Ciencia Latina
Internacional

Influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica

de los estudiantes de bachillerato general unificado

• Klever Geovanny Lema Villalba
• José Manuel Manobanda Manobanda
• Sheila Jazmín Lema Jerez
• Alisson Solange Lema Jerez
• Klever Johan Lema Jerez

CID editorial
ALIANZA RED
Red de Redes
INDEXA
Crossref

Julio 2026 – CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright © CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright del texto © 2026 de Autores
biblioteca.ciencialatina.org
editorial@ciencialatina.org
Atención por WhatsApp al +52 22 26903834

Datos Técnicos de Publicación Internacional
Título: Influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de bachillerato general unificado
Autores: Klever Geovanny Lema Villalba, José Manuel Manobanda Manobanda, Sheila Jazmín Lema Jerez, Alisson Solange Lema Jerez, Klever Johan Lema Jerez
Editor: CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Diseño de tapa: CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Corrección de Estilo: CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Formato: PDF
Páginas: 93 pág.
Tamaño: A4
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acceso: World Wide Web
ISBN: En gestión
DOI: https://doi.org/10.37811/cli_w1344

1ª. Edición. Año 2026. Editorial CID - Centro de Investigación y Desarrollo.
El contenido del libro y sus datos en su forma, corrección y fiabilidad son responsabilidad exclusiva de los autores. Permite la descarga de la obra y compartir siempre que los créditos se atribuyan a los autores, pero sin la posibilidad de cambiarlo de cualquier forma o utilizarlo con fines comerciales

TEMA:

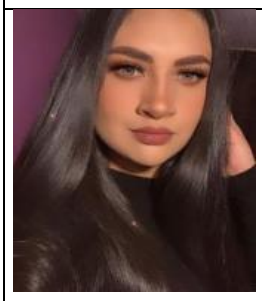
INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

AUTORES:

- ✓ **KLEVER GEOVANNY LEMA VILLALBA**
- ✓ **JOSÉ MANUEL MANOBANDA MANOBANDA**
- ✓ **SHEILA JAZMÍN LEMA JEREZ**
- ✓ **ALISSON SOLANGE LEMA JEREZ**
- ✓ **KLEVER JOHAN LEMA JEREZ**

Ambato - Ecuador

2025 - 2026

AUTORES	
	Mg. Klever Geovanny Lema Villalba. Lic. En Ciencias de la Educación, profesor de la enseñanza secundaria y superior, en la especialidad de: Diseño de Proyectos, Biomecánica, Voleibol, Procesos Metodológicos de la Educación Media. Tae Kwon Do. Mg. En Gestión y Administración Deportiva, Mg. En Investigación Educativa. Cinturón Negro de Karate-Do, Cinturón Negro de Taekwondo, Creador del Sistema de combate Fight Fitness valorado y sustentado con artículos científicos, Docente investigador. Correo: kg.lema3157@uta.edu.ec Orcid: https://orcid.org/0000-0002-7498-8723
	Lic. José Manuel Manobanda Manobanda, especialidad Pedagogía de la Actividad Física y deporte, profesor de la enseñanza secundaria. Docente del área de Educación Física, deportiva recreativa. Mg. En Entrenamiento Deportivo. Especialista en Procesos Metodológicos para la Educación Inicial. Especialista en Planificación Curricular. Correo: jmanobanda1614@uta.edu.ec Orcid: https://orcid.org/0009-0006-2468-6379
	Lic. Sheila Jazmín Lema Jerez. Lcda. En Ciencias Humanas y de la Educación Básica, Profesor de enseñanza primaria y secundaria, Docente de razonamiento Abstracto y Verbal. Especialista en datos estadísticos de la investigación. Docente de Ingles de educación secundaria. Correo: slema3485@uta.edu.ec Orcid: https://orcid.org/0000-0002-0347-7782

	Lic. Alisson Solange Lema Jerez. Lcda. En Psicopedagogía, Profesor de enseñanza primaria y educación media, Docente apoya el aprendizaje identificando los diferentes estilos de aprendizaje y adaptando sus estrategias de enseñanza para responder a las necesidades individuales. Correo: alema4131@uta.edu.ec Orcid: https://orcid.org/0009-0009-5461-1134
	Klever Johan Lema Jerez, Médico Veterinario Facultad de Ciencias Veterinarias, se encarga del cuidado del medio ambiente, controla y previene enfermedades (zoonosis). Participa en programas de conservación de fauna silvestre y promueve prácticas responsables que favorecen el equilibrio ecológico. Correo: klema4149@uta.edu.ec Orcid: https://orcid.org/0009-0007-1336-2050

DEDICATORIA

A Dios, fuente de mi fortaleza, guía y esperanza en cada paso de este camino.

*A mis cuatro amores eternos: **Sheila, Solange, Johan y Alison**, que con su existencia llenan mi vida de sentido, inspiración y alegría.*

Cada página de este libro lleva impreso el amor que siento por ustedes, el motor que me impulsa a seguir creciendo y superándome.

Gracias por sus abrazos, sus palabras, sus silencios y su paciencia.

Este logro también es de ustedes.

Con todo mi amor, esta obra está dedicada a quienes son mi más grande bendición: mis hijos y mi fe en Dios.

A Dios, mi refugio y mi guía, agradezco profundamente por darme la fuerza, la sabiduría y la fe necesarias para llegar hasta aquí. Sin Su presencia en mi vida, este sueño no habría sido posible. En los momentos de duda, fue Él quien sostuvo mi corazón; en los momentos de alegría, fue quien multiplicó mi gratitud.

Sheila y Solange, gracias por su dulzura y fortaleza; Johan, por tu nobleza y determinación; Alison, por tu ternura y alegría. Cada uno ha dejado una huella imborrable en mi alma.

Con todo mi corazón.

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por ser la luz que ha guiado mi vida, mi fuerza en los momentos difíciles y la inspiración que me ha sostenido hasta alcanzar esta meta. Todo lo que soy y todo lo que he logrado es gracias a Su infinita misericordia y amor. Sin Él, este sueño no habría sido posible.

A mi formación académica, que ha sido un pilar fundamental en este proceso, gracias por proporcionarme las herramientas y conocimientos que hoy se reflejan en estas páginas. Agradezco a cada docente, guía y compañero que dejó huella en mi camino.

A mi querida familia, por su apoyo incondicional, por estar presentes incluso en el silencio, y por creer en mí cuando más lo necesitaba.

Y a mis amados hijos: Sheila, Solange, Johan y Alison, gracias por su paciencia, su amor y su comprensión. Ustedes son mi motor, mi mayor fuente de inspiración y mi mayor logro en la vida. Este libro también les pertenece.

A todos ustedes, gracias por caminar conmigo. Este trabajo es el reflejo de fe, esfuerzo, amor y esperanza.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DEDICATORIA 6

AGRADECIMIENTO 7

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS 8

ÍNDICE DE TABLAS 9

CAPÍTULO I 13

1.1. Antecedentes de la investigación 13

1.2. Memoria de trabajo 45

1.3. 1.2 Objetivos 60

1.4. Objetivo General: 60

1.5. ObjetivoS EspecíficoS: 61

CAPÍTULO II 62

2.1. Materiales 62

2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 63

2.2.1. Enfoque Cuantitativo 64

2.3. MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN 65

2.3.1. Investigación aplicada 65

2.3.2. Investigación bibliográfica 66

2.3.3. Investigación Pre-experimental 68

2.3.4. Investigación de campo 69

2.3.5. Corte longitudInal 70

2.3.6. corte Analítico 70

2.3.7. método Hipotético deductivo 71

2.3.8. método comparativo 72

2.4. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN 72

2.4.1. Descriptiva 72

2.4.2. Enfoque Etnográfico 73

2.5. POBLACIÓN O MUESTRA 74

CAPÍTULO III 76

3.1 Análisis y discusión de los resultados 76

3.2 Verificación de hipótesis 79

CAPÍTULO IV 81

4.1 Conclusiones 81

4.2 Recomendaciones 81

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Recursos Materiales*..... 62

Tabla 2 *Recursos Humanos*..... 62

Tabla 3 *Recursos Institucionales*..... 63

Tabla 4 *Resultados de la motivación del test (EMPA).* 76

Tabla 5 *Nivel de motivación de los estudiantes pre intervención.* 77

Tabla 6 *Nivel de motivación post intervención.*..... 78

Tabla 7 *Diferencia entre motivación pre intervención y motivación post intervención.* 78

Tabla 8 *Verificación estadística de la hipótesis de estudio* 80

TEMA: JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

AUTOR: LEMA VILLALBA KLEVER GEOVANNY

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación nombrada "Influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado." que tuvo como objetivo general. Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la motivación en estudiantes de bachillerato general unificado en la Unidad Educativa “Nueva Esperanza” de la ciudad de Ambato, Tungurahua, Ecuador del periodo académico marzo-agosto 2025 desarrollándose con base en un enfoque cuantitativo, de tipo por diseño cuasiexperimental, por su alcance explicativo, por el tipo de obtención de datos de campo y de corte longitudinal. Para el proceso de fundamentación teórica del mismo se aplicó el método analítico-sintético analizando sus variables de todas sus partes y viceversa, para el desarrollo de diferentes conclusiones en base a los resultados encontrados se aplicó el método comparativo. Aplicando en una muestra de 60 educandos de los cuales 33 pertenecen al sexo masculino y 27 al sexo femenino, correspondientes a bachillerato general unificado A, B y C sección matutina a quienes se les aplico el test EMPA el cual consiste en medir el nivel de motivación, el cual consiste en tomas el test pre intervención y post intervención después de realizar la intervención personal a los educandos mediante juegos tradicionales. Se realizo con el fin de establecer como los juegos tradicionales incide en la motivación de los educandos.

Palabras Clave: Juegos tradicionales, motivación, comparativo.

THEME: JUEGOS TRADICIONALES EN LA MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

AUTHOR: LEMA VILLALBA KLEVER GEOVANNY

ABSTRACT

This research, entitled "The Influence of Traditional Games on the Academic Motivation of Unified General Baccalaureate Students," had the general objective of determining the impact of traditional games on the motivation of unified general baccalaureate students at the "Nueva Esperanza" Educational Unit in the city of Ambato, Tungurahua, Ecuador, during the March-August 2025 academic period. The research was developed based on a quantitative approach, using a quasi-experimental design, due to its explanatory scope, the type of field data collection, and a longitudinal section. For the theoretical foundation of the process, the analytical-synthetic method was applied, analyzing its variables in all its parts and vice versa. To develop different conclusions based on the results, the comparative method was applied. A sample of 60 students, 33 male and 27 female, from unified general high school A, B, and C, morning sections, was administered the EMPA test. This test measures motivation levels by taking the pre-intervention and post-intervention test after the students' personal intervention using traditional games. The test was conducted to determine how traditional games affect students' motivation.

Keywords: Traditional games, motivation, comparative.

TEMA: JOGOS TRADICIONAIS NA MOTIVAÇÃO DE ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO UNIFICADO

AUTOR: LEMA VILLALBA KLEVER GEOVANNY

RESUMO EXECUTIVO

Esta pesquisa, intitulada "Influência dos Jogos Tradicionais na Motivação Acadêmica de Alunos do Ensino Médio", teve como objetivo determinar o impacto dos jogos tradicionais na motivação de alunos do Ensino Médio da Unidade Educacional "Nueva Esperanza", em Ambato, Tungurahua, Equador, durante o período acadêmico de março a agosto de 2025. Empregou-se uma abordagem quantitativa, utilizando um delineamento quase-experimental, com escopo explicativo, coleta de dados em campo e metodologia longitudinal. O referencial teórico foi desenvolvido utilizando o método analítico-sintético, analisando as variáveis em todas as suas partes e vice-versa. O método comparativo foi utilizado para elaborar conclusões com base nos resultados. O teste EMPA, que mede os níveis de motivação, foi aplicado a uma amostra de 60 alunos (33 do sexo masculino e 27 do sexo feminino) do turno da manhã do Ensino Médio Unificado (níveis A, B e C). O teste foi aplicado antes e depois de uma intervenção personalizada utilizando jogos tradicionais. O estudo visou determinar como os jogos tradicionais influenciam a motivação dos alunos.

Palavras-chave: Jogos tradicionais, motivação, comparação.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Se ejecutó una revisión metodología de diferentes fuentes bibliográficas, para esto, se tomó como referencia los siguientes trabajos investigativos a partir del año 2018 al 2023, los cuales fueron el pilar específico para el avance de la investigación.

Variable Independiente: Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que han sido transmitidas de generación en generación dentro de una comunidad o cultura. Generalmente no requieren tecnología ni materiales costosos, y se practican en espacios abiertos como patios, calles o parques.

Estos juegos forman parte del patrimonio cultural de los pueblos, ya que reflejan costumbres, valores, historia y formas de convivencia social.

Los juegos tradicionales en muchos países de América Latina son:

- El trompo
- La rayuela
- Las canicas
- Las escondidas
- El palo encebado
- Las carreras de sacos
- Saltar la cuerda

Los juegos tradicionales en el desarrollo del ser humano

El desarrollo del ser humano es un proceso integral que incluye aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales. Los juegos tradicionales contribuyen significativamente en cada uno de estos ámbitos.

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que forman parte de la cultura de una comunidad y que se trasfieren de época en época. No dependen de la tecnología moderna y suelen practicarse en espacios abiertos como patios, parques o calles. Estos juegos no solo entretienen, sino que cumplen una función fundamental en el desarrollo integral del ser humano.

Desde la infancia hasta la adolescencia, el juego es una herramienta natural de aprendizaje que permite a las personas explorar el mundo, relacionarse con otros y fortalecer sus habilidades físicas y mentales.

Los juegos tradicionales implican movimiento corporal constante, lo que favorece:

- Coordinación motriz
- Equilibrio
- Agilidad
- Fuerza muscular
- Resistencia física

Beneficio principal: Previenen el sedentarismo y promueven hábitos saludables.

Desarrollo Cognitivo (Intelectual)

Muchos juegos tradicionales requieren estrategia, memoria y concentración.

Aportan en:

- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Pensamiento lógico

Beneficio principal: Estimulan el aprendizaje de manera divertida.

Desarrollo Emocional

Los juegos ayudan a los niños y jóvenes a manejar sus emociones.

Favorecen:

- Control de la frustración
- Paciencia
- Autoconfianza
- Autoestima

Uno de los aportes más importantes es el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

A través del juego, las personas aprenden normas sociales básicas como esperar turnos, respetar acuerdos y resolver conflictos pacíficamente.

Beneficio principal: Mejora la convivencia y la integración en la comunidad.

Desarrollo Cultural e Identidad

Los juegos tradicionales conservan la historia y la identidad de los pueblos.

Permiten:

- Transmitir costumbres
- Fortalecer el sentido de pertenencia
- Mantener vivas las tradiciones
- Valorar la cultura local

Cuando un niño aprende un juego tradicional, también aprende parte de la historia de su comunidad.

En la era digital, muchos niños pasan gran parte del tiempo frente a pantallas. Los juegos tradicionales ofrecen una alternativa saludable que:

No se trata de eliminar la tecnología, sino de equilibrarla con actividades que fortalezcan el desarrollo integral.

Fundamentación Pedagógica

Diversos pedagogos han destacado la importancia del juego en el desarrollo humano:

- El juego es una herramienta natural de aprendizaje.
- Permite experimentar, explorar y comprender el entorno.
- Es una forma de educación informal pero muy efectiva.

El aprendizaje mediante el juego es más significativo porque involucra emociones y experiencias reales.

Los juegos tradicionales no son solo una forma de entretenimiento, sino una herramienta fundamental para el desarrollo integral del ser humano. Contribuyen al crecimiento físico, intelectual, emocional y social, además de preservar la identidad cultural.

Promover y practicar los juegos tradicionales es invertir en una sociedad más saludable, unida y consciente de sus raíces.

En una investigación realizada por: Bracho y Bracho (2020) en el municipio Mara del estado Zulia, Colombia, con el tema **"ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE VALORES A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN EDUCANDOS DE EDUCACIÓN INICIAL"**

Tuvo como objetivo proponer estrategias pedagógicas para fortalecer los valores de tolerancia, responsabilidad, respeto, solidaridad y honestidad a través de juegos tradicionales en educandos de una unidad de educación básica. Se aplicó un cuestionario con 12 ítems, sometido a validez de expertos, los resultados señalaron que los sujetos no reconocieron el juego como una estrategia pedagógica que facilite el aprendizaje.

Los juegos tradicionales inciden en la capacidad coordinativa, así como lo señala García y Tarazona (2022) en su investigación con el tema **"IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA FORTALECER EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS"**

Llevada a cabo en el Chone, Ecuador, la misma que tuvo como objetivo demostrar la importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de tipo psicomotor en niños de 3 a 5 años. Para esto, se llevó a cabo la investigación con 75 niños y 4 docentes mediante cuatro etapas: diagnostico, planificación, ejecución y evaluación. La aplicación de

estas estrategias obtuvo como resultado un cambio significativo en los niños, específicamente en el área motriz, donde se logró demostrar que los juegos tradicionales son una estrategia lúdica dentro del ámbito educativo.

Las actividades lúdicas inciden en la mejora de la motricidad, así como lo señala Taro y Pincay (2023) con título **"LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA AFIANZAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA**"

Tuvo como objetivo establecer la influencia de los juegos tradicionales en el afianzamiento de la identidad cultural en educación primaria, para esto, se utilizaron recursos como la observación, entrevistas semiestructuradas, y focus group. La población de la investigación pertenecía a una escuela de educación básica ubicada en el cantón Libertad, provincia de Santa Elena. Los resultados de la investigación señalan que se debe fortalecer la identidad cultural, para esto, se sugirió el uso de juegos tradicionales y aplicarlos en el ámbito educativo, lo cual asegura impactos de carácter positivo para la preservación de la identidad cultural.

