



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DE LA
AUTOESTIMA EN OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA
SUPERIOR**

**CAGUANA MARCILLO EDWIN ANDRES
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AUCAPEÑA CORREA GALO EDUARDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DE LA
AUTOESTIMA EN OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA
SUPERIOR**

**CAGUANA MARCILLO EDWIN ANDRES
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AUCAPEÑA CORREA GALO EDUARDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

PROYECTOS INTEGRADORES

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DE LA
AUTOESTIMA EN OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN
BÁSICA SUPERIOR**

**CAGUANA MARCILLO EDWIN ANDRES
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**AUCAPEÑA CORREA GALO EDUARDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE

**MACHALA
2022**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DE LA AUTOESTIMA EN OCTAVO GRADO DE EDUCACION BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO UNE

por Aucapeña Correa Galo Eduardo Caguana Marcillo Edwin Andres

Fecha de entrega: 25-feb-2023 10:19a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2022755346

Nombre del archivo: Tesis_Caguana_Aucape_a.pdf (560.6K)

Total de palabras: 14744

Total de caracteres: 79888

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DE LA AUTOESTIMA EN OCTAVO GRADO DE EDUCACION BÁSICA DEL COLEGIO TÉCNICO UNE

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
2	www.derechoecuador.com Fuente de Internet	<1 %
3	1library.co Fuente de Internet	<1 %
4	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
5	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	<1 %
6	scielo.sld.cu Fuente de Internet	<1 %
7	Submitted to Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
8	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

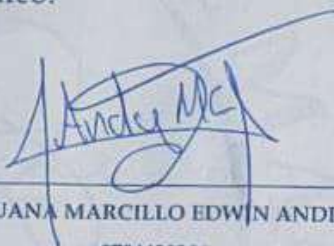
Los que suscriben, CAGUANA MARCILLO EDWIN ANDRES y AUCAPEÑA CORREA GALO EDUARDO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DE LA AUTOESTIMA EN OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



CAGUANA MARCILLO EDWIN ANDRES

0704420264



AUCAPEÑA CORREA GALO EDUARDO

0750201188

DEDICATORIA

A mis padres que han dado todo su apoyo incondicional para superar cada peldaño y obstáculo que se presenta, además de desear lo mejor por cada paso en este camino duro y arduo de la vida, logrando construir y forjar la persona que ahora soy. También a mis maestros que me han apoyado y brindado su granito de arena en cada momento de mi vida universitaria.

Aucapeña Correa Galo Eduardo

El presente trabajo de titulación se lo dedico a mis queridos padres, especialmente a mi mamá una persona valiente, guerrera y sonriente que siempre me ha empujado a seguir adelante y vencer cualquier obstáculo, todos mis logros son dedicados a ella, a mis amistades sinceras y valiosas que han estado felices de verme culminar la etapa más importante de mi vida la cual es la Universidad, a mis docentes que siempre estuvieron presente en cada paso y nivel académico enseñándome a enfrentar cada situación de la mejor manera posible con sabiduría, paciencia, fortaleza y constancia, y por ultimo pero el más importante a nuestro creador Dios, el que me da fortaleza y fuerzas para no derrumbarme en momentos difíciles.

Caguana Marcillo Edwin Andrés

AGRADECIMIENTO

Al concluir mi trabajo de tesis agradezco a dios, a mis padres y familia, por haberme dado la fuerza y capacidad para culminar mi profesión, también expreso mi agradecimiento a la Universidad Técnica de Machala, institución que me abrió sus puertas y me dio la oportunidad de ser un profesional.

Aucapeña Correa Galo Eduardo

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento al ser supremo, de igual manera a mis padres y hermanos, los cuales han sido un pilar fundamental con su apoyo incondicional en este proceso y por último y no menos importante a la Universidad Técnica de Machala y a cada docente que supo compartir sus conocimientos y valores para formar un excelente profesional

Caguana Marcillo Edwin Andres

RESUMEN

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL FOMENTO DE LA AUTOESTIMA EN OCTAVO GRADO DE EDUCACION BÁSICA DEL COLEGIO TECNICO UNE

Autores:

Aucapeña Correa Galo Eduardo

Caguana Marcillo Edwin Andres

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

Esta investigación tiene como propósito determinar la importancia del juego como estrategia en el fomento de la autoestima en octavo grado de educación básica superior del colegio de bachillerato técnico UNE; para lo cual, se identificó las causas que podrían generar una baja autoestima en los estudiantes; además, se fomentó la práctica de los distintos tipos de juegos.

La recopilación de datos se fundamentó desde el enfoque cualitativo, con una metodología de carácter descriptivo, logrando diagnosticar la realidad en el colegio de bachillerato técnico UNE. Los métodos de mayor incidencia en esta indagación es el analítico-sintético y otros que se integraron en calidad de auxiliares, como: el comparativo y el bibliográfico, mismos que aportaron significativamente al momento de recabar la información con base a los objetivos específicos para contribuir al objetivo general, mismos que estuvieron redactados para abarcar aspectos relacionados con la revisión literaria, con la investigación de campo y finalmente para sostener la propuesta integradora, como aporte a favor de la institución educativa que facilitó el acceso para concretar la investigación. En relación con la muestra se consideró al docente de educación física. Los instrumentos seleccionados fueron; la entrevista y la encuesta, que para su construcción se relacionó los objetos de estudio, de donde se derivaron cuatro dimensiones y en consecuencia los indicadores sirvieron de guía para la elaboración de los instrumentos, que facilitó la recepción de opiniones y actitudes de las personas vinculadas en este trabajo y al mismo tiempo puntuar a partir de respuestas fijas el rango de valores. El análisis de resultados en la encuesta se demuestra que existe déficit y problemas de autoestima en los estudiantes durante las clases de educación física, concretando que si es factible el uso e implementación de este trabajo investigativo para abordar la problemática. Por lo que antecede y respondiendo al tercer objetivo específico, se definió la propuesta integradora que se orientó a la elaboración de una guía didáctica para mejorar el desarrollo de la autoestima y la vez las clases de educación física mediante la implementación de juegos. La propuesta estuvo compuesta de cuatro fases de implementación, además; se incluyó los recursos logísticos y la valoración de la factibilidad con las dimensiones: técnica, económica, social y ambiental,

demostrando la capacidad para lograr los objetivos de la propuesta, determinando la viabilidad y capacidades materiales con los que cuentan las partes ejecutaras de la propuesta.

Palabras clave: Juego, Tipos de juego, Autoestima, Niveles de Autoestima, Recreación, Educación Superior.

ABSTRACT

THE GAME AS A STRATEGY FOR THE PROMOTION OF SELF-ESTEEM IN THE EIGHTH GRADE OF HIGHER BASIC EDUCATION AT THE UNE TECHNICAL SCHOOL.

Autores:

Aucapeña Correa Galo Eduardo
Caguana Marcillo Edwin Andres

Tutor:

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

The purpose of this research is to determine the importance of games as a strategy for the promotion of self-esteem in the eighth grade of higher basic education at the UNE technical school; for this purpose, the causes that could generate low self-esteem in students were identified; in addition, the practice of different types of games was promoted.

The data collection was based on the qualitative approach, with a descriptive methodology, achieving a diagnosis of the reality in the UNE technical school. The methods of greatest incidence in this inquiry are the analytical-synthetic method and others that were integrated as auxiliary methods, such as the comparative and bibliographic methods, which contributed significantly at the time of gathering information based on the specific objectives to contribute to the general objective, which were written to cover aspects related to the literature review, the field research and finally to support the integrating proposal, as a contribution in favor of the educational institution that facilitated access to carry out the research. In relation to the sample, the physical education teacher was considered. The instruments selected were the interview and the survey, which for their construction were related to the objects of study, from which four dimensions were derived and consequently the indicators served as a guide for the elaboration of the instruments, which facilitated the reception of opinions and attitudes of the people involved in this work and at the same time to punctuate from fixed answers the range of values. The analysis of the results of the survey shows that there is a deficit and problems of self-esteem in students during physical education classes, making it clear that it is feasible to use and implement this research work to address the problem. In view of the above and in response to the third specific objective, the integrating proposal was defined, which was oriented to the elaboration of a didactic guide to improve the development of self-esteem and at the same time the physical education classes through the implementation of games. The proposal was composed of four phases of implementation, in addition; it included the logistic resources and the evaluation of the feasibility with the dimensions: technical, economic, social and

environmental, demonstrating the capacity to achieve the objectives of the proposal, determining the viability and material capacities that the executing parts of the proposal have.

Keywords: Games, Types of games, self-esteem, levels of self-esteem, recreation, higher education

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Antecedentes de la investigación.....	3
1.2. Situación conflicto.....	5
1.3. Causas y consecuencias.....	6
1.4. Delimitación del problema.....	6
1.5. Planteamiento del problema.....	7
1.6. Formulación del problema.....	7
1.7. Objetivos.....	8
1.7.1. Objetivo general.....	8
1.7.2. Objetivos específicos.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO REFERENCIAL.....	9
2.1. Marco legal.....	9
2.1.1. Constitución de la República.....	9
2.1.2. Ley Orgánica de Educación intercultural.....	9
2.1.3. Ley del Deporte, Educación Física y Recreación.....	10
2.2. Marco teórico.....	10
2.2.1. Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Jean Piaget ...	10

2.2.2.	Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva sociocultural de Vygotsky.11	
2.2.3.	Teoría de Johan Huizinga	12
2.2.4.	Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Jerome Bruner 12	
2.3.	Marco conceptual.....	13
2.3.1.	El Juego	13
2.3.1.1.	Clasificación.....	14
2.3.1.2.	Características	16
2.3.1.3.	Beneficios.....	16
2.3.1.4.	Importancia del juego en la educación.....	17
2.3.2.	Autoestima en la adolescencia.....	17
2.3.3.	Autoconcepto	19
2.3.3.1.	Factores que influyen en la autoestima	20
2.3.3.2.	Importancia	20
2.3.3.3.	Rol del docente en la aplicación de juegos para desarrollar la autoestima en estudiantes de básica superior.....	20
2.3.4.	Autoimagen.....	21
CAPÍTULO III		22
DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....		22
3.1.	Enfoques Diagnósticos	22
3.1.1.	Tipo de investigación	22
3.1.2.	Diseño de investigación.....	22
2.3.4.1.	Población	22
2.3.4.2.	Métodos de investigación	23
2.3.4.3.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
2.3.4.4.	Validación de los instrumentos de investigación	23
3.2.	Descripción del proceso diagnóstico.....	24
3.3.	Recopilación de la información.....	24
3.4.	Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....	25
3.4.1.	Resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes.....	25
3.4.2.	Resultados de la entrevista aplicada al docente de Educación Física..	29
3.4.3.	Fortalezas y debilidades	31
2.3.4.5.	Matriz de requerimientos	31
2.3.4.6.	Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.	32

4.1.	Descripción de la propuesta	33
4.2.	Componentes estructurales.....	33
4.2.1.	Introducción	33
4.2.2.	Justificación	34
4.2.3.	Objetivos de la propuesta	35
4.2.4.	Fundamentación legal y conceptual.....	35
4.2.4.1.	Marco legal.....	35
4.2.4.2.	Marco Teórico	36
4.2.4.3.	Marco Conceptual.....	36
4.2.5.	Fases de implementación.....	37
4.2.5.1.	Fase I. Elaboración del plan de capacitación.....	37
4.2.5.2.	Fase II. Socialización de la guía metodológica y coordinación para su eventual desarrollo.	38
4.2.5.3.	Fase III. Ejecución de la guía.	44
4.2.5.4.	Fase IV. Cierre del proyecto.....	44
4.2.6.	Recursos logísticos.....	44
4.2.7.	Evaluación del proyecto.....	45
CAPÍTULO V.....		47
VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD		47
5.1.	Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	47
5.2.	Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	47
5.3.	Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	47
5.4.	Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta	48
CAPÍTULO VI.....		49
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA.....		49
6.1.	Conclusiones.....	49
6.2.	Recomendaciones	50
6.3.	Limitaciones y prospectiva.....	50
6.3.1.	Limitaciones	50
6.3.2.	Prospectiva	51
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		52
ANEXOS		58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Clasificación de los juegos	25
Gráfico 2. Estrategias	27
Gráfico 3. Autoestima y Orientación.....	28

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores.....	24
Tabla 2. Fortalezas y debilidades (en orden de acuerdo a la dimensión en orden)	31
Tabla 3. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo	31
Tabla 4. Guía metodológica	39
Tabla 5. Indicadores de evaluación a partir de las actividades	45
Tabla 6. Cronograma de la propuesta.....	46

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los juegos son estimados como estrategias metodológicas en las clases de educación física, los cuales favorecen al fomento de la autoestima en los estudiantes, desarrollando una mejora en la relación y comunicación con sus compañeros y docente, perfeccionando al estudiante en el aspecto académico y social; para aportar a la sociedad y comunidad educativa; por consiguiente, es significativo manifestar que los juegos son un instrumento eficaz y apoyan en una mejora de la autoestima en el estudiantado. Al respecto, Avededo, Gutierrez , & Tamaño (2016), expresan que “La disminución de la autoestima tiene secuelas negativas en las relaciones interpersonales ya que lleva a una observación en referencia a los problemas” (pág. 6).

Los juegos como destreza suponen un espacio importante fomento de la autoestima en los niños: Puesto que, tiene su relevancia al generar beneficio tanto al alumnado como al personal docente de la institución educativa donde se realizó el estudio, además que evita que se generen actitudes o acciones negativas que podría afectar al estudiante. Según (Ojeda, Herrera, Mediavilla, & Álvarez, 2020) “La educación a través del juego, también conocida como entretenimiento educativo, es una combinación de educación y diversión, la idea es iluminar, incentivar e incorporar al niño a aprender con diversas formas de entretenimiento” (pág. 435). De esta forma se sitúa como punto estratégico al desarrollo del juego en la educación, debido a que este brindara un plus de incentivación, y recreación para beneficiarse de los aprendizajes y para desarrollar la autoestima.

Esta investigación se desarrolló con la finalidad de realizar juegos y fomentar el desarrollo de la autoestima en los estudiantes, alcanzando una mejora y beneficio en la parte motriz, afectiva y emocional. Elaborando y proporcionando juegos al estudiantado en las horas de educación física para contribuir en la mejora de la relación entre compañeros; además, para que se genere un ambiente colaborativo y participativo, provocando la mejoría de la autoestima. Ubicándose la propuesta en el octavo año de la básica superior. Se aplicarán juegos que contribuyan el mejoramiento de la autoestima, los mismos que estarán dirigidos al personal estudiantil.

La raíz del problema surge por la falta de interacción y participación entre el docente y los alumnos en clase, no surge esa motivación para que ejercer una mejora en la autoestima; además, no se implementa correctamente juegos en las clases de educación física y por tal motivo, el entusiasmo de realizar las actividades planificadas no es el óptimo. En la institución educativa se arribó esta estrategia para reducir la

problemática, mediante la implementación de diferentes modalidades y tipos de juego para fomentar un ambiente positivo en la institución educativa, favoreciendo al desenvolvimiento estudiantil en el momento de poner en práctica la propuesta.

Este trabajo está estructurado por seis capítulos, mismos que se revelan a continuación:

El capítulo I, conforma los antecedentes, además, de contener la descripción y la problemática, así como la sistematización de objetivos de la investigación y los resultados.

El capítulo II, denominado como marco teórico, contiene la conceptualización de los temas más relevantes relacionados con el juego como estrategia para el fomento de la autoestima, a fin de comprender mejor el tema de investigación y su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje.

El capítulo III, contiene información acerca del enfoque diagnóstico, mismo que tiene inmerso los tipos y diseños de indagación, población y muestra; también, los métodos de investigación, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, descripción del proceso diagnóstico, recopilación de la información con su respectivo análisis e interpretación tanto de las encuestas como de la entrevista, realizada a los estudiantes y al docente respectivamente.

El capítulo IV, está conformado por la implementación de la propuesta integradora, la cual está estructurada por una guía didáctica de juegos, sus fases de implementación y recursos logísticos usados en esta fase.

En el capítulo V, conlleva la valorización de la factibilidad, en donde se realiza el análisis de las cuatro dimensiones: Técnica, económica, social y ambiental.

Ultimando con el capítulo VI, el cual contiene las conclusiones, recomendaciones, limitaciones y la prospectiva de la investigación.

Con estas fases progresamos hacia el logro de las metas planteadas en beneficio del docente y estudiantes, dilucidando la importancia de realizar juegos para fomentar la autoestima como medio principal para alcanzar los fines establecidos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Antecedentes de la investigación

De acuerdo al tema de investigación, el juego como estrategia para fomentar la autoestima se ubica en el dominio del desarrollo social; debido a que, los juegos crean espacios de integración entre pares y contribuyen al crecimiento social y personal; además de, contribuir con el desarrollo del ámbito socioafectivo y las habilidades básicas. En cuanto a la línea de investigación, ésta se centraliza en los procesos educativos y formación humana, porque está directamente relacionado a la enseñanza aprendizaje, con fines de contribuir con la formación integral de los niños y jóvenes respecto a su desarrollo emocional, psíquico y social, sobre el área temática se seleccionó el ámbito educativo para responder a la intención de este trabajo que se orienta al aula con la intervención del docente y estudiantes, finalmente en el nudo problematizador que se dirige al ambiente escolar ya que es importante tomar en consideración el escenario educativo para fomentar el juego para mejorar las capacidades del alumnado a partir de las clases de educación física.

Analizando los objetos de estudio desde otros contextos se ha traído varios antecedentes referenciales contruidos a nivel internacional, regional y nacional, logrando articularlos con esta investigación y al mismo tiempo consolidar las bases que fundamentan este trabajo.

A nivel internacional, en España se indago la publicación de (Sanz, 2019) sobre: “El juego constituye el medio natural de autoexpresión del niño. Los niños, mientras juegan, ejercitan todas sus capacidades. Jugando corren, saltan, utilizan sus reflejos, practican la motricidad, desarrollan su sistema psicomotor” (pág. 307). Tiene como objetivo la búsqueda de un ambiente de confianza, comprensión, respeto y responsabilidad, donde expresen sus problemas y los superen mientras realizan el juego. De esta forma se logra crear una relación que trata las carencias de sus circunstancias personales, facilitando el desarrollo de sí mismos, la adquisición progresiva de una madurez personal y social, alcanzando como resultados la creación de un espacio y una relación que compensen sus déficit, carencias y conflictos derivados de sus condiciones y así facilitando el desarrollo de su propia personalidad, en conclusión a través del juego se logra ejercer las relaciones socio afectivas y se promueve la confianza en sí mismos, la dependencia, la responsabilidad, la autoestima, la capacidad de decidir, la madurez y el respeto, de no realizar juegos probablemente se expanden rasgos como la inseguridad, la dependencia, la inmadurez, la irresponsabilidad y sobre todo una baja autoestima.

Por otra fuente internacional, en España se indago la publicación de (Pedro Gil Madrona, 2020) “La interacción motriz y el contexto sociocultural donde se produce son aspectos que determinan el tipo de juego motor, aportándole características específicas que lo diferencian en la clase de educación física” (pág. 42). El objetivo fue identificar la percepción emocional de los estudiantes a través de juegos en clases de educación física, y el resultado no fue solo el aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes a través de estos juegos, sino también la alegría de los participantes y, por lo tanto, una inversión en bienestar.

Desde el ámbito regional se encontró la publicación de Leon & Lacunza (2020), indica que:

El contexto académico también incide. Se comprobó que aquellos alumnos que perciben un mayor grado de apoyo de sus profesores y pares manifiestan un mayor interés por las actividades escolares, son más proclives al cumplimiento de las normas de convivencia en el aula, se implican más activamente en metas prosociales, y su autoestima es más positiva (pág. 23)

Al respecto de lo citado, la autoestima es estudiada a nivel psicológico para visualizar y analizar las acciones, reacciones y emociones del estudiante en el ámbito académico y personal, para ayudar mejorar la conducta, comportamiento y desenvolvimiento en la institución educativa.

En Colombia se ubico la publicación de Tamayo & Restrepo (2017), manifiestan que:

El juego como intervención en la pedagogía y en la comunidad educativa refiere una práctica llena de sentidos y las practicas que sobre el juego están presentes en la comunidad de la institución de protección Fundación Funpaz, se obtiene como resultado transformaciones positivas en los niños que padecen algunos desordenes comportamentales. También vista a los complementos que generan relación con el juego en conclusión, el juego es un lugar en estudiantil enfatizan todas sus emociones y experiencias de vida, siendo un creador de evoluciones comportamentales para su desarrollo con la sociedad. (pág. 106)

De tal manera proponer ideas para desarrollar la autoestima en los estudiantes de diferentes edades, para lograr tener una buena comunidad estudiantil facilitando la comprensión y el rendimiento académico cumpliendo las expectativas del estudiante.

