

**EL JUEGO DE COOPERACIÓN COMO MEDIO DE MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE
EDUCACIÓN FÍSICA DE OCTAVO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN
FRANCISCO DE SALES DE LA CIUDAD DE CÚCUTA.**

AUTOR:

ESNEIDERMAN GUZMAN BARBOSA

CODIGO: 1127356808

ASESOR DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA:

Mg.DIEGO FERNANDO POLANCO BUSTOS.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS

EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES.

2019

1. TITULO

El juego de cooperación como medio de motivación en las clases de educación física de octavo grado de la institución educativa san francisco de sales de la ciudad de Cúcuta.

4. INTRODUCCION:

el tema que abarca esta propuesta es la motivación en las clases de educación física, donde se implementó el juego de cooperación como un medio de motivación para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes, debido a que el juego es una actividad fundamental en este proceso que nos ayuda a fomentar el desarrollo en el ámbito escolar para cumplir una satisfacción y gran variedad de habilidades, destrezas y conocimientos que son fundamentales para la formación de los estudiantes.

La educación se encuentra en un proceso de cambios, que deben ser interiorizados en un primer momento por el docente, para que posteriormente trasciendan y llegue sobre los discentes, dando lugar de este modo a un avance dentro del propio proceso educativo (Gutiérrez y Gulías, 2010).

La motivación es el estado interno que anima al estudiante a actuar, lo dirige en determinadas direcciones; es el ingrediente esencial que hace que sean capaces de aprender algo, además la motivación es la responsable de que aprendamos debido a que los procesos cognitivos para un mayor aprendizaje son voluntarios y están bajo la responsabilidad de la persona. La motivación implica una amplia comprensión de las necesidades en la personalidad de los estudiantes por lo que el docente, teniendo este conocimiento debe ser capaz de orientar hábilmente el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia el logro de los objetivos de la educación física.

El proceso de enseñanza por medio de las competencias conlleva una propuesta pedagógica del profesor, implica un fortalecimiento del trabajo del estudiante y establece las condiciones idóneas para que se consigan con éxito los objetivos propuestos (Dovala, 2014).

La motivación en las actividades físicas de (Pedro Sáenz López Buñuel y otros de la Universidad de Huelva en España), plantean que en el campo pedagógico existen necesidades como el juego y el aprendizaje que son el motor primordial que tienen los docentes para lograr los objetivos educativos que se plantean con los estudiantes.

3. JUSTIFICACIÓN

Con esta propuesta pedagógica se busca despertar la motivación de los estudiantes de octavo grado de la institución educativa san francisco de sales, de la ciudad de Cúcuta- norte de Santander. Para que adquieran la capacidad de ampliar los conocimientos en cuanto a la enseñanza - aprendizaje en la educación física. Debido a la falta de motivación en los estudiantes en las clases de educación física. Se propone identificar y diseñar una estrategia que permita a los estudiantes tener una participación activa y eficaz, para mejorar los niveles de motivación escolar.

Para López (2006), la motivación contribuye a despertar en los estudiantes el deseo de realizar actividades de carácter físico deportivas. En la Educación Física como en toda actividad humana la motivación contribuye el componente más importante dentro de los procesos de la personalidad, siendo en este caso quien determina la dirección o nivel de activación de la conducta hacia la actividad física.

Para Omeñaca y Ruiz, 1999 (citado en Omeñaca y Puyuelo, 2001): el juego. “Es una actividad recreativa, libremente elegida que constituyen un fin en sí misma; es fuente de energía, de júbilo de placer, implica participación activa y representa un ‘mundo aparte’.

El juego es importante porque su práctica nos sirve como ayuda en el proceso de educación y desarrollo de cada uno de los aspectos de nuestras vidas. La acción de jugar, además de ser algo divertido, también hace parte de aspectos fundamentales de nuestro existir como el psicológico, el intelectual, el social y el físico. Además, a través de la relación con cada uno de estos aspectos, el juego se torna en un importante aporte al desarrollo del ser

Humano, su crecimiento, su proceso educativo. En general, la educación necesita del juego debido a que este presenta mayor actuación y presencia en el campo de la educación.

Por medio del juego los estudiantes controlan y educan su cuerpo y a su vez coordinan sus movimientos, organiza sus pensamientos, resuelve sus problemas emocionales y sociales, explora el mundo que lo rodea y se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de la sociedad.

La motivación, en el campo de enseñanza- aprendizaje con énfasis en lo integral, consiste en hacer que el estudiante se mantenga siempre atento a todas las enseñanzas que brinda su docente, muestra

interés por aclarar dudas, cuestionar, investigar, experimentar y aprender por descubrimiento, para esto el docente debe contar con una actitud única, que va a ir descubriendo durante la aplicación de dicha motivación, y así lograr que sus estudiante se sientan más seguros de sí mismos, para poder emprender cualquier actividad que se propongan en el ámbito escolar.

2. OBJETIVOS:

2.1. GENERAL:

Implementar el juego de cooperación como medio de motivación en los estudiantes de octavo grado de la institución educativa san francisco de sales.

2.2. ESPECÍFICOS:

- Identificar la motivación de los estudiantes de octavo grado en las clases de educación física.
- Diseñar un programa del juego cooperativo como medio de motivación en las clases de educación física.
- Evaluar la motivación de los estudiantes de octavo grado en las clases de educación física.

5. MARCO TEORICO:

En relación al tema de la propuesta pedagógica se pueden considerar algunos estudios relacionados con la motivación en la educación física, centrada en el desarrollo de los juegos cooperativos para un grupo de estudiantes. Es importante resaltar que el juego cooperativo es una herramienta muy significativa para los docentes, brindándole a los estudiantes la posibilidad de resolver los conflictos que se plantean en un ambiente educativo y deportivo, teniendo en cuenta el enorme campo de diversas áreas que se pueden trabajar, el manejo de enfoque que se le da a una actividad depende de la forma que se realicen las actividades; abordado como un recurso pedagógico, didáctico y formativo.

A través del juego en la Educación Física, los estudiantes expresan su espontaneidad, la creatividad y permite que se conozcan, se respeten y se valoren a sí mismos y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, recreación y deporte para implementarlas continuamente en las clases de educación física.

Siguiendo esta línea, nos planteamos diseñar una propuesta de intervención para mejorar la motivación de los estudiantes de Educación Física a través del juego cooperativo que es uno de los objetivos de esta propuesta pedagógica.

5.1. EDUCACION FISICA:

(Javier Solas, 2006). La educación física puede contemplarse como un concepto amplio que trata de desarrollo y la formación de una dimensión básica del ser humano, el cuerpo y su motricidad. Dimensión que no se puede desligar de los otros aspectos de su desarrollo, evolución-involución. Por lo tanto, no se debe considerar que la educación física está vinculada exclusivamente a unas edades determinadas ni tampoco a la enseñanza formal de una materia en el sistema educativo, sino que representa la acción formativa sobre unos aspectos concretos a través de la vida del individuo, es decir, constituye un elemento importante del concepto de educación física continua de la persona.

La educación física es la educación de la salud, del cuerpo-mente. Donde se deben enseñar los valores para que el estudiante en un futuro, tenga conocimientos básicos que le permitan cuidar su cuerpo y mantener su salud. Como segundo concepto, "la educación física tiene que dar las bases motoras comunes a todos los deportes, a fin de que los estudiantes, si deciden ser deportistas de competición, lleguen con unos conocimientos motores básicos a todos los deportes" (Jorge Salas, 2006).

La Educación Física posibilita desarrollar habilidades motrices que contribuyen al crecimiento de los niños y adolescentes, independientemente de sus capacidades, al igual enriquece las vivencias de la infancia como de la vida adulta, Incorpora al niño de manera natural, la realización de actividades físicas como parte de su dinámica diaria. (Cumbre mundial 1999). Además el estudiante tiene esta asignatura para satisfacer su necesidad de movimiento. Es erróneo comprender la Educación Física como una actividad deportiva, que puede tener carácter competitivo. Es necesario reconocer que su práctica permite cumplir los propósitos de la educación básica con un carácter más dinámico en la formación, mediante estrategias variadas y motivadoras. Como medio para demostrar los valores

aportados al desarrollo integral del individuo mediante la práctica de la educación física en el ámbito escolar.

5.2. EDUCACION FISICA ESCOLAR:

Actualmente, la Educación Física se considera como área obligatoria según el Ministerio de Educación y Cultura para la Educación. Se ha constituido como disciplina fundamental para la formación integral del ser humano, especialmente desde edades tempranas, ya que permite a los estudiantes desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas, esenciales para su vida diaria que le permitan llevar proceso de formación eficaz.

Entre los beneficios de la Educación Física podemos destacar que dentro del programa escolar, es la única asignatura cuyo objeto de estudio es integral; incide tanto en el desarrollo físico del cuerpo y el fortalecimiento de la salud, como en las áreas social, afectiva, psicomotora y cognitiva. De igual forma, constituye el punto de partida para garantizar un mejor hábito y estilo de vida saludable. En este sentido, incorpora al pensamiento de las personas la necesidad de practicar ejercicios como medio de prevención en el desarrollo de algunas enfermedades. De otro lado, contribuye a la formación de valores, fortaleciendo la autoestima y el respeto por sí mismos, los enseña a comportarse en el juego, inculcando la colaboración, el trabajo en equipo y el espíritu de compañerismo, estimulando el manejo adecuado de sentimientos de alegría o de tristeza en caso de triunfos o derrotas, posibilitándoles herramientas necesarias en las relaciones sociales y el desarrollo futuro.

La educación física se convierte en una pedagogía de las conductas motrices, en la medida que trata de optimizar o mejorar las conductas motrices de los estudiantes. El profesor de Educación física se convierte en un supervisor de las conductas motrices de sus estudiantes, trata de corregir y plantear las situaciones motrices que provocan la optimización de las conductas observadas para mejorar en sus estudiantes.

La educación física pretende ante todo el aspecto corporal del ser humano, así como el desarrollo y perfeccionamiento de sus cualidades naturales, influyendo con ello de forma activa el medio ambiente teniendo como resultado desarrollo integral, así como su formación general del individuo desde el momento que se le proporciona estimulación cognoscitiva, afectiva y motriz, permitiéndole la

adquisición de habilidades, actitudes y hábitos para coadyuvar a su desarrollo armónico mediante actividades acorde a sus necesidades e intereses en las diferentes etapas de la vida.