Los juegos tradicionales aseguran impactos de carácter positivo para fortalecer la identidad cultural, así como lo señala Troya y López (2018) estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato tuvo como título: **"LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS"**

Realizada en la ciudad de Ambato, el objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas, para esto, se realizó una evaluación con cada niño, se usó la Escala de Nelson Ortiz, formulario de Desarrollo Integral de niños y niñas de 0 a 5 años que contaba con ciertos parámetros que los niños debían cumplir. Los resultados de la investigación señalan que la mayoría de los niños poseen un problema de carácter leve relacionado a su motricidad gruesa, esto se debe a que los maestros no utilizan juegos tradicionales en las actividades que se realizan en el aula, el estudio afirma que a través del juego se puede estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo con el objetivo de obtener un mejor desarrollo infantil.

Variable dependiente: Motivación

La motivación es uno de los factores más determinantes en el proceso de enseñanza–aprendizaje, porque influye directamente en el interés, el esfuerzo, la perseverancia y el rendimiento del estudiante. A continuación, te presento información clara y relevante:

¿Por qué es tan importante la motivación?

Activa el aprendizaje

La motivación es el motor que impulsa al estudiante a querer aprender. Sin motivación, no hay interés real ni compromiso con el conocimiento.

Mejora el rendimiento académico

Estudiantes motivados:

- Participan más en clase
- Persisten ante las dificultades
- Obtienen mejores resultados

Diversas teorías educativas, como la de David Ausubel, destacan que el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante tiene disposición e interés por aprender.

Favorece el aprendizaje significativo

Según Lev Vygotsky, el aprendizaje ocurre mejor en interacción social y cuando el estudiante se siente estimulado y apoyado. La motivación facilita esa interacción activa.

Desarrolla autonomía y responsabilidad

La motivación intrínseca (cuando el estudiante aprende por interés propio) fomenta independencia, curiosidad y pensamiento crítico.

Reduce la deserción y el fracaso escolar

La falta de motivación es una de las principales causas del bajo rendimiento y abandono escolar.

Tipos de motivación en el aprendizaje

Motivación intrínseca

- Nace del interés personal.
- Genera aprendizajes más profundos y duraderos.
- Ejemplo: aprender porque gusta la materia.

Motivación extrínseca

- Proviene de factores externos (notas, premios, reconocimiento).
- Puede ser útil, pero si se usa en exceso puede disminuir el interés interno.

Rol del docente en la motivación

El docente es clave para crear un ambiente motivador mediante:

- Estrategias dinámicas
- Metodologías activas
- Retroalimentación positiva
- Relación empática con los estudiantes
- Metas claras y alcanzables

Teóricos como Abraham Maslow sostienen que para que exista aprendizaje deben satisfacerse primero necesidades básicas y emocionales (teoría de la jerarquía de necesidades).

Impacto psicológico y emocional

La motivación:

- Aumenta la autoestima
- Fortalece la confianza
- Reduce la ansiedad académica
- Estimula la resiliencia

En conclusión

La motivación no es un elemento secundario, sino un pilar fundamental del proceso de enseñanza–aprendizaje. Sin ella, el aprendizaje se vuelve mecánico y poco significativo. Con ella, se transforma en un proceso activo, profundo y duradero.

La motivación juega un papel fundamental en la educación, una investigación llevada a cabo por Botella y Ramos (2020) en España titulada: **"MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: UNA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EN EDUCACIÓN SECUNDARIA**"

Tuvo como objetivo estudiar la motivación de los alumnos en dos asignaturas (música y artes escénicas) donde se les otorgó a los estudiantes diferentes niveles de autonomía, el objetivo fue seguir el nivel de motivación basándose en la teoría de la autodeterminación. Los resultados de la investigación señalan que gracias al aprendizaje basado en proyectos los estudiantes desarrollaron las tres necesidades básicas (autonomía, competencia y relación), no se mostraron diferencias en los grupos, ya que se desarrolló una alta motivación intrínseca.

La motivación incide en el desarrollo de una alta motivación intrínseca, una investigación llevada a cabo por González, et al. (2023), titulada: **"LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**"

Tuvo como objetivo señalar la importancia de la motivación y como las relaciones entre el profesor y los estudiantes lo facilitan o limitan. En la investigación se afirma que la motivación intrínseca es fundamental y el profesor debe ser un artífice de esta para los alumnos. La investigación define a la motivación como la relación entre los alumnos y los profesores y como ésta influye en su aprendizaje.

La motivación intrínseca es fundamental para el aprendizaje, una investigación llevada a cabo por Santander y Schreiber (2022) titulada: **"IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE"**

Tuvo como objetivo determinar la importancia de la motivación dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para esto, se utilizaron entrevistas a los docentes de una escuela básica, donde también se aplicaron cuestionarios con el objetivo de reafirmar a la motivación como factor esencial dentro del proceso de aprendizaje, debido a que este se relaciona directamente con el aprendizaje y los estados emocionales de los estudiantes.

El proceso de aprendizaje está relacionado con el aprendizaje y estados emocionales de los educandos, una investigación realizada por los estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, Estupiñán y Guamán (2021) titulada: **"LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES ONLINE Y LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**"

Tuvo como objetivo analizar el proceso motivacional de las docentes en las clases online, lo cual genera la participación de niños de 4 a 5 años. Para esto se utilizaron diferentes técnicas, entre ellas la entrevista y un cuestionario validado por expertos. Los resultados de la investigación señalan que la motivación está vinculada con la participación activa de niños, lo cual apoya de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La motivación.

1. La motivación

La motivación es el proceso que inicia, guía y mantiene conductas orientadas hacia metas específicas. Se divide en:

- Intrínseca: surge de la satisfacción personal (aprendizaje, curiosidad, logro).
- Extrínseca: impulsada por recompensas o evitación de castigos externos.

2. Fundamentos teóricos principales

a. Teoría de la Autodeterminación (SDT)

Propuesta por Deci y Ryan, destaca tres necesidades psicológicas básicas:

- Autonomía
- Competencia
- Relación
- Cuando estas necesidades se satisfacen, se favorece la motivación intrínseca y el bienestar.
- Una de sus subteorías, la Teoría de Evaluación Cognitiva (CET), explica que recompensas percibidas como controladoras pueden reducir la motivación intrínseca, mientras que aquellas que refuerzan la competencia pueden aumentarla.

b. Teoría de Expectativa-Valor

Los estudiantes se motivan en función de:

- La expectativa de éxito (confianza en sus capacidades)
- El valor que atribuyen a la tarea (importancia, utilidad, disfrute)

- Ambos factores interactúan para predecir el compromiso y logros académicos.

c. Teoría de los Dos Factores (Herzberg)

Diferencia entre:

- Factores de higiene: salario, ambiente su ausencia genera insatisfacción, pero su presencia no motiva necesariamente.

- Motivadores: reconocimiento, crecimiento aumentan la satisfacción intrínseca.

d. Teoría del Refuerzo y de la Expectativa (Vroom)

- El condicionamiento operante sugiere que las conductas se repiten si son recompensadas y se inhiben si conllevan castigo.

- Vroom añade que la motivación depende de:

  - Expectativa (esfuerzo rendimiento)

  - Instrumentalidad (rendimiento recompensa)

  - Valencia (valor de la recompensa).

e. Teoría de la Reducción del Impulso (Drive Reduction Theory)

Hull plantea que los estímulos fisiológicos generan impulsos que motivan conductas para restaurar el equilibrio (como satisfacción de hambre o sed).

f. Modelos integrativos en educación

Un enfoque moderno destaca seis teorías clave: Expectativa-valor, Teoría social cognitiva, SDT, teoría del interés, teoría de metas de logro y teoría de atribución. Estas ayudan a entender cómo factores como contexto, metas y emociones motivan el aprendizaje.

3. Conceptos complementarios

Efecto de sobre justificación

Cuando una actividad intrínsecamente motivadora recibe una recompensa externa, la motivación interna puede disminuir, especialmente si se consideró controladora.

Estados de flujo

En contextos óptimos (desafío alineado con habilidades), las personas experimentan *flow*: alta concentración, disfrute y pérdida de conciencia del paso del tiempo (Csikszentmihalyi).

Regulación extrínseca

Dentro de SDT, existen gradaciones de extrínseca internalizada: desde la más controlada (external), hasta la más autónoma (integrada regulation), donde la persona actúa por razones alineadas con sus valores.

4. Aplicaciones prácticas en educación

- Fomentar autonomía (elección de tareas, aprendizaje autodirigido).
- Ofrecer retroalimentación significativa que refuerce competencia.
- Crear ambientes colaborativos que satisfagan la necesidad de relación.
- Establecer metas claras y desafiantes, con seguimiento del progreso mediante retroalimentación efectiva.
- Mantener un balance entre motivación intrínseca y extrínseca, evitando que las recompensas externas suplanten el interés genuino.

5. Perspectivas desde la comunidad estudiantil (Reddit)

Un resumen claro compartido en Reddit describe los tres pilares de SDT:

Y sobre cómo el reconocimiento interno genera motivación incluso sin recompensas:

Conclusión

La motivación es un fenómeno complejo e integral que combina factores internos (interés, valores, emociones) y externos (recompensas, expectativas, contexto). Comprender teorías como la SDT, Expectativa-Valor o el Refuerzo permite diseñar entornos de aprendizaje que promuevan el compromiso, la autonomía y el desarrollo personal.

¿Te gustaría que amplíe este resumen hasta las 3.000 palabras? Puedo:

- Incluir más ejemplos específicos y estudios.
- Profundizar en mini-teorías de SDT.

- Añadir estudios empíricos recientes o aplicaciones prácticas en tu contexto educativo (como bachillerato).
- Solo dime por dónde quieres que sigamos.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Actividad física

Cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, que resulta en un gasto de energía, se considera actividad física, esta puede ser tanto planificada y estructurada como la realizada durante el ejercicio físico, los deportes o las actividades recreativas. También puede ser parte de la vida diaria, como caminar, subir escaleras o hacer las tareas del hogar. Según, Perea et al. (2019), la actividad física se puede dividir en dos categorías principales: la actividad física aeróbica, que requiere oxígeno para producir energía y mejorar la salud cardiovascular, y la actividad física anaeróbica, que requiere oxígeno para realizar movimientos intensos y breves. Ambos tipos de actividad física son esenciales para mantener la salud y el bienestar general de una persona.

Es importante tener en cuenta la intensidad de la actividad física además de estas clasificaciones. Se recomienda que los adultos realicen al menos 150 minutos de actividad física de intensidad moderada a vigorosa por semana, o 75 minutos de actividad física vigorosa por semana. Según, Barbosa y Cuellar (2018). Esto puede incluir ejercicios aeróbicos y de fortalecimiento muscular. La actividad física vigorosa requiere un esfuerzo más intenso, lo que dificulta hablar en frases completas, mientras que la actividad física moderada implica un esfuerzo perceptible pero aún permite la conversación. Es importante destacar que la actividad física mejora la salud mental y emocional, el ejercicio regular, puede mejorar el estado de ánimo, reducir el estrés y la ansiedad, aumentar la autoestima y ayudar a dormir mejor. La actividad física también puede mejorar la calidad de vida de las personas con trastornos de salud mental como la depresión y la ansiedad Barbosa y Urrea (2018).

La actividad física es esencial para prevenir y tratar enfermedades crónicas no transmisibles como la diabetes tipo 2, las enfermedades cardiovasculares y el cáncer. Se puede controlar los factores de riesgo asociados con estas enfermedades, como la obesidad, la hipertensión arterial y el colesterol alto, manteniendo un estilo de vida activo. Además de los beneficios personales, la actividad física puede beneficiar a la sociedad en su conjunto, las comunidades

que promueven un estilo de vida activo tienden a tener poblaciones más saludables y productivas, lo que puede resultar en menores costos de atención médica y una mayor calidad de vida para todos sus habitantes Chávez et al. (2018).

La actividad física regular está relacionada con una reducción del riesgo de enfermedades crónicas como enfermedades cardiovasculares, diabetes tipo 2, hipertensión arterial y algunos tipos de cáncer. Según, Garzón y Aragón (2021), la actividad física ayuda a mantener un peso corporal saludable y a mejorar la composición corporal, lo que implica un aumento de la masa muscular y una reducción de la grasa. Esto reduce el riesgo de enfermedades crónicas, no solo mejora la apariencia física, sino que también tiene importantes implicaciones para la salud porque el exceso de grasa corporal está relacionado con un mayor riesgo de enfermedades metabólicas y cardiovasculares.

Actividad Física

Características de la actividad física

- Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la actividad física incluye cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que implica gasto de energía, ya sea en el ocio, el transporte, el trabajo o tareas domésticas.
- Se diferencia del ejercicio físico, que es una forma planificada, estructurada y repetitiva de actividad, con fines específicos para mejorar la condición física.
- El deporte, a su vez, consiste en una forma de ejercicio regulada por normas, con carácter competitivo o recreativo e institucional.
- Entre las características clave de la actividad física se incluyen:
  - Resistencia cardiorrespiratoria
  - Fuerza y resistencia muscular
  - Flexibilidad
  - Coordinación motriz (especialmente en la infancia)

Tipos de actividad física

- Aeróbica: Actividades como correr, nadar, andar en bicicleta o caminar rápido. Mejora la capacidad pulmonar, cardiovascular, reduce la grasa corporal, regula presión arterial y colesterol, fortalece huesos y tejidos.
- Entrenamiento de fuerza: Levantamiento de pesas, ejercicios con bandas elásticas, ejercicios con el propio peso corporal. Incrementa masa muscular, densidad ósea y resistencia.
- Flexibilidad y equilibrio: Actividades como yoga, pilates, estiramientos. Mejoran movilidad articular, previenen lesiones y contribuyen al funcionamiento motor óptimo.
- Recreativas/Deportivas: Deportes colectivos o individuales como fútbol, baloncesto, baile, aeróbic en grupo, gimnasia acuática.
- Por intensidad (según el Departamento de Salud de Euskadi):
  - Moderada: Aumenta la respiración y el pulso, permite hablar sin cantar.
  - Intensa: Provoca sudoración, respiración agitada y dificulta conversar.

Desarrollo y promoción de la actividad física a lo largo de la vida

- En la infancia y adolescencia, la actividad física impulsa el desarrollo motor, cognitivo y social, previene la obesidad, fortalece huesos y mejora el rendimiento escolar.
- En la adultez, ayuda a controlar peso, mejorar fuerza y salud mental, y previene enfermedades crónicas.
- En la vejez, promueve la autonomía, el equilibrio, alerta mental y reduce la incidencia de caídas o trastornos cognitivos.
- La promoción de la actividad física incluye incorporar movimientos en el día a día subir escaleras, caminar en lugar de conducir, jardinería para crear hábitos saludables.
- Un punto clave: la continuidad con propósito (ejercicio planificado) logra cambios sostenibles, no basta con movimientos aislados.

Aportes de la actividad física a la salud

Fisiológicos y preventivos

- Reduce el riesgo de enfermedades cardiovasculares, diabetes tipo 2, hipertensión, obesidad, osteoporosis y algunos tipos de cáncer.
- Fortalece el sistema musculoesquelético y óseo.
- Mejora la capacidad cardio-respiratoria, circulación y eficiencia metabólica.

Salud mental y cognitiva

- Disminuye estrés, ansiedad y depresión, mejora el estado de ánimo y autoestima.
- Favorece la calidad del sueño y la relajación.
- Aumenta la concentración, la memoria, creatividad y reduce el riesgo de deterioro cognitivo.
- En niños con TDAH, el ejercicio aeróbico mejora atención, memoria de trabajo y funciones ejecutivas.

Social y comunitario

- Favorece la integración, autonomía e interacción social, especialmente relevante para personas mayores o con discapacidad.
- Promueve hábitos saludables en comunidades y genera cohesión social.

Longevidad y vida activa

- Caminar ~160 minutos diarios puede añadir hasta 11 años de vida.
- Tener buena capacidad cardiorrespiratoria (VO_2 pico) predice mayor longevidad que el simple peso corporal.
- Incluso solo 3 min de ejercicio intenso al día puede reducir el riesgo cardiovascular en 45% en mujeres.

Panorama actual y perspectivas globales

- El 31% de los adultos y el 80% de los adolescentes no alcanzan los niveles recomendados de actividad física.
- La inactividad física supone una enorme carga financiera para sistemas de salud, estimada en USD 300 000 millones entre 2020 y 2030.

- Informes recientes (España) muestran que los jóvenes pasan más tiempo frente a pantallas, realizan menos ejercicio y experimentan mayor ansiedad.

Marco ético y político

- La Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte (UNESCO, 2015) consagra la práctica como un derecho humano fundamental, promoviendo valores como inclusión, calidad, sostenibilidad y acceso equitativo.

Juegos

Los juegos tradicionales, como los juegos de mesa, los juegos de cartas y los juegos al aire libre, tienen una larga historia. Por ejemplo, se han encontrado restos de juegos de mesa en tumbas egipcias de hace más de 5,000 años, mientras que los antiguos griegos y romanos tenían una variedad de juegos de mesa y juegos atléticos. Los juegos han servido como formas de entretenimiento, socialización y competencia a lo largo de la historia, han sido utilizados para enseñar habilidades, difundir valores culturales y fortalecer las conexiones entre las comunidades Egea et al. (2017).

Los juegos tradicionales brindan diversión y entretenimiento a personas de todas las edades y son una parte importante de las festividades y celebraciones en muchas culturas. Millones de personas de todas las edades y orígenes disfrutan de una amplia variedad de juegos hoy en día, que son una parte integral de la cultura global. Desde los juegos de mesa y los videojuegos hasta los juegos móviles y en línea, los juegos son una industria multimillonaria que no solo es una forma de entretenimiento Nilson (2018).

