creación de un juego por parte de grupos de estudiantes dirigidos a la motivación y aprendizaje en la educación física.	Cada grupo de estudiantes realizó un juego entre ellos estuvieron: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡Que no caiga el globo!</li> <li>• El que pasa la línea pierde</li> <li>• Dibújate</li> <li>• Busca tu cono</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globos</li> <li>• Telas largas en cuadrado</li> <li>• Tizas</li> <li>• Cuerdas</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Conos</li> </ul>	4h
<b>Semana 7</b>	Aplicación del último juego recreativo como	Se desarrolló el último juego que fue:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Balones</li> </ul>	4h

	parte final de la intervención para posteriormente realizar la toma de datos del post test.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fútbol por pareja</li> </ul>		
<b>Semana 8</b>	Toma de datos del post test para finalización de la intervención.	Realizar la aplicación post test del cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje EMPA que fue validado por Víctor Quevedo Blasco.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas impresas con el test</li> <li>• Esferos color azul</li> <li>• Excel</li> <li>• Computadora</li> </ul>	4h

**PLAN DE CLASE N° 1**

<b>FECHA:</b> 16- OCTUBRE- 2023		<b>DURACIÓN:</b> 90 MINUTOS	
<b>FASES</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
INICIAL	<p><b>Calentamiento:</b> Los estudiantes saldrán de manera ordenada al patio y para lo que será el desarrollo del calentamiento. Los estudiantes formarán un círculo alrededor del profesor e irán haciendo ejercicios de menos a más. Como parte final los estudiantes formaran grupos según lo que mencione el profesor cuando de la orden con el silbato.</p>	15 MINUTOS	Entrada en calor Desplazamientos laterales Carrera Trabajo colectivo
DESARROLLO DE LA CLASE	<p>Trabajo de equilibrio: mediante el juego gallina, gallitos. Cada uno de los chicos deberá mantener el equilibrio en un pie Desarrollo: En la cancha dos jugadores mantendrán el equilibrio sobre un pie puede ser izquierdo o derecho con los brazos cruzados en el pecho entre los dos deberán forcejearse y darse pequeños empujones el que pierda el equilibrio de un pie y toque el suelo perderá, en la regla del juego está claro que se puede cambiar de pie.</p>	20 MINUTOS	Equilibrio Trabajo personal Creatividad
CIERRE O VUELTA A LA CALMA	<p>Los estudiantes después de haber jugado y desarrollado la actividad mencionada trabajaran en ejercicios de relajación entre esto más conocidos como estiramientos Se comenzará tomando varios respiros con ejercicio de inhalación y exhalación posterior se ayudará a los estudiantes en sus estiramientos.</p>	20 MINUTOS	Concentración Estiramiento

**PLAN DE CLASE N° 2**

<b>FECHA:</b> 06- NOVIEMBRE- 2023		<b>DURACIÓN:</b> 90 MINUTOS	
<b>FASES</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
INICIAL	<p><b>Calentamiento:</b> Se pedirá a los estudiantes equiparse y salir de manera ordenada al patio para realizar la actividad. Primero realizaremos ejercicios con movimientos básicos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cabeza arriba, abajo</li> <li>• Hombros adelante, atrás</li> <li>• Piernas hacia los glúteos</li> </ul> <p>Usaremos la estrategia del cógame si puedes para la realización del calentamiento como parte final de la fase inicial que consiste en señalar el profesor a dos personas o tres dependiendo el grupo para que les coja a los demás compañeros.</p>	15 MINUTOS	Entrada en calor Desplazamiento lateral Carrera Agilidad
DESARROLLO DE LA CLASE	<p>Desarrollo de los juegos recreativos inventados por los grupos de chicos. Ayudando así a la creatividad y la interacción de ellos en la clase de educación física. Uno de los juegos más llamativos fue el de ¡Que no caiga el globo! Los estudiantes en grupos de cuatro personas, llevaban agarrados una manta cuadrada, uno por cada lado con un globo inflado de agua extendiendo la sabana haciendo que el globo vuele hacia el cielo pasándose de un grupo a otro y el grupo que se le reviente el globo o se le caiga sería el perdedor.</p>	20 MINUTOS	Creatividad Ayuda colectiva Fuerza Velocidad Coordinación Precisión
CIERRE O VUELTA A LA CALMA	<p>Los estudiantes después de haber jugado y desarrollado la actividad mencionada realizarán la vuelta a la calma que constara de varios estiramientos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mariposa</li> <li>• Rodilla hacia adelante</li> <li>• Rodilla hacia atrás</li> <li>• Manos arriba</li> <li>• Toque de tobillos con piernas abiertas a la altura de los hombros</li> </ul>	20 MINUTOS	Relajación Estiramiento Prevención de lesiones