La Educación Deportiva se plantea como un modelo pedagógico cuyos pilares principales son el trabajo en equipo y la sesión de responsabilidades en los estudiantes para el fomento de la autonomía del mismo en el ámbito escolar fundamentalmente. Es un modelo que surge para crear experiencias de práctica deportiva auténticas (Siedentop, et al., 2011). Experiencias en las que los jóvenes practicantes vivencien el deporte desde una perspectiva global, que desarrolle su competencia motriz, su cultura deportiva y su entusiasmo por la práctica.

A través de la Educación Física, los estudiantes expresan su espontaneidad, fomentan su creatividad y sobretodo permite que se conozcan, se respeten y se valoren a sí mismos y a los demás. Por ello, es indispensable la variedad y vivencia de las diferentes actividades en el juego, lúdica, recreación y deporte para implementarlas continuamente, sea en clase o mediante proyectos lúdico-pedagógicos.

5.3. EL JUEGO:

Son varios los autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, que sustentan el juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerándolo como un factor determinante para lograr el desarrollo de los seres humanos ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral.

Según Perea (2000), algunos componentes para lograr partir de conceptos básicos que son fundamentales para el aprendizaje, corresponden a la estrategia que convoca a favorecer la curiosidad básica del ser humano a partir de la estimulación de los sentidos, y de los niveles de atención, percepción, observación y motivación; desarrollar el sentimiento de importancia que responde al trasfondo de cada quien, e incluye los valores, emociones y lo que resulta la representación abstracta, entendida como una operación intelectual de segundo orden, pues le antecede primero la representación concreta ligada al acto sensorial. Por estas razones, reconoce el juego como una estrategia que facilita en los estudiantes un mejor desarrollo de estos componentes, y a su vez ayuda a construir los conceptos básicos para obtener un mejor aprendizaje.

La importancia de asumir el juego como un medio importante para lograr la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, es esencial ya que en todos los aspectos de la vida del ser humano, le

gusta jugar, además que ayuda en el desarrollo de la evolución, socialización y madurez. En la educación física, el juego debe ir de la mano con las actividades programadas por el docente, debido a que es una estrategia básica dentro del proceso de socialización y aprendizaje del estudiante.

Calero (2003) afirma que: El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del estudiante, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea.

Hablar del juego como actividad de enseñanza, es hablar del juego desde la perspectiva de los docentes, que bajo el amparo de la legislación vigente luchan por hacer de la escuela un lugar en el que tenga cabida la ilusión, la fantasía. En cambio, hablar del juego como actividad de aprendizaje, es hablar del juego desde la perspectiva de los estudiantes, es decir, se refiere más a sentimientos, sensaciones y experiencias vividas dentro del ámbito escolar.

Según; Madeiros (2005), se reconoce que: “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”. Desde este punto de vista, cabe resaltar que el juego se transforma en una interacción constante en la formación de los estudiantes donde se lleva un proceso de orientación que ayudan al estudiante a fortalecer cada etapa de su desarrollo tanto en la maduración como en la experiencia.

5.4. EL JUEGO DE COOPERACIÓN:

Los Juegos cooperativos tienen como objetivo la no existencia de ganadores y perdedores, ya que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas.

El juego cooperativo es una herramienta para los docentes, donde se facilita la participación e integración de los estudiantes, obteniendo resultados positivos tanto para los docentes como para los padres de familia debido a que ellos se animan al ver que sus hijos realizan una actividad apoyándolos, motivándolos y viéndolos reír en un campo de interacción.

Por medio del juego cooperativo los estudiantes adquieren y refuerzan destrezas, Habilidades, compañerismo, mejoran la autoestima, adquieren confianza al momento de socializar, mejoran el liderazgo, se divierten, por medio del juego y la recreación el estudiante obtiene mejorías sorprendentes en la conducta, perciben mejor todo su entorno, toda actividad implica una acción, esa acción se puede tomar de diferentes actitudes, el juego es un espacio donde la actitud del estudiante cambia debido a que se dispone a realizar cualquier cosa con facilidad implicando diversión. En los juegos cooperativos el estudiante tiene más disposición al momento de ejecutar una acción, adopta una posición de participación activa o pasiva, comprende mejor las instrucciones dadas por el docente, se dispone a formar su liderazgo, por medio del juego mejora la capacidad de resolver problemas y conflictos. El juego tiene muchos significados, muchas variables, muchos seguidores, es increíble como desde la niñez disfrutamos de la exploración de nuestra propia satisfacción por medio de los juegos.

Un artículo de la UNICEF manifiesta que: “Al ir creciendo, el niño adquiere nuevas habilidades y perfecciona las que ya tiene. Trepas, correr, saltar, brincar, son actividades que, entre muchas otras, desarrollan y fortalecen su cuerpo. Y el proceso de socialización le ayuda a dominar las habilidades de índole más formal. Los juegos basados en reglas y el trabajo formal en equipo desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades físicas, el sentido de colaboración, la empatía y el pensamiento lógico del pequeño, que aprende a observar las reglas, a compartir, a respetar a sus compañeros y a esperar su turno”.

5.4.1. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE COOPERACIÓN:

El juego cooperativo se caracteriza por ser simple y a su vez complejo dependiendo la edad y los intereses personales, se puede desarrollar libremente, la integración es un factor importante en la diversión, exige una participación activa, favorece el desarrollo social y personal del niño, se transmite por generaciones, tiene una implicación cultural.

Existe una definición de J. Huizinga sobre el juego, donde se podrá comprender mejor las características. Considerado desde el punto de vista de la forma, el juego puede definirse como una acción libre que se siente como algo “que no es lo que parece” y se encuentra fuera de la vida normal y que, a pesar de esto, puede adorar totalmente al jugador; una acción desvinculada de todo interés material y con la que no se adquiere nada útil; que acontece dentro de un tiempo y un espacio expresamente determinados, se desarrolla con orden según unas reglas concretas y suscita unas

comunidades solidarias que, a su vez gustan rodearse de misterio de destacarse mediante un disfraz como algo distinto al mundo normal

Es importante mencionar las características del juego cooperativo, una de ellas es que tiene que haber una participación activa de todos los integrantes, esto se debe a que al momento de la integración, el estudiante se relaciona e interactúa de una forma participativa, descubriendo por sí mismo su rol dentro del juego y al momento de seleccionar los grupos el estudiante siempre quiere estar con los que él tiene mejor relación o los que él considera mejores al momento de la ejecución de la acción. Por lo tanto el rol que adopta el estudiante al momento de jugar, depende de las características del juego, también cambia el ambiente, el entorno, las reglas, la intensidad, todo es amplio e incierto en muchos aspectos antes de comenzar una actividad, pero todo se va facilitando al instante que los participantes se integran y formulan una posición clara del desarrollo de la misma.

5.5. LA MOTIVACIÓN:

La motivación constituye un elemento de vital importancia en el proceso de enseñanza/aprendizaje. Florence (1991) señala que el alumno motivado se manifiesta en el grupo de clase con diferentes conductas debido a que es activo, atiende a las explicaciones, las cuestiona, ayuda a los compañeros, adelanta a su turno, está alegre, se interesa por su

Desempeño, repite sus ejercicios, se agota. En sí, siente placer y deseo de aprender, corregir y mejorar en la clase de Educación Física.

Esta motivación actúa de forma diferente según se trate de motivación intrínseca o motivación extrínseca. La motivación intrínseca proporciona diversión, un sentimiento de competencia, habilidad o autorrealización, lo que da lugar a una mayor entrega y persistencia de la actividad; la motivación extrínseca se encarga de las recompensas externas de cualquier tipo que conlleve la participación, especialmente cuando es exitosa.

Cada motivación tiene diferente grado de efectividad en la regulación de la actividad del estudiante. Por ello, el estudio del contenido de la motivación, es importante para el docente, ya que le permite elaborar estrategias educativas dirigidas a potenciar el desarrollo del interés por la asignatura que imparte, como factor que garantiza un aprendizaje efectivo (López y González, 2001).

En distintas investigaciones (Fox & Biddle, 1988a; López y González, 2001; Martín Albo, 2000; Moreno, 1999) la tendencia a la máxima satisfacción por la clase de Educación Física se expresa esencialmente a partir de los motivos intrínsecos derivados de la actividad, traducidos en mayor participación del estudiante, sentimiento de competencia, mayor entrega y persistencia en la tarea.

La satisfacción mostrada por los estudiantes en las clases de Educación Física se relaciona con los ambientes motivacionales generados dentro de las mismas. En este sentido, las investigaciones de Cervelló (2000), Gutiérrez (2000), Papaioannou (1994, 1995, 1998) apuntan a que las clases de Educación Física con una orientación hacia las actividades físicas provocan que los alumnos se sientan más satisfechos en las mismas. Escartí y Brustad (2000) sugieren que los sujetos orientados a estas tareas perciben el deporte y la actividad física como una actividad que fortalece la capacidad de cooperación y la responsabilidad social, incrementa el interés por el aprendizaje y por ser mejores ciudadanos, por cumplir las reglas, esforzarse al máximo y mejorar la salud y las habilidades propias del deporte.

5.6. TIPOS DE MOTIVACIÓN:

- 5.6.1. MOTIVACIÓN INTRÍNSECA:

Los psicólogos han definido a la motivación intrínseca como aquélla que nace del interior de la persona con el fin de satisfacer sus deseos de autorrealización y crecimiento personal. La motivación intrínseca no nace con el objetivo de obtener resultados, sino que nace del placer que se obtiene al realizar una tarea, es decir, al proceso de realización en sí.

Por ello, una persona intrínsecamente motivada no verá los fracasos como tal, sino como una manera más de aprender ya que su satisfacción reside en el proceso que ha experimentado realizando la tarea, y no esperando resultados derivados de esa realización. Además, los psicólogos han descubierto que en la motivación intrínseca actúan dos factores: la competencia y la autodeterminación.

La competencia es la interacción efectiva que hace el individuo con el ambiente, lo que produce un sentimiento de eficacia.

La autodeterminación es la capacidad para elegir y que estas elecciones determinen las acciones.

Para algunos autores, la motivación intrínseca es la verdadera motivación y aquella que debiera buscar despertarse en las personas para lograr un cambio o progreso real en su comportamiento (AMBROSE; KULIK, 1999). Estar motivado intrínsecamente es asumir un problema como reto personal. Es enfrentarlo sólo por el hecho de hallar su solución, sin que haya esperanza o anhelo de recompensa externa por hacerlo (JIMÉNEZ, 2007). Esto ha sido probado empíricamente. Por ejemplo, Amabile (1997) reportó que son justo las personas que se entregan a la resolución de un asunto por mero placer personal, las que arrojaron resultados más creativos que aquellas que esperaban una recompensa tangible o actuaban por una motivación extrínseca. La motivación intrínseca surge de los incentivos que yacen en la tarea misma, en su dificultad, en el desafío o estímulo que representa para el sujeto emprender dicha acción y buscar concluirla satisfactoriamente.