Tanto los juegos tradicionales como los contemporáneos brindan oportunidades para el desarrollo cognitivo en una variedad de campos. Por ejemplo, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la planificación estratégica y el pensamiento crítico pueden desarrollarse a través de los juegos de mesa. Los juegos al aire libre pueden mejorar la coordinación motora y el desarrollo físico, mientras que los juegos de cartas pueden mejorar la memoria, la concentración y las habilidades matemáticas Cornellá, et al. (2020).

Además de estos beneficios específicos, los juegos también pueden tener un impacto más amplio en el desarrollo cognitivo al brindar experiencias de aprendizaje, prácticas y motivadoras. Como afirma Londoño y Rojas (2020), los juegos pueden fomentar la exploración

y el pensamiento creativo al permitir experimentar, fallar y aprender de los errores. Los juegos también pueden ser muy motivadores, lo que puede aumentar la participación y el compromiso en tareas cognitivamente exigentes.

Es importante recordar que el impacto de los juegos en el desarrollo cognitivo puede variar según el tipo de juego, la cantidad de tiempo dedicado a jugar y la edad y el nivel de desarrollo del jugador Castrillón (2017). Los efectos de los juegos también pueden verse afectados por el entorno en el que se juegan, por ejemplo, el impacto de jugar en solitario puede ser diferente al de jugar en grupo, y los juegos destinados específicamente a la educación pueden tener resultados diferentes a los juegos destinados principalmente al entretenimiento.

Los factores que influyen en la participación en la actividad física son diversos y variados, los factores individuales como la edad, el género, el nivel socioeconómico, la educación y la salud física se incluyen entre ellos. Por ejemplo, las personas más jóvenes suelen ser más activas físicamente que las personas mayores, y en muchas culturas, los hombres suelen ser más activos físicamente que las mujeres Calvo (2018). Además de los factores individuales, las circunstancias sociales y ambientales también tienen un impacto en la participación en la actividad física, estos pueden incluir el apoyo social de amigos, familiares y compañeros de trabajo, así como la disponibilidad y accesibilidad de los centros de entretenimiento y deportes de la comunidad.

Por ejemplo, aquellos que viven en zonas con parques, senderos para caminar y carriles para bicicletas tienen más probabilidades de participar en actividades físicas al aire libre que aquellos que viven en áreas urbanas congestionadas sin acceso a espacios verdes. Las circunstancias culturales y sociales también afectan la participación en la actividad física. Las normas culturales y las expectativas sociales pueden afectar el tipo de actividades físicas que las personas eligen participar, así como la frecuencia y la duración de estas actividades Gil, et al. (2018). Por ejemplo, el ejercicio físico puede estar fuertemente relacionado con la salud y el bienestar en algunas culturas, mientras que en otras puede ser considerado un lujo o un privilegio reservado para ciertos grupos.

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una herramienta valiosa dentro del sistema educativo, ya que contribuyen de múltiples maneras al desarrollo integral de los estudiantes, tanto en el ámbito cognitivo como social, emocional y físico.

Desarrollo de habilidades sociales:

Los juegos tradicionales fomentan la interacción entre los estudiantes, promoviendo valores como el respeto, la cooperación, la solidaridad y el trabajo en equipo. A través de reglas compartidas y objetivos comunes, los niños aprenden a comunicarse, resolver conflictos y respetar turnos, habilidades esenciales para su vida en sociedad.

Estimulación del aprendizaje:

Estos juegos permiten aprender de forma lúdica y significativa. Al ser dinámicos y participativos, captan la atención de los estudiantes y facilitan la comprensión de conceptos complejos o abstractos. Además, estimulan el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y la creatividad.

Promoción de la actividad física:

juegos tradicionales generalmente implican movimiento corporal, lo que contribuye a mejorar la coordinación motora, la agilidad y la salud física en general. Esto es especialmente importante en un contexto donde el sedentarismo es un problema creciente.

Conservación cultural:

Incorporar juegos tradicionales en el currículo escolar ayuda a preservar y valorar la cultura local y la identidad comunitaria. Esto fortalece el sentido de pertenencia y el respeto por las tradiciones.

Fomento de la motivación y el bienestar:

Al ser actividades divertidas y familiares, los juegos tradicionales incrementan la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje y promueven un ambiente escolar positivo y saludable, reduciendo el estrés y mejorando la convivencia.

Juegos tradicionales en el contexto educativo

Los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación como una forma de entretenimiento, socialización y aprendizaje a lo largo de la historia. Como afirma Ardila (2022), estos juegos han ganado reconocimiento en el contexto educativo por su valor en el desarrollo integral de los niños. Desde hace mucho tiempo, los juegos como la rayuela, la cuerda, las escondidas y muchas otras actividades lúdicas han ocupado un lugar importante en la infancia de diversas culturas alrededor del mundo. Al comprender y valorar los beneficios que estos juegos tienen en la vida de los niños, los educadores pueden aprovechar su diversidad y riqueza para enriquecer aún más el entorno educativo y promover el bienestar integral de los estudiantes.

Incluir juegos en la educación tiene muchos beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes, en primer lugar, los juegos hacen que los conceptos abstractos sean más tangibles y comprensibles para los estudiantes porque brindan una experiencia práctica y participativa. Los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar, explorar y aplicar lo que están aprendiendo de una manera activa y significativa al interactuar con los contenidos de aprendizaje a través de juegos Cordero y Jarrín (2021). Los juegos mejoran las habilidades sociales y emocionales, los estudiantes practican el trabajo en equipo, la comunicación, la resolución de conflictos y la empatía al participar en actividades lúdicas, que son habilidades esenciales para el éxito en la vida cotidiana y en el entorno laboral.

Los juegos también enseñan a las personas a pensar críticamente y resolver problemas, muchos juegos requieren que los jugadores tomen decisiones estratégicas, evalúen las situaciones y cambien sus enfoques según sea necesario, para aprender y enfrentar los desafíos del mundo real, es necesaria esta habilidad de pensar de manera crítica y adaptarse a diferentes escenarios Barrios (2018). Los juegos pueden ser una poderosa herramienta para inspirar a los estudiantes y crear un entorno de aprendizaje positivo y divertido, los estudiantes están más dispuestos a participar activamente en su propio aprendizaje cuando se sienten comprometidos y disfrutan de lo que están haciendo.

Es posible utilizar juegos en la educación de varias maneras, primero, los educadores pueden encontrar formas de incluir actividades lúdicas en el plan de estudios actual al identificar oportunidades para incluir juegos que refuercen los conceptos y habilidades enseñados en el aula. Según, Caicedo (2021), esto puede incluir la modificación de juegos antiguos o la creación de juegos nuevos que cumplan con objetivos educativos particulares. Los maestros pueden

utilizar la tecnología para crear juegos educativos interactivos y multimedia que sean más inmersivos y atractivos para los estudiantes, estos juegos tienen una amplia gama de formatos, incluidos juegos en línea y aplicaciones móviles, simulaciones y realidad virtual.

La capacidad de hacer que el aprendizaje sea más interactivo, participativo y divertido es una de las principales ventajas de usar juegos en la educación. Los juegos pueden hacer que el aprendizaje sea divertido y motivante, aumentando la participación y la retención del conocimiento. Los juegos también pueden fomentar el aprendizaje más profundo y significativo al permitir oportunidades para la práctica activa y la resolución de problemas, los juegos también pueden enseñar una variedad de habilidades útiles, como matemáticas, lectura y escritura, resolución de problemas y habilidades interpersonales Jiménez, et al. (2022). Los juegos de mesa, por ejemplo, pueden enseñar conceptos matemáticos como sumas, restas y fracciones, mientras que los juegos de roles pueden enseñar trabajo en equipo y comunicación.

Los juegos pueden enseñar valores éticos y el desarrollo del carácter además de enseñar conceptos académicos y habilidades prácticas. Los juegos de simulación, por ejemplo, pueden ayudar a los estudiantes a comprender las complejidades de la toma de decisiones morales en situaciones difíciles, mientras que los juegos de cooperación pueden ayudarlos a desarrollar sentimientos de compasión y respeto por los demás. Es importante destacar que los juegos no son la solución definitiva y que su eficacia depende en gran medida de cómo se integren en el currículo y cómo se diseñen y utilicen en el aula Martín y Vílchez (2017). Es esencial elegir juegos que estén alineados con los objetivos de aprendizaje específicos, brindar orientación y apoyo adecuados durante el juego y fomentar la reflexión y la discusión después del juego para ayudar a los estudiantes a hacer conexiones entre el juego y el aprendizaje para maximizar el impacto educativo de los juegos.

Juegos – características

Características esenciales del juego.

Según una síntesis académica, los juegos se definen como una actividad con ciertas reglas y finalidad recreativa, aunque puede tener objetivos pedagógicos secundarios. Se consideran universales y presentes desde la infancia hasta la adultez, y están incluso consagrados como derecho de la niñez por la ONU.

Las principales características de los juegos incluyen:

- Espontaneidad: son voluntarios y surgen de la voluntad del jugador.
- Límites de tiempo y espacio: se desarrollan en contextos delimitados.
- Reglas: crean una realidad alternativa acordada por los participantes.
- Propósito: persiguen la diversión y el placer, incluso sin meta instrumental.
- Evolución: cambian con la edad, intereses y contextos del jugador.
- Funciones sociales y culturales: promueven la integración, normas y autocontrol.
- Función psicomotriz: potencian el desarrollo físico y sensorial.
- Función intelectual: estimulan la planificación, imaginación y creatividad.
- Función emocional: liberan tensiones, sirven de canal expresivo.
- Interacción con la realidad: permiten explorar tanto lo simbólico como lo concreto.

Tipos de juegos y clasificación según autores

Juego según habilidades y propósito

Un enfoque clásico distingue juegos según cómo se determina el resultado:

- Habilidad física
- Estrategia
- Azar (o combinaciones entre estos).

Juegos en el desarrollo infantil (Piaget)

Jean Piaget categorizó los juegos según el nivel cognitivo:

- Juegos de práctica
- Juegos simbólicos
- Juegos con reglas.

Etapas del juego (Parten, 1929)

Mildred Parten estableció seis fases del juego infantil:

- No jugar (observación)
- Juego solitario
- Juego como espectador
- Juego paralelo
- Juego asociativo
- Juego cooperativo.

Modelos de juego infantil

Según, Smilansky:

- Juego funcional: movimiento físico simple.
- Juego de construcción: creación con objetos.
- Juego de representación: dramatización de roles.
- Juego de reglas: actividades organizadas e institucionalizadas.

Tipos en entornos educativos o digitales

- Juegos de simulación: recrean actividades reales para entrenamiento o entretenimiento.
- Juegos educativos: diseñados con fantasía, reglas claras, retroalimentación, desafío, misterio y control activo por parte del jugador.

Géneros de videojuegos (uso general)

Clasificaciones comunes (útiles para investigación):

- Acción, aventura, RPG, estrategia, deportes, puzzles, simulaciones, cartas colectivas, casino, música, etc.

Estructura formal de los juegos (MDA)

El marco MDA Mecánica, Dinámica y Estética ofrece una lente para analizar juegos:

- Mecánicas: reglas fundamentales y acciones del jugador.
- Dinámicas: comportamiento emergente al aplicar mecánicas al juego.
- Estética: respuestas emocionales generadas en el jugador.

Perspectivas psicológicas de los juegos

Placer, desafío y flujo (Csikszentmihalyi)

Los juegos generan flow, un estado de absorción total donde el desafío y la habilidad se equilibran.

Tipologías de jugadores (Bartle y Lazzaro**)**

- Achievers: buscan logros cuantificables.
- Explorers: motivados por descubrimiento.
- Socializers: enfocados en la interacción.
- Killers: disfrutan la competencia y dominación.

Lazzaro, por su parte, plantea emociones clave en el juego:

- Diversión fácil (Easy Fun)
- Diversión dura (Tough Fun)
- Diversión social (People Fun)
- Curiosidad, desafío, fluidez emocional.

Aplicación educativa y diseño basado en juegos

Teorías del aprendizaje aplicadas

- Constructivismo (Piaget, Vygotsky): el juego como medio para construir significado.
- Aprendizaje experiencial (Kolb): el juego como ciclo de acción, reflexión y aplicación.
- Aprendizaje situado: aprendizaje en contextos auténticos, simulados por juegos.

- Comportamentalismo: mecánicas de recompensa condicionan conductas en juegos educativos.

Elementos pedagógicos de los juegos educativos

- Motivación y compromiso: retos, narrativa, recompensas.
- Retroalimentación inmediata: corrección y guía durante el juego.
- Interacción social: colaboración y aprendizaje compartido
- Carga cognitiva adecuada, aprendizaje espaciado y transferencia del conocimiento

Conclusiones

- Los juegos son estructuras culturales con reglas, significado lúdico y funciones evolutivas y sociales.
- Existen múltiples clasificaciones según función, desarrollo, componente educativo o formato digital.
- El MDA ofrece una base para comprender cómo las partes de un juego generan la experiencia del jugador.
- Las motivaciones y experiencias emocionales de los jugadores varían según los perfiles (Bartle, Lazzaro).
- En la educación, los juegos sirven como herramientas poderosas cuando se alinean con teorías del aprendizaje y diseño centrado en el estudiante.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE LA MOTIVACIÓN.

Cognición

La cognición está basada en principios fundamentales, para cómo procesamos información y nos relacionamos con el mundo exterior. Por ejemplo, la percepción nos permite interpretar los estímulos sensoriales y crear una representación mental del entorno. Gracias a la percepción visual, no solo registramos la luz y las sombras cuando vemos un objeto, sino que también identificamos su forma, tamaño y color, de manera similar, la percepción auditiva nos ayuda a distinguir sonidos y comprender el lenguaje hablado Freré et al. (2022).

Otro proceso cognitivo fundamental, la atención, nos permite elegir y concentrarnos en estímulos específicos mientras filtramos distracciones. Según, Ortiz y Ramírez (2020), es como un haz de luz en medio de un océano de información sensorial enfocado en una tarea específica. La atención puede ser voluntaria cuando nos concentramos conscientemente en algo, como involuntaria cuando reaccionamos automáticamente a estímulos especialmente llamativos o relevantes.

Otro aspecto importante de la cognición es la memoria, permite almacenar y recuperar experiencias, conocimientos e información.

Como afirma: Llanga, et al. (2019), la memoria se divide en varios tipos: memoria sensorial, que almacena datos sensoriales durante un breve período de tiempo antes de procesarlos; memoria a corto plazo, que almacena datos durante un período de tiempo más largo; y memoria a largo plazo, que almacena datos de manera relativamente permanente. El pensamiento es otro proceso cognitivo fundamental que nos permite procesar y manipular datos para tomar decisiones, resolver problemas y generar nuevas ideas. Incluye actividades mentales como el razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la formación de conceptos, se puede pensar para planificar, anticipar resultados, evaluar opciones y llegar a conclusiones.

El desarrollo cognitivo es un proceso continuo y dinámico que comienza con el nacimiento y continúa a lo largo de la vida, el desarrollo cognitivo durante la infancia y la niñez temprana está marcado por hitos importantes, como la adquisición del lenguaje, el desarrollo de las habilidades motoras y la formación de conceptos básicos sobre el mundo exterior Tóala y Loor (2018). Los niños exploran activamente su entorno, participan en varias actividades y aprenden observando, interactuando y jugando.

Los niños desarrollan su capacidad cognitiva a medida que crecen. Por ejemplo, adquieren habilidades de resolución de problemas más complejas y mejoran sus habilidades de pensamiento abstracto. Como afirma, Navas et al. (2017), desarrollan habilidades sociales y emocionales, como la regulación emocional, la teoría de la mente y la empatía, que les permiten interactuar con los demás de manera más efectiva. El desarrollo cognitivo continúa durante la adolescencia y la adultez joven, aunque a un ritmo más lento. Los jóvenes comienzan a tomar decisiones más independientes sobre su educación, carrera y relaciones

personales, a medida que exploran y consolidan sus valores y creencias, también pueden cambiar su pensamiento moral y su identidad personal.

El aprendizaje y la cognición están estrechamente relacionados porque el aprendizaje implica procesar, retener y aplicar información de manera significativa. Los educadores pueden crear estrategias pedagógicas más efectivas para facilitar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes al comprender cómo funciona la mente al aprender. La teoría del procesamiento de la información es un concepto importante en la intersección entre la cognición y el aprendizaje porque sostiene que el aprendizaje implica la transformación de la información a través de una serie de etapas de procesamiento cognitivo, como la atención, la codificación, el almacenamiento y la recuperación Pulido (2018). Esta teoría sostiene que el aprendizaje efectivo requiere la activación activa y elaborada de los procesos cognitivos.

Es crucial pensar no solo en cómo funciona la mente al aprender, sino también en cómo este conocimiento se puede utilizar para mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, para fomentar la participación activa y significativa de los estudiantes en el aprendizaje, los educadores pueden utilizar estrategias como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje autodirigido, el diseño de entornos de aprendizaje efectivos, tanto físicos como virtuales, puede depender de la cognición. La teoría del aprendizaje situado, por ejemplo, sostiene que el aprendizaje es más efectivo en contextos auténticos y significativos, esto puede tener un impacto en cómo se diseñan los espacios de aprendizaje que fomenten la participación activa y el compromiso de los estudiantes Gutiérrez (2021).

Procesos cognitivos

Los juegos tradicionales constituyen una herramienta pedagógica y sociocultural que estimula diversos procesos cognitivos fundamentales para el aprendizaje. Desde una perspectiva neuropsicológica y educativa, estas actividades favorecen el desarrollo de funciones mentales superiores al involucrar activamente la atención, la memoria, el lenguaje, el pensamiento lógico y las funciones ejecutivas.

En primer lugar, los juegos tradicionales fortalecen la atención selectiva y sostenida, ya que los participantes deben concentrarse en reglas, movimientos y estímulos del entorno. Esta

activación atencional mejora la capacidad de focalización y control de distractores, habilidades esenciales en el contexto académico.

