



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

El juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en décimo grado del colegio bachillerato Paquisha

**ALCIVAR MORALES DARWIN ALBERTO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**RIOFRIO RIOFRIO DANIA ELIZABETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

**El juego como estrategia para estimular el desarrollo de la
capacidad de reacción en décimo grado del colegio bachillerato
Paquisha**

**ALCIVAR MORALES DARWIN ALBERTO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**RIOFRIO RIOFRIO DANIA ELIZABETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

PROYECTOS INTEGRADORES

**El juego como estrategia para estimular el desarrollo de la
capacidad de reacción en décimo grado del colegio bachillerato
Paquisha**

**ALCIVAR MORALES DARWIN ALBERTO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**RIOFRIO RIOFRIO DANIA ELIZABETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

CEDEÑO YUBBER ALEXANDER

**MACHALA
2021**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REACCIÓN EN DÉCIMO GRADO DEL COLEGIO BACHILLERATO "PAQUISHA"

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

1%

2

www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalore

Fuente de Internet

%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

< 1%

4

prezi.com

Fuente de Internet

< 1%

5

recimundo.com

Fuente de Internet

< 1%

6

www.clubensayos.com

Fuente de Internet

< 1%

7

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

< 1%

8

moam.info

Fuente de Internet

< 1%

9	federtecnologiadeportiva.wordpress.com Fuente de Internet	< 1%
10	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	< 1%
11	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	< 1%
12	Submitted to University of the Andes Trabajo del estudiante	< 1%
13	www.admision.ug.edu.ec Fuente de Internet	< 1%
14	issuu.com Fuente de Internet	< 1%
15	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	< 1%
16	rabida.uhu.es Fuente de Internet	< 1%
17	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1%
18	observatorio.campus-virtual.org Fuente de Internet	< 1%
19	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	< 1%
20	www.coursehero.com Fuente de Internet	< 1%

Excluir citas

ActivoExcluir bibliografía

Activo

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

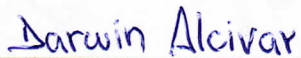
Los que suscriben, ALCIVAR MORALES DARWIN ALBERTO y RIOFRIO RIOFRIO DANIA ELIZABETH, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado El juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en décimo grado del colegio bachillerato Paquisha, otorgan a la Universidad 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.



ALCIVAR MORALES DARWIN ALBERTO

0705821577



RIOFRIO RIOFRIO DANIA ELIZABETH

0706339777

DEDICATORIA

La elaboración de este trabajo de investigación se lo dedicado en primer lugar a DIOS porque a él le debo todo lo que tengo y todo lo que soy.

A mis padres ya que siempre han estado incondicionalmente apoyándome, pendientes de mi progreso y siendo mis pilares a lo largo de este camino, con todo mi amor les dedico este logro que representa el principio de grandes cosas que están por venir.

A mis docentes en símbolo de gratitud, respeto y admiración por su conocimiento impartido en mi preparación, por la atención y el tiempo que me brindaron durante todo este proceso de educativo.

Autor:
Darwin Alcivar

DEDICATORIA

La elaboración de este trabajo de investigación está dedicada a DIOS porque está conmigo en cada momento guiándome, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, de la misma manera dedico con todo mi amor a mis padres quienes a lo largo de mi vida, han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo incondicional a cada momento, depositando su entera confianza en cada reto que se me ha presentado. Es por ello que he podido ir avanzando y llegar a la meta realizando mis sueños y propósitos.

Autora:

Dania Riofrio

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer primero a Dios porque nos dio el don de la perseverancia para alcanzar nuestra meta.

A la Universidad que nos abrió sus puertas para ser mejores personas y buenos profesionales.

A los docentes que estuvieron en todo este proceso y se convirtieron en nuestro ejemplo a seguir.

A nuestros compañeros ya que con ellos vivimos los buenos y malos momentos que solo se viven en la Universidad y que con algunos más que compañeros fuimos verdaderamente amigos.

Autores:

Darwin Alcivar

Dania Riofrio

Tabla de Contenido

PORTADA	ii
<i>CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL</i>	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
DEDICATORIA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
Introducción	12
CAPITULO I. EL PROBLEMA	13
<i>1.1 Antecedentes de la Investigación</i>	<i>13</i>
<i>1.2 Situación Conflicto</i>	<i>14</i>
<i>1.3 Causas y Consecuencias</i>	<i>14</i>
<i>1.4 Delimitación del problema</i>	<i>14</i>
<i>1.5 Planteamiento del problema</i>	<i>14</i>
<i>1.6 Formulación del problema</i>	<i>15</i>
1.7 Objetivos	16
<i>1.7.1 Objetivo general</i>	<i>16</i>
<i>1.7.2 Objetivos específicos</i>	<i>16</i>
CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL	17
<i>2.1 Marco legal</i>	<i>17</i>
2.1.1 Art. 382 de ley Orgánica de Educación Intercultural	17
2.1.2 Art 381 de la Constitución de la República referido a la cultura física y el tiempo libre	17
2.1.3 Ley del deporte, educación física y recreación, publicada por la (Asamblea Nacional, 2015)	17
2.1.4 Currículo de Educación Física	18
<i>2.2 Marco teórico</i>	<i>19</i>
<i>2.3 Marco conceptual</i>	<i>20</i>
2.3.1 EL JUEGO	20
2.3.1.1 Historia	20
2.3.1.2 Definición	21
2.3.1.3 Importancia	21
2.3.1.4 Características	22
2.3.1.5 Ventajas	22
2.3.1.6 Beneficios	23

2.3.2	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	23
2.3.2.1	Definición de estrategias metodológicas	23
2.3.2.2	Capacidad de Reacción	24
2.3.2.3	Importancia de la capacidad de reacción	24
2.3.2.4	Capacidad de reacción simple	25
2.3.2.5	Capacidad de reacción compleja	25
CAPITULO III. DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO		26
3.1	<i>Enfoques Diagnósticos</i>	26
3.1.1	Tipo de investigación	26
3.1.2	Diseño de Investigación	27
3.1.2.1	Población y Muestra	27
3.1.2.2	Métodos de investigación	27
3.1.2.3	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	28
3.1.2.4	Validación de los instrumentos de investigación	29
3.2	<i>Descripción del proceso diagnostico</i>	29
3.3	<i>Recopilación de la información</i>	30
3.4	<i>Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos</i>	37
3.5	<i>Selección de requerimiento a intervenir y justificación</i>	38
CAPITULO IV. PROPUESTA INTEGRADOR		39
4.1	<i>Descripción de la propuesta</i>	39
4.2	<i>Componentes estructurales</i>	39
	Art 381 de la Constitución de la República referido a la cultura física y el tiempo libre	40
	Ley del deporte, educación física y recreación, publicada por la (Asamblea Nacional, 2015)	40
	Currículo de Educación Física	41
	<i>Estrategias Metodológicas</i>	41
	Guía didáctica	41
	Capacidad de Reacción	41
CAPITULO V. VALORACION DE LA FACTIBILIDAD		51
5.1	<i>Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta</i>	51
5.2	<i>Análisis de la dimensión económico de implementación de la propuesta</i>	51
5.3	<i>Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta</i>	51
5.4	<i>Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta</i>	51
CAPITULO VI. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA		52
6.1	<i>Conclusiones</i>	52
6.2	<i>Recomendaciones</i>	53

6.3	<i>Limitaciones y prospectiva</i>	54
6.3.1	Limitaciones	54
6.3.2	Prospectiva	54
	Referencias	55
	Anexos	57
	CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA	67

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Lista de cotejo.....	36
Tabla 2	Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo.....	37
Tabla 3	Fortalezas y debilidades	37
Tabla 4	Fases de la propuesta mitológica.....	42

RESUMEN

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR LA CAPACIDAD DE REACCION EN DECIMO GRADO DEL COLEGIO BACHILLERATO PAQUISHA.

Autores:

Darwin Alberto Alcívar Morales

Dania Elizabeth Riofrio Riofrio

Tutor:

Lic. Cedeño Yubber Alexander, Mgs.