(PALMERO; MARTÍNEZ, 2008). Deci y Ryan (apudREEVE, 2010, p. 130) exponen que: Es la inclinación innata de comprometer los intereses propios y ejercitar las capacidades personales para, de esa forma, buscar y dominar los desafíos máximos. La motivación

Intrínseca emerge de manera espontánea de las necesidades psicológicas orgánicas, la curiosidad personal y los empeños innatos por crecer.

5.6.2. MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA:

Esta motivación por el contrario proviene del exterior, aparece cuando tenemos que hacer algo cuya consecuencia sería obtener una recompensa física, no sería por satisfacción. Por lo tanto estas tareas resultarían más difícil a la hora de mantener la concentración, no nos importa que sea perfecta, nos conformaremos con una suficiente calidad y estaremos negados a no ser que nos den una recompensa.

La motivación extrínseca es aquella que lleva al individuo a realizar una determinada conducta para satisfacer otros motivos que no son la actividad en sí misma.

(Pervin 1985), sostiene que la presencia de recompensa puede estorbar la ejecución de la tarea ya que solo la actividad se realizaría por el hecho de obtener algún tipo de beneficio perdiéndose de vista los aspectos más importantes de la propia tarea.

5.6.2.1 LA REGULACIÓN INTROYECTADA:

Este tipo de regulación está asociada a las expectativas de auto-aprobación, evitación de la ansiedad y el logro de mejoras del ego, en aspectos tales como el orgullo (Ryan y Deci, 2000). La Autodeterminación y actividad físico-deportiva. La regulación de la conducta sigue teniendo todavía un locus de control externo. Los motivos de participación en una actividad son principalmente el reconocimiento social, las presiones internas o los sentimientos de culpa (García Calvo, 2004). El individuo ejerce presión sobre sí mismo para regular su comportamiento. En esta propuesta encontraríamos a aquellos estudiantes que muestran opiniones o sensaciones respecto a la práctica como “porque es lo que debo hacer para sentirme bien”, “porque me siento mal si no participo en las actividades”, “porque me siento mal conmigo mismo si faltó a clases”.

5.6.2.2 REGULACIÓN IDENTIFICADA:

La conducta es altamente valorada y el individuo la juzga como importante, por lo que la realizará libremente aunque la actividad no sea agradable (Carratalá, 2004). Cuando una persona se identifica con la acción o el valor que expresa, de forma consciente, existe un alto grado de autonomía percibida (Deci y Ryan, 2002; Ryan y Deci, 2000). Por ejemplo, un estudiante que participa en las clases de educación física, es posible que no le guste participar pero sabe que la actividad física le puede traer beneficios físicos y psicológicos.

5.6.3 DESMOTIVACIÓN:

Corresponde a la falta absoluta de motivación, tanto intrínseca como extrínseca. Correspondería al grado más bajo de autodeterminación (García Calvo, 2004). La desmotivación hace referencia a la falta de intencionalidad para actuar Pelletier y cols. (1998), consideran cuatro tipos dentro de la desmotivación

- 1- una desmotivación relacionada con las creencias de capacidad/habilidad (por lo que la desmotivación es el resultado de la falta de habilidad para realizar una conducta).

- 2- un resultado de las creencias del individuo (que piensa que la estrategia a seguir no dará el resultado esperado).
- 3- una variante relacionada con las creencias de capacidad y esfuerzo (la conducta requiere demasiado esfuerzo, y el individuo no quiere implicarse en ese esfuerzo).
- 4- un tipo de desmotivación, relacionado con las creencias de impotencia, donde el individuo percibe que el esfuerzo no tendrá gran trascendencia, teniendo en cuenta la gran tarea que debe realizar.

5.6.4 LA MOTIVACIÓN EN LA EDUCACIÓN FÍSICA:

La Educación Física como forma de actividad humana requiere por parte de la personalidad un móvil para poder ejecutarse, de ahí que la motivación como componente de la regulación inductora asuma en ella una importancia decisiva. Uno de los procesos esenciales que permite a los alumnos esforzarse por cumplir las acciones dentro de la clase es la motivación, según Pila (1988) este es uno de los factores más importante que condiciona la Educación Física. En la Educación Física como en toda actividad humana la motivación constituye el componente más importante dentro de los procesos inductores de la personalidad, siendo en este caso quien determina la dirección o nivel de activación de la conducta hacia la actividad física en cuestión.

Para López (2006), la motivación contribuye a despertar en los alumnos el deseo de realizar actividades de carácter físico deportivas.

Según Florence, citado por López Rodríguez y González Maura (2001), los alumnos motivados sienten placer y deseos en ejercitarse y aprender Educación Física.

A su vez, la toma de conciencia de los objetivos a cumplir en la clase por parte de los estudiantes se produce gracias a los motivos (Sainz de la Torre León, 2003). Cuando los alumnos no se hallan motivados por participar activamente y disfrutar de las clases de Educación Física, los resultados que se obtienen en las acciones que dentro de ella se llevan a cabo no son los más favorables, lo que limita a su vez la capacidad de mantenerse en dicha actividad y superar conscientemente los obstáculos que se puedan presentar en el camino hacia el logro de los objetivos.

Asumir la Educación Física como una necesidad de bienestar y salud para la persona que contribuya a la motivación por realizarla, permite una mejor disposición y toma de conciencia en el proceso de aprendizaje y perfeccionamiento de las habilidades y capacidades a desarrollar e influye en la incorporación de la práctica de ejercicios físicos como un hábito de vida. Todo profesor de Educación Física debe lograr que sus alumnos se encuentren motivados hacia las ejecuciones que se realizan, de ello depende en gran medida el éxito de la clase.

6. ANTECEDENTES:

- 1- En el estudio que realizaron los autores BARTOLOME, ALMAGRO; ISMAEL, NAVARRO; GEMA, PARAMIO. En el año 2015, el cual lleva como título **CONSECUENCIAS DE LA MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA**, donde el principal objetivo era analizar algunas consecuencias de la motivación experimentada por el estudiante en las clases de educación física, donde se tomó una muestra con 254 estudiantes de secundaria con una edad media de 15.56 años, donde se midió la motivación en las clases de educación física por medio del cuestionario de motivación de LOCUS. Los resultados y análisis mostraron que la motivación intrínseca jugó un papel fundamental en la predicción del rendimiento académico en educación física siendo el resultado positivo y significativo, en la motivación extrínseca, identificada, introyectada el resultado fue positivo pero no tan amplio como el de la motivación intrínseca fue significativo, mientras que la desmotivación el resultado fue negativo con un 23% de la varianza.

- 2- En el estudio que realizó el autor MAIDER ARTEAGA ARZA, el cual lleva como título **MOTIVACION DE LOS ALUMNOS DE 3° Y 4° DE SECUNDARIA Y 1° DE BACHILLERATO HACIA LA MATERIA DE EDUCACION FISICA EN FUNCION DEL CARÁCTER DE LAS ACTIVIDADES: COMPETITIVAS Y NO COMPETITIVAS**. Con una muestra de 143 estudiantes. Donde su principal objetivo fue conocer la motivación de los estudiantes durante la clase de educación física en función del tipo de actividades que practican competitivas y no competitivas, el cuestionario que se utilizó para este estudio fue el de LOCUS. Los datos fueron analizados en Microsoft Excel 2010 para así lograr las medias y gráficas para un estudio de profundidad sobre el objetivo de la investigación, con relación a los resultados se pudo evidenciar que los estudiantes presentaron mayor motivación intrínseca hacia la educación física con un valor de 3,91%, mientras que la motivación extrínseca 2,80% y la desmotivación 1,97% presentaron un resultado negativo como los causantes de la práctica en la educación física.

7. METODOLOGIA:

7.1. ENFOQUE METODOLOGICO:

El enfoque metodológico de esta propuesta acerca del juego de cooperación como medio de motivación en las clases de educación física en estudiantes de octavo grado, es de carácter cuantitativo (pre-experimental) porque tiene como objetivo describir variables psicológicas y sociales para luego analizar sus relaciones mediante la aplicación de encuesta para así buscar y explicar los resultados obtenidos, donde no hay manipulación de las variables, no hay control de variables extrañas.

7.2 VARIABLES DE ESTUDIO:

Variable independiente	Variable dependiente	Variable ajenas
El juego	La motivación	Edad, sexo, tiempo de clase, asistencia a clase,etc.

7.3. POBLACIÓN:

La población con la que se contaba para la propuesta pedagógica constaba de 4 grupos de octavo grado con un total de 172 estudiantes de la institución educativa san francisco de sales de la ciudad de Cúcuta – norte de Santander.

7.4. MUESTRA:

La muestra para esta propuesta pedagógica se realizó con un total de 35 estudiantes siendo 14 mujeres y 21 hombres de octavo grado de la institución educativa san francisco de sales de la ciudad de Cúcuta.

7.4.1. TIPO DE MUESTREO:

No probabilístico.

Según (Cuesta, 2009), El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

7.4.2. FORMA DE MUESTREO:

Por conveniencia.

Jonh W Creswell (2008), lo define como un procedimiento de muestreo cuantitativo en el que el investigador selecciona a los participantes, ya que están dispuestos y disponibles para ser estudiados.

8. INSTRUMENTOS

Antes de iniciar con la propuesta pedagógica, cabe resaltar que se realizó durante dos semanas un diagnóstico por medio de observación directa. Luego de haber identificado las problemáticas que presentaban los estudiantes en las clases de educación física en la institución se le realizaron los siguientes pasos.

8.1 ÉTICA DE ESTUDIO

La ética de estudio se realizó mediante un consentimiento informado que para los representantes de los estudiantes donde autorizaban al menor de edad a participar en la propuesta pedagógica.

8.2 CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA:

Se aplicó el cuestionario de motivación en las clases de Educación Física (CMEF) (Sánchez Oliva et al., 2012). Esta escala está compuesta por la frase inicial “Yo participo en las clases de Educación Física...”, seguida de 20 ítems los cuales tienen un valor numérico del 1 al 5 representado como:

1 totalmente en desacuerdo.

2 algo en desacuerdo.

3 neutro.

4 algo de acuerdo.

5 totalmente de acuerdo.