Asimismo, estimulan la memoria de trabajo y la memoria a largo plazo, pues los jugadores deben recordar normas, estrategias y secuencias de acciones. Este proceso contribuye a la consolidación de aprendizajes significativos y al desarrollo de estrategias cognitivas más complejas.

Otro proceso relevante es el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Muchos juegos tradicionales implican planificación, toma de decisiones y anticipación de consecuencias, lo cual activas funciones ejecutivas como la inhibición, la flexibilidad cognitiva y el control conductual.

Desde el enfoque sociocultural propuesto por Lev Vygotsky, el juego cumple un papel fundamental en el desarrollo cognitivo al promover la interacción social y el aprendizaje colaborativo. A través de la dinámica grupal, los estudiantes internalizan normas, desarrollan autorregulación y fortalecen habilidades comunicativas.

Además, según, Jean Piaget, el juego favorece la construcción activa del conocimiento, permitiendo que el estudiante asimile y acomode nueva información mediante la experiencia directa.

En conclusión, los juegos tradicionales no solo cumplen una función recreativa, sino que constituyen un medio eficaz para potenciar procesos cognitivos esenciales que inciden positivamente en el rendimiento académico, la motivación y el desarrollo integral del estudiante.

Los sentidos como el olfato, el gusto, el oído, la vista y el tacto forman parte del complejo proceso de percepción. Según, Manrique (2020), cada uno de estos sentidos recopila información del entorno y la envía al cerebro para que la procese. Por ejemplo, los receptores de luz en nuestros ojos captan la luz reflejada de un objeto, que luego se transmite al cerebro a través del sistema visual para que pueda interpretarla. El cerebro organiza y procesa la información sensorial durante el proceso de percepción para crear una representación mental del mundo que nos rodea, esto implica reconocer las características de los objetos, como su forma, color, tamaño, textura y ubicación, así como sus patrones, rostros y movimientos.

La percepción implica no solo recibir datos sensoriales, sino también interpretarlos y darle un significado. Por ejemplo, no solo percibimos sonidos individuales cuando escuchamos una melodía, sino que los organizamos en una secuencia coherente que llamamos música. De manera similar, cuando observamos un rostro, no solo registramos sus características físicas, sino que también interpretamos sus expresiones faciales y emociones, una variedad de factores influye en la percepción, que no es un proceso pasivo Sánchez (2019). Estos factores incluyen nuestras experiencias previas, expectativas y creencias. Por ejemplo, nuestras experiencias anteriores con ciertos alimentos pueden afectar cómo percibimos su sabor, mientras que nuestras expectativas sobre una situación pueden afectar cómo interpretamos los estímulos sensoriales que recibimos.

Muchos factores internos y externos pueden afectar la atención, que puede ser involuntaria o voluntaria. Por ejemplo, podemos ignorar otros estímulos en nuestro entorno y dirigir nuestra atención voluntariamente hacia las palabras en las páginas de un libro. De manera similar, podemos ser atraídos por un sonido o movimiento repentino, lo que nos lleva involuntariamente a prestar atención a ese estímulo, hay varios tipos y niveles de atención. La atención selectiva significa prestar atención a un estímulo e ignorar otros. Esto sucede cuando nos concentramos en una conversación en una habitación ruidosa, la atención sostenida significa concentrarse en una tarea durante un período de tiempo prolongado, como cuando estudiamos para un examen por horas Introzzi et al. (2019).

La intensidad y la flexibilidad de la atención también varían. Por ejemplo, la atención vigilante implica mantener un estado de alerta generalizado sin concentrarse en un estímulo específico, mientras que la atención focalizada se caracteriza por una alta intensidad y una estrecha concentración en un estímulo específico. Como afirma, García y Mogollón (2020), la atención es un recurso limitado y selectivo, por lo que no podemos prestar atención a todo al mismo tiempo y debemos dar más importancia a ciertos estímulos que a otros, la percepción, la comprensión y la toma de decisiones se facilitan gracias a esta selectividad y limitación de la atención, que nos permite concentrarnos en lo que es más relevante y significativo en un momento dado.

Normalmente, la memoria se divide en varios tipos principales, cada uno con sus propias características y propiedades. Como afirma, Alaniz et al. (2022) la memoria sensorial, la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo son tres categorías de memoria. La memoria

sensorial almacena datos sensoriales durante un corto período de tiempo. Por ejemplo, la información visual se almacena brevemente en la memoria icónica, mientras que la información auditiva se almacena en la memoria ecoica. La memoria sensorial tiene una duración muy corta, generalmente unos pocos segundos, y solo se retiene la información relevante para el procesamiento posterior.

La memoria a corto plazo, también conocida como memoria de trabajo, retiene información durante un breve período de tiempo, generalmente entre unos pocos segundos y varios minutos. Esta forma de memoria es limitada en capacidad y duración; se utiliza para mantener activamente información relevante mientras se realiza una tarea específica. La memoria a largo plazo almacena información de manera relativamente permanente y puede conservarla durante períodos prolongados, que van desde días hasta años o incluso toda la vida Salas et al. (2017). La capacidad de este tipo de memoria es prácticamente ilimitada y almacena una variedad de tipos de información, incluidos hechos, eventos, habilidades y experiencias personales.

Las dos categorías principales de la memoria a largo plazo son la memoria explícita o declarativa y la memoria implícita o procedimental. Como afirma, Bernabéu (2017), la memoria explícita implica la retención de información consciente y deliberada, como hechos, eventos o conceptos, mientras que la memoria implícita se refiere a la retención de información que no requiere conciencia o esfuerzo consciente, como hábitos, procedimientos y habilidades motoras.

Procesos cognitivos

Los procesos cognitivos son las funciones mentales que permiten a los seres humanos adquirir, procesar, almacenar y utilizar la información proveniente del entorno y de la experiencia. Estos procesos son fundamentales para el aprendizaje, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la adaptación al medio.

Entre los principales procesos cognitivos se encuentran:

- Percepción: Es la capacidad de recibir e interpretar estímulos sensoriales para formar una representación del mundo que nos rodea.

- Atención: Proceso mediante el cual seleccionamos y concentramos los estímulos relevantes para procesarlos de manera consciente.

- Memoria: Permite almacenar y recuperar información a corto y largo plazo, siendo clave para el aprendizaje y la experiencia.

- Pensamiento: Incluye el razonamiento, la imaginación y la elaboración de ideas para resolver problemas y tomar decisiones.

- Lenguaje: Facilita la comunicación, el pensamiento abstracto y la organización del conocimiento.

- Aprendizaje: Es la adquisición de nuevos conocimientos o habilidades a través de la experiencia o la instrucción.

Estos procesos no funcionan de manera aislada, sino que se interrelacionan para permitir un procesamiento eficiente de la información. Además, están influenciados por factores emocionales, sociales y culturales.

Comprender los procesos cognitivos es esencial en campos como la educación, la psicología y la neurociencia, ya que permite diseñar estrategias que optimicen el aprendizaje y el desarrollo humano.

Cognición.

Enfoques de la cognición.

- Cognición se refiere a los procesos mentales involucrados en el conocimiento y comprensión, incluyendo percepción, juicio, razonamiento y memoria.

- En psicología, comprende tanto procesos conscientes como inconscientes que permiten acumular conocimiento sobre el mundo.

- Según, Cambridge Cognition, implica adquirir, manipular y usar información para guiar comportamientos, y está sustentada en circuitos cerebrales específicos y neurotransmisores.

Características fundamentales de la cognición

Basado en diversas fuentes:

- Procesamiento de información: toma de datos sensoriales, interpretación y toma de decisiones.
- Pensamiento y solución de problemas: permite razonar, planificar y ejecutar acciones complejas.
- Memoria: involucra codificación, almacenamiento y recuperación de información.
- Lenguaje y comunicación: interpretación y producción de mensajes orales y escritos.
- Atención: enfoque selectivo y sostenido hacia estímulos relevantes.
- Creatividad e imaginación: combinación de ideas existentes para generar nuevas propuestas.
- Autoconciencia y metacognición: monitoreo y reflexión sobre los propios procesos mentales.
- Flexibilidad cognitiva y funciones ejecutivas: capacidad de ajustar el pensamiento, cambiar enfoques y controlar impulsos.
- Cognición social: procesamiento de información social, percepción de intenciones ajenas y formación de esquemas sociales.
- Embodied Cognition: propone que el cuerpo y el entorno no solo influyen, sino que son parte integral de los procesos cognitivos.

Tipos de procesos cognitivos

Cognición básica

- Percepción: recepción e interpretación de estímulos sensoriales.
- Atención: habilidades como concentración, activación y vigilancia.
- Memoria: desde memoria de trabajo hasta memoria a largo plazo; episódica, semántica e implícita.
- Lenguaje: comprensión, expresión y procesamiento simbólico.

Cognición de orden superior

- Razonamiento y resolución de problemas: procesos deductivos, inductivos y abductivos.
- Metacognición: conocimiento sobre el propio pensamiento—declarativo, procedimental y condicional.
- Funciones ejecutivas: coordinación de atención, memoria, planificación y flexibilidad cognitiva.
- Teorías de inteligencia:
  - Triárquica de Sternberg: incluye metacomponentes (planificación), componentes de desempeño y adquisición de conocimiento.
  - Multiples inteligencias de Gardner, si bien recibió críticas, amplía el concepto tradicional de cognición.

Cognición social y espacial

- Cognición social: esquemas sociales, atribuciones y teoría de la mente.
- Cognición espacial: mapas mentales, navegación y representación del entorno.

Enfoques teóricos sobre la cognición

Principales modelos que explican cómo funciona:

- Piaget (desarrollo cognitivo): fases desde sensorimotor hasta el pensamiento formal.
- Vygotsky (socio-cultural): interacción social como motor del aprendizaje.
- Procesamiento de información: mente como computador que codifica, almacena y recupera datos.
- Teoría del esquema: estructuras mentales organizadas que permiten dar significado a la información.
- Dual-Process Theory: dos sistemas de pensamiento—rápido/automático vs lento/controlado.
- Cognición encarnada (Embodied Cognition): mente, cuerpo y entorno forman un sistema integrado de cognición.

En resumen, la cognición es un complejo entramado de procesos mentales básicos y superiores que nos permiten conocer, adaptarnos y actuar en el mundo. Incluye habilidades como percepción, memoria, lenguaje, razonamiento, metacognición, flexibilidad, teoría de la mente y representación espacial, todo esto influenciado por múltiples teorías que ayudan a comprender su origen, desarrollo y funcionamiento.

1.2. MEMORIA DE TRABAJO

La memoria de trabajo es un sistema cognitivo fundamental que permite almacenar y manipular información de manera temporal para la ejecución de tareas complejas como el razonamiento, la comprensión y la resolución de problemas. En estudiantes de bachillerato, esta función ejecutiva es clave para el desempeño académico, ya que interviene en procesos como el seguimiento de instrucciones, el cálculo mental, la comprensión lectora y la planificación de actividades.

Los juegos tradicionales constituyen un recurso pedagógico que estimula significativamente la memoria de trabajo, dado que exigen recordar reglas, secuencias de movimientos, turnos, estrategias y cambios dinámicos dentro del juego. Durante su práctica, los estudiantes deben mantener información activa mientras toman decisiones en tiempo real, lo que fortalece el componente ejecutivo central del modelo propuesto por Alan Baddeley.

Además, estas actividades lúdicas favorecen la coordinación entre los sistemas de almacenamiento verbal y visoespacial, ya que combinan instrucciones orales, movimientos corporales y procesamiento visual. Esta integración contribuye al desarrollo de la flexibilidad cognitiva y la autorregulación.

Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo planteada por Jean Piaget, el aprendizaje activo mediante el juego permite la reorganización de esquemas mentales, fortaleciendo la capacidad de adaptación a nuevas situaciones. En el contexto del bachillerato, donde las demandas académicas son mayores, la estimulación de la memoria de trabajo a través de juegos tradicionales puede repercutir positivamente en la concentración, la retención de información y el rendimiento escolar.

Finalmente, la incorporación sistemática de juegos tradicionales en el ámbito educativo no solo favorece la motivación, sino que también potencia la memoria de trabajo como función ejecutiva esencial para el aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo integral.

La memoria de trabajo es una parte importante del sistema cognitivo humano, que se refiere a la capacidad de almacenar y manipular información en la mente durante un período de tiempo. Según, Andrés et al. (2020), es esencial para una variedad de funciones cognitivas, como la toma de decisiones, el aprendizaje, la resolución de problemas y la comprensión del lenguaje, la memoria de trabajo es fundamental para la cognición diaria. Permite realizar operaciones matemáticas mentales, seguir instrucciones complejas, recordar un número de teléfono mientras se marca y entender oraciones largas, la capacidad y la eficiencia de una persona pueden variar significativamente y están relacionadas con su desempeño en una variedad de actividades cognitivas y académicas.

La memoria de trabajo crece durante la infancia y la adolescencia, alcanzando su punto máximo en la edad adulta temprana y comenzando a declinar gradualmente con la edad avanzada. Las diferencias en las habilidades académicas, como la lectura y las matemáticas, así como en las habilidades cognitivas más generales, se han relacionado con las diferencias individuales en la capacidad de memoria de trabajo Landinez et al. (2021). La memoria de trabajo es un componente crucial de la cognición humana, que es esencial para la realización de tareas cognitivas complejas y el funcionamiento cotidiano, es importante para la investigación en psicología cognitiva y neurociencia, así como para el desarrollo de intervenciones educativas y clínicas, comprender sus mecanismos y factores que influyen en su capacidad.

Memoria de trabajo.

Memoria de trabajo en educación

La memoria es el proceso psicológico esencial que permite adquirir, almacenar y recuperar información —procesos conocidos como codificación, almacenamiento y recuperación— fundamentales para el aprendizaje y funcionamiento escolar. En educación, es el motor que permite retener conocimientos, habilidades y experiencias que se consolidan con el tiempo.

Tipos de memoria relevantes en el aprendizaje

Según la duración y función básica

- Memoria sensorial: retiene impresiones sensoriales de manera muy breve (como visuales o auditivas); es la puerta de entrada hacia otros tipos de memoria.

- Memoria a corto plazo / de trabajo: almacena temporalmente información mientras se procesa, por ejemplo, al resolver mentalmente un problema. Tiene capacidad limitada y dura segundos o minutos.

- Memoria a largo plazo: almacena información de forma más duradera, incluso años. Se divide en:

  - Explícita (declarativa): consciente, como hechos o eventos (memoria semántica y episódica).

  - Implícita (no declarativa): automática e inconsciente, como habilidades motoras o hábitos (memoria procedimental, condicionamientos, priming).

Otras tipologías importantes

- Prospectiva: retener una intención futura, como recordar asistir a una reunión más tarde.

- Flashbulb, eidética, reconstructiva, reproductiva: variantes meméticas que destacan en contextos específicos (memorias emocionalmente intensas o exactas), aunque su estudio en educación es más tangencial.

Características esenciales de la memoria aplicada a la educación

- Codificación elaborativa: asociar nueva información con lo conocido facilita la retención. Las técnicas mnemotécnicas, como el "método del loci" o analogías visuales, son ejemplos efectivos.

- Efecto de espaciado: distribuir estudio en múltiples sesiones a lo largo del tiempo mejora significativamente el recuerdo frente al "cramming".

- Práctica de recuperación (Testing Effect): realizar pruebas frecuentes ayuda más que la lectura pasiva; fortalece la memoria a largo plazo.

- Contexto dependiente: la recuperación es más efectiva si el entorno de aprendizaje y evaluación coinciden.

- Factores que impactan la memoria:

  - Biológicos: estructuras como el hipocampo y neurotransmisores como la acetilcolina son claves.

  - Atención y emociones: la atención focalizada y contenidos emocionalmente relevantes se recuerdan mejor.

  - Motivación y estado psicológico: favorecen o dificultan la codificación y recuperación.

Estrategias educativas para fortalecer la memoria

- Dividir el contenido en "chunks" o bloques significativos ayuda a evitar la sobrecarga cognitiva.

- Enseñar con métodos multisensoriales: combinar lo visual y verbal (dual coding) facilita la formación de recuerdos duraderos.

- Diagramas, mapas conceptuales y conexiones entre temas ayudan a construir esquemas significativos.

- Práctica intercalada: mezclar tipos de ejercicios o materias mejora el aprendizaje general.

- Promover la metacognición: enseñar a los estudiantes a reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje potencia la memoria.

- Reducir el estrés en el aula: ansiedad y tensión dificultan la memoria; un entorno emocionalmente seguro facilita el aprendizaje.

- Fomentar hábitos saludables: sueño, actividad física y buena nutrición favorecen la memoria.

Opiniones de la comunidad docente y aprendizajes prácticos

En un foro de docentes, se comenta que la memorización de vocabulario es necesaria para comprender exámenes, aunque debe ir acompañada de comprensión real:

"Some memorization, particularly vocabulary, is necessary ... how difficult it would be if we had to look up every word..."

Esto libera carga cognitiva para enfocarse en tareas más complejas.

Impacto de fortalecer la memoria: evidencia reciente

Un estudio en Alemania halló que solo 12 horas de entrenamiento específico en memoria de trabajo para niños de 7 años aumentó en 16 puntos porcentuales su probabilidad de ingresar a los colegios académicos más exigentes (Gymnasium). Este hallazgo respalda la idea de que la memoria de trabajo es maleable y esencial para el desarrollo educativo

Procesos volitivos

Los **procesos volitivos** comprenden el conjunto de mecanismos psicológicos relacionados con la voluntad, la toma de decisiones, la perseverancia y el control consciente de la conducta orientada a metas. En estudiantes de bachillerato, estos procesos resultan esenciales para el logro académico, ya que permiten regular el esfuerzo, mantener la motivación ante dificultades y cumplir objetivos escolares.