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito, el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en los alumnos de decimo grado del colegio de bachillerato Paquisha, cuyo objetivo general fue determinar la experiencia de los docentes responsables de la asignatura de Educación Física para la contribución en el desarrollo de la capacidad de reacción, teniendo a las prácticas profesionales como experiencia sobre el déficit que presentan los alumnos en la asignatura, debido a la falta de docentes especializados en el área y con carencias de enseñanza; se propuso al juego como estrategia desde el punto de vista estimulador sabiendo que el mismo es una herramienta esencial para el desarrollo de sus capacidades en este caso dirigida a la reacción de los individuos. Dentro de las dimensiones de esta investigación se tiene en consideración que los tipos de juegos de manera lúdica en la vida escolar son un componente trascendental para la enseñanza aprendizaje por lo que esto se convierte en un aspecto pedagógico de suma utilidad en la actividad física para el mejoramiento de sus capacidades y habilidades, tal como el desarrollo su creatividad, aprender a relacionarse con su entorno educativo, reconocer el espacio tiempo, potenciar la actitud y aptitud personal encontrando una calidad de vida adecuada. Respecto al tipo de investigación, fue no experimental y descriptiva, con un enfoque cualitativo, habiendo aplicado una investigación bibliográfica y de campo, teniendo como métodos el analítico-sintético, e inductivo-deductivo mismos que aportaron en la revisión de la literatura y en el análisis de resultados, a partir de las preguntas de investigación. Los instrumentos que se utilizaron fueron entrevistas y observación, aplicándose 2 entrevistas al rector de la institución y a la docente responsable del área.

Palabras clave: El juego, capacidad de reacción, Educación física, tipos de juego, guía

didáctica.

ABSTRACT

THE GAME AS A STRATEGY TO STIMULATE THE CAPACITY REACTION OF IN THE TENTH GRADE OF THE PAQUISHA HIGH SCHOOL.

Authors:

Darwin Alberto Alcívar Morales

Dania Elizabeth Riofrio Riofrio

Tutor:

Lic. Cedeño Yubber Alexander, Mgs.

The purpose of this research work was to play the game as a strategy to stimulate the development of the reaction capacity in the tenth grade students of the Paquisha high school, whose general objective was to determine the experience of the teachers responsible for the subject of Education Physics for the contribution in the development of the reaction capacity, taking professional practices as an experience on the deficit that students present in the subject, due to the lack of specialized teachers in the area and with teaching deficiencies; The game was proposed as a strategy from the stimulatory point of view, knowing that it is an essential tool for the development of their capacities, in this case aimed at the reaction of individuals. Within the dimensions of this research, it is taken into consideration that the types of games in a playful way in school life are a transcendental component for teaching-learning, so this becomes a pedagogical aspect of great utility in physical activity for the student. Improvements in their capacities and abilities, such as developing their creativity, learning to relate to their educational environment, recognizing space and time, enhancing their attitude and personal aptitude, finding an adequate quality of life. Regarding the type of research, it was non-experimental and descriptive, with a qualitative approach, having applied a bibliographic and field research, having as methods the analytic-synthetic, and inductive-deductive methods that they contributed in the review of the literature and in the analysis of results, from the research questions. The instruments used were interviews and observation, applying 2 interviews to the rector of the institution and the teacher responsible for the area,

Keywords: The game, reaction capacity, Physical education, types of games, didactic guide.

Introducción

El presente trabajo propone al juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en los estudiantes de decimo grado del colegio bachillerato Paquisha en la clase de Educación Física, teniendo en consideración que el juego es una herramienta pedagógica de vital importancia que además ayuda al desarrollo y mejoramiento de las capacidades, habilidades, destrezas al momento de la enseñanza aprendizaje.

Como es de conocimiento nacional la falta de docentes especializados en el área de Educación Física ha causado una carencia en la parte motriz de estudiantes de decimo grado, sabiendo que el desarrollo de dichas se realiza en el subnivel medio, por lo cual hemos tomado al juego como estrategia para fortalecer las partes afectadas, conociendo los beneficios dados por la parte lúdica tanto en lo educativo como cognitivo, social y terapéutico.

El juego es reconocido alrededor del mundo, sin tomar en cuenta raza, etnia o cultura ni creencias religiosas, es considerado como la actividad más agradable que cuenta el ser humano y con mayor énfasis los docentes, sabiendo que el mismo contribuye en el fortalecimiento de los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y sus ideas

Valorando la observación y los resultados en base al problema que hemos encontrado se pretende que esta investigación pueda ser de gran utilidad a futuros estudiantes en el que hacer educativo de la carrera de pedagogía de la actividad física y deporte con fines de poder mejorar la parte pedagógica en la enseñanza aprendizaje.

CAPITULO I. EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la Investigación.

El presente proyecto de investigación se basa de varias indagaciones realizadas tanto a nivel nacional como internacional, las cuales hacen referencia a los juegos como estrategias para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en estudiantes de decimo grado, su parte positiva en las clases de educación física y cómo lo implementaron en instituciones educativas.

EN EL CASO DE UNA INVESTIGACIÓN PUBLICADA POR EMÁSF, REVISTA DIGITAL DE EDUCACIÓN FÍSICA. JUAN JOSÉ PÉREZ SOTO, (2013), TITULADA DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS A TRAVÉS DEL JUEGO: PARKOUR.

El objetivo es presentar una alternativa para el trabajo de las capacidades coordinativas en el tercer ciclo de la Educación primaria mediante la disciplina urbana del Parkour. Estudios recientes demuestran que otro aspecto a tener en cuenta dentro de los factores predictores de práctica de actividad físico-deportiva es el grado de coordinación motora. Otros estudios afirman que una baja coordinación motora puede propiciar que la motivación de los jóvenes hacia la práctica de actividad física disminuya. Por todo ello, propuestas como la del presente artículo pueden contribuir al aumento de la coordinación motora y con ello favorecer la permanencia en la práctica de actividad física tras el paso a la adolescencia.

OTRA INVESTIGACIÓN PUBLICADA POR REVISTA ARBITRADA INTERDISCIPLINARIA KOINONIA, LUIS HEDISON GONZÁLEZ-CORDERO Y SANTIAGO ALEJANDRO JARRÍN-NAVAS, (2021), TITULADA LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO MÉTODO DE DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVA.

Aquí manifiesta la necesidad de implementar los juegos de manera pedagógica para el desarrollo de las capacidades coordinativas, en nuestro caso dirigidas a la capacidad de reacción la cual se habla que debe ser muy importante para la motricidad cotidiana, la reacción se basa en la percepción adecuada del contexto en que se encuentra, en la velocidad de respuesta y precisión a los estímulos percibidos

1.2 Situación Conflicto

En el Colegio Bachillerato Paquisha en el décimo grado, el docente de educación física propone pocas actividades lúdicas como estrategias para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción, situación que afecta a las capacidades coordinativas especiales, teniendo en cuenta que el grado de estimulación se da en edades tempranas, lo que amerita poner atención en el tema, con el propósito de mejorar las capacidades físicas que se relacionan con la reacción

1.3 Causas y Consecuencias

A partir de la problemática identificada en la institución objeto de estudio, que consiste en: el escaso desarrollo de la capacidad de reacción en los estudiantes de decimo grado, se establece las siguientes causas que motivan esta investigación: la poca actividad física que realizan los estudiantes, el limitado conocimiento de los docentes responsables de la asignatura de Educación Física, y las escasas estrategias metodológicas lúdicas, que contribuyan en el desarrollo de los jóvenes.

Asimismo, a partir de la problemática se derivan varias consecuencias como: torpeza motora, descoordinación motora, lesiones, que estas a su vez conllevan a una desmotivación del estudiante y aislamiento de las clases de Educación Física causando el limitado desarrollo de la capacidad de reacción.

1.4 Delimitación del problema

La problemática de nuestra investigación está orientada al colegio de Bachillerato Paquisha, con los estudiantes de décimo grado en la asignatura de Educación Física. La institución está ubicada en la parroquia La Bocana, cantón Piñas, Provincia de El Oro. La problemática identificada se centra en el estímulo para el desarrollo de la capacidad de reacción, que debe generarse durante las clases.

1.5 Planteamiento del problema

Debido a la observación realizada en el Colegio de Bachillerato Paquisha, se ha propuesto el siguiente planteamiento del problema, escaso desarrollo de la capacidad de reacción en los estudiantes del décimo grado.