A nivel nacional en la ciudad de Manabí se encontraron la publicación (García, Guale, & Maurat., 2019) manifiestan que:

En definitiva, la autoestima es una actitud hacia uno mismo y es el resultado de la historia personal. Resulta de un conjunto de vivencias, acciones, comportamientos que se van dando y experimentando a través del pasar de los años. Es el sentimiento que se expresa siempre con hechos. Además, esta sustenta y motiva la personalidad, lo cual permite un adecuado crecimiento y desarrollo tanto personal como social. (pág. 8)

Por lo cual las instituciones educativas nunca deben de faltar los juegos para los estudiantes, así se logra motivar, mejorar la autoestima y satisfacer sus necesidades para descubrir cosas nuevas, positivas, movimiento, adaptación grupal, desenvolvimiento, generando confianza y construyendo su personalidad.

1.2. Situación conflicto

El problema de esta investigación se da partir de la falta de creatividad del docente al momento de aplicar los juegos en la clase de educación física y también la falta de material para realizar las actividades, dando así dificultades en sus estudiantes al momento de interactuar con sus compañeros de manera colectiva, teniendo en cuenta mediante la aplicación de los juegos ya sea recreativo, lúdico o al aire libre se puede mejorar la autoestima de las personas, especialmente de los jóvenes estudiantes que están entrando a una etapa donde tiene que establecer su personalidad y confianza; además, de identificar como problemática el poco conocimientos en el docentes sobre los diferentes tipos de juegos para relacionar con la práctica. En caso de mantenerse el problema mencionado, podría ocasionar desinterés en los estudiantes por la asignatura.

Hay que recalcar que los juegos están planeados en el currículo de educación, dentro del bloque práctica lúdica; los juegos y el jugar, sin embargo, es poco utilizado por parte del docente en sus clases de educación física, por tener desconocimiento de como dominar o proponer algún juego en el aula o en espacios abiertos. Se muestra la poca enseñanza que se realiza en la institución educativa, por ende, va existir dificultad de seguridad, confianza e interacción entre ellos mismos de una manera participativa y colaborativa.

Por lo tanto los autores Silva-Escorcía & Mejía-Pérez (2015), manifiestan que “Es muy importante que las y los adolescentes se sientan autoeficaces, mayormente en la escuela se requiere que trabajen en algo, debido a que es uno de los factores principales en la automotivación escolar” (pág. 12). Muchas veces los adolescentes no ponen energía en el trabajo debido a inestabilidad emocional innata y cambios hormonales que los llevan a la pereza y la apatía”, lo que significa que los adolescentes necesitan

practicar más en juegos o algunos deportes para lograr una seguridad satisfactoria. Sentimiento de autoeficacia y autocontrol. conciencia. Autoeficacia, para mejorar el estado de ánimo, los profesores de educación física intervendrán en el aula para motivar a los estudiantes a realizar actividades físicas. La autoeficacia puede ser un esfuerzo continuo, además, se debe elogiar cuando el resultado es positivo, es decir, si un estudiante se da cuenta periódicamente de que no está progresando en un área cognitiva determinada y en ocasiones lo logra, este hecho debería generar una automotivación consciente a través del reconocimiento público y la inyección de ego en su autoestima.

1.3. Causas y consecuencias

Desde la base en la situación conflicto, se define el problema central, que corresponde a: ¿Por qué existe el desconocimiento de la correcta aplicación del juego como estrategia para el fomento de la autoestima? Las causas que interfiere en esta situación, desactualización del docente en juegos para el desarrollo de la autoestima, falta de horas clases para realizar juegos y desarrollar la autoestima, la falta de espacios para la realización de los juegos que fomentan la autoestima y los efectos es el desinterés en los estudiantes, escasas de horas clases para realizar las actividades, espacio pequeño en las aulas y el aumento de aparatos tecnológicos.

Causas.

- Nula aplicación de juegos, ya sean lúdicos, recreativos o al aire libre por parte del docente.
- Falta de planificación y horas clases para el desarrollo de actividades.
- Desactualización docente en la aplicación de juegos para el fomento de la autoestima.

Efectos.

- Poco interés de los alumnos hacia la clase.
- Poco desarrollo de habilidades, coordinación motora y el ámbito socio afectivo.
- Poco tiempo de recreación y convivencia entre compañeros y docente.

1.4. Delimitación del problema

La problemática, falta de juegos para mejorar la autoestima se ubica en la ciudad de Machala, en el colegio de bachillerato técnico UNE, en el subnivel de Básica Superior,

el cual está a cargo del docente designado, quien asume la responsabilidad del desarrollo de la asignatura, en donde no se ha llevado a cabo el debido proceso de “El juego y el jugar” Esta investigación es realizada en el periodo lectivo 2022-2023.

1.5. Planteamiento del problema

Como se pudo identificar en las problemáticas planteadas bajo otros entornos considerados a nivel mundial, regional y nacional, al juego como estrategia para fomentar la autoestima, el cual esta descrito dentro de los antecedentes de dicho estudio. Por otra parte, los docentes de Educación Física tienen muy limitados los espacios para desarrollar estrategias para realizar el juego y fomentar la autoestima de manera dinámica.

Como se pudo identificar en los problemas planteados en otros escenarios a nivel global, regional y local con relación al Juego y el fomento de la autoestima descritos en el antecedente de esta investigación, los docentes en la asignatura de Educación Física en los diferentes niveles educativos tienen poco conocimiento sobre los diferentes tipos de juegos y metodologías para articular con la práctica deportiva.

Con base al problema planteado en el Colegio de Bachillerato Técnico “UNE”, se proyecta las posibles estrategias de solución, a manera de una anticipación para llegar a consolidarlas luego de obtener los resultados de la investigación de campo, con el sustento de la literatura, entre las estrategias para la intervención a través de una propuesta para los alumnos del 8vo grado de educación general básica de dicha unidad educativa antes mencionada.

1.6. Formulación del problema

El problema planteado tiene su importancia porque se trata de la labor docente en el área de Educación Física, en donde la responsabilidad es que los estudiantes logren desarrollar y mejorar su convivencia, correlación, y calidad de vida mediante los juegos, además de su autoestima; siendo de relevancia porque esta actividad beneficiará significativamente las destrezas y desenvolvimiento personal y académico.

Las preguntas de investigación que orientó la redacción de los objetivos, tanto general como específicos; y que, a la vez, sirvieron de horizonte para la elaboración de los instrumentos de investigación en concordancia con los objetivos planteados son las siguientes:

Pregunta general

- ¿Como aplicar los juegos en las clases de educación física para contribuir en el mejoramiento de la autoestima en los estudiantes de octavo año de la básica superior del colegio de técnico UNE?

Preguntas específicas

- ¿Cuáles son las causas que podrían generar una baja autoestima en los estudiantes?
- ¿Que requieren los docentes de educación física para mejorar sus competencias sobre los juegos como estrategia metodológica para elevar la autoestima en los estudiantes de octavo grado?
- ¿Cree necesario de una capacitación para mejorar sus competencias acerca de los juegos como estrategia para el mejoramiento de la autoestima?

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

- Determinar la aplicación de juegos en las clases de educación física para contribuir en el mejoramiento de la autoestima en los estudiantes de octavo año de la básica superior del colegio técnico UNE.

1.7.2. Objetivos específicos

- Analizar las causas que podrían generar una baja autoestima en los estudiantes del octavo grado de básica superior del colegio técnico UNE.
- Identificar los juegos que contribuyen en elevar la autoestima en los estudiantes durante las clases de educación física.
- Elaborar una propuesta sobre los juegos como estrategia para elevar la autoestima en los estudiantes, dirigida al docente de educación física del colegio técnico UNE.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco legal

2.1.1. Constitución de la República

“Los y las estudiante, adolescentes tienen facultad a la implementación física y psíquica, a la salud integral, a la educación entre otros” (Ministerio de Educación [Mineduc], 2020).

En acatamiento de la (Constitución de Ecuador [Const.], 2021) determina que, “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas” (pág. 21). Si bien el estado tiene como obligación que se ejerza la cultura física en las personas y más aún en los estudiantes para generar y contribuir con el desarrollo afectivo e integral.

Art.- 27 de la Constitución de la República (2015)

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (pág. 15)

Se comprende que la educación se enfoca en el desarrollo del ser humano, de tal manera se logra tener una sana convivencia, en el que no hay inconvenientes por las diferencias de cultura. Aprendiendo a ser justos y equitativos, también para enseñarles a los niños a incluir a otros en sus actividades, por medio de la educación instruimos a que desde pequeños ellos deben tener el sentido crítico que les beneficiara en su desarrollo social.

2.1.2. Ley Orgánica de Educación intercultural

En el Art 1. Ámbito de la Ley Orgánica de Educación intercultural (2015) “Garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad: así como las relaciones entre sus actores” (pág. 7). Se certifica

mediante este artículo el derecho a una buena educación junto con el desarrollo del buen vivir y una correcta correlación intercultural.

2.1.3. Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

La Ley del deporte, Educación Física y Recreación (2010) “Educación física es una disciplina que fundamenta su accionar en la instrucción y perfeccionamiento de movimientos corporales. Busca formar de una manera integral y armónica al ser humano, estimulando positivamente sus capacidades físicas” (pág. 32). En su breve definición afirma que la educación física es una disciplina que se enseña a través de la acción, se promueve la práctica de la educación física desde el niño en adelante, perfecciona los movimientos físicos, y en la práctica logra una fusión entre ambos y así promueve su crecimiento integral, aprenderán a convivir y se encontrarán en un entorno adecuado para sus estudios.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Jean Piaget

Este moderno pedagogo ha realizado diversos estudios sobre este tema, que han llevado al descubrimiento de la conexión entre la estructura nerviosa y la actividad del juego, como lo demuestra el desarrollo del concepto de juego, que ha llevado a los individuos a mejorar sus habilidades y movimientos, experiencias que van desde actividades simples hasta las complejas, basado en reglas que también incluyen diversas referencias sociales y morales a un entorno real.

Según Piaget (1973), como se citó en Sánchez-Domínguez, Juan Pablo; Castillo Ortega, Sara Esther; Hernández López, Betzaida Marimel, (2020) “en las edades tempranas es necesario que los agentes educativos provean el ambiente y los medios necesarios para nutrir la curiosidad epistémica del sujeto y la actividad exploratoria que llevarán a un aprendizaje significativo” (pág. 5). Sostiene que el desarrollo cognitivo es un referente de transformación por acciones del entorno real, con enfoque en los conflictos que provoca el juego en su fase operativa, obligando al estudiante a desarrollar mecanismos de respuesta ante un estímulo, mejorando su capacidad de pensamiento a medida que avanza en su etapa evolutiva.

De acuerdo con los estudios de Andrade Carrión (2020), manifiesta que “Piaget es uno de los autores que expresa que la recreación con el juego no tiene una connotación clara para el niño, pues él se limita a disfrutar de la experiencia sin la intención de

perseguir un objetivo, es decir, su acción es espontánea” (pág. 136). De esta manera, Piaget ofrece algunas alternativas para cambiar el concepto de juego, vinculando su teoría del aprendizaje al marco del desarrollo infantil y la adquisición de habilidades básicas para adaptarse a la situación, reconociendo que ésta es una actividad necesaria para crear experiencia acompañada de estructuras cognitivas.

2.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva sociocultural de Vygotsky.

Según Peredo Videá (2019) “El desarrollo cognitivo implica la conversión de procesos básicos definidos a nivel biológico en funciones psicológicas superiores a través de la interacción con el entorno” (pág. 6). De modo que trató de aclarar cómo se combinan las diferentes fuerzas de cambio en la actividad humana.

De esta forma, su teoría sociocultural mira la influencia del entorno social en el desarrollo individual de los niños y los productos cognitivos que se obtienen cuando se comparten experiencias con otros a través de la interacción y comunicación interpersonal, y es sólo un concepto social del porqué de esta figura muy importante, popular en el mundo de la educación porque sus argumentos están bien demostrados en la realidad de la educación.

Así, los niños están equipados con diversas habilidades innatas que les ayudan a desarrollar otras habilidades más complejas como la comunicación, la socialización con los demás, el aprendizaje experiencial y más. La educación es un proceso esencial para generar estos cambios, por lo que se debe tener en cuenta que el desarrollo cognitivo está influenciado por el entorno y la cultura.

Por consiguiente, (López & Vázquez., 2018) “el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla” (pág. 46). Nos expresa que la idea de Vygotsky se determinó que los niños por medio del juego representan lo que ellos imaginan, entienden y expresan de diferentes situaciones. Al jugar los niños almacenan experiencia que les será de gran ayuda para enfrentar en su futuro diferentes escenarios de dificultades tales como perder el miedo, calmar sus nervios y también se puede reflejar aquellas razones de su forma de ser o actuar.

Los niños aprenden mientras juegan porque es un medio factible en donde ellos interactúan y desarrollan habilidades de comunicación como la expresión de emociones

y sentimientos de manera natural sin temor a ser reprimidos, conocen el entorno en el que se encuentran y lo van comprendiendo mediante las experiencias que obtienen al jugar, desarrollan el sentido de orientación de sus sentidos, adoptan habilidades cognitivas y fortalecen las relaciones interpersonales porque el mundo de los niños y niñas es el juego por lo tanto deben ser direccionados por el docente dependiendo la necesidad de cada educando.

2.2.3. Teoría de Johan Huizinga

Para Villa et al. (2020) “el juego era como un método de preparación para ir a la guerra, los líderes enviaban a sus hijos desde edades tempranas a los entrenamientos, en los que debían simular que peleaban sin embargo para ellos era como un juego y al crecer los enviaban a entrenamientos reales siendo esto algo sagrado, una vez cumpliendo a cabalidad con todos los entrenamientos rigurosos a los que se debían ser sometidos desde edades tempranas, determinaban si estaban listos y preparados para ir a la guerra porque ayudaba a las personas a liberarse del estrés”

(Spinelli, 2019) “Los juegos conducen la tradición de la humanidad desde hace muchos años; existieron y forman objeto de estudio en distintos campos y disciplinas” (pág. 8). En la antigüedad usaban métodos muy estrictos para enseñar a sus hijos, los líderes enviaban a sus hijos a entrenamientos que eran como simulaciones de peleas, sin embargo, para los niños era un simple juego, al crecer pasaban al campo real y en esta etapa se identificaba quienes estaban aptos para la lucha y quienes quedaban en casa en a colaborar con las jornadas diarias.

2.2.4. Teoría del desarrollo cognitivo según la perspectiva de Jerome Bruner

Bruner es uno de los autores que defiende que los estudiantes son los principales creadores del aprendizaje, gestionando la información disponible a través de mecanismos de codificación.

Bruner citado por Abarca Cordero (2017), propone “un precepto teórico basado en la adquisición de capacidades mentales, necesaria para incorporar los conocimientos y habilidades que permitan al sujeto valorar su entorno” (pág. 10). Por ello, dicho postulado se interesa por el aprendizaje en todas sus dimensiones, dejando las tendencias simplistas que no conducían a nada significativo.

Uno de los elementos más importantes del abordaje que propone Bruner es el

andamiaje. Por lo tanto, Rincón Sierra (2020), manifiesta que, “los aportes de este pedagogo se orientan al desarrollo de destrezas con criterio de desempeño del estudiante, mediante la construcción de redes que articulan los conocimientos disponibles, permitiendo al sujeto no solo captar información, sino también, explorar su entorno y crear experiencias por su cuenta, fortaleciendo la autonomía para el aprendizaje” (pág. 139).

Bruner creía que el conocimiento y el aprendizaje humano se centran en categorizar hechos y elementos en el entorno real inmediato, donde se presentan una serie de estímulos cognitivos que les permiten crear experiencias para mejorar sus esquemas mentales con el tiempo.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. El Juego

Según Pillajo, Villaroel, Quezada, & Guijarro (2021) “El juego es una acción orientadora en la que los niños aprenden, juegan, se comunican, crean y desarrollan sus capacidades motrices, cognitivas y emocionales” (pág. 69). Es por ello que, la aplicación del juego en algunos centros educativos hace que cada aula se convierta en un área donde los niños se desarrollen a través de la experiencia, práctica y el aprendizaje promoviendo el control y la disciplina del autodesarrollo.

Por otra parte, según (Párraga-Salvatierra, Vera-Arcentales, Bazurto-Briones, Mendoza-Castro, & Barcia-Briones., 2021) “Jugar en si se constituye en una necesidad, es una manera específica con la que los niños pueden abordar la realidad cuando tienen dificultades sean estas físicas, sociales o intelectuales” (pág. 907). Cabe mencionar que el juego más que una estrategia, es una necesidad para el desarrollo de habilidades, mejora del estado físico, contribuyendo así el ámbito cognitivo, afectivo, social e intelectual. Además, de incentivar el desarrollo y mantenerse activos física y mentalmente.

Mientras (Efrén Cedeño Zambrano, 2020), expresan que “los juegos, ya sean individuales o grupales, obtienen un gran papel en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y jóvenes” (pág. 71). Durante mucho tiempo, el concepto de aprendizaje ha sido la teoría a través del concepto de rendimiento, lo que significa que el juego ha mejorado la referencia y el desarrollo.

Desde la perspectiva de Higuera-Rodríguez & Molina-Ruíz (2020) consideran que, los juegos son una forma de trabajar creativamente en el aula. Constituye una estrategia particularmente útil, debido al alto poder motivacional que tiene el juego para las personas y especialmente para los niños y adolescentes.

Para (Vera, 2019) “El juego como estrategia metodológica representa una excelente herramienta para ayudar a la integración de todo el colectivo, genera placer y un disfrute que favorece a la ejercitación física y construcción de valores. Es un ente socializador” (pág, 86). Por lo cual el juego es una actividad que dirige el desarrollo de los niños, jóvenes y adolescentes, enlazando un compromiso por la estructura de sus funciones mentales básicas y su movimiento hacia las funciones mentales superiores; además, de la integración colectiva.

Según Jiménez et al. (2020), señala que, el conocimiento del docente debe ser muy amplio para que pueda planificar adecuadamente y brindar soluciones individuales a las necesidades observadas de los estudiantes, debe comprender sin manipular, el docente debe estar siempre en constante contacto con la interacción de sus alumnos, es necesario comunicarse con ellos y saber llegar a los estudiantes, es necesario contactar a los padres de los estudiantes para saber si sus carencias reflejan los problemas de cada uno de ellos, porque los niños suelen expresarse a su manera. La imagen de un profesor de educación física es motivar a los alumnos y contagiarlos con su energía, ya que es el encargado de inculcar en los alumnos valores y actitudes saludables que perdurarán el resto de sus vidas.

2.3.1.1. Clasificación

Juegos tradicionales

Son costumbres de un pueblo que se trasmite de generación en generación, siguiendo ideas, normas y costumbres del pasado y tratando de implementarlas mediante los juegos, según (Arcos, 2019) “La Educación Física se debe partir del hecho de considerarla como una disciplina al analizarla desde el ámbito educativo, por tanto, al igual que las demás disciplinas, posee un carácter pedagógico” (pág. 97). Por tal motivo los juegos tradicionales cumplen también un rol fundamental tanto para el desarrollo estudiantil como el fomento de la autoestima y desarrollo de actividades ancestrales.

Juegos Cooperativos

A través de las actividades correspondientes a los juegos cooperativos se puede hacer

uso de esta estrategia para fomentar el aprendizaje cooperativo, que los participantes ganen y obtengan habilidades de cooperación para resolver una tarea motriz que tienen por delante, de esta manera se logra el objetivo planteado con la finalidad de mejorar las relaciones interpersonales entre los niños y niñas.

Juegos Dinámicos

Real Ramos & Yunda (2020) "Las dinámicas, se pueden precisar como la gran orientación del juego. Son los aspectos generales que envuelven las limitaciones, las emociones, la narrativa, la progresión y las relaciones que se forman en el juego (pág. 67)".

Esta función tiene la realización de aplicar juegos dinámicos en hora clase favorece para mantener la participación de los educandos con el propósito de interactuar conllevando al interés del niño por estar presto a aprender dejando a un lado el estrés desoyando energías negativas que pasan factura en el rendimiento escolar.

Además, según (Fernández, 2019) "Los conocimientos que el hombre ha producido con relación al movimiento y uso de su cuerpo son componentes de la cultura física; éstos deben ser acopiados, difundidos y comunicados de manera que resulten comprensibles" (pág. 193). De esta manera el docente en las clases de ser y permanecer activo, dinámico e interactuar con los estudiantes para crear una zona de confianza.

Juegos populares

Gil-Madrona, Pascual-Francés, Jordá-Espi, Mujica-Johnson, & Fernández-Revelles (2020) "Los juegos populares se caracterizan por extenderse en algunas áreas geográficas; además, a partir de la subjetividad de los practicantes, le otorga un valioso significado cultural de construcción social y se convierte en un excelente recurso didáctico para la educación física" (pág. 42).

Juego de reglas

Los niños usan reglas cuando juegan, sin embargo, no lo saben, ni están interesados en ganar y "ganar" solo sirve para comenzar una vez más. Se siguen las pautas como método para jugar más, además juegan solos sin considerar las actividades de los demás, sus principios son narcisistas, los ignoran y los cambian sobre la marcha. En el momento en que comienza la fase psicológica de las tareas sólidas, el cerebro del joven avanza y con él los principios del juego, que se encuentran en los "estándares adecuados", algunos se envían de edad en edad (Mangualaya Roque, 2022).