La aplicación de juegos tradicionales en el contexto educativo favorece el desarrollo de los procesos volitivos al requerir que los estudiantes establezcan metas, respeten normas, controlen impulsos y persistan hasta alcanzar un resultado. Estas dinámicas lúdicas implican autorregulación, disciplina y compromiso, elementos centrales de la voluntad. Desde la perspectiva sociocultural de Lev Vygotsky, el juego promueve la internalización de normas y el desarrollo del autocontrol, ya que el estudiante actúa de acuerdo con reglas socialmente establecidas.

Asimismo, los juegos tradicionales estimulan la capacidad de toma de decisiones y la responsabilidad individual dentro de un entorno grupal, fortaleciendo la autonomía. Según el enfoque del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, la interacción activa con el entorno permite la construcción progresiva de estructuras mentales relacionadas con el juicio moral y la autodeterminación.

En la etapa de bachillerato, caracterizada por mayores demandas académicas y sociales, la práctica sistemática de juegos tradicionales puede contribuir al fortalecimiento de la perseverancia, la tolerancia a la frustración y el compromiso con metas a largo plazo. En consecuencia, estos juegos no solo cumplen una función recreativa, sino que constituyen una

estrategia pedagógica que potencia los procesos volitivos, influyendo positivamente en el desempeño académico y el desarrollo integral del estudiante.

La toma de decisiones es un proceso volitivo importante que implica evaluar opciones y elegir la mejor entre ellas. Según, Bron y Mar (2022), este proceso implica procesar información relevante, evaluar las opciones disponibles y prever las consecuencias potenciales de cada una de estas opciones. Los factores personales, como las creencias, los valores, las emociones y la experiencia previa, así como los factores externos, como el contexto social, cultural y económico en el que se toma la decisión, pueden afectar el proceso de toma de decisiones.

Las heurísticas son atajos mentales que utilizamos para tomar decisiones rápidas y eficientes, pero en ocasiones pueden conducir a errores de juicio. Por ejemplo, la aversión a la pérdida nos hace más sensibles a las pérdidas que a las ganancias, mientras que el sesgo de confirmación nos lleva a buscar información que confirme nuestras creencias preexistentes. No tenemos toda la información necesaria en muchas situaciones para tomar una decisión completamente informada. En estos casos, debemos tomar decisiones bajo incertidumbre utilizando métodos como el cálculo de probabilidades, la búsqueda de información adicional y la consideración de posibles resultados Barón y Zapata (2018).

Algunas decisiones involucran consideraciones éticas y morales, y pueden requerir un equilibrio entre varios principios y valores. En estos casos, es crucial pensar en las consecuencias morales de nuestras acciones y cómo afectarán a nosotros mismos y a los demás a largo plazo. Las decisiones se toman en grupo en muchos contextos, y esto puede implicar procesos complejos de negociación, influencia social y resolución de conflictos, para lograr resultados efectivos y satisfactorios, puede ser esencial comprender cómo funcionan los procesos de toma de decisiones en grupo Sánchez et al. (2017).

Los procesos de autorregulación y autocontrol son fundamentales para gestionar nuestros impulsos, emociones y comportamientos en función de objetivos a largo plazo. Como afirma, Quintero et al. (2022), estos procesos, que implican una combinación de habilidades cognitivas y emocionales, nos permiten tomar decisiones que nos beneficien en el futuro y resistir la gratificación inmediata. Muchas habilidades cognitivas y emocionales están involucradas en estos procesos, como la autoevaluación, la planificación, la toma de perspectiva y la regulación emocional, la autorregulación nos permite alcanzar metas

importantes al reflexionar sobre nuestras acciones, anticipar las consecuencias y controlar nuestras emociones.

La capacidad de autocontrol y autorregulación se desarrolla y perfecciona a lo largo de nuestra vida, desde la infancia hasta la adultez. Los niños aprenden estrategias de autocontrol tempranamente, pero estas habilidades se desarrollan a través de la práctica y la experiencia durante la adolescencia y la adultez. Según, Vilajoana et al. (2019), nuestra capacidad de autorregulación y autocontrol está influenciada por una variedad de factores. Los factores biológicos, como la genética y la neurobiología, y los factores ambientales, como la crianza, la cultura y el entorno social en el que crecemos, están incluidos en esto, a lo largo de nuestra vida, estos elementos interactúan para moldear nuestra capacidad de autorregulación.

El autocontrol y la autorregulación son cruciales para el bienestar personal y social. Nos permite tomar decisiones saludables, mantener relaciones positivas y lograr nuestros objetivos a largo plazo. Comportamientos impulsivos, problemas en las relaciones interpersonales y problemas de salud mental y física pueden resultar de la falta de autorregulación y autocontrol. La autorregulación y el autocontrol pueden mejorarse utilizando una variedad de técnicas, estas pueden incluir técnicas de respiración y relajación, hábitos saludables, prácticas de atención plena y meditación y establecimiento de metas realistas, se puede mejorar nuestra capacidad de autorregulación y mejorar nuestra calidad de vida practicando estas técnicas de manera regular Canet et al. (2019).

Procesos volitivos

Los procesos volitivos son aquellos relacionados con la voluntad y el control consciente que una persona ejerce para dirigir sus acciones hacia la consecución de metas específicas. Estos procesos incluyen la capacidad de tomar decisiones, mantener la motivación y perseverar ante obstáculos, reflejando el compromiso personal para alcanzar objetivos.

La volición implica varias etapas: primero, la formación de la intención o decisión de actuar; luego, la planificación y el establecimiento de estrategias para llevar a cabo la acción; y finalmente, la ejecución y control de dicha acción, lo que requiere autocontrol y regulación emocional para superar distracciones o dificultades.

Los procesos volitivos son fundamentales para la autodisciplina, la motivación sostenida y el logro de resultados a largo plazo. Sin ellos, la intención por sí sola no sería suficiente para generar un cambio real o alcanzar metas significativas.

En la educación y el desarrollo personal, fortalecer la volición ayuda a que los estudiantes sean más responsables, autónomos y perseverantes. Además, está estrechamente vinculada con la motivación, ya que una fuerte voluntad potencia la capacidad de mantener el esfuerzo frente a la adversidad.

En resumen, los procesos volitivos son el motor que transforma la intención en acción efectiva, siendo clave para el crecimiento y el éxito personal.

Motivación

El término motivación se refiere al impulso interno o externo que dirige y regula el comportamiento de una persona hacia la consecución de metas, objetivos o satisfacción de necesidades. Según, Alemán et al. (2018), puede provenir de necesidades biológicas, deseos personales, aspiraciones profesionales y expectativas sociales. La motivación puede ser intrínseca, lo que significa que proviene de intereses personales, valores o satisfacción interna o extrínseca, lo que significa que proviene de recompensas o presiones sociales de fuentes externas.

La relación entre la implementación de juegos en la educación y la motivación es fundamental. Los juegos tienen el potencial de aumentar la motivación interna y externa de los estudiantes al ser diseñados para ser tanto atractivos como desafiantes, por un lado, los juegos ofrecen una experiencia de aprendizaje que es naturalmente atractiva y gratificante, lo que puede despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes y motivarlos a participar activamente en la actividad Montes de Oca y Moreta (2022). El placer y la satisfacción que experimentan al participar en el juego sin necesidad de recompensas externas son la fuente de esta motivación intrínseca.

La motivación es esencial para el aprendizaje y la consecución de objetivos personales y profesionales, es el motor interno que impulsa a las personas a actuar y perseguir sus objetivos a pesar de los desafíos y obstáculos. Según, Navarro et al. (2017), la motivación afecta la forma en que una persona dirige y enfoca sus esfuerzos. Las personas motivadas tienden a enfocar su energía y atención en las actividades que son relevantes para sus metas, lo que les permite

utilizar de manera más efectiva sus recursos y habilidades para lograr el éxito. El bienestar emocional y psicológico de las personas también depende de la motivación, cuando las personas están motivadas, hacen cosas con un sentido de propósito y significado, lo que aumenta su confianza en sí mismas, autoestima y satisfacción con la vida.

La motivación se basa en el establecimiento de metas, al proporcionar una dirección clara y un incentivo para el esfuerzo, el establecimiento de metas específicas y desafiantes puede mejorar el rendimiento y la motivación, según la teoría de la fijación de metas Alvarado (2017). Factores sociales como el apoyo social, la comparación y las normas sociales también pueden afectar la motivación, el entorno social en el que vivimos puede influir en nuestra motivación al dar estímulos y recompensas que influyen en nuestro comportamiento.

La motivación es un factor importante en el rendimiento académico y el éxito de los estudiantes en la educación, los estudiantes motivados están más dispuestos a participar activamente en el proceso de aprendizaje, a perseverar en la resolución de problemas y a buscar oportunidades para mejorar sus habilidades y conocimientos Cevallos et al. (2019). Además, la motivación tiene un impacto en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, lo que afecta su nivel de participación, interés y disfrute de las actividades educativas.

Motivación

La motivación en el sistema educativo

La motivación se define como el proceso interno y externo que inicia, dirige y sostiene el comportamiento hacia metas académicas. En el contexto escolar, implica el interés, el esfuerzo y la persistencia del estudiante en el aprendizaje, influyendo directamente en su rendimiento, actitud y permanencia en el sistema educativo.

Es un factor clave: sin motivación, incluso los métodos más efectivos pueden fallar, y ésta actúa como motor del aprendizaje y el éxito académico.

Tipos y teorías de motivación en educación

Tipos fundamentales

- Motivación intrínseca: surge de la satisfacción personal al aprender; el estudiante disfruta del proceso mismo.

- Motivación extrínseca: impulsada por factores externos, como recompensas, notas o aprobación.
- Amotivación: ausencia de motivación, donde el estudiante no ve sentido ni control sobre su aprendizaje.

Principales teorías motivacionales

Teoría de la Autodeterminación (Ryan y Deci)

Destaca tres necesidades básicas: autonomía, competencia y relación. Cuando estas se satisfacen, florece la motivación intrínseca y se promueve un entorno de aprendizaje más profundo.

Teoría Expectativa-Valor (Eccles y Wigfield; Vroom)

El estudiante se motiva cuando cree que puede lograr la tarea (expectativa) y la considera importante o valiosa.

Teoría de Metas (Locke y Latham)

Establecer metas claras y desafiantes enfoca la atención, moviliza esfuerzos y promueve persistencia y pensamiento estratégico.

Teoría de Atribución (Weiner)

Cómo interpretan sus éxitos o fracasos los estudiantes afecta su motivación futura. Si atribuyen un fallo al esfuerzo (que pueden controlar), se sienten más motivados; si lo atribuyen a falta de capacidad fija, se sienten desalentados.

Orientación a logros (Achievement Goals)

Los alumnos pueden estar motivados por dominar la tarea (dominio) o por demostrar su competencia (rendimiento). La orientación al dominio favorece mejores logros y bienestar.

Pirámide de Maslow

Las necesidades básicas (fisiológicas, seguridad, afiliación) deben estar cubiertas antes de poder motivarse por logros académicos.

Necesidades de McClelland

Los estudiantes pueden estar predominantemente motivados por el logro, el poder o la afiliación, interpretando el entorno y sus reacciones según estas necesidades individuales.

Teoría de los dos factores (Herzberg)

Diferencia entre factores de higiene (evitan la insatisfacción, pero no motivan) y motivadores (como el reconocimiento), que realmente incrementan el compromiso.

Modelo ARCS (Keller)

Diseña estrategias motivacionales centradas en cuatro componentes: Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción, para captar y mantener la motivación del alumno.

Mentalidad de crecimiento (Dweck)

Promueve la idea de que la inteligencia puede desarrollarse con esfuerzo. Fomentar esta mentalidad aumenta la motivación, la resiliencia y el rendimiento, especialmente en contextos desfavorecidos.

Características de la motivación educativa

Dinámica y compleja

La motivación cambia según el contexto, la tarea y el estado emocional. Es multidimensional e interactúa con factores personales, sociales y escolares.

Influencia del autoconcepto y autoestima

Creencias sobre las propias capacidades y evaluaciones de aciertos y errores influyen directamente en la motivación. La atribución de un fracaso puede desmotivar si se cree que se debe a falta de capacidad, mientras que atribuirlo al esfuerzo puede estimular el crecimiento.

Rol de la neuroplasticidad.

El cerebro se adapta al aprendizaje. Creer que el éxito depende del esfuerzo y no solo del talento innato aumenta la motivación y la autoeficacia.

Relación entre motivación y emociones

Emociones positivas, experiencias significativas y el vínculo emocional con los contenidos o el docente potencian la motivación.

Cómo promover la motivación en la educación

Establecer entornos significativos

Clases que despierten emociones, pensamiento crítico y aplicación real del conocimiento motivan profundamente. El modelo IPA (Impacto, Presentación, Acción) es un ejemplo efectivo.

Fomentar la autonomía y relevancia

Permitir elección, conectar los contenidos con intereses reales y construir relevancia aumentan la motivación intrínseca.

Establecer metas claras y alcanzables

Negociar objetivos claros con los alumnos y revisar avances promueve persistencia y autogestión.

Reconocimiento informativo, no controlador

El feedback que refuerza la competencia y la autonomía motiva; el control externo meramente regulador, desmotiva (efecto de sobrejustificación).

Desarrollar mentalidad de crecimiento

Enseñar que los errores son parte del aprendizaje y que todos pueden mejorar favorece la resiliencia y el compromiso.

Diseño instruccional motivador (Modelo ARCS)

Capta atención (contextos atractivos), genera relevancia (conexión personal), fomenta la confianza (expectativas de éxito) y brinda satisfacción (recompensas significativas).

Ambientes neuroeducativos y emocionalmente seguros

Entornos que respetan ritmos, fortalecen emociones positivas y están basados en evidencia neurocientífica potencian el aprendizaje motivado.

Evidencias y perspectivas

- Las políticas educativas deben combatir la creencia del talento innato, resaltando el potencial del esfuerzo y la neuroplasticidad.
- En entornos innovadores, como la neurodidáctica, se observa que superar el modelo tradicional, valorizando emociones y el papel del docente como facilitador, mejora la motivación.
- El enfoque centrado en el estudiante (aprendizaje personalizado) atiende intereses, estilos y fortalezas, promoviendo mayor compromiso.
- Enseñar desde la experiencia afecta positivamente: vivir el aprendizaje como significativo y conectado incrementa la motivación.

Motivación intrínseca

El término motivación intrínseca, se refiere a la motivación que surge del interior de una persona, impulsada por el interés, el disfrute o la satisfacción personal que surge como resultado de realizar una actividad, la motivación intrínseca se basa en el placer y el interés que genera una actividad. Según, Azogue y Barrera (2020), cuando una persona realiza una actividad simplemente porque la encuentra interesante y placentera, sin esperar recompensas externas, se llama motivación intrínseca. Esta forma de motivación es esencial para el desarrollo de habilidades, el aprendizaje profundo y la persistencia en tareas que se llevan a cabo a largo plazo.

Varios factores individuales, sociales y contextuales afectan la motivación intrínseca, que puede aumentar o disminuir su presencia en diferentes situaciones. La autonomía es un factor crucial y se refiere a la percepción de control personal y autodeterminación al realizar una actividad, las personas se sienten más motivadas cuando tienen la libertad de elegir y controlar lo que hacen Hernández y Cordero (2021). La percepción de control, la disponibilidad de opciones y la libertad de elección, así como los ambientes no coercitivos, son elementos clave que fomentan la autonomía.

Otro factor importante es la competencia, que se define como la percepción de la eficacia y la habilidad en la realización de tareas. Según, Santiago (2023), la motivación intrínseca depende de sentirse competente y capa, esta percepción de competencia se ve significativamente

afectada por la retroalimentación positiva, los desafíos adecuados y las oportunidades de aprendizaje y mejora. El concepto de necesidad de relación y conexión se refiere al deseo de sentirse apoyado y conectado por otros. La motivación intrínseca puede ser impulsada por las interacciones sociales positivas, el apoyo social, el sentido de pertenencia y las interacciones positivas son factores importantes que fortalecen esta conexión.

La relevancia personal y el sentido de propósito también son cruciales. La motivación intrínseca depende de la alineación de una actividad con los valores, intereses y objetivos personales del individuo. La relevancia aumenta cuando una persona se alinea con sus valores personales, tiene un propósito claro y realiza tareas que son intrínsecamente interesantes y atractivas para ella, la motivación intrínseca también puede verse significativamente afectada por el entorno en el que se realizan las actividades Rodríguez et al. (2021). La motivación intrínseca se apoya en condiciones como un entorno físico cómodo y seguro, la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo la actividad de manera eficaz y un clima organizacional que fomenta la creatividad, la exploración y la colaboración.

Resumen de la Motivación Intrínseca

La motivación intrínseca es aquella que surge del interior de la persona, impulsándola a realizar una actividad por el simple placer, interés o satisfacción que esta le genera, sin necesidad de recompensas externas. Se relaciona con la curiosidad, el deseo de superación, la autonomía y el gusto por aprender o descubrir.

En el ámbito educativo, un estudiante con motivación intrínseca estudia porque disfruta aprender, porque le interesa el tema o porque quiere mejorar por sí mismo, no porque le ofrezcan una nota o premio. Esta forma de motivación está estrechamente ligada al desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la perseverancia.

Según, la teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan), la motivación intrínseca se fortalece cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía (sentirse libre de elegir), competencia (sentirse capaz) y relación (sentirse conectado con los demás).

Fomentar la motivación intrínseca en la educación implica crear ambientes de aprendizaje significativos, ofrecer libertad de elección, plantear retos alcanzables y dar retroalimentación positiva.

En resumen, la motivación intrínseca es clave para un aprendizaje profundo, duradero y verdaderamente significativo, ya que conecta el aprendizaje con los intereses y valores personales del estudiante.

Motivación extrínseca

Obtener recompensas externas o evitar castigos fomenta este tipo de motivación. Tarina et al. (2018) la motivación extrínseca se refiere a la realización de una actividad no por el placer o el interés intrínseco de la actividad, sino por alguna consecuencia independiente que surge de la actividad. Por ejemplo, un estudiante puede estudiar para obtener buenas calificaciones, un empleado puede trabajar duro para recibir un bono o un ascenso, y un atleta puede entrenar para ganar una medalla o el reconocimiento público.