1.6 Formulación del problema

La formulación del problema se plantea a través de las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyen a la estimulación de la capacidad de reacción, aplicadas con estudiantes de décimo grado, durante las clases de Educación Física en el colegio de bachillerato Paquisha?

- ¿Cuáles son las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyen en la estimulación en la capacidad de reacción?
- ¿Qué estrategias metodológicas lúdicas aplica el docente responsable de la asignatura de Educación Física para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en décimo grado del colegio de Bachillerato Paquisha?
- ¿Qué orientación requiere el docente responsable de la asignatura de educación física para mejorar sus competencias en el manejo de las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyan a la estimulación de la capacidad de reacción?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Determinar las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyen a la estimulación de la capacidad de reacción, aplicadas con estudiantes de décimo grado, durante las clases de Educación Física en el colegio de bachillerato Paquisha.

1.7.2 Objetivos específicos

1. Identificar las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyen en el desarrollo de la capacidad de reacción.
2. Determinar las estrategias metodológicas lúdicas que aplica el docente responsable de la asignatura de Educación Física para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en décimo grado del colegio de Bachillerato Paquisha.
3. Proponer orientaciones al docente responsable de la asignatura de educación física para el mejoramiento de sus competencias, en el manejo de las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyan a la estimulación de la capacidad de reacción en estudiantes de décimo grado.

CAPITULO II. MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco legal.

Para el presente trabajo de investigación el marco legal, se abogará de algunas leyes importantes que han sido utilizada en el Ecuador durante los últimos años, por medio de organizaciones estatales se ha visualizado y analizado la necesidad de incluir a los niños y niñas a la práctica deportiva.

2.1.1 *Art. 382 de ley Orgánica de Educación Intercultural*

“Reconoce la autonomía de las organizaciones deportivas y de la administración de los escenarios deportivos y demás instalaciones destinadas a la práctica del deporte, de acuerdo con la ley” (Asamblea Nacional, 2011, pág. 4). Dentro de diferentes áreas, recreativas y deportivas realizando campañas, sociales, deportivas y educativas con el fin de rescatar a los niños y niñas de las calles y sobre todo permitir que tengan una educación digna y adecuada, orientando a los niños en la toma ágil y eficiente de decisiones para enfrentar los problemas que se presenten en la vida cotidiana.

2.1.2 *Art 381 de la Constitución de la República referido a la cultura física y el tiempo libre*

“Establece 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 (...)” (Asamblea Constituyente , 2008, pág. 110).

2.1.3 *Ley del deporte, educación física y recreación, publicada por la (Asamblea Nacional, 2015)*

Art. 3.- “La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado”.

Art. 11.- “De la práctica del deporte, educación física y recreación. - Menciona que todos los ciudadanos tenemos el derecho a practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación sin que exista discriminación por medio”.

Art. 12.- “Deber de las y los ciudadanos. - Es deber de las y los ciudadanos respetar las regulaciones dictadas por el Ministerio Sectorial y otros organismos competentes para la práctica del deporte, educación física y recreación”.

Art 81.- De la Educación Física. - La Educación Física comprenderá las actividades que desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y

perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz.

2.1.4 *Currículo de Educación Física*

Según lo escrito en el Bloque 4 de las Prácticas deportivas del Currículo de Educación Física, se observa que los deportes forman parte de la cultura corporal y del movimiento, pero son los sujetos que los practican quienes otorgan significados particulares. La diferencia entre juegos y deportes radica en que estos últimos tienen reglas institucionalizadas, esto significa que nacen y se organizan desde las instituciones deportivas (federaciones y comités), y su objetivo principal es obtener la victoria, según lo permitido por un reglamento establecido (Ministerio de Educación, 2016).

2.2 Marco teórico.

La teoría que sostiene la presente investigación, corresponde a un estudio bibliográfico de argumentos que engloban contenidos acerca del juego como estrategias metodológicas. Por lo cual, determina la influencia que tiene el juego para la estimulación de la capacidad de reacción en los estudiantes de la básica superior, es meramente positiva. Puesto que según lo escrito en el bloque 1 (Prácticas Lúdicas: El juego y el jugar) que tiene correlación con el tema de esta investigación es, participar en juegos que ayuden en la mejora de sus capacidades coordinativas especiales, teniendo en cuenta que nuestro trabajo esta direccionado a la capacidad de reacción. Grroser (1988) citado por Alvares (2014) manifiesta que “la velocidad de reacción en el deporte es la capacidad para realizar movimientos con diferente resistencia y con la mayor rapidez” (pág. 20)

- Teoría de la Infancia (Buytendijk, 1935): el autor manifiesta, que mientras trascurremos por la infancia el juego surge como algo innato del ser humano, es como un impulso que se origina por el interés de liberar la catarsis del individuo. El juego es como una manera de sobrellevar la conducta humana la cual es de mucha ayuda para el niño de tal que ayuda a descubrir al mundo y podría decirse que a sí mismo.
- Teoría del placer funcional (Bühler, 1924): Este autor nos define al juego como la actividad en la cual encontramos el placer funcional sostenida por el placer. De tal manera que el placer no está en la mayor cantidad de repetición de un juego, sino en el perfeccionamiento obtenido en cada una de las repeticiones del suceso.
- Teoría Piagetiana del juego (Piaget, 1959): expresa que el juego infantil entrelazándolo con la evolución del niño lo clasifica en tres manifestaciones; Primera es el “Juego sensoriomotor el cual comprende entre las edades de (0-3 años)”: cuando el niño va desarrollando sus propios sentidos. La segunda “Juego simbólico, el cual comprende entre las edades de (3-6 años)”: aquí ya el niño crea sus propios juegos el cual va imitando, ya sea a su modo, gestos, rasgos y comportamientos de personas adultas. Y como última manifestación tenemos el “Juego de reglas”: que es de gran importancia pedagógica dentro del desarrollo social y moral.

Ahora bien, establecidas estas teorías por (Antonio Baena Extremera, 2016), se puede inferir que, la utilización del juego como un componente lúdico en la educación física es de vital importancia, se puede relacionar directamente con los logros que pretendemos alcanzar mediante un proceso secuenciado en el desarrollo y fortalecimiento de sus capacidades. La aplicación de las actividades lúdicas se justifica en el aporte al ser humano, siendo el juego y las practicas lúdica las mejores herramientas para el desarrollo y formación de la persona no solo desde la dimensión cognitiva y corporal sino social.

2.3 Marco conceptual

Actualmente el juego es una herramienta de trabajo imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la vida de los niños y jóvenes, hay muchos autores que consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural “Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea” (Gutiérrez, 2017, pág. 6). Esto da a notar que el juego ayuda de manera factible en la formación de los estudiantes teniendo en cuenta que a través del juego pueden explorar, aprender, comunicarse, desarrollan su personalidad, fortalecen sus habilidades y destrezas, etc.

El juego es un factor importante, porque inspira a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo en muchas áreas de su formación “el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje” (Tamayo Giraldo & Restrepo Soto, 2017, pág. 111). El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad, es por ellos que los niños, jóvenes aprenden nuevas experiencias mientras van jugando a manera de que cada parte valla siendo un camino lleno de aprendizaje.

2.3.1 EL JUEGO

2.3.1.1 *Historia*

El Juego es una manifestación que ha estado presente a lo largo de toda la vida en la humanidad, (Paula Calvo y María del Carmen Gómez) Afirman que: “Aproximadamente 4.000 años a.C. surgen los primeros juegos que se llevan a cabo mediante la estrategia, es decir, con la inteligencia, las habilidades o la planificación que posee el jugador para intentar ganar, estos pueden ser los juegos de tablero o la jabalina que mezclaba entrenamiento, deporte y trabajo-” (pág. 25). Durante todo el transcurso de la historia los juegos han venido evolucionando de una manera considerable, además teniendo en cuenta que muchos de estos ayudan a la estimulación, desarrollo y fortalecimiento de las habilidades, capacidades, destrezas de los niños, jóvenes, adultos y personas con algún tipo de lesión, enfermedad o discapacidad.