(Este cuestionario nos ayuda a identificar 5 tipos de motivación):

Los ítems 1, 6, 11,16 motivación intrínseca

Los ítems 2, 7,12, 17 motivación identificada

Los ítems 3, 8, 13,18 regulación introyectada

Los ítems 4, 9, 14,19 regulación externa

Los ítems 5, 10, 15,20 desmotivación

8.3 METODOLOGÍA ESTADÍSTICA

Para el análisis estadístico se aplicaron tablas de frecuencia para cada uno de los tipos de motivación. Se aplicó una prueba de normalidad para pruebas no paramétricas de shapiro-wilk por ser menor a 50 sujetos, seguido de la aplicación de la prueba de wilcoxon con un p valor de 0,05. El software utilizado fue el spss statics versión 25.

8.4 INTERVENCIÓN

8.4.1 JUEGOS COOPERATIVOS:

JUEGO N° 1
MATERIALES: recursos humanos, cancha deportiva, balón de baloncesto, aros, silbato.
DESCRIPCIÓN: Se divide el grupo en dos con igual cantidad de participantes. Grupo(A) grupo (B), forman una hilera detrás de la línea de mitad de cancha mirando hacia el frente. El docente entregara un balón de baloncesto al primer participante de cada grupo, al docente sonar el silbato dará inicio a la actividad donde el estudiante de cada grupo que tienen el balón deberán pasarlo por encima de la cabeza al compañero de atrás y así sucesivamente sin dejarlo caer, al llegar el balón al último estudiante de la hilera, este deberá llevarlo corriendo hacia el aro que esta de frente al tablero de baloncesto, donde tendrá que lanzar el balón y realizar una cesta para luego regresar a su respectivo grupo ubicándose de primero y realizar la misma actividad hasta llegar nuevamente a su lugar de partida
Variantes: El balón deberán pasarlo por debajo de las piernas, el balón deberán pasarlo y recibirlo con los pies, etc.
Reglas: Al momento de pasar el balón no deberán dejarlo caer de lo contrario el balón regresa al punto de partida. Hasta que el estudiante no logre anotar la cesta no podrá regresar a su grupo. Al momento del lanzamiento a cesta los estudiantes de cada grupo no se deberán empujar, ni tocar o botar el balón del contrario. Deben participar todos los estudiantes de cada grupo.

JUEGO N° 2

MATERIALES: recursos humanos, cancha deportiva, balón de baloncesto, colchonetas, vallas, silbato.

DESCRIPCIÓN:

Se divide el grupo en dos con igual cantidad de participantes. Grupo(A) grupo (B), forman una hilera detrás de la línea de mitad de cancha mirando hacia el frente, se hacen en parejas en su respectivo grupo. El docente le entregara una colchoneta a la primera pareja de cada grupo, al docente sonar el silbato cada pareja deberá llevar hacia el frente la colchoneta sujetándola con la espalda donde deberán esquivar unas vallas pasando por encima de estas, al pasarlas pueden sujetar la colchoneta con las manos y encima de esta deberán colocar el balón de baloncesto para realizar un lanzamiento a cesta.

Variantes:

La colchoneta deberán desplazarla con la cabeza, con el hombro, etc.

Reglas:

Al momento de transportar la colchoneta no deberán dejarla caer al suelo.

No pueden agarrar la colchoneta con las manos a menos de que allá pasado las vallas.

No podrán regresar a su respectivo grupo sin haber anotado cesta.

Deberán pasar todas las parejas de cada grupo hasta llegar nuevamente a la primera.

JUEGO N° 3

MATERIALES: recursos humanos, cancha deportiva, aros, platos, silbato.

DESCRIPCIÓN:

Se divide el grupo en dos con igual cantidad de participantes. Grupo(A) grupo (B), forman una hilera detrás de la línea de mitad de cancha mirando hacia el frente, frente a los estudiantes se encuentran 9 aros en el suelo formando 3 hileras de 3 aros, los 3 primeros estudiantes de cada hilera tendrán en sus manos un plato del mismo color el grupo A azul y grupo B rojo, a la orden del docente debe salir el primer estudiante de cada grupo correrá hacia donde están los aros al llegar deberán colocar el plato dentro de cualquier aro al colocarlo regresa a su grupo y le toca la mano al compañero para que este realice la misma actividad y así sucesivamente hasta que logren hacer el triki-traki.

Variantes:

Los estudiantes deberán desplazarse a la pata coja, hacia atrás.

Reglas:

La salida se dará a la orden del docente

Los estudiantes no se deberán empujar

El estudiante no podrá tocar el plato del grupo rival

Se hace punto siempre y cuando los platos del mismo color formen una línea recta, horizontal o vertical.

Los demás estudiantes pueden ayudar al compañero siempre y cuando estén en el punto de partida.

Deberán participar todos los estudiantes.

JUEGO N° 4

MATERIALES: recursos humanos, cancha deportiva, conos.

DESCRIPCIÓN:

Se divide el grupo en dos con igual cantidad de participantes. Grupo(A) grupo (B), forman una hilera detrás de la línea de meta de la cancha mirando hacia el frente, frente los respectivos grupos abra un cono, a la orden del docente el primer estudiante de cada grupo deberá salir corriendo hasta el cono pasar por detrás de este y regresar a su respectivo grupo tomarle la mano al compañero y juntos tomados de la mano realizar la misma actividad, así sucesivamente hasta que todos los participantes del grupo tomados de la mano terminen la actividad.

Variantes:

Los estudiantes deberán desplazarse a la pata coja.

Reglas:

Deben participar todos los integrantes de cada grupo

Al momento de desplazarse no se pueden soltar las manos

Todos tienen que pasar por detrás del cono al momento de regresar al grupo

No se pueden empujar.

JUEGO N° 5

MATERIALES: recursos humanos, cancha deportiva, silbato.

DESCRIPCIÓN:

Todos los estudiantes se desplazan por toda la cancha trotando el docente indicara en voz alta un numero según el número que el docente indique los estudiantes deberán formar grupos de acuerdo al número, ejemplo si el docente dice 8 los estudiantes deberán formar un grupo de 8.

Variantes:

Los estudiantes se deberán desplazar lateralmente, hacia atrás, en zigzag, etc.

El docente podrá indicar los números en forma de suma, multiplicación o resta.

Reglas:

Todos deben desplazarse trotando.

No se pueden empujar.

Los estudiantes que no formen el grupo realizaran 2 burpees.

JUEGO N° 6

MATERIALES: recursos humanos, cancha deportiva, silbato.

DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes deberán ubicarse de un lado de la cancha, mientras que un estudiante voluntariamente tome la iniciativa de ser el cazador el cual se ubicara en mitad de cancha esperando que el docente de la orden de cazar para salir corriendo y tocar a sus compañeros, el estudiante que sea tocado por el cazador deberá tomarle la mano a este para seguir cazando a los demás compañeros y así sucesivamente hasta quedar todos los participante cazados.

Variantes:

Tendrán que desplazarse en un solo pie, con las manos en la cabeza, con la mano en la rodilla, etc.

Reglas:

El estudiante que sea tocado sin necesidad de ser sujetado totalmente sea cazado.

El cazador o los cazadores no pueden empujar a los demás estudiantes.

Los cazadores no se pueden soltar de las manos. Siendo así no podrán tocar a ningún estudiante debido a que no se cuenta como caza.

9. RESULTADOS

9.1 TABLA DE FRECUENCIA

PRE-TEST INTRÍNSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	6	17,1	17,1	17,1
	neutro	29	82,9	82,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pre-test de motivación intrínseca la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 6 estudiantes con un porcentaje de 17,1%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 29 estudiantes con un porcentaje de 82,9%.

POS-TEST INTRÍNSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	2	5,7	5,7	5,7
	neutro	26	74,3	74,3	80,0
	algo de acuerdo	7	20,0	20,0	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pos-test de motivación intrínseca la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 2 estudiantes con un porcentaje de 5,7%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 26 estudiantes con un porcentaje de 74,3%, mientras que la respuesta algo de acuerdo presenta una frecuencia de 7 estudiantes con un porcentaje de 20,0 %.

PRE-TEST IDENTIFICADA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	6	17,1	17,1	17,1
	neutro	29	82,9	82,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pre-test de regulación identificada la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 6 estudiantes con un porcentaje de 17,1%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 29 estudiantes con un porcentaje de 82,9%.

POS-TEST IDENTIFICADA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	2	5,7	5,7	5,7
	neutro	26	74,3	74,3	80,0
	algo de acuerdo	7	20,0	20,0	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pos-test de regulación identificada la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 2 estudiantes con un porcentaje de 5,7%; la respuesta neutra presenta una frecuencia de 26 estudiantes con un porcentaje de 74,3%. Mientras que la respuesta neutra presenta una frecuencia de 7 estudiantes con un porcentaje de 20,0%.

PRE-TEST INTROYECTADA.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	6	17,1	17,1	17,1
	neutro	29	82,9	82,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pre-test de regulación introyectada la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 6 estudiantes con un porcentaje de 17,1%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 29 estudiantes con un porcentaje de 82,9%.

POS-TEST INTROYECTADA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	4	11,4	11,4	11,4
	neutro	25	71,4	71,4	82,9
	algo de acuerdo	6	17,1	17,1	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pos-test de regulación introyectada la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 4 estudiantes con un porcentaje de 11,4%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 25 estudiantes con un porcentaje de 71,4%. Mientras que la respuesta algo de acuerdo presenta una frecuencia de 6 estudiantes con un porcentaje de 17,1%

PRE-TEST EXTRÍNSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	8	22,9	22,9	22,9
	neutro	26	74,3	74,3	97,1
	algo de acuerdo	1	2,9	2,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pre-test de motivación extrínseca la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 8 estudiantes con un porcentaje de 22,9%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 26 estudiantes con un porcentaje de 74,3%. Mientras que la respuesta algo de acuerdo presenta una frecuencia de 1 estudiante con un porcentaje de 2,9%.

POS-TEST EXTRÍNSECA

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	4	11,4	11,4	11,4
	neutro	25	71,4	71,4	82,9
	algo de acuerdo	6	17,1	17,1	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pos-test de motivación extrínseca la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 4 estudiantes con un porcentaje de 11,4%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 25 estudiantes con un porcentaje de 71,4%.