Varios factores externos al individuo, como recompensas, castigos, reconocimiento social y condiciones ambientales, afectan la motivación extrínseca. Estos factores pueden motivar a las personas a realizar ciertas tareas, aunque su eficacia puede variar dependiendo de cómo se implementen y del contexto en el que se apliquen Sigüenza et al. (2019). Quizás los factores más directamente relacionados con la motivación extrínseca sean las recompensas y los castigos. Las recompensas pueden ser tangibles (por ejemplo, dinero, premios y bonificaciones) o intangibles (por ejemplo, reconocimiento y elogios). Los castigos pueden incluir multas, castigos o la pérdida de privilegios.

Las recompensas funcionan porque dan un incentivo claro para terminar una tarea. Según, Aguirre et al. (2019), es importante tener en cuenta cómo se gestionan estas recompensas. Recompensas que se perciben como controladoras pueden socavar la motivación intrínseca, mientras que recompensas inesperadas y no contingentes pueden tener un efecto positivo. Sin embargo, el castigo puede motivar el comportamiento debido al miedo a las posibles consecuencias negativas. Sin embargo, un uso excesivo de castigos puede causar resistencia, ansiedad y menos creatividad y compromiso.

El reconocimiento social, que incluye elogios públicos, premios y distinciones, también influye significativamente en la motivación extrínseca, con frecuencia, las personas buscan la aprobación y el reconocimiento de sus compañeros, superiores y la sociedad en general. En lugares donde el estatus y la reputación son importantes, este tipo de motivación es particularmente fuerte, el reconocimiento social puede aumentar la motivación extrínseca al

dar a las personas una sensación de logro y valoración Sáez (2021). No obstante, para evitar que se perciba como manipulación o favoritismo, lo que podría generar efectos contraproducentes, es necesario que sea genuino y merecido.

Extrínseca

La motivación extrínseca se refiere al impulso para realizar una actividad con el fin de obtener recompensas externas o evitar castigos, en lugar de hacerlo por el placer o interés personal. Es decir, la persona actúa motivada por factores externos, como premios, reconocimientos, calificaciones, dinero, aprobación social o evitar sanciones.

En el contexto educativo, un estudiante con motivación extrínseca estudia para sacar buenas notas, recibir premios, cumplir con expectativas familiares o evitar castigos. Aunque puede ser eficaz para incentivar ciertos comportamientos a corto plazo, la motivación extrínseca no siempre garantiza un aprendizaje profundo o duradero.

La teoría de la autodeterminación explica que, aunque la motivación extrínseca puede variar en su grado de autonomía, en general depende de factores externos que condicionan la conducta. Por ejemplo, puede ir desde realizar una tarea por obligación hasta hacerlo porque se internaliza y se reconoce su valor.

Para fomentar la motivación extrínseca de forma positiva, es importante que las recompensas sean claras, justas y no socaven la motivación intrínseca. También es útil que los incentivos estén alineados con los objetivos personales del individuo.

En resumen, la motivación extrínseca es un motor importante para la conducta humana, especialmente en contextos donde las recompensas externas son valoradas, pero debe complementarse con otros tipos de motivación para lograr un compromiso más genuino y duradero.

1.3. 1.2 OBJETIVOS

1.4. OBJETIVO GENERAL:

Determinar la incidencia de los juegos tradicionales en la motivación en estudiantes de bachillerato general unificado.

1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Evaluar el nivel de motivación en los estudiantes de bachillerato general unificado.

2. Implementar los juegos tradicionales en los estudiantes de bachillerato general unificado.

3. Analizar los niveles de motivación, una vez realizado los juegos tradicionales en los estudiantes de bachillerato general unificado.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. MATERIALES

Recursos Materiales

Tabla 1 ***Recursos Materiales***

RECURSOS MATERIALES
Canchas de la institución educativa
Laptop
Internet
Impresora
Copias
Silbato
Cronometro
Transporte

Recursos Humanos

Tabla 2 ***Recursos Humanos***

RECURSOS HUMANOS
Autor: Klever Lema
Autoridades de la Unidad Educativa Nueva Esperanza
Docente, Coordinador del área de Educación Física de la Unidad Educativa Nueva Esperanza

Estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Nueva Esperanza

Recursos Institucionales

Tabla 3 ***Recursos Institucionales***

RECURSOS INSTITUCIONALES
Unidad Educativa Nueva Esperanza
Universidad Técnica de Ambato
Repositorio académico
Biblioteca Virtual

2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación titulada "Influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado" se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo, dado que busca determinar la relación y el grado de influencia entre una variable independiente (juegos tradicionales) y una variable dependiente (motivación académica), mediante la recolección y análisis sistemático de datos numéricos.

Este enfoque permite medir objetivamente los niveles de motivación antes y después de la aplicación de una intervención basada en juegos tradicionales, utilizando instrumentos estandarizados como escalas tipo Likert o cuestionarios validados. Asimismo, facilita la comprobación de hipótesis mediante procedimientos estadísticos que evidencien cambios significativos en la variable dependiente.

El diseño metodológico puede corresponder a un modelo cuasi-experimental con pretest y postest, ya que se pretende observar el efecto de una estrategia pedagógica aplicada a un grupo determinado sin asignación aleatoria estricta. Este tipo de diseño resulta pertinente en contextos educativos reales, donde las condiciones institucionales limitan el control absoluto de variables.

El enfoque de esta investigación es de tipo cuantitativo, ya que permitirá realizar un análisis sobre la influencia en los niveles de motivación de los estudiantes de bachillerato general unificado mediante la aplicación de juegos tradicionales, en donde se analizarán diversos tópicos que conforman ambas variables Cárdenas (2018).

2.2.1. ENFOQUE CUANTITATIVO

La investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, caracterizado por la medición objetiva y el análisis estadístico de las variables en estudio. Este enfoque permite examinar la relación causal o correlacional entre la variable independiente (aplicación de juegos tradicionales) y la variable dependiente (nivel de motivación académica), mediante la recolección de datos numéricos obtenidos a través de instrumentos estandarizados.

El método cuantitativo se fundamenta en la formulación de hipótesis verificables, la operacionalización de variables y la utilización de procedimientos estadísticos para determinar el grado de influencia o significancia de los resultados. En este contexto, se pueden emplear escalas tipo Likert para medir dimensiones de la motivación como el interés, la participación, el esfuerzo y la persistencia académica.

Asimismo, el diseño puede estructurarse como cuasi-experimental con aplicación de pretest y postest, lo que permite comparar los niveles de motivación antes y después de la implementación de los juegos tradicionales. Este procedimiento garantiza mayor rigor metodológico y control parcial de variables intervinientes dentro del entorno educativo real.

El enfoque cuantitativo de la investigación se centra en la recopilación y análisis de datos numéricos para responder preguntas de investigación y probar hipótesis, se distingue por usar métodos estructurados y objetivos, como encuestas, cuestionarios o mediciones físicas, para recopilar datos y luego analizarlos mediante técnicas estadísticas Babativa (2017). El enfoque cuantitativo sería fundamental para recopilar datos numéricos sobre la motivación de los estudiantes y su relación con la participación en juegos tradicionales en relación con su estudio sobre la medición de los niveles de motivación en los estudiantes de bachillerato mediante el uso de juegos tradicionales.

Las etapas cuantitativas de un estudio sobre los niveles de motivación en los estudiantes de bachillerato mediante el uso de juegos tradicionales incluyen la definición del problema de investigación, donde se identifica claramente la pregunta de investigación; la revisión de la literatura, que implica una búsqueda exhaustiva de investigaciones previas relacionadas con la motivación en el contexto educativo y el uso de juegos tradicionales como herramienta pedagógica; el diseño del estudio y la evaluación de los resultados Ochoa et al. (2020).

Recopilación de datos, que implica recopilar información a través de observación participante, grupos focales o entrevistas en profundidad, el análisis de datos, que busca identificar patrones, temas y relaciones emergentes en los datos recopilados; la interpretación de los resultados, que busca comprender los hallazgos en relación con la pregunta de investigación y el marco teórico; y la redacción del informe, que documenta el estudio, sus hallazgos y conclusiones siguiendo las convenciones académicas establecidas Jiménez (2020).

2.3. MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

2.3.1. INVESTIGACIÓN APLICADA

La presente investigación se enmarca en el tipo de investigación aplicada, ya que tiene como finalidad generar conocimientos orientados a la solución de un problema concreto dentro del contexto educativo: el fortalecimiento de la motivación académica en estudiantes de Bachillerato General Unificado mediante la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

La investigación aplicada se caracteriza por utilizar fundamentos teóricos existentes para intervenir directamente en una realidad específica y producir mejoras verificables. En este caso, se toman como base teorías motivacionales y enfoques del aprendizaje que destacan la importancia de la interacción social y la actividad lúdica en el desarrollo integral del estudiante. Desde la perspectiva sociocultural de Lev Vygotsky, el aprendizaje se potencia a través de la participación activa y la mediación social, elementos presentes en los juegos tradicionales. Asimismo, la teoría de la motivación humana de Abraham Maslow resalta la relevancia de satisfacer necesidades emocionales y de pertenencia para favorecer el compromiso académico.

En este sentido, la investigación no se limita a describir o analizar el fenómeno, sino que propone e implementa una intervención concreta —la aplicación sistemática de juegos

tradicionales— con el propósito de medir su efecto en los niveles de motivación estudiantil. Los resultados obtenidos permiten formular recomendaciones prácticas para docentes y fortalecer estrategias metodológicas dentro del aula.

La investigación aplicada es un tipo de investigación científica que utiliza conocimientos teóricos para resolver problemas prácticos y específicos. La investigación aplicada busca directamente producir resultados que puedan ser utilizados para mejorar procesos, productos o prácticas en contextos específicos, a diferencia de la investigación básica, que se enfoca en ampliar el conocimiento fundamental sin una aplicación inmediata en mente Ramos et al. (2021).

La investigación aplicada es un tipo de investigación científica que tiene como objetivo principal resolver problemas prácticos y concretos mediante la generación de conocimientos útiles y aplicables en contextos específicos. A diferencia de la investigación básica, que busca ampliar el conocimiento teórico sin una aplicación inmediata, la investigación aplicada se centra en la solución directa de necesidades reales en ámbitos como la educación, la salud, la tecnología, la industria, entre otros.

Este tipo de investigación utiliza métodos científicos rigurosos para analizar problemas específicos y proponer estrategias, técnicas o productos que mejoren procesos o situaciones concretas. Además, puede involucrar la implementación y evaluación de dichas soluciones para asegurar su efectividad.

La investigación aplicada es fundamental para el desarrollo social y económico, ya que impulsa la innovación y la mejora continua en diversos campos. Facilita la toma de decisiones informadas y contribuye a optimizar recursos y resultados en organizaciones y comunidades.

En conclusión, la investigación aplicada transforma el conocimiento científico en acciones prácticas y soluciones efectivas, promoviendo un impacto tangible y directo en la vida cotidiana y profesional.

2.3.2. INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA

a presente investigación incorpora un componente de **investigación bibliográfica**, orientado a la revisión, análisis y sistematización de fundamentos teóricos y antecedentes científicos relacionados con la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los

estudiantes de Bachillerato General Unificado. Este tipo de investigación se basa en la consulta de fuentes secundarias confiables como libros, artículos científicos, tesis, bases de datos académicas y documentos institucionales, con el propósito de sustentar conceptualmente las variables de estudio.

La investigación bibliográfica permite construir el marco teórico a partir de teorías del aprendizaje y la motivación que explican la relación entre actividad lúdica y desarrollo académico. En este contexto, se consideran aportes del enfoque sociocultural, quien destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje, así como la teoría de la jerarquía de necesidades de Abraham Maslow, que fundamenta el papel de los factores emocionales y motivacionales en el rendimiento escolar.

Asimismo, la revisión bibliográfica permite identificar estudios previos que evidencian cómo las estrategias lúdicas favorecen la participación, el interés y la permanencia en las actividades académicas. De esta manera, se establecen bases científicas sólidas que orientan la formulación de hipótesis, la definición de variables y el diseño metodológico de la investigación.

Un proceso sistemático y exhaustivo de búsqueda, recopilación y análisis de la literatura existente sobre un tema específico se conoce como investigación bibliográfica. Como afirma, Tóala y Mendoza (2019), este tipo de investigación se centra en revisar y sintetizar la información disponible en fuentes como libros, artículos académicos, informes técnicos y otras publicaciones pertinentes. El objetivo principal de la investigación bibliográfica es obtener una comprensión profunda y actualizada del estado del conocimiento sobre un tema en particular, identificando tendencias, brechas y áreas potenciales para futuras investigaciones.

La investigación bibliográfica es un método de investigación que se basa en la recopilación, revisión y análisis de información ya existente y documentada en fuentes escritas. Estas fuentes pueden incluir libros, artículos científicos, tesis, revistas especializadas, informes, documentos oficiales, bases de datos electrónicas y otros materiales impresos o digitales.

Este tipo de investigación es fundamental para conocer el estado actual del conocimiento sobre un tema específico, identificar teorías, conceptos, metodologías y resultados previos, así como detectar vacíos o áreas que requieren mayor estudio. La investigación bibliográfica

proporciona el marco teórico necesario para sustentar nuevos estudios y aporta una base sólida para la formulación de hipótesis y preguntas de investigación.

Además, facilita la comprensión profunda del problema a investigar, evita la duplicación de esfuerzos y orienta el diseño metodológico al aportar antecedentes relevantes.

La investigación bibliográfica se desarrolla principalmente a través de la búsqueda sistemática de fuentes confiables, su lectura crítica y la síntesis de la información más pertinente. Su rigor y calidad dependen de la selección adecuada de las fuentes y del análisis objetivo de los datos obtenidos.

En resumen, la investigación bibliográfica es una herramienta esencial para fundamentar cualquier proceso investigativo, permitiendo construir conocimiento basado en evidencias previas y aportando claridad y precisión al desarrollo del estudio.

2.3.3. INVESTIGACIÓN PRE-EXPERIMENTAL

La investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado se enmarca en un diseño pre-experimental, caracterizado por la aplicación de una intervención a un solo grupo de estudio con medición antes y después del tratamiento (pretest–postest), sin la conformación de un grupo de control.

Este tipo de diseño permite evaluar cambios en la variable dependiente —motivación académica— tras la implementación sistemática de juegos tradicionales como estrategia pedagógica. La estructura metodológica contempla tres fases: diagnóstico inicial del nivel de motivación, aplicación de la intervención lúdica durante un periodo determinado y evaluación posterior para identificar variaciones en los indicadores motivacionales, tales como interés, participación, esfuerzo y persistencia.

La investigación pre-experimental se utiliza frecuentemente en contextos educativos reales donde no es posible la asignación aleatoria de participantes. Aunque presenta limitaciones en el control de variables externas, ofrece evidencia empírica preliminar sobre la posible relación causal entre la estrategia aplicada y los resultados observados. Desde el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky, el juego constituye un medio fundamental para el desarrollo de procesos psicológicos superiores, lo que sustenta teóricamente la intervención. Asimismo, las teorías

motivacionales de Abraham Maslow respaldan la importancia de atender factores emocionales y de pertenencia para fortalecer el compromiso académico.

La investigación preexperimental es un tipo de investigación en la que se manipula una variable independiente para ver cómo afecta a una variable dependiente. Sin embargo, se lleva a cabo un control riguroso sobre las variables externas ni se asigna a los participantes de manera aleatoria a grupos experimentales, este método se emplea para investigar las relaciones causales preliminares entre las variables y establecer una base para investigaciones más detalladas en el futuro Ramos (2021).

La investigación preexperimental es un diseño de investigación que se utiliza para explorar la relación entre variables, pero sin un control riguroso de factores externos o grupos comparativos. Generalmente, implica la aplicación de un tratamiento o intervención a un solo grupo y la observación de sus efectos antes y después del mismo.

Este tipo de investigación es útil para estudios iniciales o exploratorios, donde se busca identificar posibles efectos o tendencias, aunque sus resultados no permiten establecer relaciones causales con certeza debido a la falta de control y comparación.

2.3.4. INVESTIGACIÓN DE CAMPO

La investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado se desarrolla mediante un enfoque de investigación de campo, ya que se centra en la recolección de información directamente del entorno educativo y de los propios estudiantes. Este tipo de investigación permite observar, medir y analizar fenómenos en su contexto natural, proporcionando evidencia empírica sobre la relación entre la aplicación de estrategias lúdicas y los niveles de motivación académica.

La investigación de campo permite identificar cambios concretos en la motivación académica antes y después de la intervención, ofreciendo datos que sustentan la relación causal entre los juegos tradicionales y la implicación escolar. Asimismo, facilita la comparación de resultados entre distintos grupos o niveles educativos y contribuye a la construcción de estrategias pedagógicas aplicables y efectivas.

En lugar de un entorno controlado de laboratorio, la investigación de campo implica la recopilación de datos en entornos naturales o situaciones de la vida real. Según, Nájera y

Paredes (2017), este método permite a los investigadores observar el comportamiento humano, las interacciones sociales y los fenómenos naturales en su contexto natural.

La investigación de campo es un método de investigación que se realiza directamente en el lugar donde ocurren los fenómenos o hechos que se estudian. Implica la recolección de datos en contextos naturales, mediante observaciones, encuestas, entrevistas u otros instrumentos, para obtener información real y contextualizada.

2.3.5. CORTE LONGITUDINAL

La investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado puede desarrollarse bajo un corte longitudinal, ya que permite observar y analizar los cambios en la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo tras la implementación de estrategias lúdicas. Este enfoque facilita identificar tendencias, patrones de conducta y efectos sostenidos de los juegos tradicionales sobre la motivación académica. La recolección de datos periódica mediante cuestionarios, encuestas y observación directa proporciona evidencia confiable sobre la evolución del interés, participación y esfuerzo de los estudiantes. De esta manerase puede obtener datos asertivos para un adecuado análisis e interpretación de resultados del tema investigativo.