Es así que entendemos al juego como una actividad natural en el que el hombre (adulto y niños) que resulta fácil de reconocer y está presente en cada etapa de crecimiento de las personas, además que ayuda a los individuos que lo practican, de manera que sea de comprensión en el entorno en que se encuentra, puede ser: educativo, recreativo, social, etc. Es a través del juego que descubren sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales y asumen roles, aprenden reglas y regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones.

2.3.1.2 *Definición*

El juego es un concepto muy difícil para que se lo pueda definir como tal, porque que se manifiesta como algo espontaneo en la vida del hombre, “El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos” (Gallardo José & Gallardo Pedro, 2018, pág. 42). Para ello lo entendemos como un mundo donde se puede interactuar con la realidad, determinado por los factores de quienes lo realizan, estos pueden ser de manera intrínsecamente placentera, porque es donde pueden aprender, desarrollar la creatividad y fomentar el desarrollo socioemocional, de manera que puedan ejercitar las capacidades y habilidades de los individuos.

2.3.1.3 *Importancia*

Como se ha venido hablando que el juego es una herramienta de aprendizaje innata en la que se realiza un proceso interactivo y de comunicación con el entorno natural, con otras personas, jugar es importante porque además de un aprendizaje “el juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación” (Alejandro Tamayo Giraldo, 2017, pág. 112). Es así como el juego es un factor poderoso para la preparación de los educandos, ya que la aplicación provechosa de los mismos contribuye en:

- Los valores
- Desarrollo de su creatividad,
- Conocen su propio cuerpo
- Fomenta el respeto
- El compañerismo.

2.3.1.4 *Características*

La aplicación correcta de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social, motriz y espiritual del hombre. Frente a la realidad se conoce como un accionar lúdico que designa todo lo relacionado al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión, (Magalhae, 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.

(Magalhaes, 2010) Afirma lo siguiente:

- El juego es una actividad libre
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de si misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña estropea todo el juego.
- El juego oprime y libera. Esta lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

2.3.1.5 *Ventajas*

Las ventajas de los juegos como ente lúdico en la enseñanza aprendizaje mediante las clases de educación física, “ha destacado sus múltiples beneficios en cuanto a la potenciación de la exploración, la autonomía y las relaciones sociales” (Valencia, 2019, p. 3). Esto quiere decir que el juego prepara a los estudiantes de manera que puedan desarrollar y fortalecer la autoestima, los valores, la atención, consolidar sus relaciones afectivas y sociales dentro del entorno en que se encuentren.

2.3.1.6 *Beneficios*

Los juegos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los estudiantes, tiene una gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte de su proceso de educación que se lleva a cabo en las clases (Herrera, 2017) menciona que los beneficios del juego como un ente pedagógico utilizado correctamente por los docentes puede conllevar a un diverso desarrollo en las áreas de la parte cognitiva, social, física y emocional, teniendo en cuenta siempre que la mayor satisfacción de una correcta enseñanza aprendizaje se observara reflejada en el correcto desarrollo integral del estudiante.

2.3.2 **ESTRATEGIAS METODOLOGICAS**

Se conoce a las estrategias metodológicas como aquellas técnicas que son utilizadas por los docentes para la mejora del aprendizaje de los estudiantes, Brenda Arguello y María Sequeira (2015) nos mencionan que “Las estrategias requieren un control y ejecución, donde se relacionen los recursos y técnicas educativas para definir las actividades y actuaciones que se organizan con el claro propósito de alcanzar objetivos que se han propuesto” (pág. 5), de manera que la utilización de dichas herramientas produzcan un indiscutible aprovechamiento en cada instancia en los educandos, en el ámbito personal y colectivo. Dichas estrategias metodológicas permiten identificar criterios, principios y procedimientos que configuran el camino del aprendizaje y la manera de actuar de los docentes, en correspondencia con el programa, la implementación y evaluación de la enseñanza aprendizaje.

2.3.2.1 *Definición de estrategias metodológicas*

Existen diferentes maneras para definir a las estrategias metodológicas, basada en diferentes investigaciones bibliográficas podemos definirla: Son aquellas técnicas utilizadas que sujetan la precisión, la regulación y la dirección del movimiento. “las estrategias metodológicas son aquellas para alcanzar aprendizajes significativos que se manifiestan como el camino a seguir del profesor para alcanzar sus objetivos propuestos (...)” (Rubio et al, 2020). Esto lo podemos entender de manera que, la correcta utilización de estrategias metodológica a través de métodos, técnicas y procedimientos que contribuyan de manera secuenciada, ordenada y planificada, permitirá la construcción de conocimiento durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según la Dirección de desarrollo docente (2018) “las estrategias metodológicas se adaptan mediante el aprendizaje activo donde el principal actor es el estudiante, quien se encarga de construir su aprendizaje a partir de pautas, actividades y escenarios dados por el docente, para un correcto desarrollo de la autonomía y aprendizaje significativo” (p.18), por lo tanto la puesta en práctica de forma correcta

van a hacer que los docentes sean capaces de encauzar sus procesos educativos y conseguir que se produzca el aprendizaje en sus estudiantes.

De acuerdo a (María, 2018) manifiesta que:

Las estrategias metodológicas son maneras de poder hacer entender una aplicación a los estudiantes utilizando varias formas de enseñanza, son medios que conllevan al aprendizaje de los cuales es el docente el que los utiliza a su manera dependiendo de lo que quiera inculcar, algunas estrategias son utilizadas a diario por los docentes. (pag14)

Teniendo las investigaciones por algunos autores se puede entender de manera más específica que las estrategias metodológicas es la planificación que los docentes requieren para el desarrollo de sus clases, sabiendo que la utilización de las mismas permite una mayor facilidad del manejo de los aprendizajes en los estudiantes, para ello la facilidad con la que debe direccionar será de manera secuencial y organizada permitiendo una comprensión ya sea de manera colectiva e individual, las mismas que estarán planificadas tanto en la parte práctica como la parte teórica.

2.3.2.2 *Capacidad de Reacción*

La reacción es primordial en todos los seres humanos, ya que permite que nos podamos desenvolver en la vida cotidiana, muchas veces se nos presentan ocasiones donde debemos reaccionar a cualquier estímulo ya sea auditivo, visual o táctil. “La Reacción hace referencia a la capacidad del individuo de responder en el menor tiempo posible a un estímulo de carácter auditivo, visual o táctil que se presenta en el medio ambiente” (Pereira, 2021, p. 9). Es importante la reacción simple ya que el deportista necesita responder a un estímulo visual donde deberá reaccionar a observar obstáculos que están dentro de alguna actividad deportiva y la compleja se basa en el estímulo auditivo donde se debe reaccionar de manera rápida al escuchar algo, por ejemplo: El sonar del silbato.

2.3.2.3 *Importancia de la capacidad de reacción*

La capacidad de reacción tiene vital importancia en la parte de la formación de los estudiantes, la podemos entender de manera que se pueda dar respuesta a un estímulo y no hay que confundirla con la velocidad del movimiento “Es la capacidad de iniciar rápidamente y realizar en forma adecuada acciones motoras en corto tiempo a una señal” (Gomeñuka & Cabral, 2008). Por lo tanto, la capacidad de reacción es aquella que esta a lo largo de nuestra vida, se presenta de manera espontánea donde la producción de la misma se realiza de acuerdo a como nuestro sistema de reacción ejecute la acción ya sea de manera simple o compleja.

2.3.2.4 *Capacidad de reacción simple*

Dicha capacidad se da de acuerdo cuando el individuo responde a un estímulo conocido, por ejemplo, a la señal de la voz de mando, se manifiesta cuando el individuo responde a un estímulo no conocido” (Pereira, 2021). “es el tiempo que separa una estímulo rápido de manera que pueda reaccionar sin previo aviso” (pág. 36). Es decir, la le permita controlar sus movimientos y ejecutarlos de manera correcta. Los docentes se encargan de proponer un proceso cuyo objetivo es lograr el desarrollo.