PRE-TEST DESMOTIVACIÓN

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	5	14,3	14,3	14,3
	neutro	29	82,9	82,9	97,1
	algo de acuerdo	1	2,9	2,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pre-test de desmotivación la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 5 estudiantes con un porcentaje de 14,3%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 29 estudiantes con un porcentaje de 82,9%. Mientras que la respuesta algo de acuerdo presenta una frecuencia de 1 estudiante con un porcentaje de 2,9%

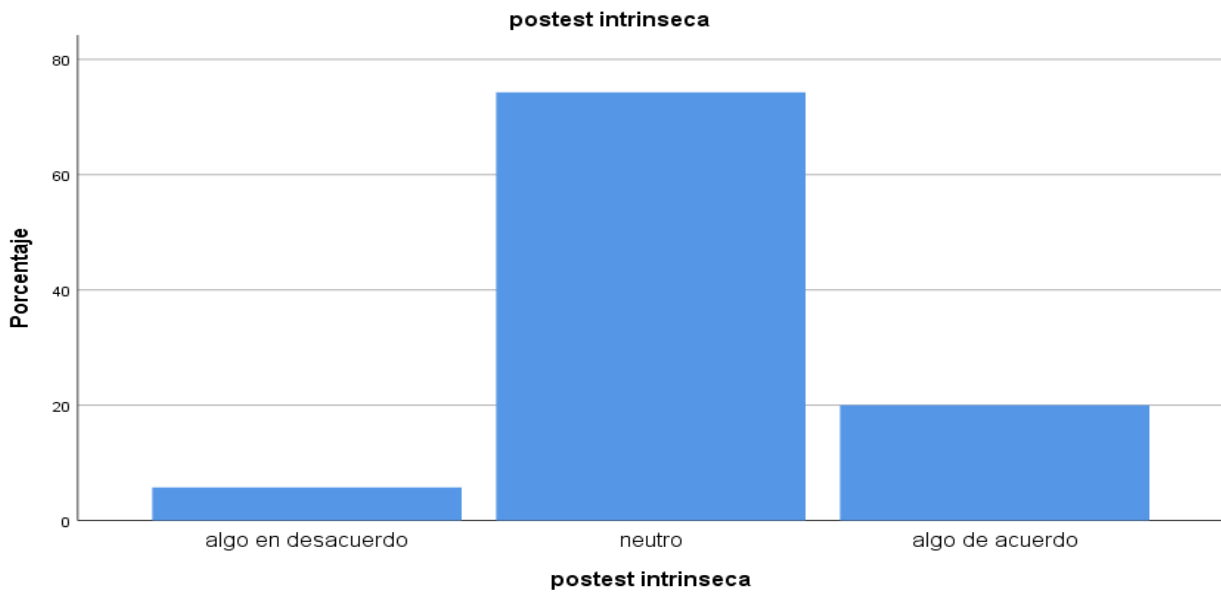
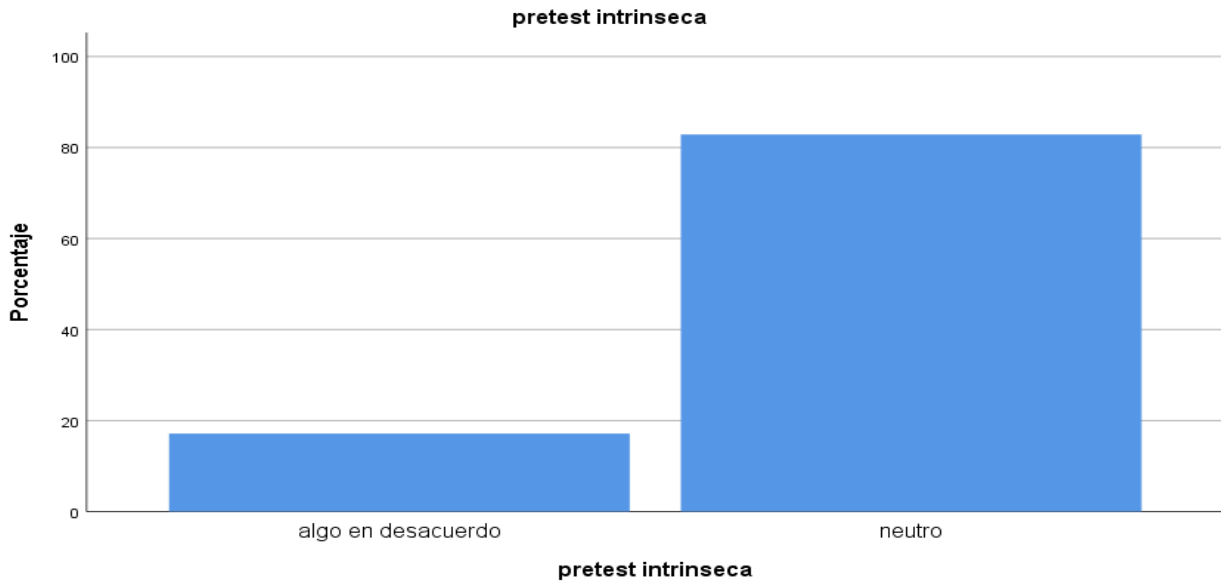
POS-TEST DESMOTIVACIÓN

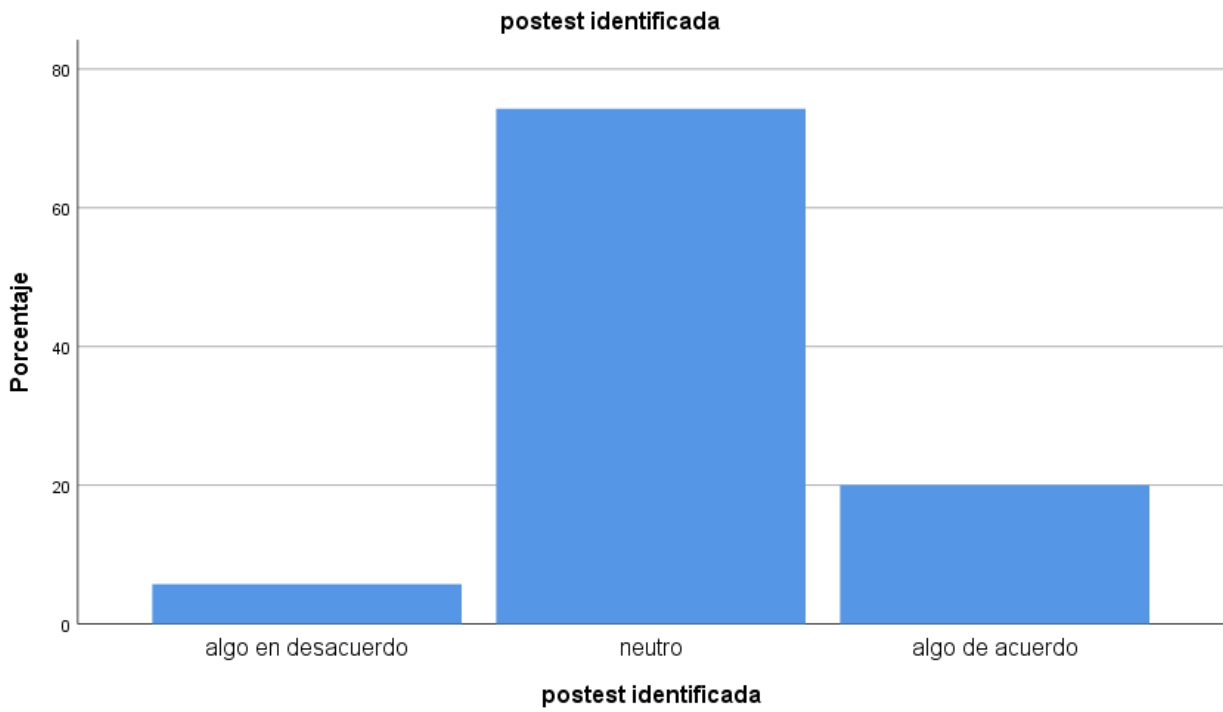
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	algo en desacuerdo	4	11,4	11,4	11,4
	neutro	25	71,4	71,4	82,9
	algo de acuerdo	6	17,1	17,1	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

