



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4127>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

Motivation in Playful Games of Ninth Year Students of Higher Basic General Education of the Miguel del Hierro Educational Unit

Motivação em Jogos Lúdicos de Alunos do Nono Ano do Ensino Superior Básico Geral da Unidade Educacional Miguel del Hierro

Kevin Andrés Suárez-Jurado ^I
suarezjuradokevin@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-7965-321X>

Gabriela Alexandra Villalba-Garzón ^{III}
ga.villalba@uta.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5589-4927>

Correspondencia: suarezjuradokevin@gmail.com

***Recibido:** 22 de septiembre de 2024 ***Aceptado:** 06 de noviembre de 2024 * **Publicado:** 29 de noviembre de 2024

- I. Lcdo. Docente Unidad Educativa Miguel del Hierro, Quito, Ecuador.
- II. Mg. Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Magíster en Pedagogía de la Actividad Física y Deportes, Ecuador.

Resumen

La motivación es un estímulo mental que puede ser activado por diferentes acciones, el presente estudio se realizó en la Unidad educativa Miguel del Hierro, con el objetivo de aplicar diferentes juegos lúdicos en 31 estudiantes de noveno año de básica y verificar como estos juegos estimulan la motivación, se aplicó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental con un pre test y post test, se utilizó los métodos como el analítico sintético, de observación y de medición, para la recolección de los datos se empleó el cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje EMPA, evidenciándose que la motivación intrínseca y extrínseca fueron estimuladas de forma positiva al finalizar es estudio, los juegos lúdicos que en su esencia permiten desarrollar y estimular sentimientos de alegría, disfrute y compañerismo, se concluye que los juegos lúdicos aplicados dentro de las clases de Educación Física con una adecuada metodología, mejoran de forma significativa el nivel de motivación intrínseca y extrínseca en los estudiantes de noveno de básica.

Palabras Clave: juegos; motivación; intrínseca; extrínseca; educación física.

Abstract

Motivation is a mental stimulus that can be activated by different actions. The present study was carried out at the Miguel del Hierro Educational Unit, with the objective of applying different recreational games in 31 ninth-year elementary school students and verifying how these games stimulate motivation, a quantitative approach and a quasi-experimental design with a pre-test and post-test were applied, methods such as synthetic analytical, observation and measurement were used, the evaluation questionnaire was used to collect the data. motivational aspect of the EMPA learning process, showing that intrinsic and extrinsic motivation were positively stimulated at the end of the study, the playful games that in their essence allow developing and stimulating feelings of joy, enjoyment and camaraderie, it is concluded that the playful games applied Within Physical Education classes with an appropriate methodology, they significantly improve the level of intrinsic and extrinsic motivation in ninth grade students.

Keywords: games; motivation; intrinsic; extrinsic; physical education.

Resumo

A motivação é um estímulo mental que pode ser ativado por diferentes ações. O presente estudo foi realizado na Unidade Educacional Miguel del Hierro, com o objetivo de aplicar diferentes jogos lúdicos em 31 alunos do nono ano do ensino fundamental e verificar como esses jogos estimulam a motivação. , foi aplicada uma abordagem quantitativa e um desenho quase-experimental com pré-teste e pós-teste, foram utilizados métodos como análise sintética, observação e medição, o questionário de avaliação foi utilizado para coletar os dados. aspecto motivacional do processo de aprendizagem da EMPA, mostrando que a motivação intrínseca e extrínseca foram estimuladas positivamente ao final do estudo, os jogos lúdicos que em sua essência permitem desenvolver e estimular sentimentos de alegria, diversão e camaradagem, conclui-se que os jogos lúdicos aplicados nas aulas de Educação Física com metodologia adequada, melhoram significativamente o nível de motivação intrínseca e extrínseca dos alunos do nono ano.

Palavras-chave: jogos; motivação; intrínseco; extrínseco; educação física.

Introducción

La motivación es un mecanismo que impulsa y encamina a los educandos en su vida cotidiana, incentivándolos a dedicar todos sus esfuerzos para alcanzar un aprendizaje efectivo e integrador (Chancusig, 2023). En cuanto que Padrón (2022) menciona que la motivación es el estado íntimo de la conducta, originado por una necesidad, que forma una respuesta activa encaminada a satisfacer el requerimiento para conseguir un objetivo. Según Corrales (2022) dentro de la Educación Física la motivación es la capacidad que tienen de los estudiantes para relacionarse con otras personas de forma espontánea generando un ambiente alegre y dinámico. En definitiva es natural que la motivación sea parte del camino hacia el entendimiento bajo el ámbito de responsabilidad de respetar las reglas sociales, del rol que posee el estudiante como los sostiene Patiño (2024).

