



*El rol de las tareas interactivas en la motivación de los estudiantes en las clases de baloncesto*

*The role of interactive tasks in student motivation in basketball classes*

*O papel das tarefas interativas na motivação dos alunos nas aulas de basquete*

Alex Patricio Córdova-López <sup>I</sup>

[alex\\_cordova84@yahoo.com](mailto:alex_cordova84@yahoo.com)

<https://orcid.org/0009-0009-1552-2577>

Diego Javier Mayorga-Ortiz <sup>II</sup>

[dj.mayorga@uta.edu.ec](mailto:dj.mayorga@uta.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-8201-3582>

**Correspondencia:** [alex\\_cordova84@yahoo.com](mailto:alex_cordova84@yahoo.com)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 10 de abril de 2024 \* **Aceptado:** 20 de mayo de 2024 \* **Publicado:** 19 de junio de 2024

- I. Estudiante de Maestría en Educación con Mención Educación Física y Deporte, Ambato, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

## Resumen

La presente investigación responde a solucionar la problemática de cómo aumentar la motivación usando las tareas interactivas en estudiantes de la Unidad Educativa “CEBI” de la ciudad de Ambato, se empleó recursos como programas, video clips, herramientas interactivas, la muestra comprende edades entre 13 a 17 años. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo por finalidad aplicada, a través de un diseño cuasiexperimental, debido a que se manipulo al menos una variable para observar cambios antes y después de la ejecución del programa, la investigación tiene corte longitudinal y de campo. Para la recolección de datos se empleó un cuestionario creado por el autor de la investigación, el cual tiene como objetivo medir el nivel de satisfacción del uso de las tareas interactivas y el cuestionario AMPET que esta direccionado a la evaluación motivacional del proceso de aprendizaje. Durante 6 intervenciones en las clases de Educación Física, se ejecutaron las actividades pedagógicas y lúdicas. Finalmente, la interpretación de los resultados de los respectivos instrumentos empleados, permitió constatar que la aplicación del programa de las tareas interactivas tuvo incidencia positiva sobre la motivación de los estudiantes, pues los niveles tuvieron una tendencia positiva.

**Palabras clave:** Tareas interactivas; Motivación; Metodología.

## Abstract

The present research responds to solving the problem of how to increase motivation using interactive tasks in students of the “CEBI” Educational Unit of the city of Ambato, resources such as programs, video clips, interactive tools were used, the sample includes ages between 13 at 17 years old. The research was developed under a quantitative approach by applied purpose, through a quasi-experimental design, because at least one variable was manipulated to observe changes before and after the execution of the program, the research has a longitudinal and field section. To collect data, a questionnaire created by the author of the research was used, which aims to measure the level of satisfaction with the use of interactive tasks and the AMPET questionnaire, which is aimed at the motivational evaluation of the learning process. During 6 interventions in Physical Education classes, pedagogical and recreational activities were carried out. Finally, the interpretation of the results of the respective instruments used allowed us to verify that the application of the interactive tasks program had a positive impact on the students' motivation, since the levels had a positive trend.

**Keywords:** Interactive tasks; Motivation; Methodology.

## **Resumo**

A presente pesquisa responde à resolução do problema de como aumentar a motivação através de tarefas interativas em alunos da Unidade Educacional “CEBI” da cidade de Ambato, foram utilizados recursos como programas, vídeos, ferramentas interativas, a amostra inclui idades entre 13 aos 17 anos. A pesquisa foi desenvolvida sob abordagem quantitativa por finalidade aplicada, através de um desenho quase-experimental, pois pelo menos uma variável foi manipulada para observar mudanças antes e depois da execução do programa, a pesquisa possui um corte longitudinal e de campo. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário elaborado pelo autor da pesquisa, que visa mensurar o nível de satisfação com a utilização de tarefas interativas e o questionário AMPET, que visa a avaliação motivacional do processo de aprendizagem. Durante 6 intervenções nas aulas de Educação Física foram realizadas atividades pedagógicas e recreativas. Por último, a interpretação dos resultados dos respectivos instrumentos utilizados permitiu verificar que a aplicação do programa de tarefas interativas teve um impacto positivo na motivação dos alunos, uma vez que os níveis tiveram uma tendência positiva.

**Palavras-chave:** Tarefas interativas; Motivação; Metodologia.

## **Introducción**

Hoy en día en pleno siglo XXI es imprescindible el uso de las tareas interactivas con los estudiantes dado que juega un papel fundamental en la motivación, desafortunadamente varios profesores aún están arraigados a metodologías tradicionales desfavoreciendo lograr la retención del conocimiento que se desea enseñar. Esto claramente tiene repercusiones negativas en la educación pues provoca el poco interés y ánimo por estudiar, en contra parte usar recursos interactivos permite tener una participación comprometida y activa a través de la interacción con el contenido, como actividades colaborativas, simulaciones, juegos ocasionando despertar la curiosidad e interés significando un incremento en la motivación.

De tal manera Carrillo et al. (2009) menciona que, para tener resultados significativos en el aprendizaje, va a depender en mayor parte de las habilidades, conocimientos, valores adquiridos y metodologías realizadas previamente por los educandos; es irrefutable que también tiene

repercusión la calidad del docente; en otras palabras; la calidad del profesor y los aprendizajes previos constituyen pilares esenciales. En tal sentido pedagogos, psicólogos, educadores, entre otros entes que están vinculados en el ámbito educativo señalan que el rendimiento educativo, también tiene influencia el nivel de motivación en el que se encuentre el estudiante.