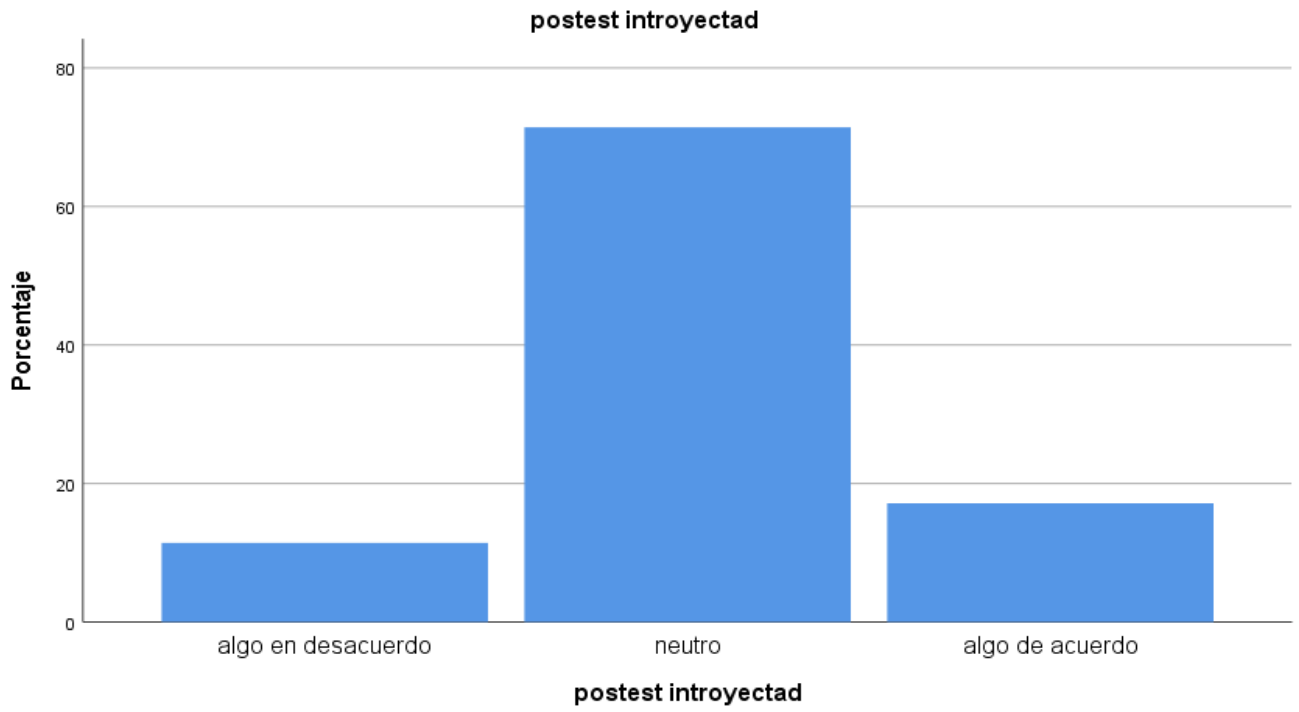
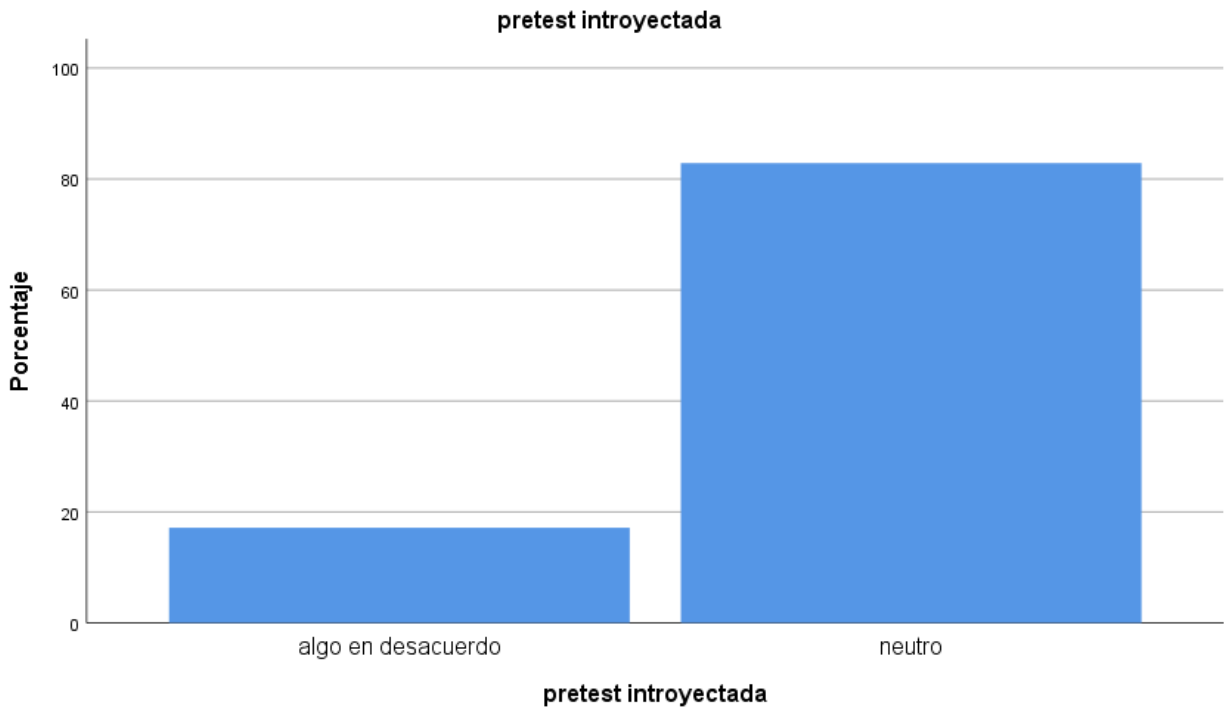
En la tabla anterior se puede evidenciar que en el pos-test de desmotivación la respuesta de algo en desacuerdo presenta una frecuencia de 4 estudiantes con un porcentaje de 11,4%; y la respuesta neutra presenta una frecuencia de 25 estudiantes con un porcentaje de 71,4%. Mientras que la respuesta algo de acuerdo presenta una frecuencia de 6 estudiantes con un porcentaje de 17,1%

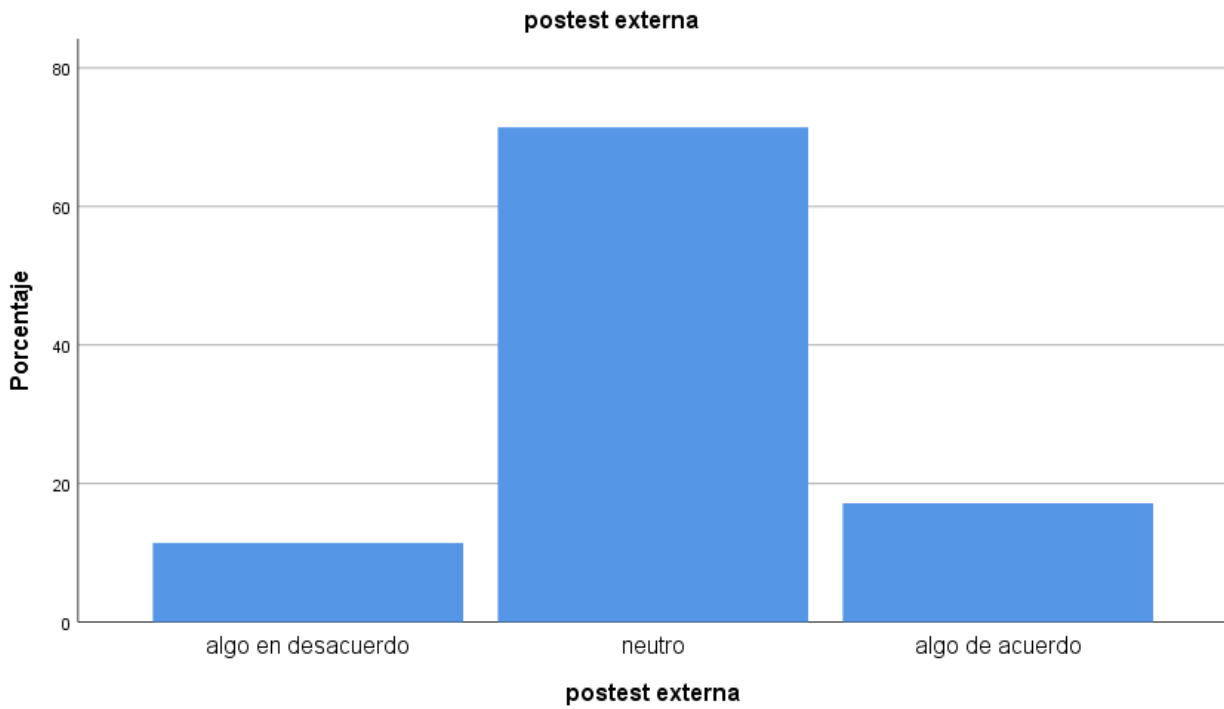
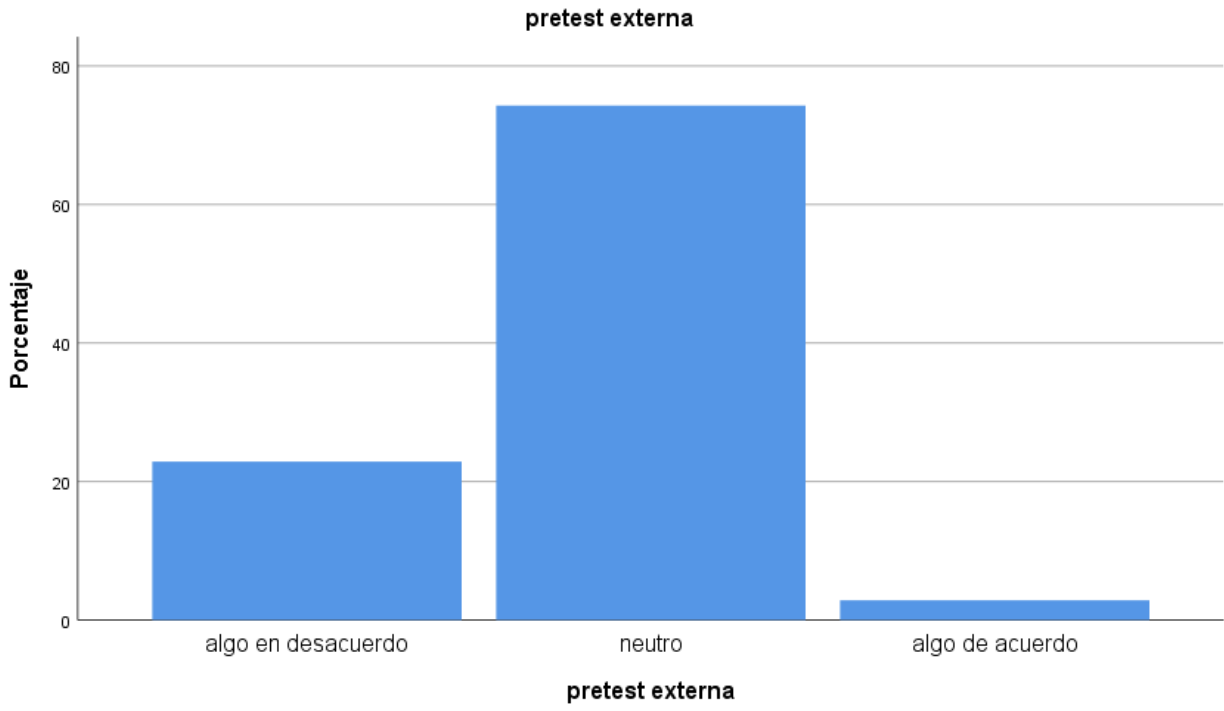
9.2 GRÁFICO DE BARRAS