Por otro lado, la motivación de los educandos tiende a variar de acuerdo a los enfoques culturales o pedagógicos. En ocasiones, estas clases se centran en la competitividad y el rendimiento físico, por consiguiente, se genera una motivación basada en premios y nivel de logro. La falta de diversidad en las actividades y la dificultad de adaptación a las preferencias individuales también afectan de forma negativa en la motivación. En ese contexto, la intervención suele estar influenciada por factores externos como la presión de los compañeros o la necesidad de cumplir con estándares preestablecidos, en lugar de una motivación intrínseca hacia la actividad física y los juegos (Vargas, 2021). La

motivación está estrechamente vinculada con el valor que se le concede a una actividad cognitiva y de igual forma con la percepción de competencia frente a ella. Además, se relaciona con los factores que impulsan el uso de los recursos cognitivos, lo que contribuye en gran medida al aprendizaje del individuo (Gallardo, 2023).

Desde la perspectiva de Manzano (2022) el juego no solo genera en los estudiantes con bienestar y disfrute en su práctica, sino que también se convierte en una herramienta fundamental en la formación del educando. Bajo la perspectiva de Valenzuela (2024) lo particular del juego es que este aprendizaje se da de manera natural y simbólica, sin imprimir un esfuerzo cognitivo intenso por parte del participante. De manera semejante Candela (2020) en su publicación “Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica superior” probó que las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica donde el niño desarrolla un alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades para trabajar mejor en el aula. Determinó que dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, deben estar presentes acciones que promuevan la imaginación y la fantasía, para fortalecer el aprendizaje y la atención del niño; por lo tanto, las actividades lúdicas son determinantes en el desarrollo integral del estudiante por lo que proporcionan experiencias positivas y aprendizajes significativos, cuando comienzan a participar en situaciones y experiencias agradables con padres y docentes.

En relación a lo antes expuesto Vásquez (2022) manifiesta que el juego lúdico es una actividad placentera que promueve el desarrollo creativo, el autoaprendizaje, la exploración y el autodescubrimiento. A través de las experiencias de socialización, comunicación y relaciones abiertas, se favorece el crecimiento de valores y actitudes.

Por simplicidad, se puede suponer que la interrelación de la motivación en la práctica de una variedad de los juegos lúdicos es esencial para el desarrollo integral, ya que no solo proporcionan diversión, sino que también promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. La motivación para participar en juegos puede variar significativamente a nivel global debido a una variedad de factores, como diferencias culturales, socioeconómicas y educativas (Edgardo, 2020). En tal virtud Martínez (2021) postula que los juegos de competición y los juegos cooperativos influyen de manera directa en la motivación de los estudiantes en las clases de Educación Física, estos factores ratifican que los juegos son una herramienta efectiva para mejorar la motivación de los

estudiantes estas están ligadas al disfrute y elevación de la alegría, siendo la competición sana un detonante positivo para elevar la motivación intrínseca de los alumnos.

Vinagre et al. (2021) hace referencia que en Ecuador y en muchas partes del mundo, la motivación es una resultante de la práctica de los juegos lúdicos. La cultura ecuatoriana valora la diversión y la camaradería a través del juego, lo que contribuye positivamente a la participación en los juegos lúdicos. La competencia amistosa y el deseo de superación son motores comunes de motivación entre los estudiantes.

Como lo sostiene Viñado (2022) la práctica de actividad física habitual está en función de la recepción del género, siendo la motivación intrínseca más relevante en el género femenino en cuanto que en el género masculino es más receptivo a la motivación extrínseca. La motivación intrínseca está determinada por la parte receptiva y actitudinal de la persona, tiene una relación directa con la participación en alguna actividad, al disfrutar de la misma, el interés y la satisfacción de la ejecución de la actividad, en cuanto que la motivación extrínseca está condicionada a factores externos, como el comentario de los compañeros o docente, instalaciones, materiales y la forma de explicación de una clase (Trasmonte y Maldonado, 2022).

En relación a lo expuesto en la Unidad educativa Miguel del Hierro ubicada en la ciudad de Quito, es una de las instituciones de las más historia, es aquí donde se ha podido detectar que los estudiantes de básica superior en las clases de educación física muestra cierto nivel de desmotivación, esto se debe a que los docentes utilizan metodologías no activas, sin la utilización de juegos, es aquí donde a través de la investigación de campo, se pretende aplicar una intervención de juegos lúdicos para poder mejorar la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes de noveno año de básica, dentro de la ejecución de las clases de Educación Física, para este contexto se utilizará ocho juegos tradicionales insertados en el bloque 1 prácticas lúdicas: los juegos y el jugar, durante 30 minutos en el calentamiento y posterior a esto se continuará con la unidad planificada dentro de la malla curricular para este año de básica.

Metodología

La metodología que se utilizó en el presente estudio fue a través de un enfoque de carácter cuantitativo, con un nivel descriptivo y explicativo, con un diseño cuasi-experimental (Ramos, 2021). Para la recolección de los datos se utilizó un procedimiento a través de un pre-test inicio de la investigación y post-test al finalizar la investigación, en medio se aplicó la intervención de 8 juegos lúdicos, con una muestra de estudio definida de 31 estudiantes de 9no de básica, con el propósito de

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

determinar si los juegos lúdicos inciden en la motivación de los estudiantes de noveno año de educación general básica superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro de la ciudad de Quito, para este efecto también se apoyó en los métodos teóricos como el analítico sintético que se utilizó para la fundamentación de los juegos lúdicos y la motivación, en cuanto que los métodos empíricos, fueron utilizados la observación y la medición a través del test cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje EMPA un instrumento validado por Rodríguez (2020), en cuanto que los métodos estadísticos utilizados fueron a través de la aplicación de la estadística con tablas de frecuencia, proyección gráfica y análisis descriptivo para la presentación de los resultados, se utilizó los programas estadísticos Microsoft Excel y SPSS (Reyes et al., 2022).