En cuanto a Sandoval et al. (2018) coincide que la motivación juega un papel crucial en el logro y adaptación del aprendizaje de los estudiantes, pues varias investigaciones centradas en educación buscan determinar factores que tiene incidencia en el proceso de estudio de niños, niñas adolescentes, con el fin de disminuir la deserción estudiantil o fracaso escolar. Existe una infinidad de investigaciones que señalan que dichos procesos estarían influenciados por temas familiares, socio-culturales, comunitarios, escolares y curriculares, otra gran parte, pero con menor repercusión se han enfocado en los procesos psicológicos que viven los estudiantes.

Factores como los pedagógicos, personales influyen sobre la motivación por el deseo de aprender. Es una índole importante pues los padres juegan un papel fundamental en la formación académica de sus hijos lo cuales deben tener un seguimiento moderado y continuo. El aspecto de la motivación es crucial pues una gran cantidad de estudiantes no comprenden o se sienten insatisfechos por las formas tradicionales del docente, es por eso que el profesor debe tener guía y dirección sobre los temas académicos y a su vez desarrollar estrategias didácticas que favorezcan al aprendizaje (Moraga, 2020).

Cabe considerar, que la motivación en el ámbito educativo es crucial pues se entiende que factores como los pedagógicos, las metodologías utilizadas influyen en gran medida si los estudiantes ponen atención u optan por aburrirse. Es necesario que los docentes dejen de usar métodos tradicionales y busquen la manera de poder llegar al estudiante de una manera dinámica y divertida donde los conocimientos se logren afianzar de manera correcta, logrando con ello despertar el deseo por aprender por parte de los estudiantes.

Una forma que ha revolucionado la manera de aprender, es el uso de las tareas interactivas, pues presentan un cambio significativo para poder transmitir conocimientos de una manera innovadora y divertida es así que López y García (2010) mencionan, que estas deben estar ligadas a contextos novedosos propios del empleo de las TIC'S, como los ámbitos virtuales y/o digitales. Los investigadores en su estudio presentaron actividades utilizando una pizarra digital y un programa ofimático para realizar presentaciones y notaron que tuvo una repercusión positiva en la motivación del alumnado, de tal forma radican que la comprensibilidad puede estar ligada de la manera en la

cual el conocimiento se presente, usar hoy en día estas herramientas son fundamentales y facilitadoras para la práctica docente.

Mismas que son desconocidas por varios docentes que no las utilizan, por eso es importante que el Ministerio de Educación imparta capacitaciones, pues los métodos de enseñanza no han estado arraigados a la idea de adaptación de las nuevas generaciones de estudiantes; pues se ha impuesto los esquemas tradicionalistas de las escuelas y metodologías donde se ha hecho que encajen con los estudiantes a fuerza, cuando la transferencia y recepción de información debe ser parte del aprendizaje, dado que un porcentaje mayor aún se enfoca es ser meros receptores de la información y no ser partícipes en producir conocimientos. La globalización tanto de las comunicaciones y la información, suponen un reto primordial en adaptar los recursos digitales en el contexto educativo, lo que implica el uso de juegos virtuales interactivos, ejercicios, proyectos entre otros (Sera et al., 2016).

Por otra parte, Chancusig et al. (2017) añade que hoy en día existe varias nuevas formas de aprender y enseñar, pues la educación contemporánea busca a través de los recursos didácticos interactivos lograr enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje. Elementos visuales, auditivos y gráficos tiene un objetivo y es estimular la participación activa y el pensamiento de los estudiantes, enfocándose en experiencias previas para la asimilación de un conocimiento significativo. En varios países alrededor del mundo la tecnológica educativa asido adoptada de manera oportuna, pero en Ecuador varios docentes aún tienen temor debido principalmente al fracaso. Hay que tener en cuenta, que para evitar la monotonía y tener el interés, la tecnología puede ser un gran aliado, pues la innovación es fundamental para desarrollar el desarrollo reflexivo y crítico de los estudiantes.

En ese contexto Ordóñez et al. (2017) usaron como estrategia educativa la denominada grupos interactivos donde afirman que los estudiantes lograron aprender más, comparado con el resto de estrategias didácticas empleadas. Cerca del 90% de profesores afirmaron que tuvieron una incidencia positiva, entre los argumentos que destacan fue que al trabajar adoptándose a las necesidades de los estudiantes y realizando contenido personalizados ayuda enormemente al alumnado, incluso teniendo una rentabilización del tiempo, mayor concentración y autonomía.

Todo lo mencionado amerita que el docente debe estar constantemente adaptándose a las necesidades educativas de los estudiantes, pues es imprescindible que se deje atrás las metodologías tradicionales y se busque estrategias educativas como recursos interactivos, herramientas digitales, elementos auditivos, visuales, gráficos logrando despertar el interés por aprender y una mejor

compresión de los temas a tratar, e implicando una menor deserción estudiantil y logrando un mejor desempeño académico.