La observación y medición de los mismos sujetos en diferentes momentos a lo largo del tiempo es un diseño de investigación conocido como corte longitudinal. Este tipo de diseño es esencial para estudiar los cambios y desarrollos en variables específicas, ya que permite a los investigadores analizar las dinámicas y tendencias a lo largo de un período de tiempo determinado Rivera et al. (2019).

2.3.6. CORTE ANALÍTICO

La investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado puede abordarse mediante un corte analítico, ya que permite examinar la relación y la interacción entre las variables involucradas de manera detallada. Este enfoque se centra en descomponer la variable independiente —la aplicación de juegos tradicionales— y la variable dependiente —la motivación académica— en sus dimensiones específicas, como interés, participación, esfuerzo y persistencia, para analizar cómo cada componente influye en el desempeño y compromiso académico.

El corte analítico facilita la identificación de patrones, correlaciones y posibles efectos diferenciados dentro del grupo de estudio, permitiendo interpretar los resultados con mayor profundidad y precisión. Asimismo, proporciona un marco para evaluar no solo la existencia de influencia, sino también la magnitud y dirección de la relación entre los juegos tradicionales y la motivación estudiantil.

Este enfoque es fundamental para sustentar recomendaciones pedagógicas específicas, ya que permite determinar qué aspectos de la estrategia lúdica tienen mayor impacto en la motivación académica, contribuyendo a diseñar intervenciones educativas más efectivas y contextualizadas para el Bachillerato General Unificado.

El corte analítico, también conocido como diseño de estudio analítico, es una metodología de investigación que se centra en evaluar las relaciones causales y asociaciones entre variables. Los estudios analíticos buscan identificar y examinar los factores que pueden influir en los resultados observados, a diferencia de los estudios descriptivos, que simplemente describen características de una población o fenómeno Cortes e Iglesias (2005).

2.3.7. MÉTODO HIPOTÉTICO DEDUCTIVO

La investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado se sustenta en el método hipotético-deductivo, ya que permite plantear hipótesis basadas en teoría y contrastarlas mediante la recolección y análisis de datos empíricos. Este método parte de la formulación de una hipótesis general: la implementación sistemática de juegos tradicionales incrementa los niveles de motivación académica de los estudiantes, expresados en interés, participación, esfuerzo y perseverancia.

A partir de esta hipótesis, se deducen predicciones concretas que orientan el diseño de instrumentos de medición y la planificación de la intervención lúdica en el aula. La investigación sigue un ciclo de observación, análisis y verificación, donde los resultados del pretest y postest permiten confirmar o refutar las relaciones planteadas.

Un enfoque fundamental en la investigación científica es el método hipotético-deductivo, que se basa en la formulación de hipótesis, la deducción de predicciones a partir de esas hipótesis y la prueba empírica de esas predicciones para validar o refutar la hipótesis inicial Pérez

(2018). Este enfoque utiliza una estructura lógica que permite a los científicos desarrollar y probar teorías de manera sistemática.

2.3.8. MÉTODO COMPARATIVO

La investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado puede abordarse mediante el método comparativo, ya que permite analizar y contrastar los niveles de motivación académica en diferentes situaciones o grupos antes y después de la intervención lúdica. Este método se centra en identificar similitudes y diferencias entre los resultados obtenidos en los estudiantes que participan en juegos tradicionales y los indicadores de motivación académica registrados previamente, evidenciando cómo la estrategia pedagógica impacta en aspectos como interés, participación, esfuerzo y perseverancia. El método comparativo facilita la interpretación de datos cuantitativos y cualitativos, permitiendo establecer relaciones causales indirectas y determinar la magnitud del efecto de la actividad lúdica en la motivación estudiantil. Además. Su aplicación combina rigor metodológico y análisis contextual, proporcionando evidencia empírica que respalda la efectividad de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica. Asimismo, permite generar recomendaciones prácticas para docentes, promoviendo intervenciones educativas adaptadas a las necesidades y características específicas de los estudiantes del Bachillerato General Unificado.

El método comparativo es un enfoque de investigación que implica el análisis y comparación sistemática de varios casos, eventos, o situaciones con el fin de encontrar similitudes, diferencias, patrones y relaciones entre ellos. En una variedad de campos científicos, desde la antropología y la biología hasta la sociología y la psicología, se utiliza este método, lo que permite a los investigadores comprender mejor la diversidad y complejidad de los fenómenos estudiados García (2019).

2.4. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

2.4.1. DESCRIPTIVA

La investigación descriptiva es un método que se centra en la descripción de los fenómenos, situaciones o poblaciones en su forma original, sin alterar las variables ni tratar de determinar las relaciones causales. Como comenta Valle et al. (2022), el objetivo principal es caracterizar y comprender la naturaleza de un fenómeno o circunstancia específico, así como identificar

patrones, tendencias o asociaciones entre variables. Muchas disciplinas, incluidas la sociología, la psicología, la educación y la salud, utilizan este tipo de investigación. Encuestas de opinión pública, estudios de mercado, perfiles demográficos, análisis de tendencias de consumo y descripciones detalladas de comportamientos sociales son algunos ejemplos comunes de estudios descriptivos.

2.4.2. ENFOQUE ETNOGRÁFICO

El enfoque etnográfico permite estudiar la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado desde la observación directa y la comprensión del contexto social y cultural de la Unidad Educativa. Este enfoque se centra en analizar cómo los estudiantes interactúan durante los juegos, cómo internalizan normas y cómo estas dinámicas lúdicas afectan su interés, participación y compromiso académico. La investigación etnográfica proporciona información detallada y contextualizada, ofreciendo una comprensión profunda de los factores motivacionales y permitiendo diseñar estrategias pedagógicas basadas en la realidad concreta de los educandos.

La investigación etnográfica es un enfoque cualitativo que se centra en comprender la cultura, las prácticas sociales y los significados compartidos en un grupo o comunidad específico. Para capturar la complejidad y la riqueza de las experiencias de los participantes, la investigación etnográfica busca sumergirse en el contexto natural de los participantes en lugar de enfocarse en variables aisladas o relaciones causales. El investigador etnográfico es un observador participante, lo que significa que pasa tiempo interactuando y participando en la vida cotidiana de la comunidad o grupo que está estudiando. Como resultado de esta inmersión en el campo, el investigador puede comprender los valores, normas, creencias y comportamientos de los participantes desde el marco de referencia cultural de los participantes.

El enfoque etnográfico es una metodología cualitativa que se centra en el estudio detallado y profundo de las culturas, costumbres, comportamientos y formas de vida de un grupo social específico. A través de la inmersión prolongada del investigador en el entorno estudiado, se busca comprender el significado que las personas atribuyen a sus experiencias y cómo interactúan dentro de su contexto social y cultural.

2.5. POBLACIÓN O MUESTRA

La presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Nueva Esperanza, institución reconocida por su compromiso con la formación integral de los estudiantes, enfocándose en el fortalecimiento de competencias académicas, sociales y emocionales. Este centro educativo brinda un contexto ideal para analizar estrategias pedagógicas innovadoras, como la incorporación de juegos tradicionales, debido a su estructura organizativa, población estable y disposición para implementar actividades que fomenten la motivación y el aprendizaje significativo. La elección de esta institución no solo responde a criterios de accesibilidad, sino también a la pertinencia educativa y social, considerando que los estudiantes de Bachillerato General Unificado representan un grupo que se encuentra en una etapa crucial de consolidación de habilidades cognitivas y socioemocionales, y que pueden beneficiarse de estrategias que promuevan la participación activa y el interés por el aprendizaje.

La población objeto de estudio está constituida por 60 estudiantes de Bachillerato General Unificado, quienes conforman el grupo directamente involucrado en la investigación. Este grupo fue seleccionado por su relevancia para el análisis del fenómeno, dado que permite examinar de manera integral cómo la implementación de juegos tradicionales puede incidir en la motivación académica, evaluando aspectos como el interés, la participación, el esfuerzo y la perseverancia frente a las tareas escolares. La inclusión de toda la población asegura una cobertura completa de los sujetos que interactúan en el contexto educativo, evitando sesgos derivados de la selección parcial y garantizando que los resultados reflejen de manera precisa la realidad de la institución.

En este sentido, la muestra abarca la totalidad de los estudiantes, configurando un muestreo censal dentro de la Unidad Educativa. Esta decisión metodológica fortalece la representatividad de los resultados, permitiendo que cada estudiante tenga la oportunidad de participar y que los datos obtenidos reflejen la diversidad de comportamientos, actitudes y niveles de motivación presentes en el grupo. Además, la inclusión de todos los educandos facilita la comparación de resultados y la identificación de patrones que puedan indicar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

La información recolectada se emplea para interpretar y establecer relaciones entre la implementación de actividades lúdicas y la motivación académica. Los datos obtenidos

permiten identificar de manera objetiva cambios en el comportamiento y la actitud de los estudiantes, proporcionando evidencia empírica sólida que puede fundamentar recomendaciones pedagógicas concretas. De esta manera, los resultados no solo contribuyen a la comprensión teórica del impacto de los juegos tradicionales, sino que también generan insumos prácticos para optimizar la enseñanza y promover estrategias que incrementen la motivación y el compromiso académico en el Bachillerato General Unificado.

La inclusión de todos los estudiantes asegura que los resultados sean representativos, confiables y aplicables, permitiendo que la investigación aporte tanto al conocimiento científico como a la mejora de la práctica educativa, consolidando estrategias pedagógicas innovadoras centradas en el aprendizaje activo y significativo.

La investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Nueva Esperanza, considerando como población a los 60 estudiantes de Bachillerato General Unificado, quienes constituyen el grupo directamente involucrado en el estudio. Esta población se selecciona debido a su relevancia para analizar cómo los juegos tradicionales influyen en la motivación académica, permitiendo evaluar cambios en interés, participación y esfuerzo escolar. La muestra abarca la totalidad de los estudiantes, lo que asegura la inclusión de todos los casos disponibles y facilita la obtención de resultados representativos y confiables dentro del contexto específico de la institución. La información recolectada se emplea para interpretar y establecer relaciones entre la aplicación de estrategias lúdicas y la motivación académica, proporcionando evidencia empírica aplicable a intervenciones pedagógicas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En el presente capitulo se exponen los resultados obtenidos de la investigación efectuada, por medio de una disociación del análisis de los resultados obtenidos con un tratamiento estadístico descriptivo e inferencial y su correspondiente comprobación de la hipótesis de estudio.

Resultados obtenidos de la motivación en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Nueva Esperanza" de la ciudad de Ambato, Tungurahua, Ecuador durante el período académico marzo-agosto 2025.

Se trata de un estudio descriptivo de educandos por medio del test (EMPA) denominado cuestionario de evaluación motivación del proceso de aprendizaje, para establecer el nivel de motivación, permitió revelar los resultados mediante la aplicación del test mencionado anteriormente.

Tabla 4 ***Resultados de la motivación del test (EMPA).***

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Edad	60	15	16	15.35	.481
Premotivación	60	46	137	105.97	21.771
Post motivación	60	85	143	118.32	14.704
Valid N (listwise)	60				

Nota. Niveles de motivación mínimo (<46-85), Máximo (>137-143), con edades comprendidas entre los 15 y 16 años.

Se puede evidenciar que la media tras haber realizado el test, con el nombre de pre motivación es de 105.97, mientras que la media del test post motivación es de 118.32.

En base a los datos obtenidos en las diferentes preguntas del instrumento de investigación aplicado, se calcularon los puntajes por niveles de motivación (mínimo, máximo), por edad y género.

En relación con los resultados alcanzados de la motivación y posterior a estos los puntajes generales de motivación, se categorizo al estudio en nivel de motivación de los estudiantes pre intervención.

Tabla 5 ***Nivel de motivación de los estudiantes pre intervención.***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valid	bajo	21	35.0	35.0	35.0
	medio	8	13.3	13.3	48.3
	alto	31	51.7	51.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Seguidamente de ejecutar el respectivo análisis el cual reflejo un resultado de la mayor parte de los estudiantes, los cuales tiene una motivación alta con el 51,7, menos cantidad de estudiantes tienen una motivación baja con el 35.0 y pocos estudiantes tienen motivación media con el 13.3.

Resultados de valoración de la motivación tras a ver realizado la intervención personal, mediante la práctica de juegos tradicionales a los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Nueva Esperanza" de la ciudad de Ambato, Tungurahua, Ecuador durante el período académico marzo-agosto 2025.

Luego, para poder definir el nivel de motivación post intervención se aplicó la práctica de juegos tradicionales en todos los educandos de Bachillerato General Unificado.

Tabla 6 ***Nivel de motivación post intervención.***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valid	bajo	13	21.7	21.7	21.7
	medio	1	1.7	1.7	23.3
	alto	46	76.7	76.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Posterior al análisis de la motivación mediante la práctica de juegos tradicionales se evidencio que en la aplicación del instrumento de evaluación la muestra de estudio revelo valores superiores en la motivación de los educandos dándonos un resultado en que la mayor parte de los estudiantes tiene motivación alta con el 76,7, y pocos educandos tienen motivación baja con el 21,7 y casi ningún educando tiene una motivación media con el 1,7.

En base a los resultados del estudio se instaura la diferencia entre motivación pre intervención y motivación post intervención.

Resultados del análisis de la relación entre la motivación pre intervención y motivación post intervención en estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa "Nueva Esperanza" de la ciudad de Ambato, Tungurahua, Ecuador durante el período académico marzo-agosto 2025.

Tabla 7 ***Diferencia entre motivación pre intervención y motivación post intervención.***

		N	Rango Medio	Suma del Rango
-Nivel de motivación post intervención. -Nivel de motivación de los estudiantes pre intervención	Rangos Negativos	0[a]	.00	.00
	Rangos Positivos	16[b]	8.50	136.00
	Ties	44[c]		

	Total	60

En el análisis entre motivación pre intervención y motivación post intervención de educandos de Bachillerado General Unificado nos muestra que 16 personas mejoraron su nivel de motivación, 44 mantuvieron su nivel de motivación y ninguna disminuyo su nivel de motivación

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

La verificación de la hipótesis en la investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en la motivación académica de los estudiantes de Bachillerato General Unificado se realiza mediante un análisis sistemático de los datos obtenidos antes y después de la implementación de la estrategia lúdica. La hipótesis planteada establece que la aplicación de juegos tradicionales incrementa significativamente los niveles de motivación académica, reflejados en el interés, la participación, el esfuerzo y la persistencia de los estudiantes en sus actividades escolares.

Para su comprobación, se emplean instrumentos cuantitativos validados, como cuestionarios tipo Likert y escalas de motivación, aplicados a la población total de 60 estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Esperanza. Los datos recolectados son sometidos a análisis estadístico que permite determinar la existencia de diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest, asegurando objetividad y confiabilidad en la interpretación.

El proceso de verificación de hipótesis no solo valida o refuta la relación propuesta, sino que también permite identificar la magnitud del efecto de los juegos tradicionales sobre la motivación académica. Los resultados obtenidos ofrecen evidencia empírica que respalda la utilización de estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas efectivas para potenciar el rendimiento y compromiso de los estudiantes.

Para el proceso de verificación de la hipótesis de estudio y en base a la normalidad de los datos alcanzados en los periodos PRE y POST intervención se aplicó la prueba No Paramétrica de Wilcoxon con el objetivo de identificar diferencias significativas entre los resultados de estudio.

Tabla 8 ***Verificación estadística de la hipótesis de estudio***

	Nivel de motivación de los estudiantes post intervención. Nivel de motivación de los estudiantes pre intervención.
Z	-3.624b
Asymp. Sig. (2-tailed)	P<.001

a. Wilcoxon Prueba de rangos firmados.

b. Basado en rangos negativos.

La aplicación de la prueba estadística seleccionada resolvió la existencia de diferencias significativas en un nivel de P<.001, en la motivación pre intervención y motivación post intervención y de igual manera en un puntaje especifico con el -3,624b, por lo cual, permite verificar la hipótesis alternativa de estudio, que afirma que si incide en los juegos tradicionales en la motivación de los educandos de Bachillerato General Unificado, culminando satisfactoriamente la propuesta investigativa.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- Se determino el impacto significativo que tienen los juegos tradicionales en la motivación de estudiantes de bachillerato general unificado de la unidad educativa Nueva Esperanza en donde se pudo analizar como la introducción de estos juegos en el entorno educativo puede fomentar la participación activa de los educandos y fortalecer su compromiso con el aprendizaje.

- Se evaluó el nivel de motivación de los estudiantes de bachillerato general unificado mediante el test de EMPA para comprender sus necesidades y ayudarles a alcanzar un nivel de motivación más adecuado mediante la aplicación de juegos tradicionales los cuales pueden ayudar satisfactoriamente a los educandos.

- Una vez valorada la motivación se evidencio que existían 21 educandos de los 60 con bajos niveles de motivación por lo cual se implementó juegos tradicionales para elevar los nivele de motivación que todos los educandos participantes en la presente investigación y así ayudar satisfactoriamente para fortalecer tanto la motivación como también el aprovechamiento académico para que las clases ya no se tornen tan pesadas.

- Una vez analizada la diferencia entre el nivel de motivación pre intervención y post intervención, se evidencio que después de la aplicación significativa de juegos tradicionales existió un mejoramiento en la motivación en los educandos de bachillerato general unificado, debido a que al poner en práctica dichos juegos tradicionales, estos aportan al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural de los educandos, fortaleciendo su identidad cultural y aproximándose de manera más dinámica a su entorno.