Son reglas ajenas al joven ya las que reconoce mientras descubre cómo compartir; Éstos gestionan la caída de la reunión y tienen un carácter de "hecho puro del asunto" por el que deben consentir; estos son minutos en los que ha vencido desde ahora la inclinación a la agitación y el egoísmo de las primeras edades.

Juegos al aire libre

Suelen ser juegos que requieren mucho espacio para desarrollarse, ya que, si se juegan en interiores o en otro sitio, brindan una amplia gama de actividades que interferirían con el desarrollo normal. Además, (Hueso, 2019) manifiesta que “El juego libre y en la naturaleza, cuestiones ambas indisolubles unidas, como herramienta de desarrollo personal y de bienestar para todo, niños y adultos” (pág. 4). Siendo el juego al aire libre una fuente fundamental para el crecimiento y desarrollo integro.

2.3.1.2. Características

El uso adecuado de los juegos puede contribuir al desarrollo físico, psicológico, social, motor y mental de una persona. Siendo el acto de jugar, lo que significa cualquier cosa que implique juego, diversión, recreación, entretenimiento o diversión. Sandoval Magalhaes (2011), afirma: “el juego ofrece un amplio campo de aprendizaje y puede generar ciertos hábitos. Mantener la esencia lúdica del juego, que reside en el hecho de ser una actividad libre de la inteligencia, va a depender de la actitud, del deseo de recrearse en el mismo” (pág. 107). El autor da su aporte de manera que sea un medio favorable en el que las personas puedan entender al juego como una herramienta pedagógica de gran utilidad.

Dicho autor afirma lo siguiente:

Denomina al juego como actividad libre, que se realiza de mejor manera en el exterior, fomentando una fantasía dinámica que entretiene y enseña, creando orden y mejor desenvolvimiento de los que lo practica.

2.3.1.3. Beneficios

Mas-Machuca, Jordan, & Tresserres (2019) “Los bienes del aprendizaje fundamentados en juegos están citados en la literatura, pero no hay mucha documentación que contribuya a su aplicación en la educación; sin embargo, los resultados empíricos brindan información justificada y también denotan que los alumnos gozan del aprendizaje mediante su aplicación” (pág. 13).

2.3.1.4. Importancia del juego en la educación

La importancia se propone en la integración de forma amplia al desarrollo motor, social y cognitivo de los estudiantes y es parte también del desarrollo creativo (Albornoz Zamora, 2019).

Según, Mendoza Yépez, Analuiza A, & Lara Chalá (2017) El juego como tal en las clases de educación física es una ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, formas básicas, habilidades básicas (resistencia, fuerza, velocidad, destreza) y habilidades de coordinación (equilibrio, coordinación, orientación y ritmo, etc.) Asegurando así que el uso del juego popular en las clases de educación física haría un gran aporte al trabajo intelectual, emocional y manual que el alumno realiza en el aula.(pág. 97).

(Muñoz, Lira, Lizama, Valenzuela, & Sarlé, 2019) indican que “los docentes deben aplicar en sus clases la implementación de juego por el principal motivo de que para los alumnos resulta ser de bastante atracción e incluyen la motivación” (pág. 233). Por otra parte, el juego permite activar eficazmente distintos mecanismos de aprendizaje causando el progreso de nuevas estrategias de comprensión en los educandos.

Alemán et al. (2018), Demuestra que el juego es muy importante porque los niños mejoran su aprendizaje a través de ellos, estos crean alegría y diversión entre los estudiantes para que puedan participar libremente, al momento de jugar se fomenta la comunicación. De igual manera, se asegura la integración prevé la participación colectiva en el ámbito educativo y en la sociedad, donde estos participantes se entrelazan para la realización de fines comunes.

Según Martínez et al. (2021), señala que, para mantener la observación de los estudiantes al momento de jugar, se debe tener en consideración los elementos que los motiven a integrarse en el juego, el docente también debe manifestar el interés de relacionarse con el juego y los participantes.

2.3.2. Autoestima en la adolescencia

Camacho-Santa Cruz & Vera-Ovelar (2019) “Desde hace muchos años, la autoestima se ha entendido como la valoración que un individuo tiene de sí mismo, de nuestra experiencia personal, individual e íntima de cómo nos vemos, que incluye una valoración constante” (pág. 5).

Por otra parte, según lo citado por (Falcón, 2018) “La autoestima no es innata, se

adquiere y se va desarrollando a lo largo de toda la vida, a través de las experiencias que se tienen en los diferentes contextos de actuación” (pág.100). Por ende la autoestima se debe mantener en excelente condición para favorecer el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

Según Santos Pazos & Fernández (2021) “La adolescencia es una fase de evolución en el fomento del sujeto, ese la oportunidad de crecer, ratificar la identidad y generar autoestima en su contexto social, cultural, académico y familiar” (pág. 6).

Según Lojano (2017), manifiesta que “la autoestima influye en la personalidad, además en la conducta y en las decisiones que ejerza la persona, interviene en la proyección a futuro y en su plan de vida, por tal razón se define la mayoría de nuestras vivencias” (pág. 10).

La autoestima va más allá de un aspecto cognitivo de cómo se percibe un individuo, es el contexto emocional y la actitud que tiene de sí mismo. La autoestima es una actitud positiva o negativa hacia algo o desde algo. La autoestima se crea en un proceso de comparación que involucra valores y discrepancias. El nivel de autoestima de las personas se relaciona con la percepción de sí mismo en comparación con los valores personales. Estos valores fundamentales han sido desarrollados a través del proceso de socialización. Rosenberg (1965, como se citó en Polo Romero & Ruiz Honorio, 2020).

Mientras que Zambrano Villalba (2018), indica que “la autoestima es la apreciación mala o buena de uno mismo en empleo a procesos metacognitivos, establecidos por: pensamientos, sentimientos, experiencias, relacionada con la autoimagen o concepto de sí mismo y de la aceptación de las cualidades y defectos” (pág. 150).

Según los autores Monroy, Velasquez, & Galindo (2019), indican que “La autoestima, el autoconcepto y la autoimagen (Triple A) constituyen los tres procesos constitutivos de la personalidad de cualquier individuo, que ayudan a conformar los temas de la personalidad del individuo. (pág.18)

Estos procesos antes citados, cubren la formación de personalidad, autoestima y autoimagen. Y por lo tanto es muy influyente en la vida, la familia, la sociedad, las escuelas; además, se debe fortalecer la confianza y el estado emocional, ya que son su mayor carga en la vida.

2.3.3. Autoconcepto

Según los autores Gentil, Zurita, Gomez, Padial, & Jesus (2019), manifiestan que desde el área de Educación Física se cuenta con un importante recurso para educar a los adolescentes, basado todo ellos en las peculiaridades interiores de cada uno. De hecho, no hay educación posible sin tener en cuenta los aspectos motores o psicomotores del alumnado, de la aceptación del propio cuerpo y de la construcción que todo ello provoca en cuanto a la formación de la propia identidad de la persona.

Para los docentes de educación física es importante desarrollar en los estudiantes el sistema psicomotor para ir avanzando con los movimientos del cuerpo y vaya adaptando la personalidad aceptando su cuerpo y descubra la identidad sin fijación a otro individuo que le rodea.

De la manera que lo expresa Silva-Escorcia & Mejía-Pérez (2015), menciona que en la adolescencia es muy importante el aspecto físico para que la autoestima se encuentre estable, el alcance de un nivel cognitivo y tener una conducta emocional forja al adolescente a centrarse en aptitudes, valorizando los cambios físicos tanto biológicos como psicológicos.

Desde esta perspectiva describimos las dimensiones del autoconcepto, las mismas que representan diferentes cualidades que se relacionan diferencialmente con distintas áreas del comportamiento humano:

- 1) El autoconcepto académico se refiere a la percepción que los sujetos tienen de la calidad de su desempeño como estudiante.
- 2) El autoconcepto social, que refleja las percepciones que los sujetos tienen de su desempeño en las relaciones sociales.
- 3) El autoconcepto emocional, que captura la percepción del propio estado emocional del individuo y las respuestas a situaciones concretas.
- 4) El autoconcepto familiar, que refleja la percepción del sujeto sobre su implicación, participación e integración en el ámbito familiar.
- 5) El autoconcepto físico, percepción que la persona tiene de su apariencia y desempeño físico (García, y otros, 2018).

2.3.3.1. Factores que influyen en la autoestima

Pueden ser muchos los factores que influyen en la autoestima de los estudiantes, entre ellos están, la discriminación ya sea por la clase social, por el aspecto físico, racismo, incluso también por las habilidades y destrezas que demuestran durante las clases, además existen factores como maltrato o mala convivencia en la familia, entre muchos factores más.

2.3.3.2. Importancia

Cada día existe una mayor concienciación sobre la importancia de la autoestima. Reconocemos que, así como un ser humano no puede esperar realizarse en todo su potencial sin una sana autoestima, tampoco puede hacerlo, o le será muy difícil en una sociedad cuyos miembros no se valoran a sí mismos y no confían en su mente. La autoestima es la experiencia de ser aptos para la vida y para las necesidades de la vida. Más específicamente, consiste en dos puntos fundamentales:

- Confianza en nuestra capacidad de pensar y de afrontar los desafíos básicos de la vida.
- Confianza en nuestro derecho a ser felices, el sentimiento de ser dignos, de merecer, de tener derecho a afirmar nuestras necesidades y a gozar de los frutos de nuestros esfuerzos (Suárez Revollar, 2019).

2.3.3.3. Rol del docente en la aplicación de juegos para desarrollar la autoestima en estudiantes de básica superior.

Los juegos en la vida cotidiana de los niños son de vital importancia; puesto que no solo poseen fines recreativos o de diversión; estos representan grandes ventajas para el desarrollo de habilidades psicomotrices de los niños.

Es recomendable que el juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta (López Araujo J. G., Pozo Potosí, Bodero Aguayo, & Loo Aguayo, 2020).

El profesor/a tiene que tomar en consideración al juego como una acción motriz, ya que cumplen muchas premisas que redactan las líneas metodológicas constructivistas en las que se fundamenta el sistema educativo, como son: la colaboración, la diversidad, la progresión, la búsqueda, la significatividad, la actividad, la apertura y la globalidad. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica.

El profesor/a hábil y con iniciativa, inventa juegos que se acoplen a los intereses, las necesidades, las expectativas, la edad y al ritmo de aprendizaje. En la primera etapa se recomiendan juegos simples donde la motricidad esté por delante, los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

2.3.4. Autoimagen

Según (Moreno, 2013) manifiesta que, en primaria y secundaria, la clase de Educación Física ofrece al estudiante la oportunidad de conocerse a sí mismo, explotar sus potencialidades e interactuar con los demás de una manera libre y espontánea, lo que propicia el fortalecimiento de la autoimagen y autoestima.

El docente de la asignatura de Educación Física es el encargado de ir guiando al estudiante a través de las clases, descubriendo sus habilidades, aptitudes, destrezas y emociones, mediante los juegos para que se vaya integrando con sus compañeros y logren un buen ambiente en el aula de clase.

CAPÍTULO III

DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1. Enfoques Diagnósticos

3.1.1. Tipo de investigación

Este trabajo es de carácter descriptivo con un enfoque cualitativo porque se detallan las características de los objetos de estudio, como también a la población involucrada en esta indagación; enfatizando los hechos y fenómenos presentados en las clases de educación física, respecto a los juegos como estrategia para el fomento de la autoestima. Según Alban et al. (2020), “La investigación descriptiva se lleva a cabo cuando se quiere describir, a la mayoría de componentes fundamentales” (pág. 17) debido a que se trata de caracterizar los objetos de estudio o situación concreta y propiedades de una población o fenómeno de estudio.

La investigación es de tipo descriptiva ya que proporciona una información detallada de la realidad en el Colegio de Bachillerato “UNE” en cuanto al desarrollo del juego como estrategia de la autoestima; en este sentido, este tipo de investigación permite conocer la realidad de la práctica de juegos para fomentar la autoestima, cómo se enseña, cómo se aprende el estudiante, visualizando los procesos metodológicos para su correcto desarrollo, entre otras características.

3.1.2. Diseño de investigación

2.3.4.1. Población

La presente investigación se realizó en el Colegio de Bachillerato “UNE”, por tal motivo, la población corresponde a 1 docente de Educación Física y 50 estudiantes, al ser una población reducida, no se obtuvo muestra y la aplicación de los instrumentos de investigación fue la entrevista y encuesta respectivamente.

La población, objeto de estudio consta de 50 estudiantes pertenecientes a 8vo grado de educación básica paralelo “A” y “B” de la institución educativa antes mencionada, en la ciudad de Machala y cuya técnica implementada fue la encuesta, debido a que la población es pequeña se consideró a el total de estudiantes para realizar la encuesta.

2.3.4.2. Métodos de investigación

Los métodos de indagación que han sido seleccionados en este trabajo son: el analítico y el sintético; puesto que, aportarán para llegar a describir a cada objeto de estudio considerado, para la indagación bibliográfica y de campo. En cuanto al método analítico, interviene, en la investigación de los artículos científicos, al describir cada uno de los objetos de estudio realizado. Por otra parte, el método sintético se ocupa de integrar los elementos analizados para facilitar la sintonización de cada una de las partes.

Sobre el método analítico y el método sintético, López Falcón (2021), expresa que “método analítico-sintético considera que en el proceso investigativo de manera consciente e intencional el análisis y la síntesis deben ocurrir en estrecha unidad e interrelación, el análisis se debe producir mediante la síntesis” de esta manera se ha desarrollado el respectivo análisis de los datos procesados, mediante esa síntesis que debe ser clara, precisa y concisa, logrando así que se comprenda.

2.3.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo a las técnicas de investigación identificadas para definir la recolección de información se consideró la entrevista y la encuesta. En el caso de la entrevista, dará lugar a mantener un diálogo con el docente de Educación Física encargado de desarrollar las clases en esta unidad educativa, con el apoyo de una guía de preguntas, con el propósito de percibir la realidad de la institución con base a los objetos de estudio, como son: El juego y como estrategia en el fomento de la autoestima.

Por otra parte, se consideró la encuesta, cuya técnica está acompañada de un cuestionario con preguntas cerradas y los resultados serán procesados haciendo uso del proceso estadístico.

2.3.4.4. Validación de los instrumentos de investigación

En cuanto a la validación de los instrumentos se aplicó una prueba piloto a manera de una experimentación, persiguiendo comprobar ciertos aspectos, sobre la funcionalidad de los instrumentos de investigación, además de, evidenciar problemas o déficit al momento de responder dicha encuesta. Se trató de una ratificación previo que permitió realizar ajustes en la redacción y similitudes entre las preguntas.

En el caso de la encuesta se aplicó a tres estudiantes de otra institución educativa, quienes tienen las mismas características de los estudiantes que sí participaron como involucrados en la investigación; y respecto a la entrevista, se aplicó a un docente de Educación física de otra institución educativa.

3.2. Descripción del proceso diagnóstico

La idea de investigación fue el punto de partida para el proceso de diagnóstico, esta surgió mediante la observación del problema expuesto, esto permitió el desarrollo de sus causas y efectos, procediendo a la apertura de para la formulación de las preguntas de investigación. Esta primera parte del proceso diagnóstico es de vital importancia para establecer los objetivos que se requieren alcanzar, junto a los objetos de estudio y los instrumentos de investigación seleccionados.

3.3. Recopilación de la información

Considerando las preguntas de partida y los objetivos de investigación se procedió a recopilar la información mediante una entrevista en EL COLEGIO DE BACHILLERATO “UNE” específicamente al docente de Educación Física que labora en dicha institución, y para contrastar se aplicó un segundo instrumento que consistió en una encuesta dirigida a los estudiantes de 8vo grado de educación básica paralelo “A” y “B”.

La información recopilada está organizada a partir de los objetos de estudio clasificado por dimensiones, de donde resultaron los indicadores que sirvieron de referencia para el diseño de los instrumentos de investigación, mismos que estuvieron estructurados de la siguiente manera:

Tabla 1. Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores

Objetos de estudio	Dimensiones	Indicadores
Juegos	Tipos de juegos	Dinámicas
		Juegos grupales
		Juegos al aire libre
		Juegos recreativos
	Beneficios del juego	Desarrollo de habilidades
		Relaciones interpersonales
		Desarrollo de creatividad
		Mejora del aprendizaje
Autoestima	En la adolescencia	Autoconcepto
		Autoestima inestable
	Autoimagen	Autoimagen de los estudiantes

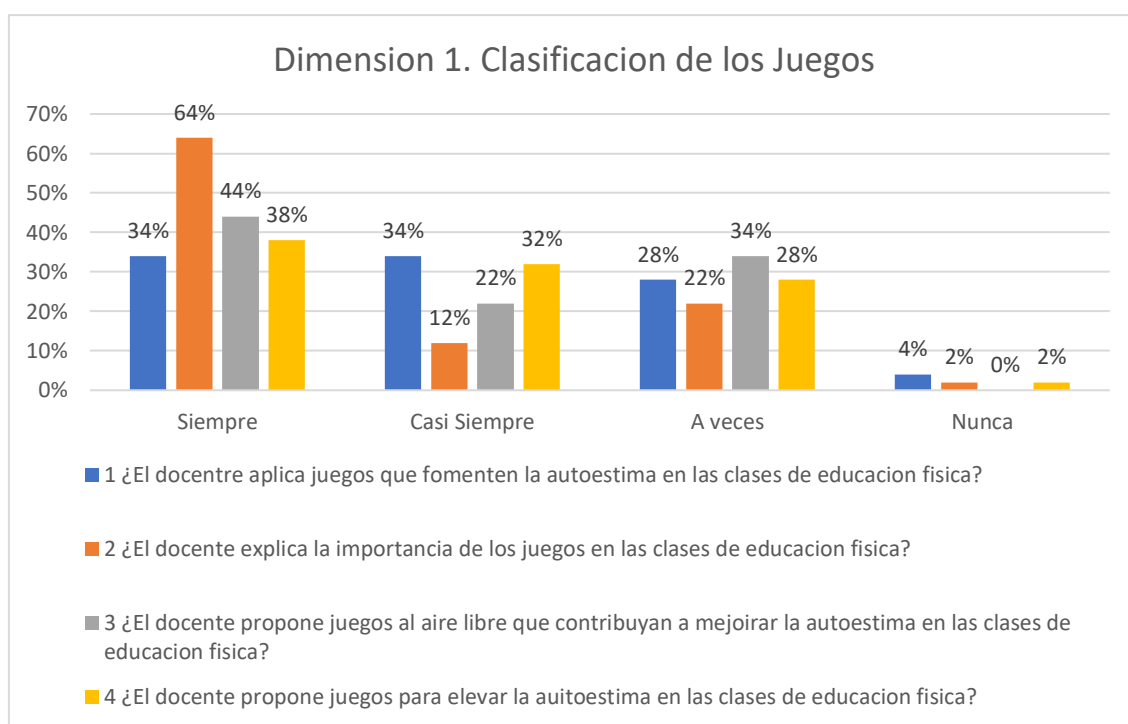
3.4. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.

3.4.1. Resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes

Este apartado se refiere al análisis del contexto, en relación a la información recabada en el colegio de bachillerato técnico “UNE” de la ciudad de Machala, misma que contribuye para la elaboración de la matriz de requerimientos.

A continuación, se detalla el análisis referente a la primera dimensión que corresponde al primer objeto de estudio que compete a la actividad física:

Gráfico 1. Clasificación de los juegos



Análisis e interpretación:

En relación con los resultados obtenidos del gráfico, en la primera interrogante se observa que el 34% de los encuestados expresan que el docente siempre aplica juegos que fomentan la autoestima en las clases de educación física, el 34% manifiestan que casi siempre, el 28 % a veces y el 4% expresan que nunca el docente aplica juegos para fomentar la autoestima en las clases de educación física.

Acorde a la segunda interrogante, el 64% de los encuestados mencionan que el docente explica siempre la importancia de los juegos en las clases de educación física, el 12% casi siempre, el 22% a veces y el 2% expresa que nunca el docente explica la importancia de los juegos en las clases de educación física.

En la tercera interrogante, que hace referencia a los juegos al aire libre para mejorar la autoestima en las clases de Educación Física, el 44% de los encuestados mencionan que siempre el docente propone juegos al aire libre que contribuyan a mejorar la autoestima, el 22% casi siempre, el 34% a veces y el 0% nunca.

Con respecto a la cuarta interrogante el 38% de los encuestados mencionaron que siempre el docente propone juegos para elevar la autoestima en las clases de educación física, el 32% casi siempre, el 28% a veces y el 2% expresó que nunca.

Analizando la primera interrogante, se demuestra en su mayoría que siempre y casi siempre el docente aplica juegos que fomenten la autoestima en las clases, por lo cual es importante que el docente siga aplicando dichos juegos en beneficio de los estudiantes.