La investigación de Amores et al. (2019) mencionan que en la sociedad actual sobre todo el ámbito educativo juega un papel importante el uso de las tecnologías de comunicación e información denominadas (TIC). Ellos a través de su estudio analizaron como el empleo de los recursos digitales influye sobre la motivación de los estudiantes. Determinando una incidencia positiva en los resultados obtenidos, pero es determinante que no solo estudiantes desarrollen competencias digitales si no también los docentes, debido a que la formación que tienen sobre estas herramientas es minoritaria, provocando una ineficiencia en el aula. También a través de este estudio se menciona que los estudiantes tuvieron mayor motivación al usar las herramientas digitales, no obstante, hay que usarlas de manera correcta y adecuada, para tener éxitos al impartir las clases.

De la misma forma Cevallos et al. (2019) comparten la idea de que la implementación de la tecnología en el proceso de aprendizaje es esencial y añade que no es una opción si no que es una obligación que toda unidad educativa debe implementar. Es fundamental si se desea obtener un aprendizaje significativo lograr que el aprendizaje sea agradable y motivador haciendo uso de la tecnología, pues así se logra una verdadera innovación. De la misma forma se debe comprender que vivimos en una era tecnológica, donde se debe estar en constante innovación pues solo de esta forma se logra comprender a las generaciones actuales. Los beneficios de usar métodos pedagógicos llamativos son incalculables denotando una excelente estrategia motivadora para la enseñanza.

Por otra parte, Aguagallo et al. (2023) exponen que, aunque hoy en día manejar los recursos interactivos es más común, lamentablemente muchos docentes se encuentran con una realidad abrumadora al no poder usarlas debido a las limitaciones de varios centros educativos y también al desconocimiento de las diferentes plataformas digitales. El uso de las mismas va a fomentar en los estudiantes la creatividad, motivación, compromiso y ayudara brindara a los estudiantes las competencias necesarias para que logren enfrentar a los desafíos del mundo digitalizado en el que vivimos.

Es así como la presente investigación resalta la necesidad de la aplicación de las tareas interactivas con los estudiantes, pues es necesario la implementación para obtener cambios significativos en la educación. Y esto solo se puede lograr a través de estrategias novedosas y diferentes fuera de lo convencional, donde se haga el uso de las herramientas digitales interactivas como videos, juegos,

infografías con el objetivo de crear un ambiente de armonía donde los estudiantes tengan dinamismo, motivación por aprender debido a que mayormente están acostumbrados metodologías tradicionalistas donde el desinterés y el aburrimiento es el principal malestar.

## **Metodología**

La presente investigación responde a un enfoque cuantitativo (Hernández et al., 2024) debido a que este tipo de investigación busca probar teorías y pautas de comportamiento a través de la recolección de datos, y por finalidad aplicada porque este tipo de investigación buscar resolver los problemas concretos de la sociedad y personas. El diseño fue cuasiexperimental, ya que en este tipo de diseño se manipula al menos una variable independiente con el fin de observar cuál es su repercusión sobre la una o 2 variables dependientes que existan.

En cuanto a la población es todo lo que se refiere a un conjunto de individuos que son objetos de estudio o comparten similitudes, en esta investigación fueron tomados en cuenta 56 estudiantes que pertenecen a la selección de Baloncesto de la Unidad Educativa CEBI, sus edades comprenden entre 14 a 17 años, Las clases de Educación Física, fue el medio imprescindible para la recolección de datos de los seleccionados de baloncesto, es así como en la semana acumulaban 2 horas de trabajo. Fue necesario para la recolección de datos aplicar la técnica de encuesta-instrumento cuestionario tipo Likert para las tareas interactivas y para evaluar la motivación de logro para el aprendizaje en contextos de Educación física se utilizó el cuestionario “EMPA”.

## **El Instrumento para la Recolección de los Datos**

El cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) tiene 33 ítems, en el cual las preguntas 1, 2, 5, 7, 10, 11, 12, 14, 21 y 22 corresponden a la motivación extrínseca, las preguntas 3, 4, 6, 8, 9, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 y 33 equivalen a la motivación intrínseca y de la 1 a la 33 mide la motivación global. El cuestionario es de tipo Likert, debido que a que tiene opciones de respuestas significando (1) casi nada (2) un poco (3) algunas veces (4) casi siempre y (5) siempre. Para realizar el cálculo de los centiles se debe observar los recuadros donde esta divididos por sexo y grupo de edad, haciendo la interpretación fácil debido a que solamente se debe tomar las puntuaciones directas y buscar en la tabla de baremación según las necesidades a medir (Quevedo et al., 2016).

La duración en la toma del cuestionario es aproximadamente 35 minutos para su ejecución, referente a las puntuaciones van de 0 a 100, donde el valor de 50 comprendería una motivación media de los estudiantes, valores superiores correspondería a una motivación elevada, y valores debajo de 50 señalarían una baja motivación.