Población y Muestra

El presente estudio se orientó a una población de los estudiantes del subnivel superior de educación general básica de la Unidad Educativa “Miguel del Hierro”, y la muestra considerada fue los 31 estudiantes del 9no año de básica con 17 varones y 14 mujeres, se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, tomando a este curso en específico para efectos de la investigación (Universidad de Talca, 2020).

Tabla 1

Cuantificación Muestra de Estudio Alumnos del Noveno Año

Género	N	%
Masculino	17	54,8
Femenino	14	45,2
Total	31	100

Nota. Análisis Cuantitativo por Género; Muestra (N), Porcentaje (%)

Como se muestra la tabla anterior la muestra de estudio se representada por el género masculino en un 54,8% y en el género femenino un 45,2% siendo es igual al 100% de los 31 estudiantes que serán parte del estudio.

Instrumento

Se empleó un cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) la confiabilidad del instrumento fue verificada por el autor, su Alpha de Cronbach fue de 0,93 lo que supone una excelente confiabilidad de dicho instrumento validado por Rodríguez (2020). Se aplicó

el instrumento con la herramienta tecnológica Google Forms, gracias a este cuestionario se podrá recopilar datos sobre la variable de la motivación intrínseca y extrínseca, el cuestionario está contemplado por 33 preguntas, se utilizó para el registro de las respuestas una escala tipo Likert, donde 1 representa a lo más bajo es decir “Muy baja”, 2 representa a “Baja”, 3 que representa “Moderada”, 4 representa “Alta” y 5 representa a “Muy alta”. Estas preguntas miden las dimensiones de la motivación intrínseca, extrínseca y global del grupo. La cuantificación de la motivación extrínseca es determinada por el cálculo de las preguntas 1, 2, 5, 7, 10, 11, 12, 14, 21 y 22 siendo 10 preguntas y la motivación intrínseca está calculada por las preguntas 3, 4, 6, 8, 9, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 y 33 es decir 23 preguntas, también se realizó una diferenciación de la motivación el género masculino y femenino.






Propuesta de Juegos Lúdicos

Juegos lúdicos generan en los estudiantes diversión, alegría, aprendizaje, cooperación y trabajo en equipo. En Ecuador partiendo desde la identidad, los juegos lúdicos tradicionales son una opción para el desarrollo del de los elementos cognitivos y habilidades motrices Cazco y Cazco (2020), quienes recopilan una serie de juegos lúdicos tradicionales, que se pueden aplicar dentro de la unidad didáctica, en el bloque 1 Practicas lúdicas: los juegos y el jugar. En relación a la destreza con criterio de desempeño de este sub nivel medio de Educación Física, la destreza imprescindible que en función de los juegos es la siguiente: EF.3.1.1 Identificar y diferenciar las características, proveniencia y objetivos de diferentes tipos de juegos (de relevos, con elementos, cooperativos, acuáticos, populares, en el medio natural, rondas, entre otros) para participar en ellos y reconocerlos como producción de la cultura. (Ministerio de Educación, 2019). La metodología de la intervención se basó en incluir un juego lúdico tradicional con una duración de 30 minutos, dentro del proceso de calentamiento, con dos sesiones a la semana durante ocho semanas, cumpliendo de esta manera el proceso de investigación, con el objetivo de determinar si la aplicación de los juegos lúdicos logra mejorar la motivación de los estudiantes. A continuación, se presenta la propuesta de los juegos lúdicos aplicados dentro del estudio.

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

Tabla 2

Juegos Lúdicos Tradicionales Utilizados en el Estudio

Nombre del Juego Lúdico	Objetivo	Descripción	Recurso humano y Gráfico materiales
1 La rayuela	Desarrollar el equilibrio y la agilidad de los participantes a través de la ejecución de los saltos en la figura en el piso.	En este juego el profesor dibuja en el piso tres cajones, de dos alas y un círculo grande con dos orejas y el estudiante con una ficha inicia en el primer cajón debe saltar por encima de donde puso la ficha con un pie y solo en las alas con dos pies ida y regreso sin equivocarse, si se equivoca va el siguiente compañero.	Estudiantes, docentes, patio, tiza de yeso y fichas. 
2 Saltos de cuerda	Saltar de forma individual y grupal utilizando canciones para desarrollar la coordinación óculo mano, óculo pie.	Se forman a los estudiantes y pueden saltar con dos pies o un pie, en el caso de grupos dos estudiantes baten de los lados y los otros compañeros ingresan y cantan la canción.	Estudiantes, docentes, sogas individuales y sogas largas para saltos grupales. 
3 Ensacados	Ejecutar los saltos de dos pies para desarrollar la saltabilidad y equilibrio.	Formarse en grupos de trabajo y colocarse dentro de un saco de yute y saltar con dos pies hasta el obstáculo ida y regreso, a la llegada el compañero inicia la otra ronda.	Estudiantes, docentes, sacos de yute y conos para la señalética de la salida y llegada. 
4 El gato y el ratón	Desarrollar la atención y reacción al momento que el gato le persigue al ratón.	En un círculo cogidos de las manos un estudiante adentro quien será el ratón y uno afuera quien será el gato, a la ronda ratón, ratón, responde que quieres gato ladrón, comer te quiero, estas gordito hasta la punta de mi rabito e inicia la persecución.	Estudiantes formando un círculo, voluntario para gato y para ratón. 
5 Agua de limón	Desarrollar la atención para la formación grupal a través del juego.	En un círculo a la ronda agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará y el docente dice un número y se unen de acuerdo a ese número los que no logran el numero penitencia.	Estudiantes formando un círculo y docente. 