2.3.2.5 *Capacidad de reacción compleja*

En la Capacidad reacción compleja es necesario que los jóvenes ya controlan la respuesta. Se manifiesta cuando el individuo a responder a un estímulo no conocido. De acuerdo a Cordero (2010) citado por (Pereira, 2021). se dice que un cuerpo no reacciona de manera rápida al momento de que se estimula sin conocer la acción (pág. 36). Se entiende entonces que es la manera como el individuo reacciona a los estímulos que no conoce o no tiene conocimiento de que se va a realizar la acción de manera inmediata

CAPITULO III. DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques Diagnósticos

3.1.1 Tipo de investigación

Cualitativo

El presente proyecto está basado en una investigación cualitativa; (Cadena, y otros, 2017) hacen referencia sobre el método cualitativo; donde define a este instrumento como la recolección de datos con el propósito de obtener información, la cual se fundamenta en las opiniones, percepciones, y creencias del entrevistado, el método cualitativo recoge la información completa de un tema en específico y luego se procede a la interpretación de manera que se enfoque en los aspectos pedagógicos e ideales del resultado, en vez de los numéricos o proporcionales. Se ha tomado en consideración este método porque se conecta a nuestra necesidad de investigación.

Descriptivo

Dentro de la presente investigación se utilizó el método descriptivo, el cual se encarga de puntualizar las características de la población que se está estudiando.

Carlos Sabino define a la investigación descriptiva en su obra El proceso de investigación (1992) como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Gladys Patricia Guevara Alban, 2020)

El método descriptivo debe ser verídica precisa y sobre todo sistemática el proceso fundamental son las características observables y verificables permitiendo fundamentar el trabajo de campo.

No Experimental

La investigación no experimental es la búsqueda empírica y sistemática en la cual el investigador no posee el control de las variables independientes debido a que son hechos o sucesos que ya ocurrieron, según Kerlinger (1983). Por tanto, la investigación no experimental tiene una intervención menos rigurosa en comparación con la experimental las cuales son más complicados. De tal manera que la investigación no experimental es de forma natural y cercana al contexto real.

3.1.2 *Diseño de Investigación*

3.1.2.1 *Población y Muestra*

La presente investigación titulada: el jugo como estrategia para la estimulación de la capacidad de reacción en decimo grado del colegio bachillerato Paquisha”, hemos tomado como población dos elementos de la institución, el primero desempeña la función de rector y el segundo la función de docente en la asignatura de educación física.

3.1.2.2 *Métodos de investigación*

Analítico - sintético

Se recurre a este método porque para la elaboración de este proyecto precisamos de un análisis enfocado de nuestras variables. (Andrés Rodríguez & Alipio Pérez, 2017)

Este método se refiere a dos procesos intelectuales inversos que operan en unidad: el análisis y la síntesis. El análisis es un procedimiento lógico que posibilita descomponer mentalmente un todo en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y componentes(...) La síntesis es la operación inversa, que establece mentalmente la unión o comprobación de las partes previamente analizadas posibilita descubrir relaciones y características generalmente entre los elementos de la realidad.

El método analítico-sintético estudia los hechos partiendo de la descomposición del objeto de estudio, dicha descomposición facilita el manejo y descripción de cada una de las partes del objeto de estudio y su posterior examinación en forma individual (análisis), y luego se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis) lo cual brinda una visión más profunda de la variable.

Inductivo - deductivo

Está compuesto por la parte inductiva y deductiva, dos métodos que distan mucho el uno del otro pero que ayudan en la redacción de los párrafos que conforman un proyecto. Para (Pérez, 2017), el método inductivo es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más vasto y general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales observados.

Por el contrario, con el método deductivo se pasa de un conocimiento general a uno menos general. Los autores Rodríguez y Pérez (2017) redactan que mediante el uso de la deducción se pasa de un conocimiento general a otro de menor nivel de generalidad y de mejor manipulación y entendimiento.

3.1.2.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.1.2.4 Revisión bibliográfica

Las técnicas e instrumentos de investigación de recolección de datos recabados dentro de esta investigación, fue la revisión bibliográfica y el instrumento que se utilizó fueron los siguientes: Google académico, Scielo, Efe-deportes, y Redalyc, los cuales permitieron procesar la información recolectada desde las diferentes revistas científicas, repositorios, artículos y currículo nacional, de tal forma que lograron ser procesados en MENDELEY DESKTOP; cabe destacar que “El trabajo de revisión bibliográfica forma una fase primordial dentro de un proyecto de investigación, el cual garantiza la obtención de información relevante en el campo de estudio” Gómez et al, 2014, pág. 2

3.1.2.5 Entrevista

La entrevista fue la segunda técnica que se utilizó dentro de esta investigación, estructurada por una guía de 12 preguntas las cuales fueron dirigidas al Rector y la docente de Educación Física, con la finalidad de obtener información referente a la problemática dada en esta investigación; Troncoso y Amaya 2017 plantean que la entrevista es un instrumento para la recolección de datos más habituales dentro de la investigación cualitativa, es más, favorece en la obtención de datos o información del individuo estudiado a través de la interacción verbal con el investigador.

3.1.2.6 Observación

Finalmente se utilizó la observación para complementar la investigación de campo conjuntamente con una lista de cotejo como instrumento de investigación. Para Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. (2019) Definen a la observación como una técnica que mediante la aplicación de ciertos recursos permite la organización, coherencia y economía de los esfuerzos realizados durante el desarrollo de una investigación; de esta forma, esta técnica tendrá una organización y una coherencia dependiente al método utilizado (p.49).

3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación

En cuanto a la validación de los instrumentos de investigación que se manejaron en la investigación de campo, previo a su aplicación se realizó una prueba piloto a docentes del colegio Republica del Perú a manera de un ejercicio que permitió comprobar la eficiencia del instrumento, en cuanto a su funcionalidad. Este ensayo previo, dio lugar a realizar las respectivas correcciones, específicamente en la redacción de las preguntas para una mayor comprensión de las mismas; además, se realizaron ajustes de acuerdo a quien fue dirigido el instrumento.

La validación de los instrumentos se dio en escenarios diferentes a los que actúan los actores involucrados en la investigación, es así que, la prueba de la entrevista se aplicó a un docente de educación física de otra institución educativa del mismo subnivel, de acuerdo a esta investigación. Por otra parte, se realizó una prueba con la lista de cotejo mediante una observación de clases con el mismo docente que se aplicó la entrevista piloto, lo que permitió mejorar los instrumentos, y a la vez recopilar información de manera segura.

3.2 Descripción del proceso diagnóstico

La descripción del proceso diagnóstico surgió de la idea de investigación, la cual permitió crear al juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción, permitiéndonos establecer el problema central con sus causas y efectos, determinando las variables de estudio y estableciendo el tema de investigación. Posteriormente se formularon las preguntas de investigación, las mismas que dieron paso al objetivo general y los objetivos específicos, cambiando el signo de interrogación por el verbo, los cuales están direccionados a la investigación bibliográfica, de campo y propuesta.

La investigación bibliográfica, se desarrolló a partir de las dimensiones e indicadores establecidos en la matriz de investigación, estas permitieron realizar el marco teórico, conceptual y referencial, utilizando como técnica la revisión literaria y MENDELKY como instrumento, en la cual se almacenó los artículos científicos, repositorios, libros y revistas los que permitieron fundamentar esta investigación.

La investigación de campo se desplegó en relación a las dimensiones e indicadores ya antes mencionados, utilizando dos técnicas de investigación, la primera técnica que se empleo fue la entrevista en la cual se desarrolló una guía de preguntas dirigidas al rector de la institución y a la docente de educación física, y la segunda técnica fue la observación y como instrumento se escogió la lista de cotejo.

3.3 Recopilación de la información

ENTREVISTA DIRIGIDA AL RECTOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PAQUISHA

TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REACCIÓN EN DÉCIMO GRADO DEL COLEGIO BACHILLERATO “PAQUISHA”

Dialogo preliminar: Somos estudiantes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), la presente entrevista se orienta en obtener información sobre las clases de educación física, con el objetivo de identificar el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en estudiantes del décimo grado del colegio de bachillerato Paquisha.

1.DIMENSIÓN

MÉTODOS LÚDICOS EL JUEGO Y EL JUGAR.

¿Qué facilidades proporciona la institución en cuanto a la infraestructura para la aplicación de los métodos lúdicos en las clases de educación física?