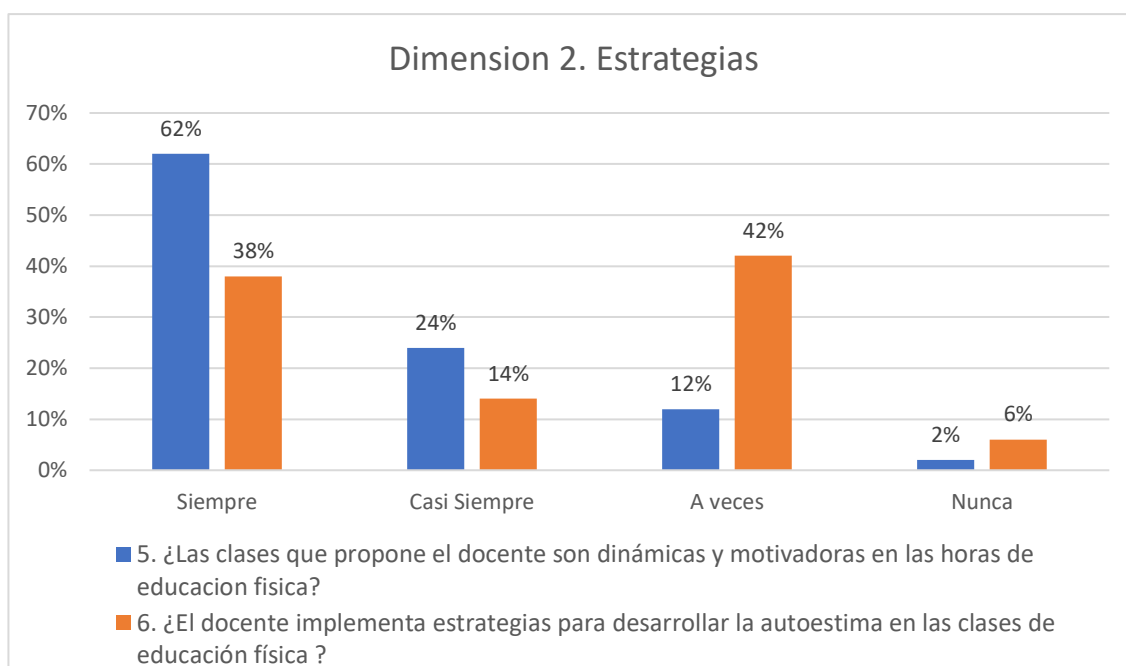
De esta manera, en su mayoría el docente explica la importancia de los juegos en la clase de educación física, con la finalidad de que los estudiantes entiendan los beneficios de realizar y aplicar los juegos.

Así mismo, los juegos que son aplicados a los estudiantes deben ser realizados al aire libre para aprovechar los espacios abiertos y medio de distracción, logrando así que los estudiantes tengan un ambiente distinto para el elevar la autoestima.

Los resultados obtenidos son de gran utilidad demostrando que el docente de educación física implementa estrategias educativas para elevar la autoestima de los estudiantes; por lo cual, se debe seguir implementando e incentivando a los estudiantes a que lo realicen dichos juegos.

De acuerdo con los resultados de la segunda dimensión, se obtuvo lo siguiente:

Gráfico 2. Estrategias



Análisis e interpretación:

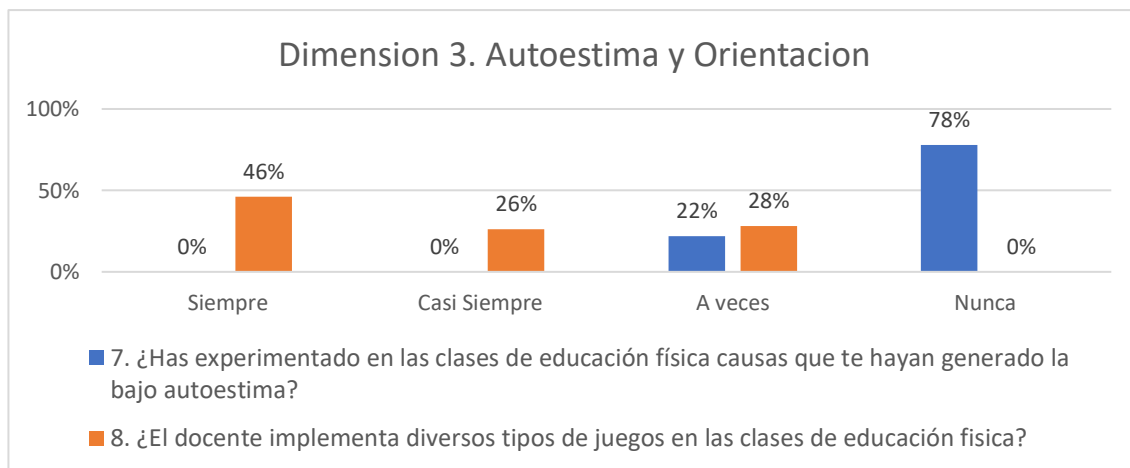
Con respecto a los resultados obtenidos, el 62% de los encuestados expresan que siempre las clases que propone el docente son dinámicas y motivadoras en las horas de educación física, el 24% mencionan que casi siempre, el 12% a veces y el 2% nunca. Se interpreta que en su mayoría a los estudiantes encuestados les parece dinámicas y motivadoras las clases de educación física, sin embargo, existe un porcentaje bajo de estudiantes que consideran lo contrario; por lo que, resulta necesario conocer qué clases les puede parecer motivadoras y divertidas para intentar adaptarlas junto a las demás estrategias.

En relación a la sexta interrogante, el 38% de las encuestas mencionan que el docente implementa estrategias para desarrollar la autoestima en las clases de educación física, el 14 % casi siempre, el 42% a veces y el 6% nunca.

Bajo la interrogante planteada en el anterior párrafo, se analiza que el docente usualmente aplica estrategias para desarrollar la autoestima en los estudiantes, siendo necesario que el docente adapte en su mayoría estrategias basadas en los juegos, dinámicas y otras formas para que los estudiantes consideren que su autoestima está siendo valorado y evitar futuros problemas tanto académicos como psicológicos.

Según los resultados de la tercera dimensión se obtienen los siguientes:

Gráfico 3. Autoestima y Orientación



Análisis e interpretación:

En relación con la séptima interrogante, en los criterios siempre y casi siempre, ningún estudiante ha experimentado causas que les hayan generado baja autoestima en las clases de educación física y el 22% manifiesta a veces y el 78% nunca.

Así mismo, en la octava interrogante, el 46% de los encuestados mencionan que siempre el docente implementa diversos tipos de juegos en las clases de educación física, el 26% casi siempre, el 28% a veces y el 0% nunca.

Analizando la tercera dimensión, en su mayoría nunca los estudiantes han experimentado causas que le generen bajo autoestima; sin embargo, existe una cierta cantidad de estudiantes que ha percibido aquello; por lo cual, es necesario que el docente de forma adecuada aborde el problema y seleccione juegos para evitar afectar a ciertos estudiantes que se encuentran más propensos.

Así mismo, con los resultados obtenidos se demuestra que el docente debe mejorar en la implementación de diversos tipos de juegos en las clases para evitar que estas sean monótonas, debido a que un importante grupo de estudiantes han emitido su criterio, casi siempre y a veces el docente aplica diversos ejemplos de juegos en las clases de Educación Física.

3.4.2. Resultados de la entrevista aplicada al docente de Educación Física.

A partir de la recopilación de la información al docente, se presenta los resultados por dimensiones: Clasificación de los juegos, Estrategias, Autoestima y Orientación.

Dimensión 1. Clasificación de los juegos.

1. ¿Considera importante la implementación de juegos para elevar la autoestima en los estudiantes durante las clases de Educación Física? ¿Por qué?

Sí, porque los juegos permiten que los estudiantes se sientan contentos y actúen de manera libre y espontánea y puedan interactuar de mejor manera e incrementen su autoestima.

2. ¿Explica a sus estudiantes sobre la importancia de los juegos durante las clases de Educación Física? ¿Cómo?

Sí, mediante charlas para que tengan conocimiento de qué juego es para qué sirve.

3. ¿Realiza juegos al aire libre durante las clases de Educación Física? ¿cuáles?

Sí, juegos de persecución juegos de ida y vuelta juegos populares, etc.

4. ¿Promueve las normas a través del juego en las clases de educación física? ¿Qué normas?

Sí, normas de convivencia armónica, respeto, compañerismo, etc.

5. ¿Se ha capacitado en los últimos 5 años?

Sí, currículum priorizado, entrenamiento deportivo y entrenador nacional de natación.

6. ¿Considera importante el uso de estrategias de la autoestima en los estudiantes? ¿Cuáles son las estrategias que utiliza con mayor frecuencia?

Sí, el juego grupal y dinámicas.

7. ¿Qué estrategias utilizaría a través del juego para mejorar la baja autoestima en los estudiantes? ¿Por qué?

Juegos de cooperación y juegos grupales.

8. ¿Cuáles son las causas que podrían generar una baja autoestima en los estudiantes?

Pueden generar baja autoestima la discriminación, color de piel, peso corporal, problemas familiares y problemas de aprendizaje.

9. ¿Cree usted que es importante el desarrollo del juego en las clases de educación física para mejorar la autoestima de los estudiantes de octavo grado?

Sí, les permite interactuar entre ellos de una manera libre y a la vez irse conociendo sin estigmas.

10. ¿Qué requiere para mejorar sus competencias sobre los juegos como estrategia para elevar la autoestima de los estudiantes?

Conocer más juegos, metodología y su aplicación.

11. ¿Considera necesario recibir capacitación sobre los juegos, estrategias y competencias para elevar la autoestima de los estudiantes?

Sí, porque siempre uno debe estar adquiriendo conocimientos o actualizando los adquiridos.

Luego de haber expuesto los resultados de la encuesta y la entrevista, se compara los criterios de estudiantes y docentes, determinando que la aplicación de juegos en las clases de educación física es importante para contribuir en el mejoramiento de la autoestima en los estudiantes de octavo año de la básica superior del colegio de bachillerato técnico UNE. Así mismo, se pudo identificar como causas que podrían generar una baja autoestima en los estudiantes: la discriminación, color de piel, peso corporal, problemas familiares y problemas de aprendizaje.

Además, se identificó que los juegos que contribuyen en elevar la autoestima en los estudiantes durante las clases de educación física son, juegos de ida y vuelta, en grupos y dinámicas. Finalmente, se determinó la necesidad de elaborar una propuesta sobre los juegos como estrategia metodológica para elevar la autoestima en los estudiantes, dirigida al docente de educación física de octavo grado del colegio de bachillerato técnico UNE, puesto que el docente manifiesta que siempre hay la necesidad de capacitarse y aprender, además, de existir el deseo de aprender más tipos y modalidades de juegos y su aplicación.

3.4.3. Fortalezas y debilidades

Tabla 2. Fortalezas y debilidades (en orden de acuerdo a la dimensión en orden)

Fortalezas	Debilidades
En el currículo de educación física esta la unidad de juegos.	Desactualización del docente
Implementación de diversos tipos de juegos para mejorar el desarrollo de la clase.	Falta de implementación o desconocimiento de diversos tipos de juegos.
Fomentar y mejorar la autoestima en los estudiantes.	Aplicación de métodos sin objetivos claros.
Predisposición del docente para una capacitación.	Participación activa de los estudiantes y docentes en conjunto.

2.3.4.5. Matriz de requerimientos

Con el análisis del contexto, desde las debilidades se logró establecer la matriz de requerimientos, que ayudó a organizar las debilidades con sus respectivas causas en consonancia con el problema central, causas y efectos que constan en el apartado del problema de la investigación.

Tabla 3. Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo

Debilidades	Causas	Requerimiento (Estrategias de solución)
Desactualización del docente	Desactualización por poco interés o falta de tiempo.	Capacitación acerca del juego como estrategia para el fomento de la autoestima.
Falta de implementación o desconocimiento de diversos tipos de juegos.	Nula implementación por parte de autoridades competentes y se dificulta el desarrollo de clases.	Realización de material no convencional.
Aplicación de métodos sin objetivos claros.	Falta de horas clases para la correcta realización de los juegos.	Adecuar y planificar acorde a las horas establecidas.
Participación activa de los estudiantes y docentes en conjunto.	Falta de espacios y desinterés de los estudiantes.	Crear espacios dentro y fuera del aula para fomentar interés en los estudiantes al momento de recibir la clase.

2.3.4.6. Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.

La matriz de requerimientos recogió las debilidades identificadas en la investigación de campo, misma que sirvió de apoyo para seleccionar el requerimiento a intervenir para luego justificar la razón del escogimiento.

Sin perder de vista los objetivos planteados en la investigación se seleccionó la desactualización docente debilidad detectada en el colegio de bachillerato técnico “UNE”, cuya causa es desactualización por poco interés o falta de tiempo.

Esta causa fue propuesta en el planteamiento del problema, teniendo como efecto la desmotivación en la participación de juegos por parte de los estudiantes y por ende baja autoestima.

Esta selección se justifica porque responde al problema central establecido desde el inicio de este trabajo; como también a una de las causas, y al reducir la problemática se minimizarán los efectos como: Mejor desarrollo de la clase de educación física junto con el fomento de la autoestima.

Por otra parte, también se justifica porque se trata de una investigación socioeducativa y contribuirá en el mejoramiento de la calidad educativa; puesto que, el juego para el fomento de la autoestima es un tema que aporta en una mejora estudiantil, en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, brinda una mejor forma de desarrollo de la clase y se logra llegar a el total de estudiantes.

La estrategia que se propone para reducir la debilidad determinada es la elaboración de una guía didáctica que contribuya al mejor desarrollo y variedad de juegos, para implementar en la clase de educación física.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA INTEGRADORA

4.1. Descripción de la propuesta

Este trabajo consiste en la implementación de una guía metodológica de juegos dirigida a los estudiantes del 8vo grado del colegio de bachillerato “UNE” y tiene como propósito mejorar y promover la autoestima de los niños mediante el desarrollo del juego, misma que el docente podría aplicar en las horas clases, logrando así fomentar la autoestima en todos los estudiantes y a la vez orientar, guiar y facilitar de una u otra manera la labor del docente en el desarrollo de las clases.

El propósito de esta guía de juegos es lograr alcanzar el mayor interés por parte de los estudiantes en la clase de educación física, logrando así fomentar un alto autoestima, mediante los juegos, se permitirá que aprendan de manera divertida y entretenida, de igual manera el docente debe realizar la respectiva capacitación y planificación misma que le permitirá desarrollar la clase de manera más activa, dinámica y placentera.

La propuesta está estructurada por cuatro fases: las cuales son: primero la socialización, como segundo punto el planteamiento, tercero la elaboración y como cuarto punto la aplicación de la guía, Esta guía permitirá dar una mejora al proceso enseñanza aprendizaje en relación también con el currículo educativo, logrando un trabajo en conjunto.

4.2. Componentes estructurales

Los componentes estructurales de este trabajo que trata sobre la elaboración de una guía metodológica de juegos dirigida al docente de Educación Física del colegio de bachillerato “UNE” son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fase de implementación, recursos y evaluación.

4.2.1. Introducción

En base a los antecedente identificados a partir del diagnóstico, lo que se pretende reducir la siguiente debilidad: la escasa aplicación de los juegos como estrategia para fomentar la autoestima en estudiantes de educación básica media, debido a que el docente responsable de la asignatura de Educación Física tienen poco conocimiento del área antes mencionada ; además, conocen muy poco sobre estrategias para fomentar

la autoestima; asimismo, tienen limitaciones en la utilización de los implementos en este deporte.

Por otra parte, este trabajo tiene relación con los antecedentes referenciales identificados mediante la revisión literaria, al analizar varias investigaciones como la publicada por (Carrillo-Ojeda, García-Herrera, Ávila-Mediavilla, & Erazo-Álvarez, 2020) “El aprendizaje y el juego están completamente unidos, pues se establece entre las actividades de mayor importancia para el desarrollo y el aprendizaje” (pág. 434), por tal razón es de suma importancia incluir los juegos en las clases ya que también favorece para el desarrollo del estudiante y favorece su aprendizaje; asimismo, (Castillo Yanquirimachi, 2020) “el perfeccionamiento de la autoestima se inicia en la infancia, no obstante, la adolescencia es el período más crítico para que se desarrolle” (pág.123), de esta manera está ligado el juego con el desarrollo de la autoestima, más aún en la etapa de la adolescencia, en donde se debe ir perfeccionando para evitar problemas de conducta o aprendizaje.

Cabe resaltar que el docente en la entrevista manifestó que si estaría de acuerdo para recibir una capacitación acerca de los juegos para desarrollar la autoestima puesto que es factible siempre recibir y aprender nuevos conocimientos y de una u otra forma actualizar y perfeccionar los ya obtenidos, de esta manera se lograría una mejora para que todos los estudiantes de octavo grado se sientan incluidos, y predispuestos siempre ha desarrollar las clases sin ningún tipo de anomalía, forjando la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

4.2.2. Justificación

La presente propuesta trata sobre la implementación de una guía de orientación metodológica acerca de los juegos como estrategia para el fomento de la autoestima en los estudiantes de octavo grado del colegio de bachillerato técnico “UNE”, con la finalidad de proporcionar al docente más material acerca del tema antes mencionado, se van a realizar una guía con distintos tipos de juego según el espacio, habilidades y destrezas, los cuales servirán para que mejoren su compañerismo, calidad de vida, convivencia armónica y por ende exista un autoestima pleno en los estudiantes, la aplicación de esta guía servirá tanto a los estudiantes como al docente para fomentar y contribuir motivación, además de una correcta aplicación, y así alcanzar una participación total en las clases de educación física.

4.2.3. Objetivos de la propuesta

- Elaborar y facilitar una guía didáctica acerca de los juegos y su aplicación como estrategia metodológica para elevar la autoestima en los estudiantes del 8vo grado del colegio de bachillerato técnico “UNE”.

4.2.4. Fundamentación legal y conceptual

4.2.4.1. Marco legal

Constitución de la República

En acatamiento de la (Constitución de Ecuador [Const.], 2021) determina que, “El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas”. Si bien cabe recalcar que, educación física es una de las clases más importantes para el desarrollo del ser humano. Por el motivo de que interviene de forma física y mental en los niños, ayudando en su desarrollo integral.

Art.- 27 de la Constitución de la República (2015)

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (pág. 15).

Nos indica que la educación se enfoca en el desarrollo del ser humano, para que de tal manera aprenda a respetar aquellos derechos y obligaciones planteadas por las leyes de nuestra nación, logrando tener una sana convivencia, en el que no hay inconvenientes por las diferencias de culturas, razas o etnias. Aprendiendo a ser justos y equitativos, también para enseñarles a los niños a incluir a otros en sus actividades, por medio de la educación instruimos a que desde pequeños ellos deben tener el sentido crítico que les beneficiara en su desarrollo social.

Ley Orgánica de Educación intercultural

En el Art 1. Ámbito de la Ley Orgánica de Educación intercultural (2015) “Garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la

plurinacionalidad: así como las relaciones entre sus actores”. Es necesario para vivir y aprender en un lugar acogedor, con personas que tengan principios y valores, en una comunidad sana.

Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

La Ley del deporte, Educación Física y Recreación (2010) En su pequeña definición nos enseña que Educación física es una asignatura en la que enseña por medio de acciones, fomentando la práctica deportiva, perfecciona los movimientos corporales desde que son niños y de igual manera al realizar la práctica se logra la integración entre ellos que ayuda en su desarrollo integral, ellos aprenderán a convivir y estar en un ambiente adecuado para su aprendizaje.

4.2.4.2. Marco Teórico

Según lo establecido por Vygotsky (1984):

El desarrollo social, afectivo e intelectual de los educandos, junto con su inteligencia, atención, entre otras se puede lograr desarrollar con un simple juego bien estructurado y planificado, siendo el mismo un mediador para alcanzar a desarrollar las necesidades que se presentan en el medio educativo incluyendo el desarrollo o fortalecimiento de su propia autoestima.

Según Linaza (2013), “Piaget vincula los diversos tipos de juegos a los cambios que sufren las capacidades cognitivas del niño a lo largo de la vida. El juego tiene funciones diferentes dependiendo de las estructuras de conocimiento del niño”

Por tal motivo se debe ir modificando y ampliando el conocimiento en la implementación de juegos para así ayudar al niño a mejorar su desarrollo tanto académico como lo que involucra a la autoestima, logrando así estar siempre activo y participativo, nutriéndose de total conocimiento educativo que se le imparta.

Como también manifiesta (Rosa, Luis, & Claudia., 2022) “El juego tiene un enfoque más grande que la simpleza de una actividad recreativa, porque mediante él se desarrolla el comportamiento, crecimiento humano y surgen las habilidades”

4.2.4.3. Marco Conceptual

El Juego

Juego se define como una actividad orientadora en la que los niños aprenden, juegan, se comunican, crean y desarrollan sus capacidades motrices, cognitivas y

emocionales (Pillajo, Villarroel, Quezada, & Guijarro, 2021). Siendo el juego un tipo de estrategia para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje, logrando mejoras en las habilidades y capacidades emocionales y socioafectivas.

Además, (Johanna, Fernando, & Sofía., 2022) “El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo, tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humano,” Dando así una suma importancia al juego como actividad recreativa, fomentando la mejora del progreso humanístico.