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

6	Baile de la silla	Desarrollar la atención para sentarse en la silla.	El docente coloca sillas hacia adelante y hacia atrás en una línea y los estudiantes pasan bailando y cuando la música pare los estudiantes tienen que sentarse, siempre estará una silla menos para hacer al juego más divertido, el que se queda sin silla sale del juego.	Estudiantes, docentes, 10 sillas, grabadora y música.	
7	Simón dice	Desarrollar los comandos de alto, seguir y diferentes posiciones durante el juego.	El docente menciona ¡Simón dice! Alto, al piso, a la derecha, sentados estos comandos permiten que el estudiante tenga control en tiempo y espacio.	Estudiantes, docentes y conos.	
8	El lobo	Desarrollar la agilidad, atención y reacción de los estudiantes.	Formados en un círculo los estudiantes, el docente designa a un lobo e inicia el juego, que estas haciendo lobito, y el menciona una actividad y después de 4 preguntas el lobo persigue a todos y al que le coje primero inicia otra vez el juego.	Estudiantes, docente y designar a un lobo	

Nota. Elaboración Propia

Anteriormente se enuncian los juegos con su respectivo objetivo, descripción, recurso humanos y material y el gráfico, de esta manera el docente podrá contar con una guía para que pueda aplicar a través de una metodología activa y participativa. El juego como tal dentro de su estructura permite que los estudiantes participen de forma activa, generando en ellos alegría, disfrute y sobre todo eleva el nivel de motivación dentro de la práctica de la Educación Física.

Resultados

A continuación, se presenta el análisis estadístico con tablas de frecuencia y los respectivos porcentajes, mediante el análisis de la motivación intrínseca, extrínseca y global, ésta fue determinada por la recepción y asimilación de los estudiantes frente a los juegos lúdicos. los resultados obtenidos serán segmentados por la motivación extrínseca, intrínseca y global, entendiéndose que la extrínseca depende de los factores externos en este caso la forma que el docente utiliza los juegos lúdicos con la respectiva metodología que aplica en cada juego, con los respectivos recursos humanos y materiales. En cuánto que la motivación intrínseca depende mucho de la recepción de los estudiantes, de cómo

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

se desenvuelva en la clase, de la asimilación del juego estos factores estimulan la asimilación interna de los estudiantes, generando alegría, disfrute y elevación en la motivación.

Tabla 3

Nivel de Motivación Intrínseca Pre-test y Post-Test

Motivación	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Muy alta	0	0,0	13	41,9
Alta	2	6,5	12	38,7
Moderada	8	25,8	4	12,9
Baja	9	29,0	1	3,2
Muy baja	12	38,7	1	3,2
Total	N=31	100	N=31	100

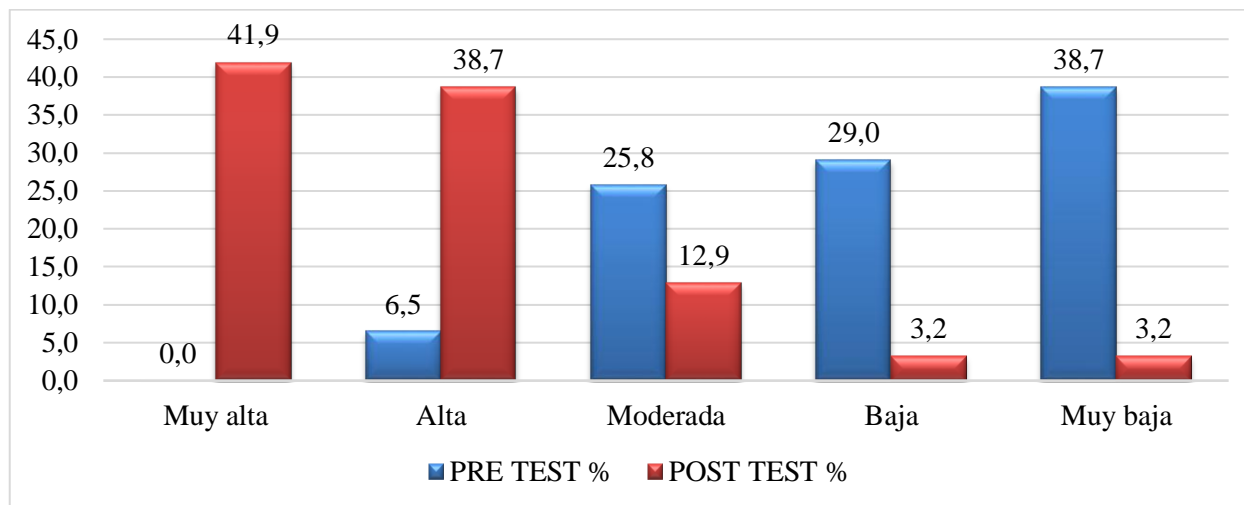
Nota. Análisis Cuantitativo; Muestra (N), Frecuencia (F), Porcentaje (%)