**Tabla 1**

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

**INSTRUCCIONES**

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

*Muchas gracias por tu colaboración*

	1	2	3	4	5
1. Intento ser buen estudiante porque así mis padres hablan bien de mí.					
2. Me preocupa lo que piensan de mí los compañeros(as) de clase cuando saco malas notas.					
3. Estudio y estoy atento en clase para mejorar mis notas.					
4. Cuando llego a casa, lo primero que hago son los deberes para luego tener más tiempo libre.					
5. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí por no saber la respuesta.					
6. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.					
7. Estudio y hago las tareas porque me gusta cómo el profesor(a) da las clases.					
8. Me siento bien conmigo mismo cuando saco buenas notas.					
9. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me manda en clase.					
10. Me gusta que los compañeros(as) de clase me feliciten por sacar buenas notas.					
11. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo.					
12. Me gusta que el profesor(a) me felicite por ser buen estudiante.					
13. Estudio y hago las tareas de clase para aprender a ser mejor persona en la vida.					
14. Me preocupa lo que el profesor(a) piensa de mí cuando me comporto mal en clase y no estudio.					
15. Estudio e intento sacar buenas notas para aprender a tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie.					
16. Estudio para tener más aciertos y cometer menos errores en la vida.					
17. Estudio porque me gusta y me divierte aprender.					
18. Estudio e intento sacar buenas notas para poder tener un buen futuro cuando sea mayor.					
19. Estudio y hago las tareas porque me gusta ser responsable.					
20. Me gusta que el profesor(a) me mande tareas difíciles para aprender más.					
21. Estudio y hago las tareas para que mi profesor(a) me considere un buen alumno(a).					
22. Estudio más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.					
23. Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día.					
24. Si pudieras escoger entre estudiar o no estudiar, ¿estudiarías?	No	Depende	Si		
25. Estudio y hago las tareas para poder resolver, por mi mismo, los problemas que me surjan en la vida.					
26. Me siento mal cuando hago bien un examen y el resultado es peor del que esperaba.					
27. ¿Te gustaría, ahora mismo, estar haciendo otras cosas en lugar de estar en clase?	No	Depende	Si		

	Casi nada	Un poco	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5
28. Estudio para aprender a cambiar cosas de mi vida que no me gustan y quiero mejorar.					
29. Estudio para comprender mejor el mundo que me rodea y así, poder actuar mejor en él.					
30. Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas en algún examen.					
31. Cuando las tareas de clase me salen mal, las repito hasta que me salgan bien.					
32. Estudio más y mejor en clase cuando me gusta lo que el profesor(a) está explicando.					

  

33. ¿Te gusta estudiar?	No sé qué decir	Nada	Me gusta muy poco	Me da lo mismo	Me gusta bastante	Me gusta mucho
	1	2	3	4	5	6

*Nota: Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA), (Quevedo et al., 2016).*

Para medir el nivel de satisfacción de las tareas interactivas del grupo de estudiantes de la selección de baloncesto se aplicó un cuestionario que fue estructurado por el autor de la investigación, en función de los indicadores y dimensiones de la variable tareas interactivas, mismo que consta de 15 ítems donde 3 docentes que dominaban el tema, lo calificaron bajo tres parámetros pertenencia, relevancia y claridad y señalaron que el cuestionario tiene validez y es aplicable.

Tabla 2

TAREAS INTERACTIVAS

NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_ SEXO: MASCULINO  FEMENINO   
 EDAD: \_\_\_\_\_ CURSO: \_\_\_\_\_