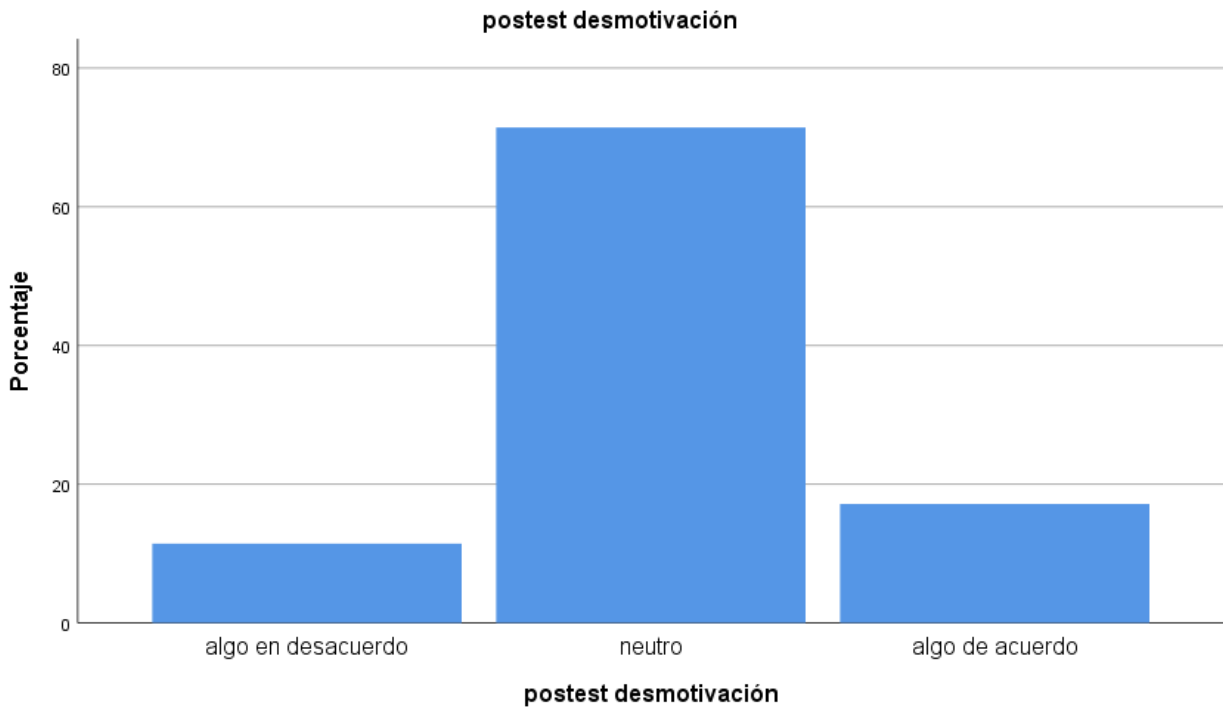
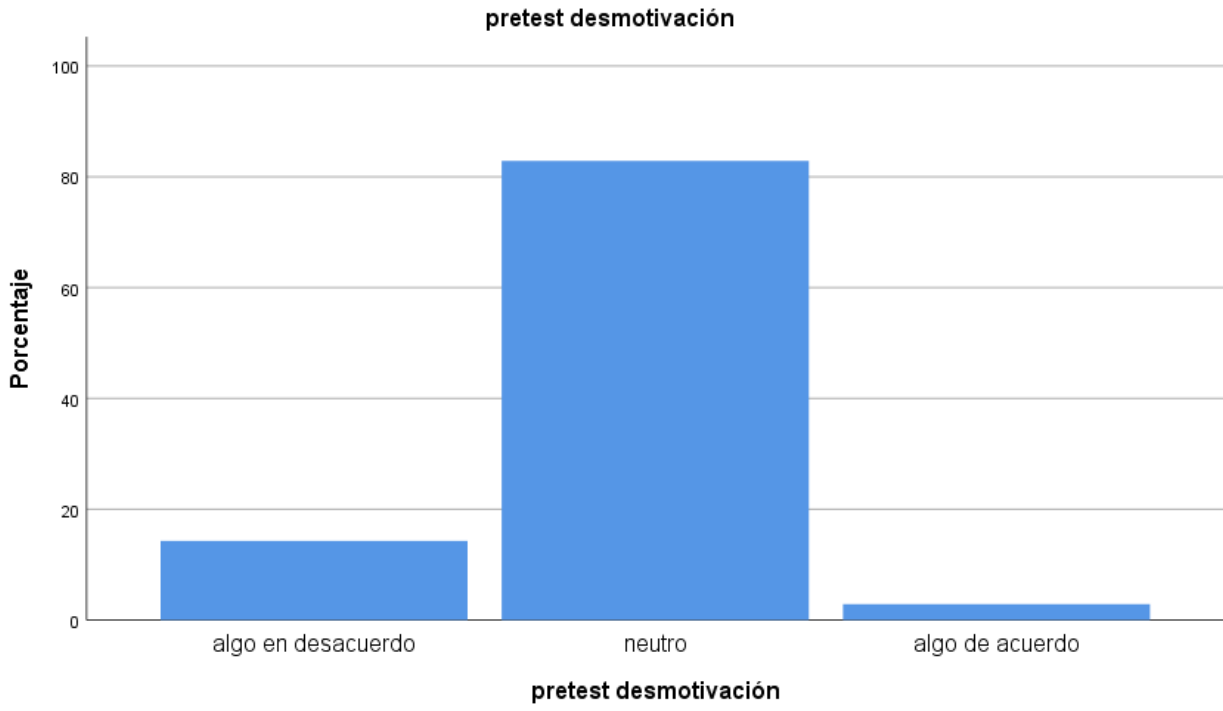
En las siguientes gráficas de barras podemos evidenciar los resultados arrojados en las tablas de frecuencia.











9.3 PRUEBA DE NORMALIDAD

Se aplicó una prueba de normalidad de shapiro-wilk ya que el total de sujetos fue menor a 50. Esta prueba nos arroja un valor para saber si los datos son normales o anormales, cuando el valor en la significancia son menores a 0,05 nos dice que los datos son anormales y cuando son mayor a 0,05 nos dice que lo datos son normales.

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
diferencia intrínseca	,381	35	,000	,694	35	,000
diferencia identificada	,381	35	,000	,694	35	,000
diferencia_introyectada	,422	35	,000	,651	35	,000
diferencia externa	,409	35	,000	,668	35	,000
diferencia desmotivación	,402	35	,000	,685	35	,000

Los datos que nos arrojó la prueba de shapiro-wilk no son normales porque su significancia es menor a 0,05.

9.4 ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS:

Se realizó un estadístico descriptivo donde se sacó la media de los pre-test y pos-test para evidenciar si hubo diferencia entre el pre-test al pos-test.

Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desv. Desviación	Mínimo	Máximo
pretest intrínseca	35	2,83	,382	2	3
pretest identificada	35	2,83	,382	2	3
pretest introyectada	35	2,83	,382	2	3
pretest externa	35	2,80	,473	2	4
pretest desmotivación	35	2,89	,404	2	4
postest intrínseca	35	3,14	,494	2	4
postest identificada	35	3,14	,494	2	4
postest introyectad	35	3,06	,539	2	4
postest externa	35	3,06	,539	2	4
postest desmotivación	35	3,06	,539	2	4

Estadísticas descriptivas de los Pre-test y Pos-test.