Como los resultados enunciados en la tabla anterior en el pre-test en los indicadores de motivación muy baja se registra un 38,7% en el indicador de baja un 29,0% en el indicador de moderada un 25,8% en el indicador de alta un 6,5% y en el indicador de muy alta un 0% esto demuestra una deficiente motivación en los estudiantes de noveno de básica antes de iniciar la intervención, en cuanto que en el post-test en los indicadores de muy baja se registra un 3,2% en el indicador de baja un 3,2% en el indicador de moderada un 12,9% en el indicador de alta un 38,7% y en el indicador de muy alta un 41,9%. Se visualiza una tendencia en la elevación de los indicadores de la motivación de moderada, alta y muy alta, se demuestra que la motivación intrínseca donde el docente a través de la aplicación de los juegos lúdicos, logró mejorar la recepción de los juegos en los estudiantes y se pudo evidenciar la elevación de las sensaciones de alegría, disfrute y trabajo en equipo.

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

Figura 1

Comportamiento Nivel de Motivación Intrínseca Pre-test y Post-test



Nota. Análisis Gráfico Motivación Intrínseca; Porcentaje (%)

Como se puede observar en la gráfica anterior el comportamiento de la motivación intrínseca tubo un ascenso significativo al finalizar la investigación, siendo los indicadores de motivación de muy alta y alta superiores en el segundo momento de la evaluación, entonces la percepción de la alegría, disfrute y trabajo en equipo fue muy relevante, los juegos lúdicos lograron mejorar el ambiente de recepción y motivación en las clases de Educación Física.

Tabla 4

Nivel de Motivación Extrínseca Pre-test y Post-Test

Motivación	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Muy alta	0	0,0	4	12,9
Alta	1	3,2	14	45,2
Moderada	6	19,4	8	25,8
Baja	10	32,3	4	12,9
Muy baja	14	45,2	1	3,2
Total	N=31	100	N=31	100

Nota. Análisis Cuantitativo; Muestra (N), Frecuencia (F), Porcentaje (%)

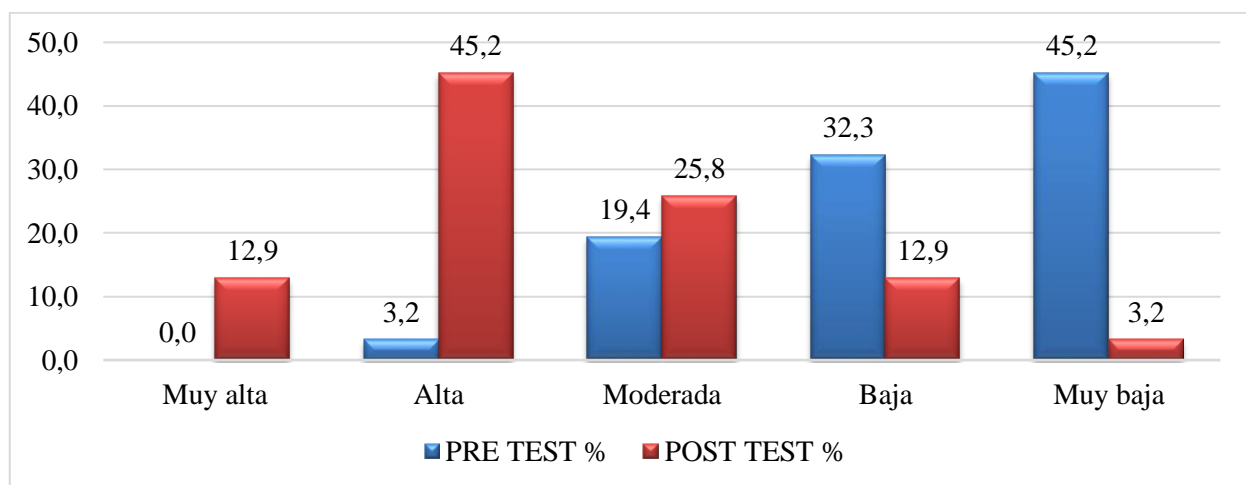
En cuanto a los resultados de la motivación extrínseca los resultados que se visualizan en la tabla anterior en el pre-test en los indicadores de motivación muy baja se registra un 45,2% en el indicador