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>1. ¿Qué tan efectivas consideras que son las actividades interactivas para mejorar tu comprensión de los contenidos?</b><br/>                 1: Poco efectivas<br/>                 2: Algo efectivas<br/>                 3: Moderadamente efectivas<br/>                 4: Bastante efectivas<br/>                 5: Muy efectivas</p> <p><b>2. ¿Hasta qué punto te resultan interesantes las actividades interactivas en comparación con métodos de aprendizaje más tradicionales?</b><br/>                 1: Poco interesantes<br/>                 2: Algo interesantes<br/>                 3: Moderadamente interesantes<br/>                 4: Bastante interesantes<br/>                 5: Muy interesantes</p> <p><b>3. ¿Qué tan motivado/a te sientes para participar en actividades interactivas durante las clases?</b><br/>                 1: Poco motivado/a<br/>                 2: Algo motivado/a<br/>                 3: Moderadamente motivado/a<br/>                 4: Bastante motivado/a<br/>                 5: Muy motivado/a</p> <p><b>4. ¿Cómo calificarías tu nivel de disfrute al interactuar con contenidos multimedia durante las actividades interactivas?</b><br/>                 1: No disfruto<br/>                 2: Disfruto poco<br/>                 3: Disfruto moderadamente<br/>                 4: Disfruto bastante<br/>                 5: Disfruto mucho</p> <p><b>5. ¿Qué tan claro encuentras el contenido presentado a través de las actividades interactivas?</b><br/>                 1: Poco claro<br/>                 2: Algo claro<br/>                 3: Moderadamente claro<br/>                 4: Bastante claro<br/>                 5: Muy claro</p> <p><b>6. ¿Qué tan fácil te resulta recordar la información presentada en las actividades interactivas?</b><br/>                 1: Poco fácil de recordar<br/>                 2: Algo fácil de recordar<br/>                 3: Moderadamente fácil de recordar<br/>                 4: Bastante fácil de recordar<br/>                 5: Muy fácil de recordar</p> <p><b>7. ¿Cuánto crees que las actividades interactivas contribuyen a tu aprendizaje en comparación con otras formas de enseñanza?</b><br/>                 1: Contribuyen poco<br/>                 2: Contribuyen algo<br/>                 3: Contribuyen moderadamente<br/>                 4: Contribuyen bastante<br/>                 5: Contribuyen mucho</p> <p><b>8. ¿Qué tan satisfecho/a estás con la variedad de actividades interactivas ofrecidas en tus clases?</b><br/>                 1: Poco satisfecho/a</p> | <p>2: Algo satisfecho/a<br/>                 3: Moderadamente satisfecho/a<br/>                 4: Bastante satisfecho/a<br/>                 5: Muy satisfecho/a</p> <p><b>9. ¿Qué tan útiles consideras que son las actividades interactivas para reforzar lo aprendido en clase?</b><br/>                 1: Poco útiles<br/>                 2: Algo útiles<br/>                 3: Moderadamente útiles<br/>                 4: Bastante útiles<br/>                 5: Muy útiles</p> <p><b>10. ¿Cuánto crees que las actividades interactivas fomentan tu participación activa en el proceso de aprendizaje?</b><br/>                 1: Fomentan poco<br/>                 2: Fomentan algo<br/>                 3: Fomentan moderadamente<br/>                 4: Fomentan bastante<br/>                 5: Fomentan mucho</p> <p><b>11. ¿Qué tan estimulantes encuentras las actividades interactivas en comparación con otras actividades en clase?</b><br/>                 1: Poco estimulantes<br/>                 2: Algo estimulantes<br/>                 3: Moderadamente estimulantes<br/>                 4: Bastante estimulantes<br/>                 5: Muy estimulantes</p> <p><b>12. ¿Cómo calificarías tu nivel de interés por participar en actividades interactivas fuera del horario escolar?</b><br/>                 1: No tengo interés<br/>                 2: Tengo poco interés<br/>                 3: Tengo algo de interés<br/>                 4: Tengo bastante interés<br/>                 5: Tengo mucho interés</p> <p><b>13. ¿Qué tan relevantes consideras que son las actividades interactivas para tu aprendizaje en general?</b><br/>                 1: Poco relevantes<br/>                 2: Algo relevantes<br/>                 3: Moderadamente relevantes<br/>                 4: Bastante relevantes<br/>                 5: Muy relevantes</p> <p><b>14. ¿Qué tan efectivas son las actividades interactivas para mantener tu atención durante la clase?</b><br/>                 1: Poco efectivas<br/>                 2: Algo efectivas<br/>                 3: Moderadamente efectivas<br/>                 4: Bastante efectivas<br/>                 5: Muy efectivas</p> <p><b>15. ¿Cuánto crees que las actividades interactivas enriquecen tu experiencia de aprendizaje?</b><br/>                 1: Enriquecen poco<br/>                 2: Enriquecen algo<br/>                 3: Enriquecen moderadamente<br/>                 4: Enriquecen bastante<br/>                 5: Enriquecen mucho</p> |
|--|--|

*Nota: Modelo de cuestionario de las tareas Interactivas.*

**Resultados**

La herramienta que se utilizó para el procesamiento de los datos obtenidos fue el programa estadístico SPSS versión 26, en el que se coloraron los datos tanto de la pre test y post intervención. Se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov debido a que esta se la utiliza para contrastar si un conjunto de datos se ajusta o no a una distribución normal, misma que nos arrojó una distribución anormal de los datos dictaminando el empleo de la prueba estadística paramétrica t-Student para muestras relacionadas.

Por otro lado, se hizo el conteo de los puntajes en cada uno de los ítems, dado que son 33 en total, donde cada ítem tenía un valor de 1 al 5 a excepción de las preguntas 24, 27 y 33 donde después de sacar los puntajes totales se debe de pasar a los correspondientes percentiles según el género, edad y tipo de motivación donde 5 y 95 son los puntajes extremos. También el cuestionario (AMPET) ofrece la posibilidad de poder calcular el índice de motivación grupal (ISMG) esto con el fin de evaluar el nivel de motivación compartida que tienen los miembros de un grupo.

En el siguiente cuadro se puede observar los resultados percentiles del Pre y Post intervención del test de la motivación extrínseca, donde fue necesario realizar la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov misma que nos arrojó un porcentaje de significancia mayor a 0,05 lo que indica que existe una distribución anormal en los datos de los muestra, por lo cual se utilizó la prueba estadística paramétrica t-Student para muestras relacionadas encontrando los siguientes resultados una media de 40,45 en el PRE test lo que equivale el percentil del EMPA a una motivación extrínseca baja, luego de la intervención se encontró una media de 54,11 en la POST intervención lo que equivale en el percentil del EMPA una motivación extrínseca alta con un nivel de significancia de 0,00 lo cual indica que el uso de las tareas interactivas aumentan el nivel de motivación.<sup>3</sup>

*Tabla 3*

	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>DS</b>	<b>DE P</b>
	40,45		±7,21	±0,96
<b>Percentil Pre intervención</b>				
		56		
	54,11		±9,05	±1,21
<b>Percentil Post intervención</b>				

*Nota: Prueba de t-Student para la Motivación Extrínseca, Media (M), Muestra (M), Desviación Estándar (DS), Desviación Error Promedio (DEP).*

*Tabla 4*

<b>Percentil Pre y post de la motivación<sup>N</sup></b>	<b>C</b>	<b>Sig.</b>
<b>Extrínseca</b>	56	0,56
		0,000

*Nota: Correlaciones de muestras emparejadas, Muestra (M), Correlación (C), Significancia (Sig).*

Luego de obtener los resultados de la motivación extrínseca de la misma forma se aplicó con los percentiles de la motivación extrínseca donde se utilizó la prueba de Kolmogórov-Smirnov misma que nos arrojó un porcentaje de significancia mayor a 0,05 lo que indica que existe una distribución anormal en los datos de la muestra, por lo cual se utilizó la prueba estadística paramétrica t-Student para muestras relacionadas encontrando los siguientes resultados una media de 41,65 en el pre test lo que equivale al percentil del EMPA a una motivación extrínseca baja, luego de la intervención se encontró una media de 53,21 en la post intervención lo que equivale al percentil del EMPA a una motivación extrínseca alta con un nivel de significancia de 0,00 lo cual indica que el uso de las tareas interactivas aumentan el nivel de aprendizaje.