La institución no cuenta con una infraestructura ni materiales adecuados, para que la docente encargada de las clases de educación física pueda impartir su materia.

¿Qué sucede con las prácticas lúdicas cuando los docentes de educación física no son especializados en el área para contribuir con el desarrollo motriz del estudiante?

No servirían de mucha ayuda porque no se estaría aplicando correctamente este tipo de juegos y los estudiantes no desarrollarán su motricidad.

¿Cuál es su criterio sobre el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo y mejoramiento de la capacidad de reacción de los estudiantes en las clases de educación física?

El juego es de fundamental ayuda para los estudiantes y considero que se debería de aplicar con más frecuencia ya que está demostrado que se aprende y se desarrollan sus capacidades coordinativas a través del juego.

Análisis dimensión 1:

En Rector de la institución supo manifestar que en primer lugar la institución no cuenta con una infraestructura adecuada, en la cual la docente encargada pueda realizar las actividades pertinentes de sus horas clase, en segundo lugar, considera que las actividades lúdicas son de gran ayuda para los estudiantes ya que gracias a los juegos los estudiantes aprenden a desarrollar sus habilidades y capacidades.

Interpretación dimensión 1:

Tomando en cuenta que en la institución educativa no cuenta con una infraestructura adecuada para el desarrollo de las clases de educación física, se proponen estrategias metodológicas que la docente pueda abordar de manera factible para que los estudiantes puedan realizar las actividades establecidas.

2. TIPOS DE JUEGO

¿Cuáles son los tipos de juegos que aplica en las clases de educación física para el mejoramiento de la capacidad de reacción en los estudiantes de la básica superior?

Hay muchos juegos que se realizan dentro de la institución como son los juegos recreativos de coordinación, juegos de compás y juegos tradicionales. Aprovechar el medio para que los estudiantes puedan desarrollar otras habilidades.

¿Considera que los tipos de juego que aplican en las clases de educación física son suficiente para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

No, de ninguna manera ya que nosotros no contamos con una infraestructura adecuada ni los implementos para poder desarrollar las actividades coordinativas. teniendo en consideración la utilización del currículo de educación física ya que va unido la teoría con la práctica.

¿Considera que los tipos de juegos que aplican en las clases de educación física son diversos y suficientes para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

No, porque no se cuenta con docentes especializados en el área de educación física y los conocimientos que la docente encargada tiene por el momento son muy escasos.

Análisis dimensión 2:

El rector considera que la docente de Educación Física, debe aplicar los diferentes tipos de juegos, los cuales ayudaran a la enseñanza- aprendizaje del educando, sabiendo que los juegos son utilizados como estrategias metodológicas lúdicas de vital importancia.

Interpretación dimensión 2:

En base a la investigación de campo se pretende orientar a la docente encargada de educación física, con respecto a las estrategias metodológicas que debería utilizar en sus clases para el mejoramiento de la capacidad de reacción.

3. PROPUESTA METODOLÓGICA

¿Qué tipo de capacitación ha recibido en los últimos 5 años relacionado a las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción?

Ninguna capacitación desde que se reformó el currículum de educación física, que fue en el 2016, por parte del ministerio de educación.

¿Qué requieren los docentes responsables de la asignatura de educación física para mejorar sus competencias que contribuyan al mejoramiento de la capacidad de reacción en estudiantes de décimo grado del colegio Paquisha?

La implementación de una guía metodológica sería de gran ayuda para así poder contribuir con el desarrollo integral de los estudiantes y más que todo para que las clases sean interactivas.

¿Cuáles son los temas que requiere para actualizar sus conocimientos en las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción en las clases de educación física?

Desarrollo psicomotor, Juegos Tradicionales, Juegos Populares, Técnicas Metodológicas y capacidades físicas, capacidades coordinativas, y muchos más que serían de gran ayuda para el desarrollo de las clases de educación física.

Análisis dimensión 3:

En relación a la propuesta, el rector considera que la implementación de una guía metodológica de juegos seria de gran importancia y beneficioso en las clases de educación física, debido a que no realiza este tipo de trabajos en la institución.

Interpretación dimensión 3:

Podemos concluir que nuestra propuesta del proyecto tendrá un alto grado de aceptación en la institución ya que la docente no tiene mucho conocimiento sobre los diferentes tipos de juegos que puede aplicar en base al mejoramiento de la capacidad de reacción.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PAQUISHA

TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REACCIÓN EN DÉCIMO GRADO DEL COLEGIO BACHILLERATO “PAQUISHA”

Dialogo preliminar: Somos estudiantes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), la presente entrevista se orienta en obtener información sobre las clases de educación física, con el objetivo de identificar el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en estudiantes del décimo grado del colegio de bachillerato Paquisha.

1.DIMENSIÓN

MÉTODOS LÚDICOS EL JUEGO Y EL JUGAR.

¿Qué facilidades proporciona la institución en cuanto a la infraestructura para la aplicación de los métodos lúdicos en las clases de educación física?

La institución no cuenta con una infraestructura ni materiales adecuados, para poder desarrollar las diferentes actividades que se plantean en el plan de clases y solo se improvisa

¿Cuál es su experiencia en la aplicación de las prácticas lúdicas en las clases de educación física con sus estudiantes?

La experiencia como docente en la materia de educación física, ha sido un poco difícil ya que no cuento con un título especializado y no tengo los conocimientos básicos para poder realizar las clases correctamente, lo cual me ha tocado auto educarme a través de videos o leyendo libros.

¿Qué sucede con las prácticas lúdicas cuando los docentes de educación física no son especializados en el área para contribuir con el desarrollo motriz del estudiante?

No se cumpliría a cabalidad el propósito que se pretende alcanzar en la clase ya que hace mucha falta materiales didácticos que nos ayuden a la aplicación de dichos juegos.

¿Cuáles son las prácticas lúdicas que aplica en las clases de educación física para el fortalecimiento de la capacidad de reacción en los estudiantes?

Actualmente no se están aplicando prácticas lúdicas que ayuden al fortalecimiento de la capacidad de reacción a causa de la situación que está atravesando el país por el Covid-19; y también porque no hay docentes especializados en la materia de educación física.

¿Cuál es su criterio sobre el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo y mejoramiento de la capacidad de reacción de los estudiantes en las clases de educación física?

Mi criterio en si es que el juego es una herramienta fundamental que ayuda a los estudiantes a desarrollar su habilidad motriz y también mejora la capacidad de reacción y si hubiera la

Análisis dimensión 1:

La docente manifiesta que debido a que, en la institución, no cuenta con una infraestructura adecuada, no se puede realizar un correcto desarrollo de las clases de educación física lo cual ha provocado que los estudiantes no mejoren sus capacidades enfocándonos en una muy importante como es la reacción.

Interpretación dimensión 1:

Mediante lo analizado podemos decir que la docente a pesar de que no cuenta con un espacio adecuado trata de cumplir a cabalidad sus actividades planificadas para que los alumnos no se queden con vacíos y de esa manera fomentar su enseñanza-aprendizaje.

2. TIPOS DE JUEGO

¿Cuáles son los tipos de juegos que aplica en las clases de educación física para el mejoramiento de la capacidad de reacción en los estudiantes de la básica superior?

Juegos lúdicos como por ejemplo pato pato ganso, el congelado, tierra mar y aire.

¿Considera que los tipos de juego que aplican en las clases de educación física son suficientes para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

No, de ninguna manera ya que nosotros no contamos con guías metodológicas que nos ayuden en el mejoramiento de la capacidad de reacción.

¿Considera que los tipos de juegos que aplican en las clases de educación física son diversos y suficientes para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

No, porque no se cuenta con docentes especializados en el área de educación física y mis conocimientos no están actualizados por lo que estaría provocando un déficit en su capacidad de reacción.

Análisis dimensión 2:

Al realizar la entrevista a la docente, nos platicó que en sus clases desarrolla ciertos juegos básicos, que le ayudan a fomentar un ambiente de trabajo más dinámico, y a la vez mas factible para el desenvolvimiento de los estudiantes.