Juegos al aire libre

Suelen ser juegos que requieren mucho espacio para desarrollarse, ya que, si se juegan en interiores o en otro sitio, brindan una amplia gama de actividades que interferirían con el desarrollo normal (Hueso, 2019). Este tipo de juegos brinda una modalidad o estrategia que ayuda tanto al docente como a los estudiantes a salir de la monotonía del aula, en el aire libre y espacios abiertos se puede también ejercer de mejor forma las actividades para el fomento y desarrollo de la autoestima.

Muñoz, Lira, Lizama, Valenzuela, & Sarlé (2019), indican que los docentes deben aplicar en sus clases la implementación de juego por el principal motivo de que para los alumnos resulta ser de bastante atracción e incluyen la motivación.

Siendo muy significativos e importantes porque contribuyen en abundancia al desarrollo general de los estudiantes, además de fortalecer las relaciones interpersonales y favoreciendo en las capacidades de concentración.

4.2.5. Fases de implementación

Para la socialización y posterior capacitación con el docente de educación física del colegio de bachillerato técnico “UNE” se han desarrollado cuatro fases:

4.2.5.1. Fase I. Elaboración del plan de capacitación.

En esta fase se realizará una planificación para la guía didáctica relacionada con los juegos y el fomento de la autoestima en estudiantes de 8vo grado del colegio de bachillerato técnico “UNE”.

- Diseñar una guía metodológica para que el docente obtenga una adecuada orientación acerca de la implementación del juego para el fomento de la autoestima.


- Presentar la planificación para obtener los permisos respectivos de autorización y lograr realizar lo implementado en las guías metodológicas.


4.2.5.2. Fase II. Socialización de la guía metodológica y coordinación para su eventual desarrollo.

- Socializar guía.
- Promover el desarrollo de la autoestima mediante los juegos planificados.
- Contribuir con la innovación de conocimientos para el docente y fortalecer la formación de estudiantes mediante el juego.


A continuación, se presenta la guía metodológica con la aplicación de juego para la mejora de la autoestima.


Tabla 4. Guía metodológica


Nombre de la actividad 1: Capitán, Capitán, pasando revista.				
Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad propuesta	Procedimiento	Ilustración
Fomentar la participación activa y coordinación grupal	Participar en juegos tradicionales y desarrollar habilidades motoras, intelectuales, emocionales, sociales, entre otras.	Capitán, Capitán pasando revista.	Se colocan a todos los estudiantes formando una circunferencia y posteriormente se da la indicación de las palabras a seguir junto con el nombre de cada uno, el estudiante que se equivoque tendrá penitencia.	
Nombre de la actividad 2: Mentira entre verdades.				
Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad propuesta	Procedimiento	Ilustración


<p>Integrar la participación entre pares mediante juegos de adivinanza.</p>	<p>Participar entre pares y desarrollar las habilidades intelectuales y emocionales.</p>	<p>Mentira entre verdades</p>	<p>Se distribuye a los alumnos entre pares y luego una de las parejas expresará dos o tres expresiones que sean verdaderas acerca de sí mismo y dirá también una falsa, el otro compañero tendrá que adivinar cual es expresión falsa.</p>	
---	--	-------------------------------	--	---

Nombre de la actividad 3: La corriente eléctrica.

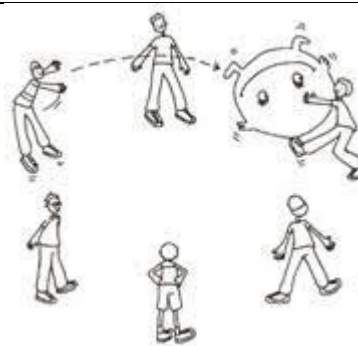
Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad propuesta	Procedimiento	Ilustración
<p>Realizar trabajo cooperativo y coordinar los movimientos en grupo.</p>	<p>Ejecutar movimientos en grupo y coordinación entre todos, desarrollando la motricidad y flexibilidad.</p>	<p>La corriente eléctrica.</p>	<p>El docente puede usar sonidos musicales y posteriormente todos los estudiantes se toman de las manos formando una</p>	


			larga cadena, seguidamente produce movimientos ondulares tipo "break-dance" y busca una sinuosidad y continuidad del movimiento entre toda la cadena.	
Nombre de la actividad 4: Tres en raya.				
Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad propuesta	Procedimiento	Ilustración
Desarrollar la rapidez mental y trabajo en equipo mediante el juego lúdico.	Realizar actividades de coordinación y estrategia, fomentando la rapidez mental y física.	Tres en raya.	El docente divide por grupos y arma el espacio con 6 ula ula, para desarrollar el juego, en donde habrá dos grupos de estudiantes y ellos deberán colocar una X y un 0 según el turno hasta	

			formar los 3 en raya.	
Nombre de la actividad 5: Relevos con zancos				
Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad propuesta	Procedimiento	Ilustración
Mejorar las habilidades y destrezas como el equilibrio, coordinación, agilidad y rapidez.	Realizar movimientos, pasos coordinados. Mejorando la coordinación óculo – pédica.	Relevos con zancos	Se realizan zancos con material no convencional y se conforman grupos para realizar la actividad, cruzando distancia establecidas y ciertos obstáculos.	
Nombre de la actividad 6: Paso de trincheras				
Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad propuesta	Procedimiento	Ilustración

<p>Desarrollo de movimientos, giros y destrezas para superar obstáculos.</p>	<p>Fomento del agilidad motriz y mental.</p>	<p>Paso de trincheras</p>	<p>Se arma el espacio con colchonetas y unos obstáculos con piolas y estacas, en donde cada estudiante deberá pasar con rapidez, agilidad.</p>	
--	--	----------------------------------	--	---

Nombre de la actividad 7: Circulo peligroso.

<p>Objetivo de aprendizaje</p>	<p>Destreza</p>	<p>Actividad propuesta</p>	<p>Procedimiento</p>	<p>Ilustración</p>
<p>Fomentar el trabajo grupal y la competición sana.</p>	<p>Desarrollar agilidad óculo-manual, y mejorar las destrezas.</p>	<p>Circulo peligroso.</p>	<p>Se realizan grupo de 6 estudiantes, formando un círculo, sentados y con contacto con las piernas, se usan varios balones y se debe botear el balón por encima de alguna parte del cuerpo de</p>	

			los demás estudiantes.	
Nombre de la actividad 8: Circuito de obstáculos.				
Objetivo de aprendizaje	Destreza	Actividad propuesta	Procedimiento	Ilustración
Desarrollar y mejorar las habilidades, resistencia física, fuerza y estrategias.	Desarrollo físico, motriz, coordinativo	Circuito de obstáculos.	Se realiza un circuito de obstáculos para poner a prueba las habilidades que poseen los estudiantes.	

4.2.5.3. Fase III. Ejecución de la guía.

En esta fase hay que tener en consideración el desarrollo, con un correcto manejo de la guía metodología para ejecutarlo, logrando una convivencia entre docente y estudiantes y posteriormente alcanzar los beneficios deseados.

4.2.5.4. Fase IV. Cierre del proyecto.

Esta última fase del proyecto esta direccionada hacia la correcta aplicación del juego como estrategia en el fomento de la autoestima, además de; una evaluación del aprendizaje obtenido mediante la capacitación, como por ejemplo evaluación de estrategias, metodologías y juegos, posteriormente actividades de clausura.

4.2.6. Recursos logísticos

Estos recursos se distribuyen de acuerdo a las fases establecidas para el desarrollo de la propuesta de la siguiente forma:

Fase I y II, mediante la elaboración de la guía se utilizará: Laptop, proyector, celulares, artículos científicos, revistas, entre otros. Así mismo para su socialización mediante los medios electrónicos.

Fase III y IV, se implementa recursos humanos, físicos, material convencional y no convencional, para la ejecución de los juegos, mismos que se derivan del currículo nacional, finalizando con material evaluativo.

Recursos humanos, físicos, material convencional y no convencional.

4.2.7. Evaluación del proyecto

La propuesta es evaluada haciendo uso de una lista de cotejo, considerando cada una de las fases propuesta en consonancia con el objetivo planteado, para evidenciar la ruta de la evaluación se propone lo siguiente:

Tabla 5. Indicadores de evaluación a partir de las actividades

Objetivo de la propuesta: Elaborar y facilitar una guía didáctica acerca de los juegos y su aplicación como estrategia metodológica para elevar la autoestima en los estudiantes del 8vo grado del colegio de bachillerato técnico "UNE"		
Fases	Actividades	Indicadores
Fase I.	Elaboración de un plan de capacitación.	Alcanzar los objetivos y necesidades de la institución.
Fase II.	Socialización de la guía metodológica y coordinación para su eventual desarrollo.	Aceptación de las autoridades del plantel
Fase III.	Ejecución de la guía.	Implementación de la guía con el docente.
Fase IV.	Evaluación y cierre.	Socializada la guía.

Tabla 6. Cronograma de la propuesta

No.	Actividades	responsable	Marzo				Abril				Mayo				Junio			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Elaborar del plan de capacitación	Estudiante investigador																
2	Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización del plan de capacitación	Estudiante investigador																
3	Elaborar diapositivas para la socialización del plan de capacitación	Estudiante investigador																
4	Convocar al docente para el desarrollo del plan de capacitación	Director(a) del plantel																
5	Desarrollo del plan de capacitación	Estudiante investigador																
6	Elaborar una lista de cotejo para evaluar la capacitación	Estudiante investigador																
7	Aplicar la evaluación	Estudiante investigador																
8	Elaborar un informe dirigido a la directora del plantel como evidencia	Estudiante investigador																

CAPÍTULO V

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

5.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

Mediante la dimensión técnica con relación a la propuesta planteada se evidencio que si se cuenta con los recursos necesarios para la implementación del juego como estrategia para el fomento de la autoestima, estos son los recursos tecnológicos, internet, computadoras, material didáctico e implementos deportivos, además de excelente espacio determinado para la práctica correspondiente, misma que se ejercería mediante la guía metodológica que beneficiara al docente y a los estudiantes en conjunto, siendo esta capacitación en calidad demostrativa para relacionar con los conocimientos previos y posteriores demostraciones en la práctica.

5.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Con respecto a la dimensión económica el desarrollo de la propuesta es factible, porque el gasto que demanda es totalmente mínimo como por ejemplo; servicio de internet, dominio de programas básicos para el correcto desarrollo de la guía metodológica, cuya responsabilidad es de los investigadores, además el desarrollo de material no convencional para el desarrollo del juego como estrategia en el fomento de la autoestima, dicho material puede ser realizado junto con el docente, incluso con los estudiantes para que desarrollen sus habilidades, destreza y la imaginación, misma que le servirá para liberar estrés y causas externas que provoquen baja autoestima.

Los costos que se crean al desarrollar la propuesta son insignificantes en relación con los beneficios que genera el proyecto; además, el aporte se puede replicar en diferentes años lectivos de la institución, por tal razón se justifica la implementación de la propuesta desde la dimensión económica.

5.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.

La propuesta está dirigida al docente y los estudiantes de 8vo grado de una institución educativa, la cual nos ha permitido y facilitado realizar la investigación de campo, misma que cuenta con un importante número de estudiantes que interactúan con el docente y entre pares, brindando así la facilidad para fomentar las relaciones sociales y con el desarrollo de la guía propuesta promoverá un mejora ambiente socioafectivo, dinámico y recreativo, lo que facilitara y fortalecerá el fomento de la autoestima en los estudiantes, generando mayor relaciones de amistad y confianza logrando un positivo impacto social.

5.4. Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

La dimensión ambiental también es factible, debido a que la propuesta no contiene actividades que demande materiales que puedan generar contaminación, al contrario, se utilizara material reciclable para la realización del material no convencional logrando así favorecer al medio ambiente y a la vez evitar la contaminación del mismo.

La guía no será impresa, puesto que, se hará uso de medios electrónicos y digitales, como celulares, tables, laptops y computadoras, para hacerla llegar al docente de manera rápida y eficaz, sin generar daño al ambiente.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1. Conclusiones

A partir de lo indagado en la presente tesis, se llegó a la conclusión que se aplican juegos en la clase de educación física; sin embargo, dichos juegos no contribuyen en el mejoramiento de la autoestima de los estudiantes de octavo de básica del Colegio de bachillerato técnico UNE, a causa de que no son los juegos adecuados para que los estudiantes mejoren su autoestima; además, de ser muchas veces una clase repetitiva o monótona.

De la misma manera, se determinó que hay componentes que forman parte en la baja autoestima del alumnado del colegio de bachillerato técnico UNE, tales como la discriminación, el color de piel, el peso corporal, problemas familiares y problemas de aprendizaje, las cuales afectan al desarrollo de los estudiantes en la clase.

Acerca la autoestima y el peso corporal (Floody & Salazar., 2019) expresa que: “Considerando que la autoestima es el aprecio que uno tiene de sí mismo” Es importante desarrollar actividades como las expresadas en la guía metodológica para mejora la calidad de vida y a la vez mejorar la autoestima.

Por lo tanto, los juegos recreativos elevan la autoestima en los estudiantes, aquellos como son los juegos de ida y vuelta, en grupos y dinámicas, juegos que deberían ser aplicados a los estudiantes del colegio de bachillerato técnico UNE.

Finalmente, existe la necesidad de realizar una propuesta metodológica para elevar la autoestima en los estudiantes de octavo grado del colegio de bachillerato técnico UNE, consistiendo en implementar diversos tipos juegos para el mejor desarrollo de la clase como, por ejemplo: Capitán, capitán pasando revista; mentira entre verdades, la corriente eléctrica, tres en raya, relevos con zancos. La cual se creó y se estableció en este trabajo investigativo, con la finalidad de que la institución adquiriera dicha guía.

Como expresa en su investigación (Baños, y otros, 2019) “La actividad física en los jóvenes posee una serie de beneficios como el desarrollo del aparato locomotor, del sistema cardiovascular, neuromuscular, mantener un peso corporal saludable, mejor control de la ansiedad y la depresión, así como contribuir al desarrollo social” Reafirmando la importancia de los juego para desarrollar actividad física y así generar beneficios tanto físicos como en la salud como en el desarrollo de la autoestima.

6.2. Recomendaciones

Basado en los resultados obtenidos en la presente tesis y con sentido práctico de su aplicación, se recomienda que se implementen juegos que mejoren la autoestima de los estudiantes para evitar problemas en su salud mental y física; y de esta manera se integren y conozcan a cada uno de sus compañeros; juegos como circuito de obstáculos, paso de trinchera, entre otros

De forma similar, se sugiere realizar charlas de inducción, actividades que involucren a los estudiantes, docentes y familiares de los estudiantes para que a través de estas actividades se mejore el compañerismo, el entorno social y escolar, para así evitar problemas de discriminación, de baja autoestima en los estudiantes por diversos motivos, siendo necesario que se involucren de carácter obligatorio.

De la misma manera, se debería inducirles a los estudiantes a trabajar en equipo y de manera individual para mejorar la interacción con sus compañeros, a través de actividades educativas tales como juegos denominados la corriente eléctrica, mentira entre verdades, tres en raya, entre otras actividades con la finalidad de que se involucren más en temas educativos.

Según (Richar Jacobo Posso-Pacheco, 2020) en su trabajo expresa que: “Las metodologías activas aplicadas en el aula ayudan al profesorado a generar estrategias metodológicas innovadoras y de calidad, centradas específicamente en las necesidades y características del estudiantado, enriqueciéndoles con conocimientos formales y no formales” Por lo tanto es de gran beneficio aplicar una guía y capacitar al docente para desarrollar más y mejorar modalidades de impartir juego para desarrollar la autoestima en las clases.

Finalmente, se sugiere que la institución educativa aplique la guía metodológica desarrollada en el presente documento, debido a que fue realizada atendiendo a las necesidades principales de los estudiantes del colegio de bachillerato técnico UNE; y de la misma manera se mejora la autoestima de los estudiantes.

6.3. Limitaciones y prospectiva

6.3.1. Limitaciones

- Escasa confiabilidad en los resultados obtenidos a causa de que los estudiantes de octavo de básica del colegio de bachillerato técnico UNE pudieron contestar de forma errónea o sin analizar la interrogante.

- La población fue reducida debido a que se aplicó a dos paralelos del octavo de básica del colegio de bachillerato técnico UNE y no se consideró a los demás paralelos.

6.3.2. Prospectiva

- Capacitación a lo docente de educación física para que se actualicen en implementar nuevas estrategias metodológicas, encaminadas en los juegos recreativos a los estudiantes.
- Incidencia de la autoestima en el desarrollo escolar de los estudiantes de las instituciones educativas

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abarca Cordero, J. C. (2017). Jerome Seymour Bruner (1915-2016). *Revista de Psicología (PUCP)*, 35(2). Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472017000200013
- Albornoz Zamora, E. J. (Enero-Marzo de 2019). EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS/AS DEL NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA BENJAMÍN CARRIÓN. *Conrado*, 15(66), 209-213. Recuperado el 26 de Agosto de 2022, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>
- Andrade Carrión, A. (Abril-Junio de 2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Recuperado el 28 de Agosto de 2022, de <https://zenodo.org/record/3820949#.YwxKtHZBzIU>
- Arcos, H. G. (Abril de 2019). La Educación Física como asignatura complementaria en carreras de ingeniería en la Educación Superior Ecuatoriana. *Podium*, pág. 97.
- Avecedo, G., Gutierrez, M., & Tamaño, O. (2016). FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA A TRAVÉS DE LA LÚDICA Y JUEGOS RECREATIVOS CORPORATIVOS. *Fundacion Universitaria Los Libertadores*, 60.
- Baños, R., Marentes, M., Zamarripa, J., Baena-Extremera, A., Ortiz-Camacho, M., & Duarte-Felix, H. (02 de Septiembre de 2019). Influencia de la satisfacción, aburrimiento e importancia de la educación. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, vol. 19, 3, 205-215, pág. 206.
- Calle Poveda, A. G. (2019). Una mirada a la estimulación temprana en el leguaje. *Dialnet*, 5(2), 160-172. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6989282>
- Camacho-Santa Cruz, C., & Vera-Ovelar, F. (2019). NIVELES DE AUTOESTIMA EN ESTUDIANTES DE MEDICINA DE SANTA ROSA DEL AGUARAY. *Med. clín. soc*, 3(1), 5-8. doi:<https://doi.org/10.52379/mcs.v3i1.42>
- Carrillo-Ojeda, M. J., Garcia-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (29 de junio de 2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño . *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA* , pág. 434.
- Castillo Yanquirimachi, F. M. (2020). Los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una institución educativa – Cusco. *Repositorio Universidad Cesar Vallejo*, pág. 123.
- Cedeño Zambrano, E., & Calle García, R. (2 de Mayo de 2020). INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84. Recuperado el 23 de Agosto de 2022, de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2639/2761>

- Constitución de Ecuador [Const.]. (2021). *Artículo 27*.
- Efrén Cedeño Zambrano, R. C. (2 de Mayo de 2020). INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES . *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales e-ISSN 2550-6587*.
- Falcón, D. D. (Julio de 2018). ADOLESCENCIA Y AUTOESTIMA: SU DESARROLLO DESDE LAS INSTITUCIONES. *Conrado vol.14 no.64 Cienfuegos jul.-set. 2018 Epub 08-Jun-2019*, pág. 100.
- Fernández, Z. F. (Junio de 2019). La cultura física y la práctica del deporte en México. Un derecho social complejo. *Revista Mexicana de Derecho Constitucional*, pág. 193.
- Floody, P. D., & Salazar., C. M. (2019). Relación entre sobrepeso, obesidad y niveles de autoestima en escolares. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*, pág. 69.
- García, B. M., Guale, L. C., & Maurat., M. Á. (2019). Estrategias Lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la fundacion casa hogar de belen. *Atlante*, 8.
- Garcia, F., Martínez, I., Balluerka, N., Cruise, E., Garcia, O. F., & Serra, E. (2018). Validation of the Five-Factor Self-Concept Questionnaire AF5 in Brazil: Testing Factor Structure and Measurement Invariance Across Language (Brazilian and Spanish), Gender, and Age. *Frontiers in Psychology*, 9. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02250>
- Gentil, M., Zurita, F., Gomez, V., Padial, R., & Jesus, A. (16 de Abril de 2019). *Universidad de Granada*. Obtenido de Universidad de Granada: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59270/68852-227671-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil-Madrona, P., Pascual-Francés, L., Jordá-Espi, A., Mujica-Johnson, F., & Fernández-Revelles, A. B. (2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 139(1), 42-48. doi:[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)
- Higuera-Rodríguez, L., & Molina-Ruíz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado*, 24(1), 266-283. Recuperado el 23 de Agosto de 2022, de <https://1library.co/document/y8gk2lrz-didactico-aportaciones-estudiantes-practicas-concepcion-fundamental-desarrollo-aprendizaje.html>
- Hueso, K. (2019). *Jugar al aire libre*. Plataforma. Recuperado el 6 de Septiembre de 2022, de <https://books.google.es/books?id=9-ukDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Inda-Caro, M., Rodríguez-Menéndez, C., Fernández-García, C.-M., & Viñuela-Hernández, M.-P. (2020). Rol de las Metas Parentales Orientadas al Logro de la Tarea en el Autoconcepto de Estudiantes Universitarios. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación*, 56(3), 143-158. doi:<https://doi.org/10.21865/RIDEP56.3.11>
- Johanna, J. T., Fernando, L. J., & Sofía., M. L. (Junio de 2022). ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora"*, pág. 173.
- Leon, G., & Lacunza, A. (2020). Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del gran San Miguel de Tucuman. *Argent Salud Publica*, 22.
- Linaza, J. L. (17 de Junio de 2013). EL JUEGO ES UN DERECHO Y UNA NECESIDAD DE LA INFANCIA. *Bordón. Revista De Pedagogía*, pág. 15.
- Lojano, A. (Marzo de 2017). *Universidad Politecnica Salesiana Sede Cuenca*. Obtenido de Universidad Politecnica Salesiana Sede Cuenca: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14319>
- López Araujo, J. G., Pozo Potosí, A. E., & Bodero Aguayo, Y. C. (s.f.). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO.
- López Araujo, J. G., Pozo Potosí, A. E., Bodero Aguayo, Y. C., & Loor Aguayo, N. J. (2020). EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO. *UNIVERSIDAD, CIENCIA y TECNOLOGÍA*, 97-106. Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576#:~:text=El%20juego%20es%20fuente%20de,%2C%20explorar%2C%20descubrir%20y%20crear.>
- López Falcón, A. &. (21 de Noviembre de 2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, pág. 24.
- Lopez, J. A. (20 de Marzo de 2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. Obtenido de Conference: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- López, J. A., & Vázquez., P. G. (12 de Junio de 2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *APORTACIONES ARBITRADAS – Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, Junio 2018, pág. 46.
- Mangualaya Roque, L. W. (2022). *Juegos de reglas para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la institución educativa inicial N° 669 de la provincia de Satipo, 2021*. ULADECH CATÓLICA. Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24635>