**Tabla 5**

	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>DS</b>	<b>DEP</b>
<b>Percentil Pre intervención</b>	41,61		±8,80	±1,18
		56		
<b>Percentil Post intervención</b>	53,21		±10,97	±1,47

*Nota: Prueba de t-Student para la Motivación Intrínseca, Media (M), Muestra (M), Desviación Estándar (DS), Desviación Error Promedio (DEP)*

**Tabla 6**

	<b>N</b>	<b>C</b>	<b>Sig.</b>
<b>Percentil Pre y Post de la motivación Intrínseca</b>	56	0,793	0,000

*Nota: Correlaciones de muestras emparejadas, Muestra (M), Correlación (C), Significancia (Sig).*

Finalmente, para la motivación global fue necesario obtener los resultados de las preguntas 1 a la 33, luego transformarlas a los respectivos percentiles según el cuestionario EMPA. Se aplicó la prueba de normalidad Prueba de Kolmogórov-Smirnov misma que nos arrojó un porcentaje de significancia mayor a 0,05 lo que indica que existe una distribución anormal en los datos de la muestra, por lo cual se utilizó la prueba estadística paramétrica t-Student para muestras relacionadas encontrando los siguientes resultados una media de 44,73 en el pre test lo que equivale

el percentil del EMPA a una motivación extrínseca baja, luego de la intervención se encontró una media de 59,73 en la post intervención lo que equivale en el percentil del EMPA una motivación extrínseca alta con un nivel de significancia de 0,00 lo cual indica que el uso de las tareas interactivas aumentan el nivel de aprendizaje.

*Tabla 7*

	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>DS</b>	<b>DEP</b>
<b>Percentil Pre Intervención</b>	44,73		±10,02	±1,34
		56		
<b>Percentil Post Intervención</b>	59,73		±12,37	±1,65

*Nota:* Prueba de t-Student para la Motivación Global, Media (M), Muestra (M), Desviación Estándar (DS), Desviación Error Promedio (DEP)

*Tabla 8*

	<b>N</b>	<b>C</b>	<b>Sig.</b>
<b>Percentil Pre y Post de la Motivación Global</b>	56	0,74	0,000

*Nota:* Correlaciones de muestras emparejadas, Muestra (M), Correlación (C), Significancia (Sig).

## Discusión

Varios estudios anteriores guardan relación con los resultados de la investigación realizada, como la de Gallego et al. (2010) quienes señalan que el uso del recurso de la pizarra digital (PDI) asido utilizado en diferentes niveles educativos y áreas curriculares, y se ha evidenciado varios ventajas ya que permite a los docentes tener un abanico de posibilidades innovadoras, creativas, tecno pedagógicas donde se aprovecha la riqueza de las herramientas digitales para la construcción del conocimiento.

En el mismo sentido González y Blanco (2008) agregan que el hecho de que una actividad sea lúdica no quiere decir que no se pueda aprender y remarcan la importancia de usar métodos innovadores para el aprendizaje, en esta investigación utilizaron un prototipo de un videojuego 3D

utilizando la metodología DCU que está vinculada parcialmente con la plataforma Moodle integrándola en una aula virtual con alumnos universitarios, esto con el fin de observar la incidencia que tiene sobre las emociones y llegando a la conclusión que tuvo un impacto positivo, dado que la motivación y frustración producida por el videojuego puede ser direccionada hacia los enfoques de aprendizaje.

Los resultados de la investigación reflejan que tuvo una incidencia positiva el programa de las tareas interactivas, pues ha tenido un impacto donde la motivación global, extrínseca, intrínseca incrementaron de manera importante, donde los 56 estudiantes los cuales se encontraban con una motivación baja y media aumentaron su nivel de motivación por aprender sobre él, también es importante remarcar que el programa a pesar de a ver tenido 6 semanas; existió una acogida favorable por parte de los estudiantes debido a la utilización de diferentes programas novedosos , innovadores facilitaron la trasmisión del conocimiento.

Finalmente, un aspecto a tener en cuenta es la motivación de los estudiantes debido a que tiene influencia en el desempeño académico, de tal forma Benavides-Velasco (2023) señala que el uso de la aplicación e-book es una herramienta que permite tener versatilidad y facilidad de manejo. El empleo de aplicación estuvo direccionado a mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza para obtener un mejor desempeño académico con los estudiantes del Instituto Nacional Mejía pertenecientes a los novenos años del área de Ciencia Naturales, los resultados fueron que el recurso despertó el interés, curiosidad y motivación por aprender acerca de los distintos ejes puntuales de la materia.