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

de baja un 32,3 % en el indicador de moderada un 19,4% en el indicador de alta un 3,2% y en el indicador de muy alta un 0% esto indica que una deficiente motivación extrínseca en los estudiantes de noveno de básica, antes de iniciar la intervención, en cuanto que en el post-test en los indicadores de muy baja se registra un 3,2% en el indicador de baja un 12,9% en el indicador de moderada un 25,8% en el indicador de alta un 45,2% y en el indicador de muy alta un 12,9%. Se visualiza una elevación de los indicadores de la motivación de moderada, alta y muy alta, se comprueba que la motivación extrínseca donde el docente a través de la aplicación de los juegos lúdicos con los distintos materiales y recursos, logró mejorar la recepción positiva de los estudiantes, se pudo evidenciar la elevación de las sensaciones de alegría, disfrute y trabajo en equipo dentro de las clases de educación física.

Figura 2

Comportamiento Nivel de Motivación Extrínseca Pre-test y Post-test



Nota. Análisis Gráfico Motivación Extrínseca; Porcentaje (%)

Como se puede observar en gráfica anterior la motivación extrínseca tuvo un comportamiento ascendente donde del indicador de motivación alta y moderada, es decir los estudiantes a través de la aplicación de los juegos lúdicos con los respectivos materiales y estímulos externos logró mejorar la recepción no solo individual sino la grupal, en este sentido los estudiantes fueron estimulados por las condiciones presentadas por el docente, que con una adecuada metodología de los juegos lúdicos logró mejorar los indicadores de motivación de muy alta, alta y moderada, se percibe un ambiente de

dinamismo, disfrute y alegría, estas sensaciones han aumentado el grado de adaptación y sobre todo el involucrarse de forma práctica en las clases de Educación Física.

Tabla 5

Nivel de Motivación Intrínseca Género Masculino vs Género Femenino al Finalizar el Estudio

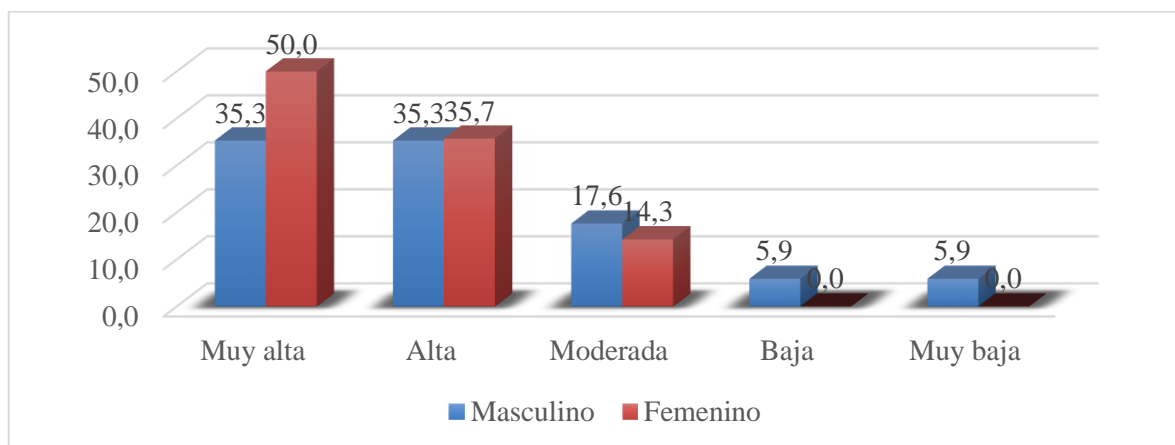
Motivación	Masculino		Femenino	
	F	%	F	%
Muy alta	6	35,3	7	50,0
Alta	6	35,3	5	35,7
Moderada	3	17,6	2	14,3
Baja	1	5,9	0	0,0
Muy baja	1	5,9	0	0,0
Total	N=17	100,0	N=14	100,0

Nota. Análisis Cuantitativo; Muestra (N), Frecuencia (F), Porcentaje (%)

En cuanto a los resultados de la motivación intrínseca al finalizar el estudio y haciendo una diferenciación por género masculino y femenino, se puede observar que en el género femenino tiene una elevación muy considerable en el indicador de muy alta, esto se debe que las mujeres interiorizan mejor los sentimiento y emociones, en este caso el juego permite que las mujeres se sientan más identificadas con el aprendizaje a través del juego dentro de las clases de educación física.

Figura 3

Nivel de Motivación Intrínseca Género Masculino vs Género Femenino al Finalizar el Estudio



Nota. Análisis Gráfico por Porcentaje (%)

La Motivación en los Juegos Lúdicos de los Estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel del Hierro

Como se puede observar en la figura anterior, el nivel de motivación intrínseca y diferenciando al género masculino y al femenino, se puede hacer mención que las mujeres interiorizan mejor la estimulación del juego con relación al género masculino, en cuanto que el género masculino lo toma sin mucha emotividad sino con la acción de compartir e integrarse con los amigos.