- Mas-Machuca, M., Jordan, A., & Tresserres, C. (2019). Implementation of Game-based Learning in Higher Education: an example in HR Management. 1043- 1050. doi:<http://dx.doi.org/10.4995/HEAd19.2019.9369>
- Mendoza Yépez, M. M., Analuiza A, E. (., & Lara Chalá, L. (2017). Los Juegos Populares Y Su Aporte Didáctico En Las Clases De Educación Física. *Dialnet*, 8(44), 79-93. Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>
- Ministerio de Educación [Mineduc]. (2020). *Art 45 [Carta Magna]*. Edición Especial N° 512 .
- Monroy, J., Velasquez, G., & Galindo, E. (Septiembre de 2019). *Debates en evaluacion y curriculum posgrado educacion uatx*. Obtenido de Debates en evaluacion y curriculum posgrado educacion uatx: <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2019/C031.pdf>
- Moreno, I. (2013). Actitudes de los estudiantes hacia la clase de Educación Física y sus profesores . *Repositorio Institucional*, 2.
- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (23 de Septiembre de 2019). Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje. *Interdisciplinaria*, 36(2), 233-249. doi:<https://doi.org/10.16888/interd.2019.36.2.15>
- Ojeda, M. J., Herrera, D. G., Mediavilla, C. M., & Álvarez, J. C. (29 de Junio de 2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, pág. 435.
- Párraga-Salvatierra, N. d., Vera-Arcenales, F. O., Bazurto-Briones, N. A., Mendoza-Castro, A. M., & Barcia-Briones., M. F. (21 de Febrero de 2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los. *Revista científica, Dominio de las ciencias.*, pág. 907.
- Pascual, L., Fernandez, A., Mujica, F., & Madrona, P. (2020). Afectividad e interacción motriz. *Educacion Fisica y Deportes*, 42-48.
- Pedro Gil Madrona, L. P. (1 de Enero de 2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. *Apunts Educacion fisica y deportes.*, pág. 42.
- Peredo Videá, R. d. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de Psicología*. Recuperado el 27 de Agosto de 2022, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100007
- Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Vínculos*, 6(3), 69-78. doi:10.24133
- Polo Romero, C. S., & Ruiz Honorio, O. I. (2020). *Funcionamiento familiar, autoestima y consumo de alcohol en adolescentes, Huamachuco*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO. Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de

<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/16375/1943.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Real Ramos, Y. A., & Yunda, J. G. (2020). Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica. *Estoa*, 10(19), 67-75. doi:10.18537/est.v010.n019.a06
- Richar Jacobo Posso-Pacheco, L. C.-M.-T.-S. (01 de Agosto de 2020). Modelo de aprendizaje microcurricular activo: Una guía de planificación áulica para Educación Física. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, pág. 7.
- Rincón Sierra, F. M. (2020). Análisis de la Aplicación de la Teoría Cognitiva de Jerome Bruner como Mecanismo para Fortalecer la Conducta Ambiental en los Estudiantes del Grado Segundo de la Institución Educativa Chuniza. *RTED*, 9(1), 132-141. doi:https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.110
- Rosa, J. T., Luis, L. J., & Claudia., M. L. (Junio de 2022). Actividades lúdicas como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista científica y arbitraria de ciencias sociales y trabajo social.*, pág. 173.
- Sailema Torres, Á., & Sailema, M. (2018). *Juegos Tradicionales y populares del Ecuador*. UTA. Recuperado el 22 de Agosto de 2022, de <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (21 de Julio de 2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *REVISTA EDUCACIÓN*, 44(2). doi:https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567
- Sánchez-Domínguez, Juan Pablo; Castillo Ortega, Sara Esther; Hernández López, Betzaida Marimel. (21 de Julio de 2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16. doi:https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567
- Sandoval Magalhaes, R. W. (2011). LA EDUCACION FÍSICA Y EL JUEGO PHYSICAL EDUCATION AN PLAY. *Investigación Educativa*, 14(26), 105-112. Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Santos Pazos, D. A., & Fernández, A. L. (2021). Apego, autoestima y funcionamiento familiar en estudiantes de bachillerato de los cantones Riobamba y Guano. *Revista Eugenio Espejo*, 15(3), 4-15. doi:https://doi.org/10.37135/ee.04.12.02
- Sanz Cano, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 307-312.
- Sanz, C. P. (9 de Diciembre de 2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Rev Pediatr Aten Primaria vol.21 no.83 Madrid jul./sep. 2019 Epub 09-Dic-2019*, pág. 307.

- Silva-Escorcía, I., & Mejía-Pérez, O. (2015). Autoestima, adolescencia y pedagogía. *Educare*, 19(1), 241-256. doi:<http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-1.13>
- Suárez Revollar, H. A. (2019). *Autoestima y adicción a los juegos en red (Dota 2) en la I.E. Andrés Bello, Pilcomayo-2018*. Universidad Continental. Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/7101/3/IV_FHU_501_TE_Suarez_Revollar_2019.pdf
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (Enero-Junio de 2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 2. Recuperado el 13 de Agosto de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Vera, F. V. (Abril de 2019). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA UNA EDUCACIÓN FÍSICA VERDADERAMENTE INCLUSIVA. *Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA*, pág. 86.
- Zambrano Villalba, C. G. (2018). Salud y bienestar psicológico violencia intrafamiliar y su influencia en la autoestima de los escolares. Región 5 Ecuador- 2014. *Dialnet*, 22(3), 146-151. Recuperado el 5 de Septiembre de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8289643>

ANEXOS

Anexo 1. Entrevista al docente

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO TECNICO UNE

Título: El juego como estrategia en el fomento de la autoestima en octavo grado de educación básica superior

Diálogo preliminar:

Estimado docente, como estudiantes de la Carrera de la Actividad Física y Deportes de la Universidad Técnica de Machala expresamos a usted un cordial saludo; y a la vez, nos permitimos hacerle conocer que, a través de esta entrevista, se pretende recabar información sobre El juego como estrategia en el fomento de la autoestima en el octavo grado. Los datos que se recopilarán servirán para la elaboración del trabajo de investigación desde la realidad del entorno educativo.

OBJETIVO:

Obtener información sobre el juego y el fomento de la autoestima, mediante la recopilación de información para la creación e implementación de una propuesta de mejoramiento.

Nombre y apellidos del entrevistado:	
Asignatura que imparte:	
Título:	
Correo electrónico:	
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	

1. ¿Considera importante la implementación de juegos para elevar la autoestima en los estudiantes durante las clases de educación física? ¿Por qué?

2. Explica a sus estudiantes sobre la importancia de los juegos durante las clases de educación física. ¿Cómo?

3. Realiza juegos al aire libre durante las clases de educación física. ¿Cuáles?

4. ¿Promueve las normas a través del juego en las clases de educación física? ¿Qué normas?

5. ¿Se ha capacitado en los 5 últimos años?

6. ¿Considera importante el uso de estrategias para una mejora de la autoestima en los estudiantes? ¿Cuáles son las estrategias que utiliza con mayor frecuencia?

7. ¿Qué estrategia utilizaría, a través del juego para mejorar la baja autoestima en los estudiantes? ¿Por qué?

8. ¿Cuáles son las causas que podrían generar una baja autoestima en los estudiantes?

9. ¿Cree usted que es importante el desarrollo del juego en las clases de educación física para mejorar la autoestima de los estudiantes de octavo grado? ¿Por qué?

10 ¿Qué requiere para mejorar sus competencias sobre los juegos como estrategia para elevar la autoestima en los estudiantes?

11 ¿Considera necesario recibir capacitación sobre los juegos, estrategias y competencias para elevar la autoestima en los estudiantes? ¿Por qué?

Anexo 2. Encuesta a los estudiantes

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA BÁSICA SUPERIOR “OCTAVO” DEL COLEGIO DE BACHILLERATO TECNICO UNE

Título: El juego como estrategia en el fomento de la autoestima en octavo grado de educación básica superior

Diálogo preliminar:

Estimado docente y alumnos del colegio, como estudiantes de la Carrera de la Actividad Física y Deportes de la Universidad Técnica de Machala expresamos a usted un cordial saludo; y a la vez, nos permitimos hacerle conocer que, a través de esta encuesta, se pretende recabar información sobre El juego como estrategia en el fomento de la autoestima en el octavo grado. Los datos que se recopilarán servirán para la elaboración del trabajo de investigación desde la realidad del entorno educativo.

OBJETIVO:

Obtener información sobre el juego y el fomento de la autoestima, mediante la recopilación de información para la creación e implementación de una propuesta de mejoramiento.

Nombre y apellidos del encuestado:	
Correo electrónico:	
Teléfono:	
Fecha de aplicación:	

Preguntas	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
¿El docente aplica juegos que fomenten la autoestima en las clases de educación física?				
¿El docente explica la importancia de los juegos en las clases de educación física?				
¿El docente propone juegos al aire libre que contribuye a mejorar la autoestima en las clases de educación física?				

¿El docente propone juegos para elevar la autoestima en las clases de educación física?				
¿Las clases que propone el docente son dinámicas y motivadoras en las horas de educación física?				
¿El docente implementa estrategias para desarrollar la autoestima en las clases de educación física?				
¿Has experimentado en las clases de educación física causas que te hayan generado la baja autoestima?				
¿El docente implementa diversos tipos de juegos en las clases de educación física?				

Anexo 3. Autorización de la autoridad del establecimiento educativo

Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

SECCIÓN / CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Oficio no. UTMACH-FCS-PAFD-2023-001-OF
Machala, 03 de enero de 2023

Distinguida
Mgs. Solanda Jacqueline Miranda Morán
Rectora (e) del
Colegio de Bachillerato técnico "UNE" Unión Nacional de Educadores
Machala. -

Reciba el cordial saludo a nombre de la carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Facultad de Ciencias Sociales al tiempo que aprovecho la oportunidad de exponer y solicitar lo siguiente:

Los estudiantes de Octavo Semestre están culminando el periodo académico de la Carrera y como no escapará de su conocimiento, previo a la obtención de su título docente, ellos deben cumplir con el requisito de graduación con un trabajo de titulación.

Los estudiantes, **AUCAPEÑA CORREA GALO EDUARDO Y CAGUANA MARCILLO EDWIN ANDRES**, han escogido el establecimiento de su regencia para desarrollar su investigación, cuyo tema es: "El Juego como estrategia en el fomento de la autoestima en octavo grado de educación básica superior".

Con este antecedente, solicito a usted autorice a nuestros estudiantes, realizar su trabajo de investigación, bajo la supervisión del Lic. Felipe Montero Ordoñez, Mgs.

Agradezco de antemano su gentil atención

ATENTAMENTE

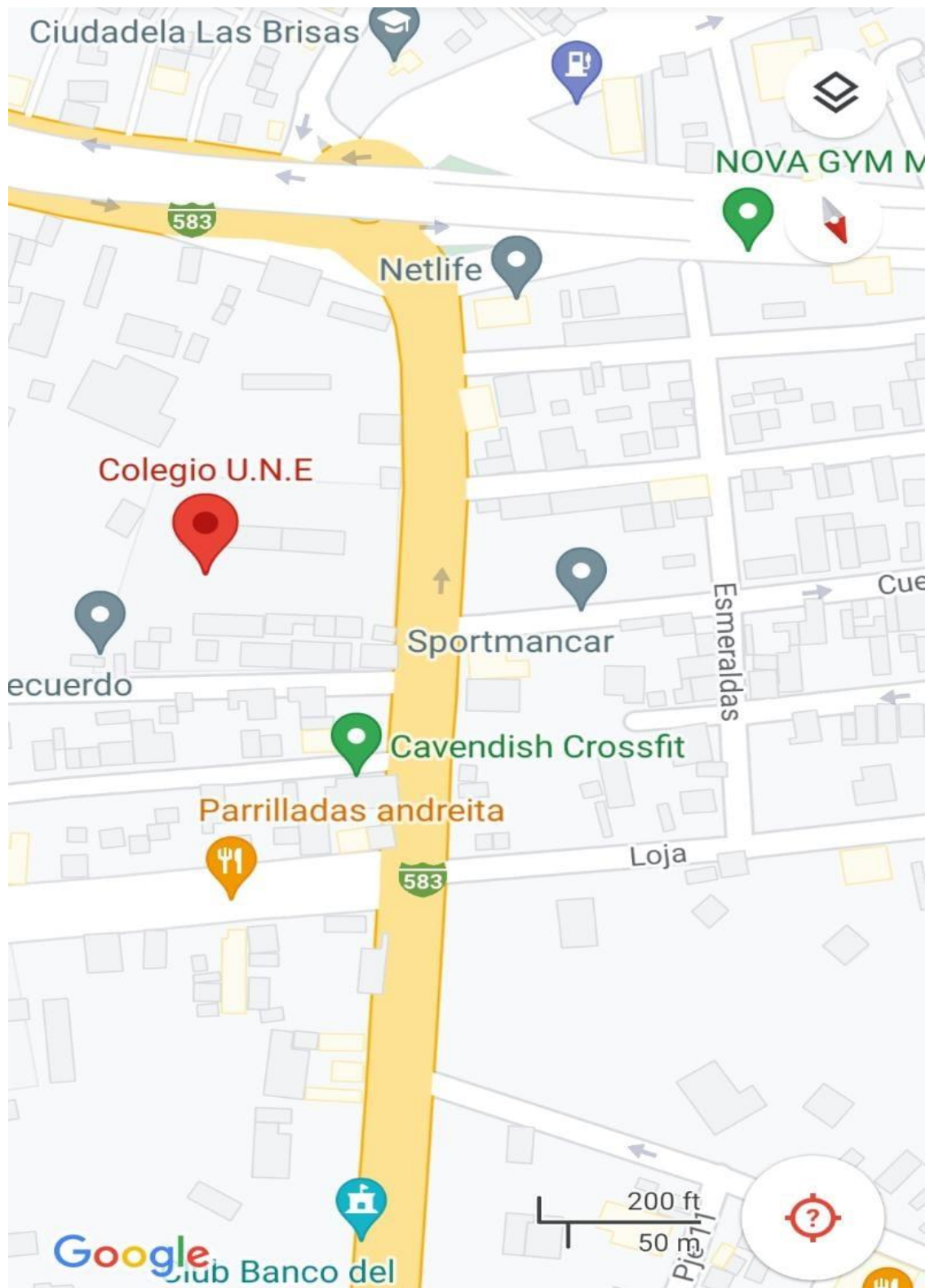


Hecho digitalmente por:
**LUIS FELIPE
MONTERO
ORDOÑEZ**

FELIPE MONTERO ORDOÑEZ
Coordinador de la Carrera De
Pedagogía de la Actividad Física Y Deporte
FMO/Felipe M.
cc. Archivo



Anexo 4. Mapa de ubicación de la institución educativa.



Anexo 5. Cronograma.

Tabla 6. Cronograma de la propuesta

No.	Actividades	responsable	Marzo				Abril				Mayo				Junio			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Elaborar del plan de capacitación	Estudiante investigador																
2	Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización del plan de capacitación	Estudiante investigador																
3	Elaborar diapositivas para la socialización del plan de capacitación	Estudiante investigador																
4	Convocar al docente para el desarrollo del plan de capacitación	Director(a) del plantel																
5	Desarrollo del plan de capacitación	Estudiante investigador																
6	Elaborar una lista de cotejo para evaluar la capacitación	Estudiante investigador																
7	Aplicar la evaluación	Estudiante investigador																
8	Elaborar un informe dirigido a la directora del plantel como evidencia	Estudiante investigador																

Anexo 6. Capturas de pantalla de los artículos científicos.

Tema: El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño.

Autor: María José Camilo- Ojeda, Darwin Gabriel García-Herrera; Carlos Marcelo Ávila Mediavilla; Juan Carlos Erazo- Álvarez.

Año: 2020

Pag: 435

Revista: Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA

Enlace:

https://www.researchgate.net/publication/349208552_El_juego_como_motivacion_en_el_proceso_de_ensenanza_aprendizaje_del_nino

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
Año 2020, Vol V, Nº1, Especial Educación
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010
ISSN: 2542-3088
FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro, Venezuela.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño

Play as motivation in the child's learning-teaching process

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA
Año 2020, Vol V, Nº1, Especial Educación
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010
ISSN: 2542-3088
FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro, Venezuela.

María José Carrillo-Ojeda; Darwin Gabriel Garcia-Herrera; Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla; Juan Carlos Erazo-Álvarez

forma de descubrir el mundo y explorarlo. Al jugar, se siente más seguro, autónomo y tiene más placer de obtener nuevas habilidades en matemáticas, lenguaje, ciencias naturales entre otras por otro lado aptitudes sociales tales como confianza, comunicación, etc. **La educación a través del juego, también conocida como entretenimiento educativo, es una combinación de educación y diversión, la idea es iluminar, incentivar e incorporar al niño a aprender con diversas formas de entretenimiento,** como programas de

Tema: El juego divierte, forma, socializa y cura

Autor: Pedro Juan Sanz Cano

Año: 2019

Pag: 307

Revista: Rev Pediatr Aten Primaria vol.21 no.83 Madrid jul/sep. 2019 Epub 09-Dic-2019

Enlace:

<https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-307.pdf>

versión impresa ISSN 1139-7632

Rev Pediatr Aten Primaria vol.21 no.83 Madrid jul./sep. 2019 Epub 09-Dic-2019

COLABORACIONES ESPECIALES

El juego divierte, forma, socializa y cura

Play amuses, forms, socializes and heals

INTRODUCCIÓN

El juego constituye el medio natural de autoexpresión del niño. Los niños, mientras juegan, ejercitan todas sus capacidades. Jugando corren, saltan, utilizan sus reflejos, practican la motricidad, desarrollan su sistema psicomotor. Los niños se comunican y se expresan a través del juego, al jugar exploran su entorno y se relacionan con otras personas, se socializan, aprenden normas sociales y

adquieren valores. Con el juego desarrollan su imaginación, creatividad e inteligencia y aprenden. Cuando juegan ponen en práctica sus aprendizajes y conocimientos, ensayan, prueban y tratan de mejorar, además de disfrutar. Jugando expresan sus sentimientos y emociones, se divierten, ríen, gozan, muestran alegría, bienestar... y también tristeza, frustración, confusión, tensión... Jugando van construyendo su propia identidad y subjetividad.

El juego puede ser libre o dirigido en diferente grado (no directivo o directivo). En el juego libre el

Cómo citar este artículo: Sanz Cano PJ. El juego divierte, forma, socializa y cura. Rev Pediatr Aten Primaria. 2019;21:307-12.

Rev Pediatr Aten Primaria. 2019;21:307-12
ISSN: 1139-7632 - www.papes

307

Tema: Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela.

Autor: Pedro Gil Madrona, Lorena Pascual Francés, Andrea Jordá Espi, Felipe Mujica Johnson y Andrés B. Fernández Revelles

Año: 2020

Pag: 42

Revista: Revista apunts. Educación Física y deportes.