**PLAN DE CLASE N° 3**

<b>FECHA:</b> 27- NOVIEMBRE- 2023		<b>DURACIÓN:</b> 90 MINUTOS	
<b>FASES</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>APLICACIÓN</b>
INICIAL	<b>Calentamiento:</b> Como parte inicial pediremos a los estudiantes que se equipen posterior a eso comenzaremos haciéndoles formar en una línea recta en el filo de la cancha para a la voz de mando mediante el silbato comenzar a mover las extremidades inferiores y superiores con la entrada a calor.	15 MINUTOS	Entrada en calor Movilidad de las extremidades superiores e inferiores Trabajo individual
DESARROLLO DE LA CLASE	En la clase realizamos el juego que es el futbol en pareja aquí el juego consta en que en parejas cogidos de la mano por equipo se juegue sin soltarse las manos, igual al fútbol el equipo que tenga la mayoría de goles siempre y cuando estén agarrados de la mano será quien gane el encuentro.	20 MINUTOS	Trabajo colectivo Agilidad Creatividad Carrera Fuerza Coordinación
CIERRE O VUELTA A LA CALMA	En el mismo grupo de chicos por lado, cada uno de los chicos realizará un ejercicio de relajación o vuelta a la calma ayudando de esta manera a los chicos que sean inclusivos e interactúen con los demás jóvenes creando un ambiente de motivación y solidaridad en el aula de clase.	20 MINUTOS	Creatividad Relajación Motivación en el grupo Interacción Estiramiento Concentración

## ANEXO 2 Carta de compromiso

### ANEXO 3 CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 6 de octubre 2023

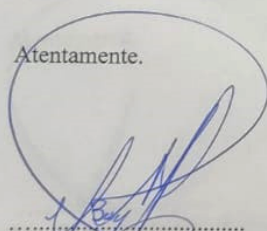
Doctor  
Marcelo Núñez  
Presidente de la Unidad de Titulación  
Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente

Lic. Bayron Danilo Barriga Granja en mi calidad de Rector de la **Unidad Educativa Particular Ricardo Descalzi**, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del **TRABAJO DE TITULACIÓN** bajo el Tema: **"LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO."** propuesto por el **RUBIO BASANTES KEVIN EDUARDO**, portador de la Cédula de Ciudadanía **1804924205**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato**.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Lic. Bayron Danilo Barriga Granja  
C.C: 1600265688  
TEL. CON: 032411553  
TEL. CEL: 0999821904  
CORREO ELECTRÓNICO: rectorado23.uerd@gmail.com

## Anexo 3 Aplicación del test EMPA

### Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (índice EMPA)

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_  
 CURSO: \_\_\_\_\_ SEXO: MÁSCULINO FEMENINO  
 NOMBRE DEL CENTRO DE ESTUDIO \_\_\_\_\_  
 LOCALIDAD: \_\_\_\_\_ PROVINCIA: \_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES

A continuación, se te van a presentar unas preguntas para evaluar tu nivel de motivación. Señala con una "x" la casilla que mejor corresponda con tu situación y recuerda que solo debes marcar una sola respuesta en cada una de las preguntas. Por favor responde con sinceridad.

Muchas gracias por tu colaboración.

1. Intento ser buen estudiante porque así mis padres hablan bien de mí.
2. Me preocupa lo que piensan de mí los compañeros(as) de clase cuando saco malas notas.
3. Estudio y estoy atento en clase para mejorar mis notas.
4. Cuando llego a casa, lo primero que hago son los deberes para luego tener más tiempo libre.
5. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí por no saber la respuesta.
6. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.
7. Estudio y hago las tareas porque me gusta cómo el profesor(a) da las clases.
8. Me siento bien conmigo mismo cuando saco buenas notas.
9. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me manda en clase.
10. Me gusta que los compañeros(as) de clase me feliciten por sacar buenas notas.
11. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo.

	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					

- 12. Me gusta que el profesor(a) me felicite por ser buen estudiante.
- 13. Estudio y hago las tareas de clase para aprender a ser mejor persona en la vida.
- 14. Me preocupa lo que el profesor(a) piensa de mí cuando me comporto mal en clase y no estudio.
- 15. Estudio e intento sacar buenas notas para aprender a tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie.
- 16. Estudio para tener más aciertos y cometer menos errores en la vida.
- 17. Estudio porque me gusta y me divierte aprender.
- 18. Estudio e intento sacar buenas notas para poder tener un buen futuro cuando sea mayor.
- 19. Estudio y hago las tareas porque me gusta ser responsable.
- 20. Me gusta que el profesor(a) me mande tareas difíciles para aprender más.
- 21. Estudio y hago las tareas para que mi profesor(a) me considere un buen alumno(a).
- 22. Estudio más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.
- 23. Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día.


24. Si pudieras escoger entre estudiar o no estudiar, ¿estudiarías?

No	Depende	Si

- 25. Estudio y hago las tareas para poder resolver, por mí mismo, los problemas que me surjan en la vida.
- 26. Me siento mal cuando hago bien un examen y el resultado es peor del que esperaba.

Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

27. ¿Te gustaría, ahora mismo, estar haciendo otras cosas en lugar de estar en clase?