Tabla 6

Nivel de Motivación Extrínseca Género Masculino vs Género Femenino al Finalizar el Estudio

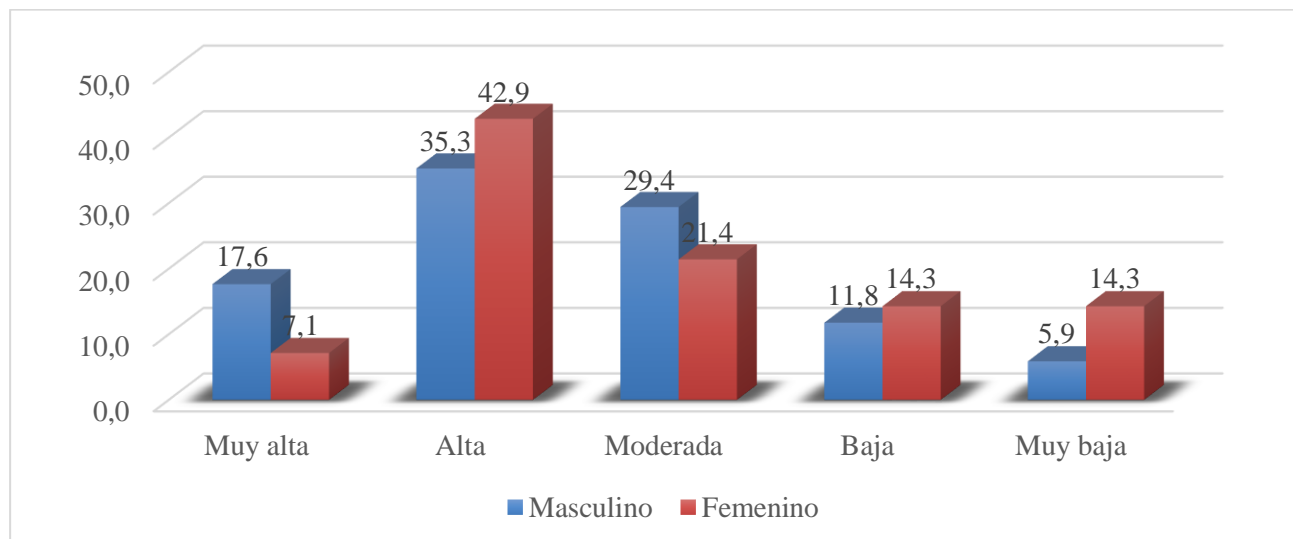
Motivación	Masculinos		Femenino	
	F	%	F	%
Muy alta	3	17,6	1	7,1
Alta	6	35,3	6	42,9
Moderada	5	29,4	3	21,4
Baja	2	11,8	2	14,3
Muy baja	1	5,9	2	14,3
Total	N=17	100,0	N=14	100,0

Nota. Análisis Cuantitativo; Muestra (N), Frecuencia (F), Porcentaje (%)

En cuanto a los resultados de la motivación extrínseca al finalizar el estudio y haciendo una diferenciación por género masculino y femenino, se puede observar que en el género masculino tiene una elevación muy considerable en el indicador de muy alta, en cuanto que las mujeres se eleva en el indicador de alta, esto se debe que los varones observan más los factores externos que reciben a través de como el docente aplica el juego y con qué material se aplica los juegos, dicho de otras palabras los varones se estimulan más por los materiales y como se aplican los juegos.

Figura 4

Nivel de Motivación Extrínseca Género Masculino vs Género Femenino al Finalizar el Estudio



Nota. Análisis Gráfico por Porcentaje (%)

Como se puede observar en la figura anterior, el nivel de motivación extrínseca y diferenciando al género masculino y al femenino, se puede hacer mención que las mujeres interiorizan las sensaciones del juego, pero los varones en dependencia de los factores externos generan más sentimientos y emociones de amistad y camaradería, aumentando el nivel de motivación.

Discusión

Martínez (2021) en su texto titulado “Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF”, identificó que los juegos de competición y los juegos cooperativos influyen en la motivación de los estudiantes durante las clases de Educación Física. Los resultados mostraron mejoras en la motivación intrínseca en todos los grupos estudiados. se observaron diferencias significativas en el aumento de la motivación intrínseca entre los estudiantes que participaron en los juegos de competición. Estos hallazgos indican que los juegos son una herramienta efectiva para mejorar la motivación de los estudiantes, y que esas actividades de disfrute desarrolladas bajo la competición tienen un impacto positivo en la motivación intrínseca de los alumnos. Los juegos lúdicos durante mucho tiempo y aplicados de manera activa dentro de la Educación Física han permitido mejorar el proceso de integración y motivación de los estudiantes en la práctica de la Educación Física, los juegos lúdicos desde la identidad nacional se identifican también como juegos