4.2 RECOMENDACIONES

- Es importante identificar el nivel inicial de la motivación de cada uno de los educandos al inicio de un periodo académico, ya que, así se podrá identificar cuáles de ellos padecen de una baja, media o alta motivación, para lo cual, con los datos adquiridos se pueda implementar actividades lúdicas las cuales ayuden a los educandos a subir sus niveles de motivación para que, igualmente, tengan un desempeño académico satisfactorio.

- Se debería aplicar más juegos tradicionales en los educandos los cuales permitirá explorar nuevas realidades, ayudara a subir sus niveles de motivación, ayudara a su rendimiento académico, habilidades para resolver problemas y mejora de toma de decisiones, las cuales permitirá a los educandos desenvolverse mejor en el medio académico.

- Se recomienda implementar juegos tradicionales, ya que, es fructífero para desarrollar la memoria de trabajo de los educandos, no solo para la motivación sino para diversos aspectos como en sus cualidades físicas, motoras, psicomotrices como también permite mejorar sus relaciones con su entorno, lo cual, es provechoso para el proceso de formación de los mismos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre, E., Calvache, M., & Osejo, D. (2019). Prueba Psicométrica MEIL. Motivación Extrínseca e Intrínseca en el Contexto Laboral. *Revista Criterios. 26*(2). 35-59. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8736366

Alaniz, F., Durán, F., Quijano, B., Salas, T., Cisneros, J., y Guzmán, G. (2022). Memoria: Revisión conceptual. *Boletín Científico De La Escuela Superior Atotonilco De Tula. 9*(17). 45-52. https://doi.org/10.29057/esat.v9i17.8156

Alemán, B., Navarro, O., Suárez, R., Izquierdo, Y., y Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica. 40*(4). 1257-1270. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18242018000400032yscript=sci_arttext

Alvarado, H. (2017). *Motivación y aprendizaje autónomo en estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa "San Martin de Porres", Matacoto, Yungay – 2016.* Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/18813

Andrés, M., Vernucci, S., García, A., Richards, M., Amazzini, M., Paradiso, R. (2020). Regulación emocional y memoria de trabajo en el desempeño académico. *Ciencias Psicológicas. 14*(2). e2284. https://doi.org/10.22235/cp.v14i2.2284

Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales. Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte. 8*(1). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8670953

autorregulación en la edad preescolar. Habilidades en preescolares. *JONED. Journal of Neuroeducation. 2*(2). 163-166. DOI: 10.1344/joned. v2i2

Azogue, J., & Barrera, H. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Polo de Conocimiento Revista científico – profesional. 5*(6). 99-116. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518090

Babativa, C. (2017). *Investigación cuantitativa.* Bogotá: Universitaria del Área Andina. https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/3544

Barbosa, S., y Cuellar, A. (2018). Influencia del deporte y la actividad física en el estado de salud físico y mental: una revisión bibliográfica. *Revista Katharsis. 25*. 155. https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A13%3A12951453/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholaryid=ebsco%3Agcd%3A132390666ycrl=c

Barón, L., y Zapata, G. (2018). Los sesgos cognitivos de la psicología cognitiva a la perspectiva cognitiva de la organización y su relación con los procesos de toma de decisiones gerenciales. *Ciencia y Sociedad: República Dominica. 43*(1). 31-48. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7076211

Barrios, N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad. 9*(3). 775-782. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823513

Bernabéu, E. (2017). La atención y la memoria como claves del proceso de aprendizaje. Aplicaciones para el entorno escolar. *Reidocrea. 6*(1). 16-23. https://digibug.ugr.es/handle/10481/47141

Botella, A., y Ramos, A. (2020). Motivación y aprendizaje basado en proyectos: una investigación-acción en educación secundaria. *Multidisciplinary Journal of Educational Research. 10*(3). 295-320. https://doi.org/10.17583/remie.2020.4493

Bracho, Y., & Bracho, K. (2020). Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de valores a través de juegos tradicionales en educandos de educación inicial. *Conocimiento, Investigación y Educación. 1*(9). https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CIE/article/view/4082

Bron, B., y Mar, O. (2022). *SISTEMAS DE RECOMENDACIÓN PARA LA TOMA DE DECISIONES. UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria. 6*(1). 149-164. https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v6.n1.2022.289

Caicedo, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del centro educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa* [Trabajo de grado]. Universidad de la Sabana. https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/50051

Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios. Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal. 9*. 191-226. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953

Canet, L., Introzzi, I., Richards, M., Galli, J. (2019). Actuar sin pensar: la autorregulación y sus fallos. *Revista Argentina de Neuropsicología.* https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/124118

Cárdenas, J. (2018). *Investigación cuantitativa* [Trabajo de grado]. Freie Universität Berlin. https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/22407

Castrillón, L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *Revista Tercera Orilla. 19*. 86-93. https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/8613

Cevallos, J., Lucas, X., Paredes, J., y Tomalá, J. (2019). *Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador* [Trabajo de grado]. Universidad Estatal de la Península de Santa Elena. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7914

Chávez, M., Salazar, C., Hoyo, G., Bautista, A., González, D., y Ogarrio, C. (2018). Actividad física y enfermedades crónicas no transmisibles de estudiantes mexicanos en función del género. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. 33.* 169-174. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6367747

Cornellá, P., Estebanell, M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Arxius. 28*(1). https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920

Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación.* Universidad Autónoma del Carmen. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59872336/metodologia_investigacion20190626-97388-1y3j3dd-libre.pdf?1561564868=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUNIVERSIDAD_AUTONOMA_DEL_CARMEN_Coleccio.pdf&Expires=1715970213&Signature=ID2ic9BonvNXgkNxkb1vJYpAWh9NIvdarQ74cke0mIhpI5tsBBKHoSBz95TTRWEvXrHPUOarUzCDk~IJQpje~e20Xi0~Xwe~DWJAJmm

rwRE7R0l2sJXmORVC3C8SgyTx0XKwK~oJletLRrLBR3Le3rjuhEc82bAhygkuik3bwdTxe~QCM-TZ3jk2VUQbk9kJKC7MitqRL~FYKhtWWxf82fZgKRJZPLMfduIj5Xce8MR0KdxPCBVjweb6Xy9Q55FtgIDBpR4MRfioseujhF0jaDkKalVBkvCHSHTqcOl88ZUyudGbKYmz~02RVu7z4xt4uMpYgDUfhfwQ9F5OaM1V2g__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

De la Maza, F. (2018). Gobierno local, política y turismo indígena: enfoque etnográfico en contextos interculturales. *Antropologías del Sur. 5*(9). 199-213. https://doi.org/10.25074/rantros.v5i9.939

Egea, A., Arias, L., García, A. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa. 2.* https://doi.org/10.6018/riite/2017/283801

Estupiñán, M., y Guamán, E. (2021). *La motivación en las clases online y la participación activa de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial* [Trabajo de grado]. Universidad Técnica de Ambato. https://repositoio.uta.edu.ec/handle/123456789/32672

Freré, J., Véliz, J., Sarco, E., y Campoverde, K. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *Recimundo. 6*(2). 151-159. https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159

García, M., y Mogollón, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *Revista Científica Multidisciplinaria. 5*(1). 127-142. https://pdfs.semanticscholar.org/0d81/4f4b259dcfeb85d68e85986e609fffe292a4.pdf

García, P. (2019). El método comparativo constante y sus potencialidades para el estudio de políticas educativas para la escuela secundaria en Latinoamérica. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada: RELEC. 15*(1). 27-43. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7075519

García, V., y Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare. 26*(2). 27-51. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776

Garzón, J., y Aragón, L. (2021). Sedentarismo, actividad física y salud. una revisión narrativa. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. 42.* 478-499. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986290

Gil, F., Romance, A., y Nielsen, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos. 34.* 252-257. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/73634814/38610-libre.pdf?1635235154=yresponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DJuego_y_actividad_fisica_como_indicadore.pdfyExpires=1715279829ySignature=WVts8a5vw0A2joUgn-6Wjanx1YvRDnqCgOgiN757Ig4AJ589wH8gxCyQzZUSm3xtZtwr4GJ90mEL41EJ94nIS8BPcVFZ95VDEPSZmUpVemaTnmzOyqnBuC576Y7C1o8RWNSMXHFEHghTyDx39CpJdihCULwGu2Y8k1m5C48cE9nRVzgJBkRJXPt4NcguL2Erupyyggqx2VVkv2B4js3OMd91zNQ-od1k9jfzXRDXTGHMjnYUycVoA8AZU0~cb1cQTb~MgeUBNkz8jLsK6NrFBq0yFsVPoegB6MsqbvJVe8EjeA-wXW~~X2Mo0aSJjuHcyqrHq3UFinTgnzCMk6V38Q__yKey-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

González, J., Corrales, G., y Morquecho, R. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. 7*(1). 3922-3938. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4708

González, L., y Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía. 6*(2). 234-257. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953209

González, L., y Jarrín, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía. 6*(2). 234-257. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953209

Gutiérrez, A. (2021). Autorregulación del aprendizaje: desenredando la relación entre cognición, metacognición y motivación. *Revista Latinoamericana de Educación. 12*(1). 81-108. https://doi.org/10.18175/VyS12.1.2021.4

Hernández, R., & Cordero, D. (2021). El estímulo de la motivación intrínseca del estudiantado en un curso de inglés como lengua extranjera. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa. 1*(1). 149-172. https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.30

Ibagón, N. (2018). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa. *Educación y Ciudad. 35.* 125-136. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6702428

Introzzi, I., Aydmune, Y., Zamora, E., Vernucci, S., y Ledesma, R. (2019). Mecanismos de desarrollo de la atención selectiva en población infantil. *CES Psicología. 12*(3). 105-118. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-30802019000300105yscript=sci_arttext

Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech Revista Científica. 4*(1). 59-68. https://www.researchgate.net/profile/Ledys-Jimenez/publication/352750927_IMPACTO_DE_LA_INVESTIGACION_CUANTITATIVA_EN_LA_ACTUALIDAD/links/60d66a7b299bf1ea9ebe5113/IMPACTO-DE-LA-INVESTIGACION-CUANTITATIVA-EN-LA-ACTUALIDAD.pdf

Jiménez, R., Ludeña, L., y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social. 5*(9). https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285

Landinez, D., Montoya, D., & Gómez, A. (2021). Conectividad funcional y memoria de trabajo: una revisión sistemática. *Revista Tesis Psicológica. 16*(1). 72-99. https://www.redalyc.org/journal/1390/139072247005/139072247005.pdf

Llanga, E., Logacho, G., y Molina, L. (2019). La memoria y su importancia en los procesos cognitivos en el estudiante. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/memoria-importancia-estudiante.html//hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1908memoria-importancia-estudiante

Londoño, L., y Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación, propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores. 23*(3). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7941738

Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. *Educación. 29*(57). 163-185. http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202002.008

Martín, M., y Vílchez, L. (2017). Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas. *Cuadernos de ética en clave cotidiana. 7. https://funderetica.org/wp-content/uploads/2017/01/Cuaderno-7-web-def.pdf*

Mestre, J., Pérez, N., González, G., Núñez, J., y Guil, M. (2017). El desarrollo de la inteligencia emocional a través de la optimización de las capacidades cognitivas a través de la educación obligatoria. *Contextos educativos: revista de educación. 20*(1). 57-75. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/218672

Montes De Oca, C., y Moreta, R. (2019). La función predictora de la Autoeficacia en la Motivación Escolar en estudiantes de medicina del Ecuador. *Uniandes Episteme, 6*(4), 565–578. https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1465

Nájera, C., y Paredes, B. (2017). Identidad e identificación: investigación de campo como herramienta de aprendizaje en el diseño de marcas. *INNOVA Research Journal. 2*(10). 155-164. https://doi.org/10.33890/innova.v2.n10.1.2017.465

Navarro, R., Basanta, S., y Abelairas, C. (2017). Los juegos cooperativos: incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en Educación Primaria. *Rev Sports. 3*(3). https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/22793

Ochoa, R., Nava, N., y Fusil, D. (2020). Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. *Orbis: Revista de Ciencias Humanas. 15*(45). 13-22. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407375

Ortiz, R., y Ramírez, M. (2020). Actividad física, cognición y rendimiento escolar: una breve revisión desde las neurociencias Physical Activity, cognition, and academic performance: a brief review from the neurosciences. *Retos. 38.* 868-878. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7397352.pdf

Perea, A., López, G., Perea, A., Reyes, U., Santiago, L., Ríos, P., Lara, A., González, A., García, V., Hernández, M., Solís, D., y de la Paz, C. (2019). Importancia de la Actividad Física. *Salud Jalisco. 6*(2). 121-125. https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=91852

Pérez, M. (2018). El método hipotético deductivo y su posibilidad de aplicación en un caso práctico: la destitución de Fernando Lugo. *Revista sociedad global. 5*(1). 1-2. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59325540/186-475-1-SM20190520-6891-1p8sav5-libre.pdf?1558353539=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_Metodo_Hipotetico_Deductivo_y_su_posi.pdf&Expires=1715970270&Signature=JJo3Eq1TiC8W1CzblHVOMggAeptedzX-hQrjD80q89hqMmmyMQxoud3GIqTXyOAdvPoVDy3VCJ3tRmec-71xMfT-YkG4D50NzLo6IYikEbShdY-jmC4E6CnPwdmjjbfiSTcWNqfk41iy7DWG7TI3EW0jD5ufVtpZVzw8x3zFhlRYP3l-vMjNbUJ4Whse~9I7tGNp7J4yKLgZ7NmQ5jq4BC~X2UPf3Kb8hUhavBEXCg2EGFG5vQRiMmOSVxW3LdAYoRow5IGbjLItrE2gs5Nd3kObfl0x0xUhvoCX5ya0hm3zpnXY8tgv-kR~WdZSbQ6asrB7K9M4KWqlN0JE5JTEyg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Pulido, L. (2018). *Aprendizaje y cognición - modelos cognitivos.* AreaAndina. https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/1424

Quintero, J., Álvarez, P., y Restrepo, S. (2022). Las habilidades de autocontrol y

Ramos, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica. 10*(1). 1-7. https://www.cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356

Ramos, R., Viña, M., & Gutiérrez, F. (2021). Investigación aplicada en tiempos de COVID-19. *Revista de la OIFL. 30*(2). 93. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1699-714X2020000200093&script=sci_arttext

Rivera, E., Flores, M., Fornaris, A., Ledesma, R., & Alfonso, Y. (2019). Caracterización clínica-epidemiológica de la hipertensión arterial. *Revista Cubana de Medicina General Integral. 35*(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252019000300004&tlng=en

Rodríguez, P., Cecchini, A., Méndez, A. & Sánchez, B. (2021). Intrinsic Motivation, Emotional Intelligence and Self-Regulated Learning: A Multilevel Analysis. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. 21*(82). 235-252. Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista82/artmotivacion1200.htm

Sáez, M. (2021). Estrategias de motivación extrínseca. Percepciones del estudiante de ELE norteamericano: estudio de caso en España. *Revista de Lenguas Modernas. 34*(1). https://doi.org/10.15517/rlm.v0i34.41194

Salas, J., Herrera, E., Garcés, E., Herrera, M., Brenes, J., y Monge, J. (2017). Efecto del ejercicio físico sobre la memoria a corto plazo y velocidad en el procesamiento de información de un paciente que sufrió trauma craneoencefálico: Un caso de estudio. *Cuadernos de Psicología del Deporte. 17*(2). 131-138. https://revistas.um.es/cpd/article/view/301981

Sánchez, A., Andrade, E., Zambrano, C., y Cornejo, A. (2017). PROCESOS COGNITIVOS Y AFECTIVOS EN LA CONDUCTA DEL CONSUMIDOR. *Psicología Unemi. 1*(1). 33-40. https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol1iss1.2017pp33-40p

Sánchez, N. (2019). *Sensación y percepción: una revisión conceptual.* Universidad Cooperativa de Colombia. https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/95d667a0-032c-4660-a8ec-e2a22f7476e1

Santander, E., y Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. 6*(5). 4095-4106. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3378

Santiago, C. (2023). Teletrabajo y comportamiento creativo. El efecto moderador de la motivación intrínseca. *Revista De Economía Del Rosario, 26*(1), 1–39. https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/economia/a.13344

Singueza, W., Sarango, C., Castillo, M. (2019). Estudio sobre la motivación extrínseca en los estudiantes universitarios que cursan estudios a distancia. *Revista Espacios. 40*(44). 19. https://www.revistaespacios.com/a19v40n44/a19v40n44p19.pdf

Tarira, C., Delgado, M., Tarira, L., & Rivas, D. (2018). Motivación extrínseca para el aprendizaje de matemática. *Innovación permanente ruta para el desarrollo. 1*(2). https://www.atlantic.edu.ec/ojs/index.php/mundor/article/view/57

Taro, J., y Pincay, M. (2023). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria* [Trabajo de grado]. Repositorio RELE. https://repositorio.redrele.org/handle/24251239/331

Tóala, G., y Mendoza, A. (2019). Importancia de la enseñanza de la metodología de la investigación científica en las ciencias administrativas. *Dominio de las Ciencias. 5*(2). 56-70. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6989278

Tóala, J., Loor, C., y Pozo, M. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. *Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador.* 691-700. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220658

Troya, E., y López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [Trabajo de grado]. Universidad Técnica de Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992

Valle, A., Manrique, L., y Revilla, D. (2022). *La Investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación* [Trabajo de grado]. Pontificia Universidad de Perú. https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559

Vilajoana, S., Rom, J., y Miotto, G. (2019). Retos de la autorregulación publicitaria ante los riesgos jurídicos y éticos del marketing de influencers. *Recercat.* 15. https://recercat.cat/handle/2072/374673

Agosto 2026 - CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright © - CID - Centro de Investigación y Desarrollo
Copyright del texto © 2026 de Autores
Formato: PDF
Tamaño: A4 210 x 297 mm
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acceso: World Wide Web
biblioteca.ciencialatina.org
editorial@ciencialatina.org
Atención por WhatsApp al +52 1 55 9435 7573