Enlace: <https://revista-apunts.com/afectividad-e-interaccion-motriz-de-los-juegos-motores-populares-en-la-escuela-2/>



NÚMERO 139

Publicado: 1 de enero de 2020
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)

Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela

Pedro Gil-Madrona^{1*}, Lorena Pascual-Francés¹, Andrea Jordá-Espi¹, Felipe Mujica-Johnson² y Andrés B. Fernández-Revelles³

Editado por:
© Generalitat de Catalunya
Departament de la Presidència
Institut Nacional d'Educació
Física de Catalunya (INEFC)

ISSN: 2014-0983

*Correspondencia:
Pedro Gil-Madrona
Pedro.Gil@uclm.es

Sección:
Educación física

Recibido:
23 de mayo de 2018

Aceptado:
4 de octubre de 2018

Publicado:
1 de enero de 2020

Resumen

La interacción motriz y el contexto sociocultural donde se produce son aspectos que determinan el tipo de juego motor, aportándole características específicas que lo diferencian en la clase de educación física. Así, se hace preciso estudiar dicha actividad motriz desde la perspectiva afectiva, con la finalidad de optimizar el proceso educativo. Este estudio tiene como propósito identificar la percepción afectiva del alumnado de 5º y 6º curso de educación primaria en los juegos populares de cooperación y de cooperación-oposición, en la clase de educación física. El estudio responde al enfoque cuantitativo y sus participantes son 70 estudiantes (35 hombres y 35 mujeres), pertenecientes a la provincia de Alicante, con edades comprendidas entre los 10 y 12 años. Los datos fueron recopilados por medio de la encuesta PANAS (Positive and Negative Affect Schedule) validada en castellano para niñas, niños y adolescentes. Los principales resultados indican que en los dos tipos de juego popular estudiados, los afectos positivos obtuvieron la percepción más alta, mientras que los afectos negativos obtuvieron la menor percepción. Se concluye que este tipo de juegos sociomotrices con contenido sociocultural, permiten que el alumnado desarrolle habilidades sociales en un ambiente positivo de aprendizaje.

Tema: Autoestima y habilidades sociales en niños del Gran San Miguel de Tucumán Argentina

Autor: LEON GUALDA, Giselle y LACUNZA, Ana Betina

Año: 2020

Pag: 23

Revista: Revista Argentina de Salud Pública Revista apunts Educación Física y deportes

Enlace:

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1853-810X2020000100022



Revista Argentina de Salud Pública

versión impresa ISSN 1852-8724 versión On-line ISSN 1853-810X

Resumen

LEON GUALDA, Giselle y **LACUNZA, Ana Betina**. **Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del Gran San Miguel de Tucumán, Argentina**. *Rev. argent. salud pública* [online]. 2020, vol.11, n.42, pp.22-31. Epub 31-Mar-2020. ISSN 1852-8724.

diversidad en la estructuración de los grupos familiares¹⁶. Sin embargo, la calidad de la vida familiar es lo que más influye en el desarrollo de la autoestima¹⁷.

El contexto académico también incide. Se comprobó que aquellos alumnos que perciben un mayor grado de apoyo de sus profesores y pares manifiestan un mayor interés por las actividades escolares, son más proclives al cumplimiento de las normas de convivencia en el aula, se implican más activamente en metas prosociales, y su autoestima es más positiva¹⁶. La relación entre escuela y autoestima es muy potente, aunque resulta difícil determinar en qué dirección,

Tema: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE LA FUNDACIÓN CASA HOGAR DE BELÉN.

Autor: Blanca Maritza de los Ángeles Vera García, Liliana Carolina Caicedo Guale, Miguel Ángel Sánchez Maurat.

Año: 2019

Revista: Revista Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo.

Pag: 8

Enlace:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/mejorar-autoestima-ninos.html>

Eumed.net Revista ATLANTE ▾ Enciclopedia Virtual ▾ Biblioteca Virtual ▾ Revistas ▾ Congresos

Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo

ISSN: 1989-4155

MEJORADO POR Google



Compartir

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA AUTOESTIMA EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE LA FUNDACIÓN CASA HOGAR DE BELÉN

Que "La autoestima es la capacidad de valorarse a uno mismo, de auto reconocimiento que hace sentirse digno ante sí y ante los demás" (pág. 204) 22. Por lo tanto, la autoestima expresa una actitud de aprobación o desaprobación e indica hasta qué punto nos creemos capaces, importantes, competentes y dignos.

En definitiva, la autoestima es una actitud hacia uno mismo y es el resultado de la historia personal. Resulta de un conjunto de vivencias, acciones, comportamientos que se van dando y experimentando a través del pasar de los años. Es el sentimiento que se expresa siempre con hechos. Además, esta sustenta y motiva la personalidad, lo cual permite un adecuado crecimiento y desarrollo tanto personal como social. La autoestima a la vez significa saber que somos valiosos y dignos de ser amados; valiosos porque somos capaces de resolver algunas situaciones con éxito y por lo tanto podemos estar a la altura de los demás y de ser amados porque somos seres humanos y por lo tanto tenemos derecho a ser amados de manera incondicional.

Tema: El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares un enfoque socio cultural.

Autor: Sánchez-Domínguez, Juan Pablo, Castillo Ortega, Sara Esther, Hernández López, Betzaida Marimel.

Año: 2020

Revista: Educación.

Pag: 5

Enlace:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/40567/43081>



Revista Educación
ISSN: 0379-7082
ISSN: 2215-2644
revedu@gmail.com
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural

cognitivo implica para el sujeto transformaciones ocasionadas por acciones reales o simbólicas, señalando que la cooperación y conflicto cognitivo que se produce durante el juego en las edades preescolares se favorece el desarrollo del pensamiento en cada etapa (Piaget, 1973). De acuerdo con Meneses y Monge (2001) Piaget propone que el niño y la niña usan el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Por último, Rodríguez (1999) manifiesta que, en las edades tempranas es necesario que los agentes educativos provean el ambiente y los medios necesarios para nutrir la curiosidad epistémica del sujeto y la actividad exploratoria que llevarán a un aprendizaje significativo.

Tema: El juego y su importancia cultural en el Aprendizaje en los niños en educación inicial.

Autor: Andrade Carrión, Ana

Año: 2020

Revista: Journal of science and research.

Pag: 136

Enlace:

https://zenodo.org/record/3820949#.Y2_iHXZBzIV

JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH

E-ISSN: 2528-8083

**EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL**
*PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF
CHILDREN IN EARLY EDUCATION*

AUTORA: Ana Andrade Carrión^{1*}

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: alac1969@yahoo.es

Fecha de recepción: 30 / 09 / 2019

Fecha de aceptación: 25 / 01 / 2020

“PIAGET expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose”

Tema: Orientaciones epistemológicas vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil.

Autor: Peredo Videá, Rocio de los Ángeles

Año: 2019

Revista: Revista de Psicología.

Pag: 6

Enlace:

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322019000100007

[Revista de Investigacion Psicologica](#)
versión On-line ISSN 2223-3032

Revista de Psicología no.21 La Paz jun. 2019

TEORÍA Y ENSAYOS

**Orientaciones epistemológicas vigotskianas para
el abordaje psicoeducativo
del desarrollo cognitivo infantil**

**Vigotskian epistemological orientations for the
psychoeducative approach
of child cognitive development**

Rocío de los Ángeles Peredo Videá¹

¹ Rocío de los Ángeles Peredo Videá es Psicóloga formada en la Universidad Católica Boliviana. Magister en Educación Superior, Universidad Mayor de San Andrés (UMSA) y en Educación Infantil, Campus Universitario Europeo. Candidata a Doctora en Psicología: Aplicaciones y Métodos por la Universidad de Granada España. Diplomada en Neuropsicología del Aprendizaje Infantil en la Benemérita Universidad de Puebla, México;

Uno de los aspectos centrales de la teoría del desarrollo de Vigotsky es la noción de que el desarrollo cognitivo implica la transformación de procesos elementales, biológicamente determinados, en funciones psicológicas superiores gracias a la interacción con el entorno. Así, trató de desentrañar el modo en que en la actividad humana se combinan las diversas fuerzas de cambio.

Tema: Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

Autor: José Alberto Gallardo, López, Pedro Gallardo Vásquez.

Año: 2018

Revista: APORTACIONES ARBITRADAS – Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI. Junio 2018.

Pag: 46

Enlace:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6542602.pdf>

Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.

Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children.

José Alberto Gallardo López. *Universidad Pablo de Olavide (España).*

Pedro Gallardo Vázquez. *Universidad de Sevilla (España).*

Contacto: jagallop@upo.es

Fecha recepción: 09/02/2018 - Fecha aceptación: 12/06/2018

subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a

cuanto al juego
gía del juego inf

2.2.4. Teoría de afirmación del
En su teoría del
ne que el niño

Autor: Rincón Sierra, Flor Marina


Año: 2020

Revista: Revista Internacional Tecnológica educativa docentes 2.0


Pag: 139

Enlace:


<https://ojs.docentes20.com/index.php/revistadocentes20/article/view/110/314>




REVISTA INTERNACIONAL
TECNOLÓGICA - EDUCATIVA DOCENTES 2.0
ISSN: 2665-0266 / VOL.9 (1), ABRIL 2020
<https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.110>





CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL
SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE
Y DEL CONOCIMIENTO



EDICIÓN:  CIVTAC

Recibido: 2 de marzo de 2020
Aceptado: 30 de marzo de 2020
Publicado: 10 de abril de 2020

Dirección autor:
 Universidad de Pamplona

 Colombia

Análisis de la Aplicación de la Teoría Cognitiva de Jerome Bruner como Mecanismo para Fortalecer la Conducta Ambiental en los Estudiantes del Grado Segundo de la Institución Educativa Chuniza

Analysis of the Application of the Cognitive Theory of Jerome Bruner as a Mechanism to Strengthen Environmental Behavior in Second Grade Students of the Chuniza Educational Institution

Flor Marina Rincón Sierra¹

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo el análisis de la aplicación de la Teoría Cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa Chuniza. Para tal efecto se realizó una revisión bibliográfica sobre los aspectos relevantes de la mencionada teoría, así como de los trabajos en ámbito internacional, nacional aun regional, los cuales fueron de gran utilidad para el diseño metodológico, el planteamiento de la estrategia más el análisis de los resultados. El tipo de

cognitiva de Bruner, la cual según (Pozzo, 2006), está planteada desde la construcción del conocimiento mediante la inmersión del estudiante en situaciones de aprendizaje problemática, con el fin de que por medio de estas aprenda descubriendo.

Tema: El juego- trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje Educación inicial.

Autor: Pillajo, Evelyn; Villaroel, Paola; Quezada, Enith; Guijarro, Johanna.

Año: 2021

Revista: Vínculos.

Pag: 71

Enlace:

<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811/1820>

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN CORTO • VÍNCULOS-ESPE (2021) VOL.6, No.3: 69-78
DOI: 10.24133/vinculosespe.v6i3.1811

PRINT:
ISSN 2477-0077
ONLINE:
ISSN 2431-4781

REVISTA
VÍNCULOS
AN INTERNET JOURNAL OF EDUCATION

**El juego-trabajo como estrategia de
enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial.**
**The game-work as a teaching-learning strategy
in Early Childhood Education.**

EVELYN PILLAJO (*a) , PAOLA VILLARROEL (b), 
ENITH QUEZADA (b) , JOHANNA GUIJARRO (a) 

(a) Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE,
Av. General Rumiñahui s/n y Ambato, Sangolquí - Ecuador

(b) Universidad Técnica Particular de Loja, Loja-Ecuador
San Cayetano Alto, Loja - Ecuador

*egpillajo3@espe.edu.ec



REVISTA
VÍNCULOS

El juego constituye una actividad rectora en la primera infancia,
pues el niño aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla

Tema: El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media.

Autor: Párraga Salvatierra, Narcisa del Carmen; Vera-Arcenales, Fredy Orley; Bazurto-Brianes, Nancy Azucena; Mendoza-Castro, Alejandro Magno; Barcia-Briones., Marcelo Fabian.

Año: 2021

Revista: Revista científica dominio de la ciencia.

Pag: 907

Enlace:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8385886.pdf>

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol 7, núm. 1, Especial Febrero 2021, pp. 903-919



El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1747>

Ciencias de la Educación
Artículo de investigación

El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol 7, núm. 1, Especial Febrero 2021, pp. 903-919



El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media

Una de las terapias más efectivas para ayudar a los niños a superar momentos con problemas de atención es el juego, mismo que se constituye en la manera más humana de dispersar cualquier trauma emocional, los niños se sienten libres, son capaces de crear nuevas historias, comprender a los demás y lo que sucede en su entorno y convivir en armonía. **Jugar en si se constituye en una necesidad, es una manera específica con la que los niños pueden abordar la realidad cuando tienen dificultades sean estas físicas, sociales o intelectuales (Linaza, 2013).**

Tema: INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES.

Autor: Efrén Cedeño Zambrano, Robertson Calle García.

Año: 2020

Revista: ReHuSo; Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales e-ISSN 2550-6587

Pag: 71

Enlace:

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/download/2639/276>

[1](#)

ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales

e-ISSN 2550-6587

Efrén Cedeño y Robertson Calle

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES

Autores:

Efrén Cedeño Zambrano¹

Robertson Calle García²

Dirección para correspondencia: efren8824@hotmail.es

Fecha de recepción: 15 de enero de 2020.

Fecha de aceptación: 22 de abril de 2020.

Fecha de publicación: 2 de mayo de 2020.

most relevant for students at these levels of study. For this reason, a mixed methodological approach, both qualitative and quantitative, will be carried out, and an empirical work will be prepared to realize the objectives set. Research is intended to contribute to the construction of new knowledge that uses the innovation and playfulness of certain topics proposed in classes.

Keywords: games; development; incidence; process; education.

Introducción

Los juegos, ya sean estos individuales o colectivos, cumplen un rol preponderante en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y jóvenes. Por mucho tiempo se ha posicionado la idea de “aprender jugando” para dar a entender cómo lo lúdico potencia el desarrollo cognitivo y significativo en los estudiantes. Lo cierto es que las actividades recreativas combinadas con la enseñanza disminuyen el rigor del aprendizaje tradicional y los estudiantes se sienten más predispuestos a incorporar nuevos conocimientos. De allí que los juegos tengan un gran nivel de aceptación para su aplicación por parte de la mayoría de docentes en todos los niveles educativos.

Tema: ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

Autor: Higuera-Rodríguez, Lina y Molina Ruiz, Enriqueta.

Año: 2020

Revista: Revista de Curriculum y formación al profesorado.

Pag: 268

Enlace:

<https://1library.co/document/y8gk2lrz-didactico-aportaciones-estudiantes-practicas-concepcion-fundamental-desarrollo-aprendizaje.html>



VOL. 24, Nº1 (Febrero, 2020)

ISSN 1138-414X, ISSNe 1989-6395

DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8677

Fecha de recepción: 09/09/2018

Fecha de aceptación: 07/02/2019

¿QUÉ SE ENTIENDE POR JUEGO DIDÁCTICO? APORTACIONES DE MAESTROS Y ESTUDIANTES EN PRÁCTICAS SOBRE SU CONCEPCIÓN COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Además, el docente a través del juego incentiva la motivación de su alumnado introduciendo conceptos, procedimientos y actitudes que de otra manera le resultarían poco atractivos.



Lina Higuera-Rodríguez¹ y Enriqueta Molina Ruiz²

¹ Universidad de Almería

² Universidad de Granada

Tema: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA UNA EDUCACIÓN FÍSICA VERDADERAMENTE INCLUSIVA.

Autor: Fernando Villacís Vera.

Año: 2019

Revista: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas MAMAKUNA.

Pag: 86

Enlace:

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8380412.pdf>

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA UNA EDUCACIÓN FÍSICA VERDADERAMENTE INCLUSIVA

Revista de divulgación de experiencias
pedagógicas MAMAKUNA
Nº10 – Enero/Abril – 2019
ISSN: 1390-9940
pp. 84-91

Fernando Villacís Vera

ides y así favorecer a una verdadera inclusión de todo el
ciar la alumnado.
neficie

El juego como estrategia metodológica representa
una excelente herramienta para ayudar a la
integración de todo el colectivo, genera placer y
un disfrute que favorece a la ejercitación física y
construcción de valores. Es un ente socializador que
establece un acercamiento espontáneo de todos los
participantes.

Tema: La Educación Física como asignatura complementaria en carreras de ingeniería en la Educación Superior Ecuatoriana.

Autor: Helder Guillermo Aldas Arcos.

Año: 2019

Revista: Podium de ciencia y tecnología en la cultura física.

Pag: 97

Enlace:

<http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v14n1/1996-2452-rpp-14-01-93.pdf>



ISSN: 1996-2452 RNPS: 2148
enero – abril. 2019 Vol. 14(1): 93-104

La Educación Física como asignatura complementaria en carreras de ingeniería en la Educación Superior Ecuatoriana

Physical Education as a complementary subject in engineering careers in Ecuadorian Higher Education

Helder Guillermo Aldas Arcos



ISSN: 1996-2452 RNPS: 2148
enero – abril. 2019 Vol. 14(1): 93-104

Para analizar las principales definiciones de la Educación Física se debe partir del hecho de considerarla como una disciplina al analizarla desde el ámbito educativo, por tanto, al igual que las demás disciplinas, posee un carácter pedagógico pues la misma educa de manera integral a

Física y Recreación, en vigencia d 10 de agosto de 2010, en la décimo disposición general; que p «Educación Física es una discipli basa su accionar en la enseñ; perfeccionamiento de movir corporales, busca formar de una l

Tema: La cultura física y la práctica del deporte en México. Un derecho social complejo.

Autor: Zitlally Flores Fernández.

Año: 2019

Revista: Revista Mexicana de Derecho Constitucional.

Pag: 193

Enlace:

<https://www.scielo.org.mx/pdf/cconst/n40/1405-9193-cconst-40-185.pdf>

Esta revista forma parte del acervo de la Biblioteca Jurídica Virtual del Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM
<http://www.juridicas.unam.mx/> <https://biblio.juridicas.unam.mx/bjv> <https://revistas.juridicas.unam.mx/>
DOI: <http://dx.doi.org/10.22201/ij.24484881e.2019.40.13232>



Revista Mexicana de Derecho Constitucional
Núm. 40, enero-junio 2019

La cultura física y la práctica del deporte
en México. Un derecho social complejo*

The Physical Culture and the Sport Practice
in Mexico. A Complex Social Right

formas de práctica deportiva, como lo son la aventura, la autoconciencia y la estética corporal.²²

Los conocimientos que el hombre ha producido con relación al movimiento y uso de su cuerpo son componentes de la cultura física; éstos deben ser acopiados, difundidos y comunicados de manera que resulten comprensibles y contribuyan a un desarrollo de la educación física, la actividad física y el deporte.²³ En este sentido, la educación juega un papel decisivo; además, las valoraciones culturales terminan decantándose en sistemas

²⁰ Rockeanch, M., *The Nature of Human Values*, Nueva York, Free Press, 1973. Cit.

Tema: Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela.

Autor: Gil-Madrona, Pedro; Pascual-Frances, Lorena; Jordá-Espi Andre; Mujica-Johnson, Felipe y Fernández-Revelles, Andrés B.

Año: 2020

Revista: Apunts. Educación Física y Deportes

Pag: 44

Enlace:

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/58923/Gil-Afectividad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

apunts
EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Publicado: 1 de enero de 2020
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)

NÚMERO 139



Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela

Pedro Gil-Madrona^{1*}, Lorena Pascual-Francés¹, Andrea Jordá-Espi¹, Felipe Mujica-Johnson² y Andrés B. Fernández-Revelles³

¹Facultad de Educación de Albacete, Universidad de Castilla La Mancha, España

²Centro de Investigación Escolar y Desarrollo CIED. Facultad de Educación. Universidad Católica de Temuco,

OPEN

En síntesis, el juego popular es caracterizado por su difundida presencia en alguna zona geográfica; además, se le atribuye un significado cultural valioso por su construcción social desde la subjetividad de los que lo practican, transformándose en un excelente recurso didáctico para la clase de EF. En efecto, el juego tiene valor por

Granada,

B. (2020).
Deportes,

EDUCACIÓN FÍSICA

Tema: Jugar al aire libre.

Autor: Hueso, Katia.

Año: 2019

Editorial: Plataforma.

Enlace:

<https://books.google.es/books?id=9-ukDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

© Katia Hueso, 2019

Primera edición en esta colección: febrero de 2019

© de la presente edición: Plataforma Editorial, 2019

Plataforma Editorial

c/ Muntaner, 269, entlo. 1ª – 08021 Barcelona

Tel.: (+34) 93 494 79 99 – Fax: (+34) 93 419 23 14

www.plataformaeditorial.com

info@plataformaeditorial.com

atención en la solución y no en el problema. Deseo, pues, desde estas líneas, reivindicar el juego libre y en la naturaleza, cuestiones ambas indisolublemente unidas, como herramienta de desarrollo personal y de bienestar para todos, niños y adultos.

Tema: Implementation of Game-based Learning in Higher Education: an example in HR Management.

Autor: Mas-Machuca, Marta; Jordan Alicia; Tresserres, Cristina.

Año: 2019

Revista: 5th International Conference on Higher Education Advances.

Pag: 1043

Enlace:

<http://ocs.editorial.upv.es/index.php/HEAD/HEAD19/paper/viewFile/9369/4614>

5th International Conference on Higher Education Advances (HEAD'19)

Universitat Politècnica de València, València, 2019

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/HEAD19.2019.9369>

Implementation of Game-based Learning in Higher Education: an example in HR Management

Marta Mas-Machuca, Alicia Jordan, Cristina Tresserres

Faculty Business Administration, Universitat Internacional de Catalunya, Spain.