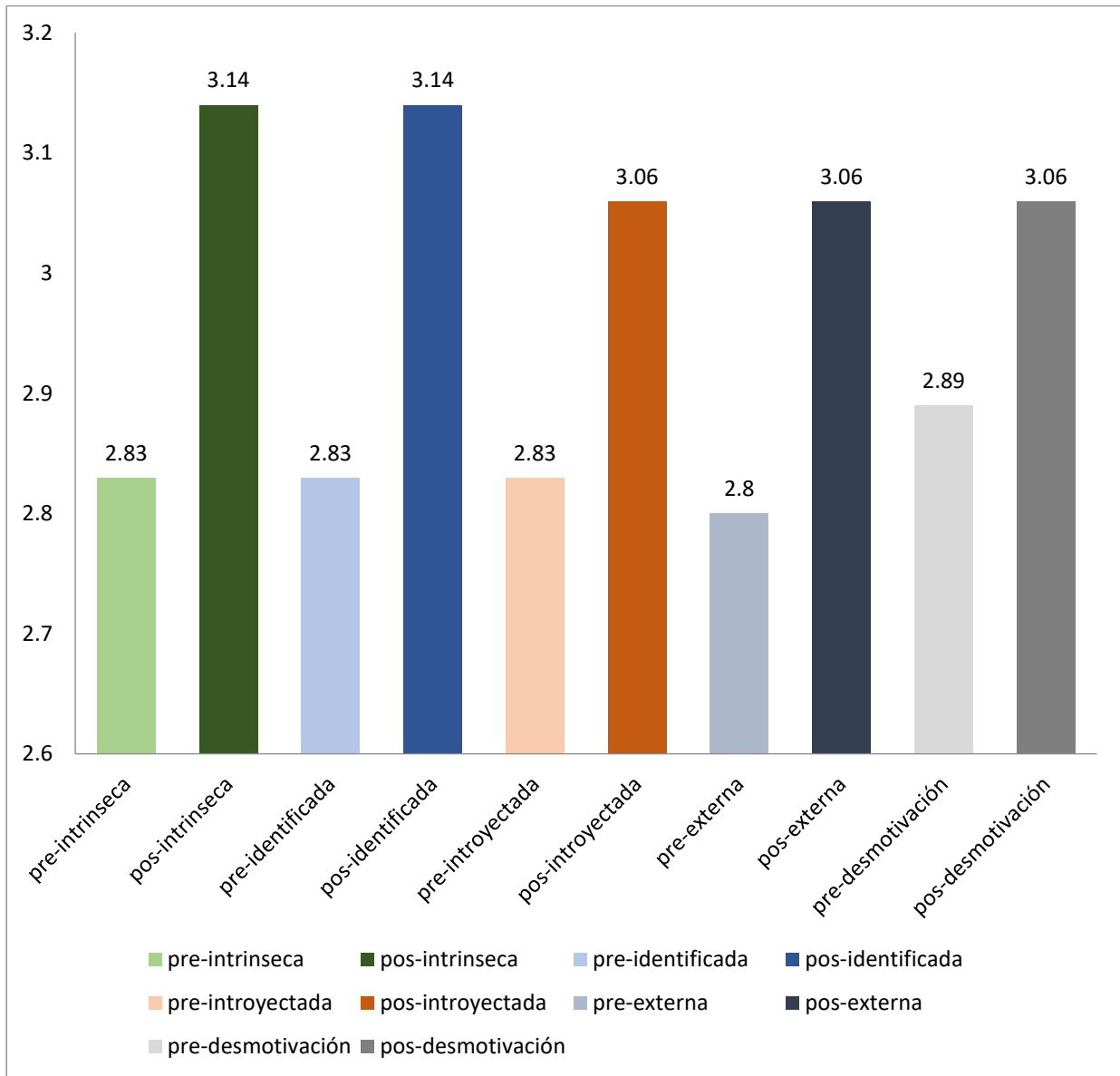
9.5 PRUEBA DE RANGOS WILCOXON PARA DATOS ORDINALES DE UN GRUPO RELACIONADO

Estadísticos de prueba^a

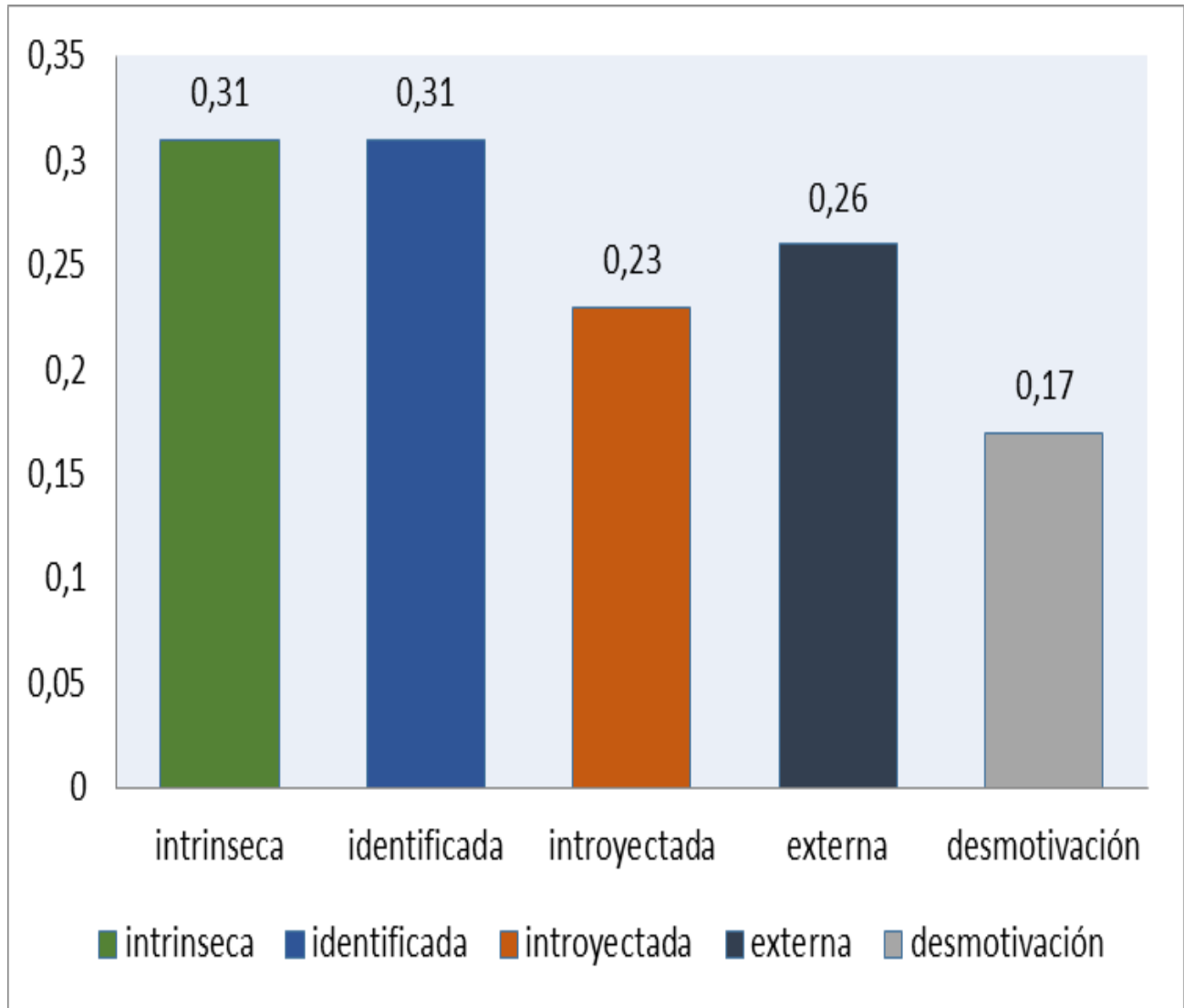
	Pos-test intrínseca pre-test intrínseca	Pos-test identificada pre-test identificada	Pos-test introyectada pre-test introyectada	Pos-test externa pre-test externa	Pos-test desmotivació n pre-test desmotivació n
Z	-3,051 ^b	-3,051 ^b	-2,530 ^b	-2,714 ^b	-1,897 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002	,002	,011	,007	,058

La significancia cuando se comparan los Pre-test con los Pos-test en cada variable muestra que en todas presento diferencias significativas en todas excepto en la desmotivación significancia asintótica de 0,05 la cual es mayor la significancia de 0,05.

9.6 GRAFICA DE MEDIAS



9.7 GRAFICA DE DIFERENCIAS PRETEST – POSTEST



10. DISCUSIÓN:

Teniendo en cuenta los resultados que se dieron en la propuesta pedagógica cabe resaltar que si hubo mejora en cuanto a los tipos de motivación intrínseca la cual paso de tener un valor de 2.83 a un valor positivo como lo es 3,14 mejorando un total entre el pre-test y el pos-test de 0,31%. La identificada paso de 2,83 a 3,14 mejorando positivamente un 0,31% del pre-test al pos-test. La regulación introyectada pasó 2,83 a 3.06 mejorando positivamente un 0,23% del pre-test al pos-test. La externa paso de 2,8 a un valor de 3,06 donde se presentó una diferencia del pre-test al pos-test con un valor de 0,26. Mientras que la desmotivación aumento su valor estando de 2,89 a 3,06 mostrando una diferencia negativa de 0,17 esta diferencia es muy mínima pero es negativa porque aumento la desmotivación en el grupo en vez de disminuir.

Nuestra propuesta pedagógica la comparamos con algún antecedente como lo es en este caso el proyecto del autor MAIDER ARTEAGA ARZA, el cual realizo su estudio en España en el año 2015, trazándose como objetivo motivar a los estudiantes en las clases de educación física a través de las actividades competitivas donde utilizo como instrumento el cuestionario de motivación en las clases de educación física de LOCUS, este cuestionario presenta 20 ítems al igual que se utilizó en nuestra propuesta pedagógica dándole el mismo valor a cada ítems y donde se estudiaron los mismos tipos de motivación (intrínseca, extrínseca, identificada, introyectada y desmotivación). Los resultados que obtuvo este estudio arrojaron unos valores por medio del Microsoft Excel 2010 de. Motivación intrínseca 3,64. Motivación identificada 3,58. Motivación introyectada 2,82. Motivación externa 2,84. Desmotivación 2,15. Presentando resultados positivos y muy similares al de nuestra propuesta donde la motivación intrínseca, identificada, introyectada, externa obtuvieron un resultado positivo debido a que estos tipos de motivación mantienen mejores resultados en los estudiantes al momento de participar en las actividades físico deportivas. Mientras que la desmotivación presento un valor negativo debido a que la desmotivación debe presentar un valor muy bajo entre 0 a 0,5%. Como máximo.

Comparando estos dos estudios nos quiere decir que es importante trabajar la motivación en la educación física en las diferentes actividades ya que motiva al estudiante a obtener mejores resultados en cuanto a su participación para mejorar su conocimiento y aprendizaje, cabe resaltar que la intervención de nuestra propuesta fue de un periodo de tiempo muy corto pero aun así se puede evidenciar de que hubo mejora del pre-test al pos-test , las diferencias no fueron muy amplias pero si

fue importante resaltar de que por medio de estos estudios podemos iniciar un cambio en el área de nuestra asignatura y darle un valor importante y significativo en las diferentes instituciones educativas.

11. CONCLUSIÓN:

Por medio de la propuesta pedagógica a cerca de la motivación en las clases de educación física, se puede concluir que dicha propuesta presento un cambio en diferentes tipos de motivación en los estudiantes. Es necesario profundizar en determinados ámbitos de la educación física y el deporte, nuevos estudios donde se busque métodos o estrategias para motivar a los estudiantes a participar en las clases de educación física sin necesidad de obligarlos, teniendo en cuenta que el docente debe ser el partícipe de cambiar la imagen de la asignatura para lograr ese cambio de que los estudiantes vean o tomen la actividad física como el cuidado personal corporal, salud y fomento de paz, cultura. Y como la asignatura que los impulse a realizar actividad deportiva en su vida diaria.

En el ámbito de la Educación Física, sobre todo en las primeras etapas escolares, son necesarias las propuestas o estudios que permitan desarrollar programas de mejora de la motivación que conduzcan a la creación de hábitos de práctica de actividad física una vez que finaliza la etapa de la escolaridad obligatoria, mitigando o atenuando el fenómeno del abandono de la práctica físico-deportiva.

Cabe resaltar que los juegos cooperativos son fundamentales para motivar a los estudiantes a participar en las actividades deportivas, que por medio del juego va mantener un mejor estado de ánimo y a si va facilitar su aprendizaje en cuanto a la práctica.

12. RECOMENDACIONES

- Teniendo en cuenta que existen diferentes estrategias para cambiar la imagen de la educación física recomiendo a los docentes y futuros licenciados en el área de educación física a implementar cada uno de los diferentes métodos para cambiar la imagen del área de educación física, donde por medio de estos el estudiante se motive a participar se esmere por aprender por corregir y mejorar en cada actividad que se realice.

- Seguir profundizando por medio de las propuestas pedagógicas estudios que motiven al estudiante a participar en las clases de educación física.
- Seguir realizando estudios que nos ayuden como docentes a profundizar los conocimientos para tener mejores alternativas en el ámbito escolar para ayudar a los estudiantes en su proceso de formación.
- Ser creativos al momento de planificar una actividad o clase, saliendo de ese contexto monótono que existe en la repetición de actividades.
- Como docentes debemos participar en las clases haciéndonos notar como un estudiante más para así brindarle confianza a los estudiantes y seguridad al momento de realizar una actividad.
- Brindarle posibilidad de libertad al estudiante al momento de que este de alguna opinión como variante para alguna actividad para así hacerlo sentir importante y respetar sus opiniones.

13. BIBLIOGRAFÍAS

<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-y-su-importancia-en-una-propuesta-de-educacion-preventiva>

<https://www.efdeportes.com/efd134/la-motivacion-hacia-las-clases-de-educacion-fisica.htm>

<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/columnas/el-juego-la-motivacion-y-el-trabajo-en-equipo-factores-esenciales-para-educacion-integral>

<https://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

<https://redie.uabc.mx/redie/article/view/173/919>

[file:///D:/Downloads/743-Texto%20do%20artigo-1404-1-10-20161129%20\(2\).pdf](file:///D:/Downloads/743-Texto%20do%20artigo-1404-1-10-20161129%20(2).pdf)

<file:///D:/Downloads/Dialnet-ElPapelDeLosOtrosSignificativosEnLaMotivacionIntri-2583051.pdf>

[file:///D:/Downloads/Dialnet-LosJuegosCooperativosEnEducacionFisica-3629149%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/Dialnet-LosJuegosCooperativosEnEducacionFisica-3629149%20(1).pdf)

<https://mundoentrenamiento.com/juegos-cooperativos-en-educacion-fisica/>

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v15n1/v15n1a24.pdf>

<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/68832/Tipos%20de%20motivaci%C3%B3n%20para%20participar%20en%20las%20clases%20de%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20en%20la%20Etapa%20de%20Ense%C3%B1anza%20Secundaria%20Obligatoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>