lúdicos tradicionales los que han tenido un gran impacto sobre niños y jóvenes o sobre quién lo practica estos juegos están reglamentados (Cazco y Cazco, 2020). Entonces el juego donde la interrelación individual y grupal, el respeto, sobre todo el trabajo en equipo, permite que todos los estudiantes puedan ser activos y participativos, por otro lado (Edgardo, 2020) hace referencia que los juegos lúdicos se aplican como activaciones para salir de la zona de confort, de esta manera los estudiantes puedan cumplir el desarrollo de las habilidades y destrezas. Los juegos también son un recurso para mejorar la recepción de los educandos a través de dinámicas activas las que permiten el desarrollo armónico de las habilidades físicas y mentales. En contexto al criterio de los autores (Manzano et al., 2022) donde hacen referencia que los juegos son una herramienta muy importante para afianzar el aprendizaje y la motivación. En relación a lo expuesto dentro de la investigación se aplicaron ocho juegos siendo: la rayuela, salto de cuerda, los ensacados, el gato y el ratón, agua de limón, baile de la silla, simón dice y el lobo, cumplieron con su objetivo de mejorar la motivación intrínseca y extrínseca, el juego lúdico debe ser aplicado por el docente con recursos y materiales adecuados para cada actividad, de esta manera se garantizará un ambiente de integración, respeto, compañerismo, además la inserción dentro del currículo de Educación Física es importante para cumplir los objetivos de la Educación Física debiéndose insertar en el bloque de prácticas lúdicas los juegos y el jugar.

Conclusión

La aplicación metódica de los juegos lúdicos con el enfoque tradicional siendo estos la rayuela, saltos de cuerda, ensacados, el gato y el ratón, agua de limón, baile de la silla, simón dice y el lobo permitieron que los estudiantes de noveno año de básica de la escuela hermano Miguel logren mejorar el nivel de motivación intrínseca y extrínseca, que al inicio se registró en unos niveles muy bajo y bajo, y que al finalizar la intervención se registró en un nivel de moderado, alto y muy alto, siendo muy efectiva su aplicación, hay que destacar que la motivación intrínseca depende su nivel de receptividad y asimilación de cada actividad, en cuanto que la motivación extrínseca depende mucho de la organización y aplicación de los juegos con los respectivos recursos y material, sobre todo con una metodología adecuada a la edad de desarrollo. Se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos durante 8 semanas, con una frecuencia de dos veces por semana y una duración de 30 minutos integrados dentro del proceso de calentamiento en las clases de Educación Física mejora los niveles de motivación intrínseca y extrínseca en los estudiantes del noveno año de básica.

Referencias

1. Candela, Y. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. . *Rehuso*, 5(3), 78-86. .
2. Cazco M, D. A., & Cazco M, C. D. (2020). Juegos y rondas tradicionales ecuatorianos. Ibarra: Centro de Publicaciones PUCE sede Ibarra.
3. Chancusig, L. H. (2023). La motivación como beneficio en las clases de educación física: una revisión sistemática. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 2(5), 265-280.
4. Corrales-Perea, Á. &. (2022). Motivación y percepción del alumnado en los estilos de enseñanza mando directo y resolución de problemas en educación física. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 17-34.
5. Edgardo, P. (2020). Influencia de la motivación en la actividad física, el deporte y la salud. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, pág. 5.
6. Feliz de Vargas Viñado, J. &. (2022). Motivación hacia la Educación Física y actividad física habitual en adolescentes. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*.
7. Gallardo, D. H. (2023). Estrategias de aprendizaje y motivación en estudiantes de carreras de deporte y perfil no deportivo de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*,, págs. (48), 689-700.
8. Llerandi Padrón, V. &. (2022). La motivación y el aprendizaje en la clase de educación física: reflexiones prácticas. *Conrado*, 18(84), 30-39.
9. Manzano-León, A. O.-C.-M.-P. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, págs. 43(04), 29-45.
10. Martínez, S. G. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, págs. (39), 65-70.
11. Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito: Ministerio de Educación.
12. Patiño, B. A. (2024). Relaciones entre las estrategias de aprendizaje, la motivación y el contexto personal de estudiantes universitarios colombianos: a propósito del caso de la Licenciatura en Deporte. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*,, (52), 374-383.

13. Ramos Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 1-6.
14. Reyes Blácido, I., Damián Guerra., E., Ciriaco Reyes, N., Corimayhua Luque, O., & Urbina Olortegui., M. (2022). Métodos científicos y su aplicación en la investigación pedagógica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 1-19.
15. Rodríguez, S. P. (2020). Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA). *Psychology and Education*, 83-105.
16. Trasmonte Rosendo, P. R., & Maldonado Mosquera, D. (2022). Análisis de la motivación intrínseca y extrínseca del talento humano en las organizaciones escolares. *Revista Electrónica de Ciencias Gerenciales*, 27-47.
17. Universidad de Talca. (2020). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 1-3.
18. Valenzuela, M. C. (2024). El recreo espacio para la práctica de la actividad física, juegos lúdicos y deportivos. *Revista Mexicana de Ciencias de la Cultura Física*, págs. 3(8), 1-14.
19. Vargas Ramírez, S. (21 de 04 de 2021). La motivación de los estudiantes universitarios en la unidad de aprendizaje Estudios de Cultura y Género. Resultados del estudio de campo. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores.*, págs. 8(2), 00040.
20. Vasquez, L. E. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*, págs. 40(1), 54-75.
21. Vinagre, M. Á. (2021). Motivación y TIC como reguladores de la actividad física en adolescentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación.*, págs. 785-797.

©2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons

Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).|