Abstract

The benefits of game-based learning (GBL) are well justified in literature, but there are no abundant studies to its applications in different disciplines in Higher Education (HE). This method proposes a problem scenario within a play framework adding the elements of competition and chance. The main aim of this research is to describe and analyse the successful implementation of an application of a game-based learning in the subject of Human Resource Management (HRM) during the academic year 2018/2019. Students have had to face the resolution of a challenge in the field of HR proposed by a social

The benefits of game-based learning (GBL) are well justified in literature, but there are no abundant studies to its applications in different disciplines in Higher Education (HE). This method proposes a problem scenario within a play framework adding the elements of competition and chance. The main acquire the core content of the selected topic by applying it in real situations. The empirical findings support the efficacy of game playing in HE and also shows that students enjoyed with this type of learning.

Tema: El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la Escuela Benjamín Carrión.

Autor: Albornoz Zamora, Elsa Josefina.

Año: 2019

Revista: Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos.

Enlace:

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-209.pdf>

CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos | ISSN: 1990-8644

Fecha de presentación: septiembre, 2018, Fecha de Aceptación: noviembre, 2018, Fecha de publicación: enero, 2019

31

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS/AS DEL NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA BENJAMÍN CARRIÓN

GAMES AND THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN OF THE INITIAL LEVEL AT BENJAMIN CARRIÓN SCHOOL

Elsa Josefina Albornoz Zamora¹
E-mail: elsaalbornoz25@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1382-0596>
¹Universidad Metropolitana. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

El juego infantil en la edad preescolar establece un lenguaje natural en la libre expresión de los niños/as, también los adultos también permite que los materiales

ABSTRACT

The playaround at the preschool age establishes an open expression of the children, also the adults also allows that the materials

En este aspecto se puede destacar la importancia que tiene el juego, el cual contribuye considerablemente al desarrollo motor, social, cognitivo de los niños(as), y forma parte elemental en el desarrollo de la creatividad.

Tema: Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje.

Autor: Muñoz, Carla; Lira, Benjamín, Lizama, Andrea; Valenzuela, Jorge; Sarlé, Patricia.

Año: 2019

Revista: Investigación

Enlace:

<https://www.redalyc.org/journal/180/18060566012/html/>

Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y
Ciencias Afines - CIEPCA

INTERDISCIPLINARIA
REVISTA DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS AFINES

Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje

Teacher motivation for using game as a learning device

Carla Muñoz cmunozv@ucm.cl.
Universidad Católica del Maule, Chile

Benjamín Lira cmunozv@ucm.cl.
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional](#).

Recepción: 28 Diciembre 2017

Aprobación: 23 Septiembre 2019

DOI: <https://doi.org/10.16888/interd.2019.36.2.15>

Resumen:

Aun cuando el juego ha sido ampliamente reconocido como práctica social y cultural en la que el niño aprende naturalmente,

Tema: ADOLESCENCIA Y AUTOESTIMA: SU DESARROLLO DESDE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS.

Autor: Lic. Dayana Díaz Falcón

Año: 2018

Revista: Conrado

Pag: 100

Enlace:

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n64/1990-8644-rc-14-64-98.pdf>

[Conrado](#)

versión impresa ISSN 2519-7320 versión On-line ISSN 1990-8644

Conrado vol.14 no.64 Cienfuegos jul.-set. 2018 Epub 08-Jun-2019

ARTÍCULO ORIGINAL

ADOLESCENCIA Y AUTOESTIMA: SU DESARROLLO DESDE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

sada esta característica en las adolescentes (De la Villa, García, Cuetos & Sirvent., 2017). Además, se comprueba que la baja autoestima ha sido considerada como consecuencia de la violencia en la relación de pareja (Rey-Anacona, 2013).

A pesar de ello, Villarreal-González y colaboradores (2011) hallaron una relación positiva y significativa entre

relacionada con la apariencia física.

Desarrollo de la autoestima: tarea de la escuela

La autoestima no es innata, se adquiere y se va desarrollando a lo largo de toda la vida, a través de las experiencias que se tienen en los diferentes contextos de actuación. Esta se aprende, cambia y se puede mejorar.

Tema: Apego, autoestima y funcionamiento familiar en estudiantes de bachillerato de los cantones Riobamba y Guano.

Autor: Santos Pazos, Diego Armando; Fernández, Aitor Larzaba.

Año: 2021

Revista: Eugenio Espejo.

Pag: 6

Enlace:

<https://docs.bvsalud.org/biblioref/2021/10/1337752/974.pdf>



Apego, autoestima y funcionamiento familiar en estudiantes de bachillerato de los cantones Riobamba y Guano

Attachment, self-esteem and family functioning in high school students from the cities of Riobamba and Guano

<https://doi.org/10.37135/ee.04.12.02>

Autores:

Diego Armando Santos Pazos¹ <https://orcid.org/0000-0002-3038-8021>

Aitor Larzabal Fernández² <https://orcid.org/0000-0001-6756-5768>

¹Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba – Ecuador.

²Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato – Ecuador.

Autor de correspondencia: Diego Armando Santos Pazos, Universidad Nacional de Chimborazo, Dirección postal: Av. Antonio José de Sucre, Km 1 1/2, Riobamba, Chimborazo, Ecuador, email: dsantos@unach.edu.ec, teléfono: 0996647577.



Tema: Salud y bienestar psicológico violencia intrafamiliar y su influencia en la autoestima de los escolares. Región 5 Ecuador-2014

Autor: Zambrano Villalba, Carmen Graciela.

Año: 2018

Revista: Dialnet.

Pag: 150

Enlace:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8289643>

SALUD Y BIENESTAR PSICOLÓGICO: VIOLENCIA INTRAFAMILIAR Y SU
INFLUENCIA EN LA AUTOESTIMA DE LOS ESCOLARES. REGIÓN 5 ECUADOR- 2014

HEALTH AND PSYCHOLOGICAL WELL-BEING: INTRAFAMILY VIOLENCE AND ITS
INFLUENCE ON THE SELF-ESTEEM OF SCHOOLCHILDREN. REGION 5 ECUADOR- 2014


SAÚDE E BEM-ESTAR PSICOLÓGICO: VIOLÊNCIA INTRAFAMILIAR E SUA INFLUÊNCIA NA
AUTOESTIMA DE ESCOLARES. REGIÃO 5 EQUADOR- 2014

CARMEN GRACIELA ZAMBRANO VILLALBA¹

S:¹ Universidad Estatal de Milagro, Guayas, Ecuador

violencia intrafamiliar y su influencia en la autoestima de los escolares. Región 5 Ecuador-

Zambrano Villalba, Carmen Graciela ^[1]

[1] Universidad Estatal de Milagro 

Localización: Medicina, ISSN-e 1390-8464, ISSN 1390-0218, Vol. 22, N°. 3, 2018, págs. 146-151

Idioma: español

[Texto completo \(pdf\)](#)

asi mismo, reconocimiento de fortalezas y debilidades. La autoestima es la valoración positiva o negativa de uno mismo en función a procesos metacognitivos, determinado por pensamientos, sentimientos, experiencias, relacionada con la autoimagen o concepto de uno mismo y de la autoaceptación de las cualidades y defectos.⁸

Tema: Niveles de autoestima, autoconcepto y autoimagen en adolescentes de Iztapalapa.

Autor: Monroy Romero, José Alberto; Velásquez García, Guillermo; Galindo Barrera Edgar.

Año: 2019

Revista: Debates en Evaluación y Currículum/ Congreso Internacional de Educación Currículum.

Enlace:

<https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2019/C031.pdf>



Niveles de autoestima, autoconcepto y autoimagen en adolescentes de Iztapalapa

José Alberto Monroy Romero
conductualista@outlook.com

Guillermo Velázquez García
gvgarcia250997@gmail.com

Edgar Galindo Barrera
edcortz19999@gmail.com

ctivo). En el ju

Universidad Nacional Autónoma De México
Facultad De Estudios Superiores Zaragoza

. 2019,21:307-12.

Innovaciones curriculares.

La Autoestima, el Autoconcepto y la Autoimagen (Triple A) constituyen los tres procesos componentes de la personalidad de cualquier individuo, que a su vez, son diana de la influencia de diferentes grupos sociales que ayudarán a la conformación de la personalidad del sujeto y que además lo dotarán de herramientas que le permitirán desenvolverse adecuadamente en su medio social.

Tema: Influencia de la práctica de actividad física en el autoconcepto de adolescentes.

Autor: Gentil Adarve, Manuel; Zurita Ortega, Félix; Gómez Sánchez, Víctor; Padiá Ruz, Rosario; Lara Sánchez, Amador Jesús.

Año: 2019

Revista: Retos.

Pag: 343

Enlace:

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59270/68852-227671-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

2019, Retos, 36, 342-347

© Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org)

Influencia de la práctica de actividad física en el autoconcepto de adolescentes

Influence of the practice of physical activity on the self-concept of adolescents

*Manuel Gentil Adarve, *Félix Zurita Ortega, *Víctor Gómez Sánchez, *Rosario Padiá Ruz, **Amador Jesús Lara Sánchez

*Universidad de Granada (España), **Universidad de Jaén (España)

Resumen. La práctica de actividad física supone uno de los pilares básicos del ser humano, mediante la cual se obtienen importantes beneficios en la salud, tanto física como mental. Se considera cada vez más relevante el que desde la escuela se generen y fortalezcan hábitos por los que los alumnos lleguen a desarrollar dicha actividad física, y desde esta que se aumente la autopercepción que se tiene de uno mismo. Por tanto se plantea este estudio con los objetivos de conocer y analizar la práctica regular de actividad física, género, y el nivel de autoconcepto de los adolescentes españoles, así como de establecer las relaciones entre el tipo de familia y el autoconcepto en función de la práctica de actividad física realizada en sujetos jóvenes. Participaron en estudio de carácter descriptivo y de corte transversal un total de 2388 adolescentes con edades comprendidas entre los 11 y los 17 años (M=13.85 años), a los cuales se les aplicó un cuestionario de tipo sociodemográfico, el test de autoconcepto AF- y el APGAR family, con el fin de analizar el nivel de práctica físico-deportiva, el tipo de familia y el nivel de autoconcepto. Los resultados depararon que la mayoría de los participantes del estudio eran practicantes habituales de actividad física (74.0%), que por nivel el 35.6% se encontraban federados. La mayoría presentaban una funcionalidad familiar normal (81.5%), y el autoconcepto académico y físico son los más valorados (cifras en torno al 3.60). Del mismo modo se detecta que el autoconcepto físico es mayor en hombres y que cuando se está federado el autoconcepto general aumenta, al igual que sucede cuando la funcionalidad familiar es normal. Como principal conclusión se puede señalar que la práctica regular de actividad física aumenta los niveles de autoconcepto.

Palabras clave: actividad física, autoconcepto, familia, adolescencia.

Desde el área de Educación Física se cuenta con un importante recurso para educar a los adolescentes, basado todo ello en las peculiaridades interiores de cada uno. De hecho, no hay educación posible sin tener en cuenta los aspectos motores o psicomotores del alumnado, de la aceptación del propio cuerpo y de la construcción que todo ello provoca en cuanto a la formación de la propia identidad de la persona.

Tema: Rol de las Metas Parentales Orientadas al Logro de la Tarea en el Autoconcepto de Estudiantes Universitarios.

Autor: Inda-Caro, Mercedes; Rodríguez-Menendez, Carmen; Fernández-García, Carmen-María y Viñuela-Hernández, María-Paula.

Año: 2020

Revista: Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación.

Pag: 148

Enlace:

<https://www.aidep.org/sites/default/files/2020-08/RIDEP56-Art11.pdf>

Recibido / Recebido: 14.01.2019 - Aceptado / Aceite: 16.07.2020

<https://doi.org/10.21865/RIDEP56.3.11>

Rol de las Metas Parentales Orientadas al Logro de la Tarea en el Autoconcepto de Estudiantes Universitarios

Parental Achievement Goals' Role in the Undergraduate Students' Self-Concept

Mercedes Inda-Caro¹, Carmen Rodríguez-Menéndez², Carmen-María Fernández-García³ y María-Paulina Viñuela-Hernández⁴

Resumen

El objetivo de este estudio ha sido definir el constructo de metas parentales orientadas al logro: dominio, éxito y evitación. Para ello se realizó una adaptación al español del instrumento *Parental Achievement Goals Questionnaire* (Cuestionario parental de metas orientadas al logro). La muestra empleada fueron 486 progenitores donde el 53.2% eran padres y 46.8% madres. Se empleó la Teoría de Respuesta al Ítem para analizar las características de los ítems y su identificación con el constructo. Se ha recurrido al análisis de varianza para conocer las variables explicativas de las diferencias de este constructo. A continuación, se analizó el valor predictivo de las metas parentales de logro sobre el autoconcepto de los hijos e hijas. Los resultados revelaron el peso del género de los progenitores y los estudios de sus hijos e hijas como variables a tener en cuenta en la explicación de las diferencias entre los tipos de metas parentales.

en sus relaciones con los otros. Por último, se recoge información acerca de la autopercepción acerca de su aspecto y condición física (autoconcepto físico).

Tema: El juego en el desarrollo intelectual del niño.

Autor: López Araujo, Janet Giovanna; Pozo Potosí, Andrea Elizabeth; Bodero Aguayo, Yolanda Cecibel y Loor Aguayo, Narcisa Johanna.

Año: 2020

Revista: Universidad, ciencia y tecnología

Pag: 101

Enlace:

<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576#.~:text=El%20juego%20es%20fuente%20de,%2C%20explorar%2C%20descubrir%20y%20crear>

López et al., El juego en el desarrollo intelectual del niño

EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO

López Araujo, Janet Giovanna, Andrea Elizabeth Pozo Potosí, Yolanda Cecibel Bodero Aguayo, Narcisa Johanna loor aguayo
Giovanna.lopez@educacion.gob.ec, elizandy-ep@hotmail.com, johaloor_25@hotmail.com
Ministerio de Educación, Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia
ORCID: 0000.0001.9535.9654 ,ORCID: 0000.0002.6778.4298

Recibido (04/05/20), Aceptado (22/05/20)

Resumen: El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos, el ser humano lo realiza en forma innata producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en participar sin embargo

ISSN 2542-3401/ 1316-4821

UNIVERSIDAD, CIENCIA y

López et al., El juego

I. INTRODUCCIÓN

mación de toda

del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

Tema: Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación significación para la investigación educativa.

Autor: López Falcón, A, & Ramos Serpa.

Año: 2021

Revista: Conrado

Pag: 24

Enlace:

<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>

septiembre, 2021, **Fecha de Aceptación:** noviembre, 2021, **Fecha de publicación:** diciembre, 2021

ACERCA DE LOS MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS DE INVESTIGACIÓN: SIGNIFICACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

ABOUT THEORETICAL AND EMPIRICAL RESEARCH METHODS: SIGNIFICANCE FOR EDUCATIONAL RESEARCH

Adriana López Falcón¹

E-mail: alopezfalcon1@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1258-6227>

Gerardo Ramos Serpa¹

E-mail: gramosserpa@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3172-555X>

¹ Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Ecuador.

método del todo en sus múltiples relaciones, y la síntesis como la unión entre las partes analizadas, descubriendo las relaciones y características generales entre ellas, lo cual se produce sobre la base de los resultados del análisis. (Delgado-Hito & Romero-García, 2021).

A partir de ello, el método analítico-sintético considera que en el proceso investigativo de manera consciente e intencional el análisis y la síntesis deben ocurrir en estrecha unidad e interrelación, en tanto el análisis se debe producir mediante la síntesis, debido a que la descomposición de los elementos que conforman la situación problémica y la información que se posee se realiza relacionando estos elementos entre sí y vinculándolos con el problema

Tema: Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones Interpersonales.

Autor: Jiménez-Tamayo, Rosa Johanna; Ludeña-Jaramillo, Luis Fernando; Medina-León, Claudia Sofía.

Año: 2022

Revista: Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora".

Pag: 173

Enlace:

<https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>



Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora": Vol. 5 (Núm. 9) (ene-jun 2022). ISSN: 2697-3626
Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales

ACTIVIDADES LÚDICAS (JUEGOS TRADICIONALES) COMO DINAMIZADOR DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES

STRENGTHENING INTERPERSONAL RELATIONSHIPS THROUGH LEISURE ACTIVITIES (TRADITIONAL GAMES)

Jiménez-Tamayo Rosa Johanna ¹

Ludeña-Jaramillo Luis Fernando ²

Medina-León Claudia Sofía ³

¹ Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: johajimenezcng@hotmail.com.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1275-8009>.

² Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: luis.ludena@unl.edu.ec.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2735-8486>.

³ Universidad Nacional de Loja. Ciudadela Guillermo Falconi. Loja, Ecuador. Correo: claudia.s.medina@unl.edu.ec.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8970-9950>.

RESUMEN:

El presente artículo de investigación hace referencia a los resultados encontrados en la investigación sobre las

El juego va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo tanto profundo como sublime: permea todas las manifestaciones humanas y sus relaciones con el mundo, define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos sociales, culturales, afectivos y, por supuesto, educativos, todos ellos relacionados con la

Tema: Relación entre sobrepeso, obesidad y niveles de autoestima en escolares.

Autor: Floody, Pedro Delgado; Salazar., Cristian Martínez.

Año: 2019

Revista: Federación Española de Asociaciones de Docentes en Educación Física (FEADEF)

Pag: 69

Enlace:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6761706.pdf>

2019, Retos, 35, 67-70

© Copyright: Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org)

Relación entre sobrepeso, obesidad y niveles de autoestima en escolares

Relation between overweight, obesity, and self-esteem levels in schoolchildren

*Pedro Delgado-Floody, **Bastian Carter-Thuillier, ***Daniel Jerez-Mayorga, ****Alfonso Cofré-Lizama, *Cristian Martínez-Salazar

elevada prevalencia de sobrepeso y obesidad en la muestra de escolares estudiada. La literatura es contundente en relación a la asociación negativa de esta condición con los factores de riesgo cardiovascular y rendimiento físico, pero existen escasos antecedentes sobre su influencia en el desarrollo personal de los sujetos. Considerando que la autoestima es el aprecio que uno tiene de sí mismo, encontrar valores bajos en escolares que tienen sobrepeso u obesidad, nos demuestra que ésta es una

Retos, número 35, 2019 (1º semestre)

Tema: Influencia de la satisfacción, aburrimiento e importancia de la educación física en la intención de realizar actividad física extraescolar en adolescentes mexicanos.

Autor: Baños, R, Marentes, M; Zamampa, J; Baena-Extremera, A; Ortiz-Camacho, M; Duarte-Félix, H

Año: 2019

Revista: Cuadernos de Psicología del Deporte, vol,19,3, 205-2015.

Pag: 206

Enlace:

<https://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v19n3/1578-8423-CPD-19-3-00205.pdf>

Cuadernos de Psicología del Deporte, vol. 19, 3, 205-215

Recibido: 15/01/2019

Aceptado: 02/09/2019

© Copyright 2018: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia

Murcia (España) ISSN edición impresa: 1578-8423

ISSN edición web (<http://revistas.um.es/cpd/>): 1989-5879

Cita: Baños, R.; Marentes, M.; Zamarripa, J.; Baena-Extremera, A.; Ortiz-Camacho, M.; Duarte-Félix, H. (2019). Influencia de la satisfacción, aburrimiento e importancia de la educación física extraescolar en adolescentes mexicanos. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 19(3), 205-215

Influencia de la satisfacción, aburrimiento e importancia de la educación física en la intención de realizar actividad física extraescolar en adolescentes mexicanos

INTRODUCCIÓN

La actividad física en los jóvenes posee una serie de beneficios como el desarrollo del aparato locomotor, del sistema cardiovascular, neuromuscular, mantener un peso corporal saludable, mejor control de la ansiedad y la depresión, así como contribuir al desarrollo social y a la evitación de conductas no

Tema: Modelo de aprendizaje microcurricular activo: Una guía de planificación áulica para Educación Física.

Autor: Richar Jacobo Posso-Pacheco, Laura Cristina Barba-Miranda, Ángel Freddy Rodríguez-Torres, Luis Fernando Xavier Núñez.Sotomayor, Carlos Efrén Ávila-Quinga y Pablo Anthony Rendón-Morales.

Año: 2020

Revista: Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal=

Pag: 7

Enlace:

<https://www.redalyc.org/journal/1941/194165186014/194165186014.pdf>



Revista Electrónica Educare

ISSN: 1409-4258

ISSN: 1409-4258

Universidad Nacional. CIDE

Posso-Pacheco, Richar Jacobo; Barba-Miranda, Laura Cristina;
Rodríguez-Torres, Ángel Freddy; Núñez-Sotomayor, Luis Fernando
Xavier; Ávila-Quinga, Carlos Efrén; Rendón-Morales, Pablo Anthony

Modelo de aprendizaje microcurricular activo: Una guía de planificación áulica para Educación Física

Aproximación a las metodológicas activas de Educación Física

Las metodologías activas aplicadas en el aula ayudan al profesorado a generar estrategias metodológicas innovadoras y de calidad, centradas específicamente en las necesidades y características del estudiantado, enriqueciéndoles con conocimientos formales y no formales que les servirán para que puedan desarrollar su autonomía y se desarrollen positivamente