

Incidencia motivacional de modelos pedagógicos emergentes en estudiantes de educación secundaria de educación física.

Motivational incidence of emerging pedagogical models in physical education secondary school students.

López-Urán, J.M.,¹ Ferriz-Valero, A.,¹ Baena-Morales, S.,¹ & García-Martínez, S.¹

1. Departamento de didáctica general y didácticas específicas. Universidad de Alicante (España).

Resumen: El objetivo del estudio fue analizar la motivación autodeterminada, entre dos grupos que recibieron una misma unidad didáctica de combas, un grupo recibió las sesiones a través de gamificación y el otro mediante el estilo actitudinal y otra unidad didáctica utilizando el estilo actitudinal. La intervención duró tres semanas y se impartió en seis sesiones en el área de educación física en el nivel de educación secundaria obligatoria y la que participaron 118 sujetos. Antes y después de la intervención se aplicó la escala Revisada del Locus Percibido de Causalidad (PLOC-R) en Educación Física. Se observó un aumento de la desmotivación de forma no significativa en ambos grupos, siendo contradictorio a los resultados de otros autores. Se concluye que en el modelo pedagógico basado en la gamificación tanto el uso de las TIC, como premios adicionales o insignias aumentan más la motivación que solo el uso de los “badges”. Con respecto al modelo del estilo actitudinal, utilizar un estilo de asignación de tareas puede ser contraproducente para este modelo, debido a que no permite al alumnado trabajar capacidades como la afectivo-motivacional, aspecto esencial para desarrollar la dimensión social propuesta por los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Palabras clave: Educación física; Teoría Autodeterminada; Gamificación; Estilo Actitudinal, Educación para el Desarrollo Sostenible.

Abstract: Pedagogical models such as gamification and attitudinal style are useful for any physical education content, in addition to this, they increase motivation. Therefore, the objective of the study was to analyze the self-determined motivation, between two groups that received the same didactic unit of jump ropes, but with two different methodologies. One group received the sessions through the model based on gamification and the other through the attitudinal style and another didactic unit using the attitudinal style. The intervention lasted three weeks and was given in six sessions in the area of physical education at the compulsory secondary education level, with the participation of 118 subjects. Before and after the intervention, the Perceived Locus of Causality-Revised scale (PLOC-R) in Physical Education was applied. A non-significant increase in amotivation was observed in both groups, contradicting the results of other authors. It is concluded that in the pedagogical model based on gamification, both the use of ICTs and additional prizes or badges increases motivation more than just the use of “badges”. With respect to the attitudinal style model, using a task assignment style can be counterproductive for this model, because it does not allow students to work on skills such as affective-motivational, essential to develop the social dimension proposed by the Sustainable Development Goals.

Key Words: Physical education; Self-Determined Theory; Gamification; Attitudinal style, Education for Sustainable Development.