No	Depende	Si

12. Me gusta que el profesor(a) me felicite por ser buen estudiante.
13. Estudio y hago las tareas de clase para aprender a ser mejor persona en la vida.
14. Me preocupa lo que el profesor(a) piensa de mí cuando me comporto mal en clase y no estudio.
15. Estudio e intento sacar buenas notas para aprender a tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie.
16. Estudio para tener más aciertos y cometer menos errores en la vida.
17. Estudio porque me gusta y me divierte aprender.
18. Estudio e intento sacar buenas notas para poder tener un buen futuro cuando sea mayor.
19. Estudio y hago las tareas porque me gusta ser responsable.
20. Me gusta que el profesor(a) me mande tareas difíciles para aprender más.
21. Estudio y hago las tareas para que mi profesor(a) me considere un buen alumno(a).
22. Estudio más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.
23. Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día.


No	Depende	Si

24. Si pudieras escoger entre estudiar o no estudiar, ¿estudiarías?

Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

25. Estudio y hago las tareas para poder resolver, por mí mismo, los problemas que me surjan en la vida.
26. Me siento mal cuando hago bien un examen y el resultado es peor del que esperaba.

No	Depende	Si

27. ¿Te gustaría, ahora mismo, estar haciendo otras cosas en lugar de estar en clase?

# PRE Intervención

52 kg  
154

**Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (índice EMPA)**

NOMBRE Y APELLIDOS: Kristalin Galarraga Elizabeth Masabanda  
 EDAD: 15 CURSO: 2º ciencias  
 SEXO: M—F—

NOMBRE DE LA UNIDAD EDUCATIVA: Ricardo Dracalzi  
 LOCALIDAD: Ambato PROVINCIA: Tahuarajá

**INSTRUCCIONES**

A continuación, se te van a presentar unas preguntas para evaluar tu nivel de motivación. Señala con una "x" la casilla que mejor corresponda con tu situación y recuerda que solo debes marcar una sola respuesta en cada una de las preguntas. Por favor responde con sinceridad.

Muchas gracias por tu colaboración

	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
1. Intento ser buen estudiante porque así mis padres hablan bien de mí.					<input checked="" type="checkbox"/>
2. Me preocupa lo que piensan de mí los compañeros(as) de clase cuando saco malas notas.				<input checked="" type="checkbox"/>	
3. Estudio y estoy atento en clase para mejorar mis notas.				<input checked="" type="checkbox"/>	
4. Cuando llego a casa, lo primero que hago son los deberes para luego tener más tiempo libre.					<input checked="" type="checkbox"/>
5. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí por no saber la respuesta.		<input checked="" type="checkbox"/>			
6. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.					<input checked="" type="checkbox"/>
7. Estudio y hago las tareas porque me gusta cómo el profesor(a) da las clases.			<input checked="" type="checkbox"/>		
8. Me siento bien conmigo mismo cuando saco buenas notas.					<input checked="" type="checkbox"/>
9. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me manda en clase.			<input checked="" type="checkbox"/>		
10. Me gusta que los compañeros(as) de clase me feliciten por sacar buenas notas.	<input checked="" type="checkbox"/>				
11. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo.				<input checked="" type="checkbox"/>	

**POST Intervención**

12

**Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (índice EMPA)**

NOMBRE Y APELLIDOS: Kimberly EDAD: 15  
 CURSO: Segundo Ciencias SEXO: MÁSCULINO FEMENINO  
 NOMBRE DEL CENTRO DE ESTUDIO: Ricardo Escalante  
 LOCALIDAD: Ambato PROVINCIA: Tungurahua

**INSTRUCCIONES**

A continuación, se te van a presentar unas preguntas para evaluar tu nivel de motivación. Señala con una "x" la casilla que mejor corresponda con tu situación y recuerda que solo debes marcar una sola respuesta en cada una de las preguntas. Por favor responde con sinceridad.

Muchas gracias por tu colaboración.

1. Intento ser buen estudiante porque así mis padres hablan bien de mí.
2. Me preocupa lo que piensan de mí los compañeros(as) de clase cuando saco malas notas.
3. Estudio y estoy atento en clase para mejorar mis notas.
4. Cuando llego a casa, lo primero que hago son los deberes para luego tener más tiempo libre.
5. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí por no saber la respuesta.
6. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.
7. Estudio y hago las tareas porque me gusta cómo el profesor(a) da las clases.
8. Me siento bien conmigo mismo cuando saco buenas notas.
9. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me manda en clase.
10. Me gusta que los compañeros(as) de clase me feliciten por sacar buenas notas.
11. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo.

	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
1. Intento ser buen estudiante porque así mis padres hablan bien de mí.					X
2. Me preocupa lo que piensan de mí los compañeros(as) de clase cuando saco malas notas.					Y
3. Estudio y estoy atento en clase para mejorar mis notas.				Y	
4. Cuando llego a casa, lo primero que hago son los deberes para luego tener más tiempo libre.		X			
5. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí por no saber la respuesta.					X
6. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.				X	
7. Estudio y hago las tareas porque me gusta cómo el profesor(a) da las clases.				Y	
8. Me siento bien conmigo mismo cuando saco buenas notas.					X
9. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me manda en clase.					X
10. Me gusta que los compañeros(as) de clase me feliciten por sacar buenas notas.				X	
11. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo.				Y	