### **Descripción del Programa de las Tareas Interactivas**

**Objetivo General:** Incentivar el uso de las tareas interactivas en estudiantes para aumentar la motivación en las clases de baloncesto de la Unidad Educativa “CEBI” de la ciudad de Ambato, promoviendo despertar el interés por aprender mediante el uso de metodologías innovadoras. Y como **objetivos específicos:** Implementar las tareas interactivas para fomentar una mayor implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje durante las sesiones de entrenamiento. Enriquecer el desarrollo de habilidades técnicas y tácticas mediante el uso recursos digitales, juegos, imágenes, contenido multimedia fomentando la motivación intrínseca. Promover valores como la superación personal, trabajo en equipo al incentivar la participación entre estudiantes donde superen sus límites de individualidad.

## Contenidos del Programa

Las actividades y contenidos están vinculados con los objetivos que se han establecido, entre los que se puede encontrar: desarrollo de habilidades técnicas y tácticas, el fortalecimiento físico y mental, fomento de valores deportivos y la comprensión de las reglas del juego. Las sesiones que forman parte de las clases de Educación Física estuvieron implementadas en los contenidos establecidos. Se ejecutaron 6 sesiones en total, las cuales estuvieron enfocadas a desarrollar los contenidos previamente expuestos, una sesión inicial enfocada a la introducción del programa, y una final la cual fue la culminación de la intervención.

## Características Particulares del Programa

- El programa consto de 6 sesiones, cada una de ellas tubo un fin, el cual estuvo proyectado a ejecutarse en función de las actividades a realizarse, mismas que de manera general contribuyen al cumplimiento del objetivo general.
- Las sesiones están estructuradas de la siguiente forma, como primera parte uso de las diferentes plataformas interactivas previa a la dinámica de calentamiento, actividad central, y actividad final.
- Durante la semana se ejecutó las sesiones, los lunes en las clases de Educación Física.
- En todas las sesiones se izó énfasis de la importancia del uso de los recursos interactivos para el mejoramiento en diferentes aspectos como la motivación y aprendizaje de las habilidades necesarias en el baloncesto.

*Tabla 9*

Taller	Objetivo	Actividades	Recursos	Evaluación
<b>Taller No.1</b>	Uso de la herramienta	Compartir la presentación multimedia previamente creada del baloncesto en la plataforma.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas de baloncesto</li> <li>• Computadora</li> </ul>	Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA) PRE-INTERVENCIÓN

Cuestionario de las Tareas Interactivas.

<b>Taller No.2</b> <b>“sujeción y dominio del balón”</b>	Uso de la plataforma H5P.	Presentación de la plataforma de diagramas clips de videos, ilustraciones de jugadores realizando dominio del objetivo planteado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas de baloncesto</li> <li>• Computadora</li> </ul>	Actividad “qué me llevo y qué dejo”
		Mejorar las destrezas y habilidades de los jugadores para controlar el balón de una manera efectiva durante el juego.		
		Calentamiento. Actividad Central. Actividad Final.		
<b>Taller No.3</b> <b>“movimiento de pies en ataque”</b>	Uso del programa Longo Match	Análisis de Videos de jugadores profesionales en la plataforma.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Conos</li> <li>• Internet</li> <li>• Pelotas de baloncesto.</li> </ul>	Actividad “Dramatización de los movimientos”
		Desarrollar la habilidad de poder moverse de una manera ágil y eficiente.		
		Calentamiento. Actividad Central. Actividad Final		

<p><b>Taller No.4</b>  <b>“Pases y botes”</b></p>	<p>Empleo del programa FastDraw.</p>	<p>Presentar los diagramas y jugadas y videos facilitar el aprendizaje.</p> <p>Lograr el desenvolvimiento de habilidades esenciales para lograr un juego efectivo.</p> <p>Calentamiento. Actividad Central. Actividad Final</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Internet</li> <li>• Pelotas de baloncesto.</li> </ul>	<p>Cuestionario de preguntas.</p>
<p><b>Taller No.5</b>  <b>“cambios de dirección con balón y tiro”</b></p>	<p>Uso de FastDraw.</p>	<p>Presentar clips de video cortos para el análisis.</p> <p>Desarrollar habilidades que tenga efectividad tanto en la creación de oportunidades de ataque como la finalización de jugadas.</p> <p>Calentamiento. Actividad Central. Actividad Final</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Videos</li> <li>• Pelotas de baloncesto.</li> </ul>	<p>Ficha de registro</p>
<p><b>Taller No.6</b>  <b>Finalización del Programa de las tareas Interactivas</b></p>	<p>Empleo de la plataforma H5P.</p>	<p>Proyectar videos cortos sobre jugadas de profesionales en la plataforma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas de baloncesto.</li> <li>• Videos</li> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> </ul>	<p>Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje</p>

<p><b>“Entradas a canasta y Fintas”</b></p>	<p>Lograr que los jugadores ataquen de manera eficaz en el aro y poder engañar a los defensores para crear oportunidades de tiro.</p>	<p>(EMPA) POST-INTERVENCIÓN</p> <p>Cuestionario de las tareas interactivas</p>
	<p>Calentamiento. Actividad Central. Actividad Final</p>	

*Nota: El presente recuadro es un resumen de las sesiones que conforman el programa de las tareas interactivas con su respectivo objetivo, recursos, actividades y evaluación.*

Es importante señalar que el “programa de las tareas interactivas” fue validado por expertos, en el área de Educación Física mismos que se les presento una encuesta y una propuesta para que evalúen la adaptabilidad, contenido, implementación, para la evaluación se lo realizo mediante una escala, donde la mayor parte lo califico como muy relevante.