Interpretación dimensión 2:

La docente considera que los juegos son de gran importancia, por ese motivo se auto educa, viendo videos e investigando las diferentes actividades que puede desarrollar para ejecutar su plan de clases el cual mediante la planificación en base al currículo de Educación Física pretende desarrollar las diferentes capacidades, enfocándose a la capacidad de reacción.

3. PROPUESTA METODOLÓGICA

¿Qué tipo de capacitación ha recibido en los últimos 5 años relacionado a las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción?

Ninguna capacitación desde que se reformó el currículum de educación física, que fue en el 2016, por parte del ministerio de educación.

¿Qué requieren los docentes responsables de la asignatura de educación física para mejorar sus competencias que contribuyan al mejoramiento de la capacidad de reacción en estudiantes de décimo grado del colegio Paquisha?

La implementación de una guía metodológica, estrategias de enseñanza - aprendizaje e implementos que sería de gran ayuda para así poder contribuir con el desarrollo integral de los estudiantes.

¿Cuáles son los temas que requiere para actualizar sus conocimientos en las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción en las clases de educación física?

Los temas que más requiero para yo poder realizar una correcta práctica lúdica serían Desarrollo psicomotor, Juegos Tradicionales, Juegos Populares, Técnicas Metodológicas y capacidades físicas, capacidades coordinativas, los cuales serían de gran ayuda para el desarrollo de las clases de educación física.

Análisis dimensión 3:

La docente supo manifestar que para ella sería de gran ayuda una guía metodológica en la cual pueda tomar como referencia los diferentes juegos que se propondrán en la guía, para fomentar las clases de educación física y de esa manera ir mejorando las capacidades coordinativas en especial la capacidad de reacción.

Interpretación dimensión 3:

En la presente propuesta metodológica se dan pautas donde la docente realizara sus clases de manera organizada, secuenciada, dinámica y activa, donde los estudiantes serán los principales autores para la construcción de su propio conocimiento y el mejoramiento de sus capacidades coordinativas específicamente en la capacidad de reacción.

LISTA DE COTEJO

Tabla 1 Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO						
DIMENSIÓN 1. METODOS LUDICOS “EL JUEGO Y EL JUGAR”						
Nro.	PREGUNTAS	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy Poco	Nada
1	La falta de un docente profesional en Educación física afecta en el desarrollo de las capacidades coordinativas especiales (capacidad de reacción).					
2	La docente encargada de la Asignatura de Educación Física realiza diferentes juegos dentro de las clases.					
3	La docente proporciona suficiente material de apoyo para complementar la clase.					
DIMENSIÓN 2. TIPOS DE JUEGOS						
Nro.	PREGUNTAS	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy Poco	Nada
4	La docente emplea diferentes tipos de juegos durante el desarrollo de su clase.					
5	El juego en la las clases de educación física promueve el mejoramiento de la capacidad de reacción.					
6						
7	El docente debe mejorar sus conocimientos en el desarrollo de diferentes estrategias lúdicas (juegos) en las clases de educación física.					
DIMENSIÓN 3. PROPUESTA METODOLOGICA						
Nro.	PREGUNTAS	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy Poco	Nada
9	Una guía metodología ayudaría a la docente de Educación Física a llevar una clase mejor estructurada.					
10	En la guía metodológica sería importante que se incluya diferentes tipos de juegos, con sus respectivas reglas.					
11	La guía metodológica permitirá a los estudiantes desarrollar sus actividades planteadas en el plan de clase.					

3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

Tabla 2 Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo

Debilidades (problemas identificados)	Causas	Estrategias de solución
Poco interés de parte de los estudiantes para la realización de actividades.	No se cuenta con docentes especializados en la asignatura de educación física.	Fomentar la participación activa de los estudiantes con clases didácticas
Déficit en la coordinación motora	Escasa orientación sobre los temas requeridos para la asignatura.	diseñar una guía didáctica con actividades lúdicas para un correcto desarrollo
Bajo rendimiento académico	Desactualización docente	Capacitaciones a la docente con temarios dirigido a la educación física actualizados

3.4.1 fortalezas y debilidades

Tabla 3 Fortalezas y debilidades

Fortalezas	Debilidades
Predisposición de la docente encargada para mejorar sus competencias en el área de educación física.	Limitado conocimiento el área de educación física
Correcto manejo en la parte metodológica y planificaciones de acuerdo a su especialidad.	
Capacitaciones frecuentes para lograr un mejor desarrollo coordinativo óculo pedal.	Poca preparación de los docentes de Educación Física.
Uso de herramientas pedagógicas que mejoran el juego-trabajo en los estudiantes.	Poca implementación de materiales lúdicos en las clases de Educación Física

3.5 Selección de requerimiento a intervenir y justificación

La guía didáctica es un instrumento de apoyo educativo para los docentes de educación física donde se plasme las ideas de forma planificada con toda la información requerida y necesaria sobre los juegos para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción; al respecto, García y Cruz (2014) plantean que la guía didáctica es una herramienta pedagógica que se constituye como un recurso tradicional en el proceso de enseñanza aprendizaje, ejecutando la acción del docente y de los educando de forma organizada y planteada, ofreciendo información técnica al educando.

Simultáneamente, González Fernández (2018) expresan que la guía didáctica sirve al docente de educación física para organizar ideas e impartir conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje en la estimulación del desarrollo de la capacidad de reacción, convirtiéndose en una estrategia metodológica indispensable para su correcta ejecución con los educandos.

CAPITULO IV. PROPUESTA INTEGRADOR

4.1 Descripción de la propuesta

La presente propuesta nace a partir de una investigación sobre: la influencia que tienen los juegos en la estimulación para mejorar la capacidad de reacción en estudiantes de decimo grado, con el propósito de facilitar una guía al docente encargado para el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes, de manera que implemente estas herramientas pedagógicas en sus horas clase, cabe resaltar que un docente debe ser una persona creativa, innovadora y motivadora.

Esta propuesta está dirigida a la docente de Educación Física encargada y a los estudiantes del décimo grado del colegio bachillerato Paquisha con el propósito de aportar estrategias metodológicas lúdicas para la estimulación de la capacidad de reacción. Está diseñada por tres fases. En este trabajo se da a conocer las pautas a seguir para conseguir el objetivo propuesto de tal manera que los juegos sean reflejados en las clases de Educación Física y la docente pueda orientar su clase con mayor facilidad, ya que tendrá detalladamente las actividades y será más fácil para ella poderlos aplicarlos.

4.2 Componentes estructurales

Los componentes estructurales de este trabajo que trata sobre la implementación de una propuesta metodológica dirigida a la docente encargada de la materia de educación física del colegio bachillerato Paquisha que está estructurada de la siguiente manera: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

Introducción

La presente propuesta parte de los resultados de la investigación de campo que estuvo orientada a analizar la importancia del uso de estrategias metodológicas lúdicas en las clases de educación física para contribuir en la estimulación del desarrollo de la capacidad de reacción en estudiantes de decimo grado del colegio de bachillerato Paquisha, teniendo como punto de referencia la falta de un docente especializado en el área de Educación Física.

Por lo que se tomó la decisión de proveer a la institución como a la docente encargada una guía metodológica para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje con los educandos de una manera más didáctica en la ejecución de las acciones y con puntos a considerar para un correcto desarrollo de la misma

Justificación

Al haber determinado que en el colegio bachillerato Paquisha, en decimo grado la docente encargada de la asignatura de Educación Física requiere mejorar en la aplicación de diferentes tipos de juegos, se implementara una guía metodológica de juegos que contribuya al docente.

La guía metodológica se elabora para orientar a la docente en la asignatura de Educación Física sobre los diferentes tipos de juego que puede realizar durante sus clases. La propuesta sirve para que la docente tenga como apoyo un instrumento que la guiara a lo largo de sus labores en temas relacionados a los diferentes tipos de juegos que puede practicar con sus alumnos, de tal manera que ayuden al desarrollo de las diferentes capacidades coordinativas en especial a la capacidad de reacción.

Objetivos de la Propuesta

Orientar al docente responsable de la asignatura de educación física para el mejoramiento de sus competencias, en el manejo de las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyan a la estimulación de la capacidad de reacción en estudiantes de décimo grado.