## Conclusiones

El análisis de los resultados y la ejecución de las técnicas e instrumentos aplicados permitieron establecer las siguientes conclusiones:

Se analizó el rol de las tareas interactivas en la motivación de los estudiantes en las clases de baloncesto de la Unidad Educativa CEBI, evidenciando que una gran parte de los profesores aún no están arraigados a la implementación de nuevas metodologías para transmitir sus conocimientos y aún más en el área de Educación física debido que aún se utiliza metodologías tradicionales y se deja de lado la implementación de las tareas interactivas tan imprescindibles en la actualidad, dado que la mayoría de estudiantes están vinculados estrechamente con el uso de la tecnología.

Se diagnosticó los niveles de motivación extrínseca, intrínseca y global de los seleccionados de baloncesto de la Unidad Educativa CEBI, demostrando que en cada una de ellas existen una predominancia baja de motivación.

Se aplicó el programa de tareas interactivas en el aprendizaje en la preparación física de los seleccionados de baloncesto de la Unidad Educativa CEBI, resultando una predominancia positiva pues tanto la motivación extrínseca, intrínseca y global tienen un nivel de significancia de 0,00 lo cual indica que el uso de las tareas interactivas tienen influencia sobre el nivel de aprendizaje, logrando que la mayoría de los estudiantes que se encontraban con una motivación baja o media escalen a un siguiente nivel de motivación.

Para finalizar, en el transcurso de la investigación salió a flote obstáculos relacionados en primera instancia a la formación docente, pues es imprescindible que los educadores estén en constante capacitación y formación de nuevas metodologías innovadoras para facilitar el aprendizaje, pues aún existe profesionales que se resisten al cambio, también existe un grupo menor de integrantes de la Unidad Educativa que argumentan no estar seguros de la relevancia al implementar un programa de las tareas interactivas para mejorar el aprendizaje, por último se debe tener en cuenta que el Ministerio de Educación después de la pandemia promueve estar arraigados a la capacidad de adaptarse a las necesidades de una nueva era.

## Referencias

1. Amores-Valencia, A. de J., y Casas-Moreno, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Revista Hamut'ay*, 6(3), 37–48. <https://doi.org/10.21503/HAMU.V6I3.1845>
2. Benavides-Velasco, R. (2023). E-book: un recurso didáctico gamificado para el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Cátedra*, 6(2), 67–81. <https://doi.org/10.29166/CATEDRA.V6I2.4481>
3. Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2), 21–24. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
4. Cevallos Salazar, J., Lucas Chabla, X., Paredes Santos, J., y Tomalá Bazán, J. (2019). Vista de Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 86–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>

5. Gallego, D. J., Cacheiro, M. L., y Dulac, J. (2010). La pizarra digital interactiva como recurso docente. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 10(2), 127–144. <https://doi.org/10.14201/EKS.7512>
6. González, C. S., y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 9(3), 69–89. <https://doi.org/10.14201/EKS.16790>
7. López, J. E., y García, B. M. (2010). Tareas educativas interactivas, motivación y estrategias de aprendizaje, en educación primaria, a partir de un curriculum modulado por nuevas tecnologías. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(1), 330–349. <https://doi.org/10.14201/EKS.6295>
8. Moraga, A. B. (2020). Factores que determinan la motivación por aprender en estudiantes universitarios. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 3(1), 2–26. <https://doi.org/10.5377/RECSP.V3I1.9789>
9. Ordóñez-Sierra, R., Rodríguez-Gallego, M., y Rodríguez-Santero, J. (2017). Grupos Interactivos como estrategia para la mejora educativa: estudio de casos en una comunidad de aprendizaje. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 71–80. <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.247061>
10. Quevedo-Blasco, R., Quevedo-Blasco, V. J., y Téllez-Trani, M. (2016). Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA). *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 6(2), 91–93. <https://doi.org/10.1989/ejihpe.v6i2.161>
11. Sandoval-Muñoz, M. J., Mayorga-Muñoz, C. J., Elgueta-Sepúlveda, H. E., Soto-Higuera, A. I., Viveros-Lopomo, J., y Riquelme-Sandoval, S. V. (2018). Compromiso y motivación escolar: Una discusión conceptual. *Revista Educación*, 42(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23471>
12. Sera, R. M., Haro, J. T., Fenelón, J., García, Z., y Mañay, A. A. (2016). Juegos virtuales interactivos para desarrollar las habilidades lingüísticas en estudiantes de Bachillerato en la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” de Bahía de Caraquez. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 7(2), 124–133. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6644648&info=resumen&idioma=SPA>

13. Yolanda Lema Aguagallo, S., Elizabeth Guamán Sanaguano, N., Emperatriz Villa Magi, M., y Valeria Chamorro Escobar, A. (2023). Herramientas digitales de enseñanza interactiva y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. *Revista Dominio de Las Ciencias*, 9(2), 2322–2341. <https://doi.org/10.23857/DC.V9I2.3412>

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).