Objetivos específicos

- Facilitar a la docente de educación física los puntos a seguir para el correcto desarrollo de la capacidad de reacción a través de los juegos
- Socializar la guía metodológica con la docente encargada para dar valoración y aprobación, con el fin de mejorar las clases de educación física.

Fundamentación legal y conceptual

Fundamentación legal

Art 381 de la Constitución de la República referido a la cultura física y el tiempo libre

“Establece 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 (...)” (Asamblea Constituyente , 2008, pág. 110).

Ley del deporte, educación física y recreación, publicada por la (Asamblea Nacional, 2015)

Art 81.- De la Educación Física. - La Educación Física comprenderá las actividades que

desarrollen las instituciones de educación de nivel Pre básico, básico, bachillerato y superior, considerándola como un área básica que fundamenta su accionar en la enseñanza y perfeccionamiento de los mecanismos apropiados para la estimulación y desarrollo psicomotriz.

Currículo de Educación Física

Según lo escrito en el Bloque 4 de las Prácticas deportivas del Currículo de Educación Física, se observa que los deportes forman parte de la cultura corporal y del movimiento, pero son los sujetos que los practican quienes otorgan significados particulares. La diferencia entre juegos y deportes radica en que estos últimos tienen reglas institucionalizadas, esto significa que nacen y se organizan desde las instituciones deportivas (federaciones y comités), y su objetivo principal es obtener la victoria, según lo permitido por un reglamento establecido (Ministerio de Educación, 2016)

Fundamentación conceptual

Estrategias Metodológicas

Existen diferentes maneras para definir a las estrategias metodológicas, basada en diferentes investigaciones bibliográficas podemos definirla: Son aquellas técnicas utilizadas que sujetan la precisión, la regulación y la dirección del movimiento. “las estrategias metodológicas son aquellas para alcanzar aprendizajes significativos que se manifiestan como el camino a seguir del profesor para alcanzar sus objetivos propuestos (...)” (Rubio et al, 2020). Esto lo podemos entender de manera que, la correcta utilización de estrategias metodológica a través de métodos, técnicas y procedimientos que contribuyan de manera secuenciada, ordenada y planificada, permitirá la construcción de conocimiento durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Guía didáctica

Capacidad de Reacción

La reacción es primordial en todos los seres humanos, ya que permite que nos podamos desenvolver en la vida cotidiana, muchas veces se nos presentan ocasiones donde debemos reaccionar a cualquier estímulo ya sea auditivo, visual o táctil. “La Reacción hace referencia a la capacidad del individuo de responder en el menor tiempo posible a un estímulo de carácter auditivo, visual o táctil que se presenta en el medio ambiente” (Pereira, 2021, pág. 35). Es importante la reacción simple ya que el deportista necesita responder a un estímulo visual donde deberá reaccionar a observar obstáculos que


están dentro de alguna actividad deportiva y la compleja se basa en el estímulo auditivo donde se debe reaccionar de manera rápida al escuchar algo, por ejemplo: El sonar del silbato.

Tabla 4 Fases de la propuesta mitológica

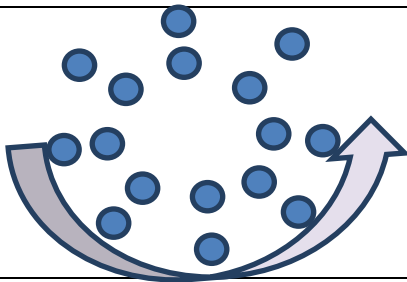
Objetivo de la propuesta: Orientar al docente responsable de la asignatura de Educación Física para el mejoramiento de las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyan a la estimulación de la capacidad de reacción en estudiantes de decimo grado.		
Fases	Actividades	Indicadores
Fase I: levantamiento de la información de campo	<ul style="list-style-type: none"> - Revisar la matriz de requerimientos - Identificar una estructura de guía metodológica - Diseñar una guía metodológica dirigida a la docente 	Guía metodológica elaborada por fases hasta agosto del 2021 dirigida a la docente responsable de la asignatura de educación física.
Fase II: socialización de la guía metodológica con la docente de educación física.	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinar con el director del colegio para la socialización de la guía metodológica. - Socialización de la guía metodológica - Presentación con material diseñado para la clase 	Guía metodológica socializada mediante una presentación en línea con la participación activa de docente y autoridad del plantel has el mes de septiembre
Fase III: desarrollo de la guía metodológica	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinar con el director y la docente el desarrollo de la guía metodológica - Elaborar el material didáctico requerido para las actividades - Elaborar el plan de desarrollo de la guía metodológica 	Guía metodológica desarrollada en base a la coordinación con el director y la docente hasta octubre 2021, utilizando todo lo requerido para el mismo


NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Congelado		
TÉCNICA:	CAPACIDAD DE REACCIÓN	TIPO:	PSICOMOTOR
PARTICIPANTES:	ESTUDIANTES	NIVEL MOTRIZ:	1
PROPÓSITO:	Estimular y fortalecer la capacidad de reacción, trabajo en equipo, mediante actividades lúdicas, para potenciar el desarrollo integral del estudiante.		
AREAS Y MATERIALES:	Cancha de la institución, o espacio abierto		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El juego comienza con un grupo de alumnos situados en el centro de la cancha o ya sea un espacio abierto o cerrado. 2. Se designa a un compañero para que empiece el juego, este debe topar la cabeza de cualquiera de sus compañeritos y decir congelado. 3. La persona que sea topada la cabeza deberá permanecer quieta hasta que otro compañero logre pasar por su lado y toparle nuevamente y éste será descongelado. 4. La persona que fue descongelada seguirá jugando y si vuelve a ser congelada ayudará a congelar a los demás hasta que todos sus compañeros queden totalmente congelados. 		
ESQUEMA GRAFICO			
NORMAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No se pueden salir del área de juego establecido - Si el estudiante luego de ser congelado no permanece estático procederá a congelar con la persona encargada. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede hacer por grupos A y B. - Pueden empezar congelando dos estudiantes. - Se puede descongelar pasando por debajo del estudiante. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - Reconocimiento de normas, y fortalecimiento de la capacidad de reacción. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR :	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Dar un tiempo justo al juego. - Hacer participar a todos los integrantes del curso. - Ser animador y moderador del juego en todo momento 		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	LAS QUEMADAS		

TÉCNICA:	CAPACIDAD DE REACCIÓN	TIPO:	PSICOMOTOR
PARTICIPANTES:	ESTUDIANTES	NIVEL MOTRIZ:	1
PROPÓSITO:	Estimular y fortalecer la capacidad de reacción, trabajo en equipo, mediante actividades lúdicas, para potenciar el desarrollo integral del estudiante.		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto o cancha de la institución, balones		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 5. El juego comienza colocando las pelotas en el centro de la cancha (línea central), el árbitro hará sonar su silbato todos los jugadores salen corriendo para llegar a una pelota, después de que cada jugador coge una pelota, empiezan a lanzar tratando de darle a un jugador del equipo contrario. 6. Si un jugador logra darle a su adversario este tendrá que salir del juego (quemado). 7. un jugador será quemado si el impacto de la pelota es de la cintura para abajo. 8. Podrán realizar hasta un máximo de 3 pases consecutivos antes de lanzar el balón 9. Al realizar un lanzamiento el jugador ejecutante no puede pisar sobre ni mas allá de la línea media. 		
ESQUEMA GRAFICO			
NORMAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No se puede adelantar ningún participante. - Si el equipo no respeta el silbatazo de estatua, se le restará un conteo. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede añadir otros indicadores de salida. - Se puede alternar los movimientos en el recorrido. - Se puede cambiar la dirección de las siluetas. 		
EFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - Reconocimiento de normas, trabajo en equipo y fortalecimiento de la capacidad de reacción 		
ASPECTOS A CONSIDERAR :	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Dar un tiempo justo al juego. - Hacer participar a todos los integrantes del curso. - Ser animador y moderador del juego en todo momento 		

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	CAMINITO LOCO		
TÉCNICA:	CAPACIDAD DE REACCIÓN	TIPO:	PSICOMOTOR
PARTICIPANTES:	ESTUDIANTES	NIVEL MOTRIZ:	1
PROPÓSITO:	Estimular y fortalecer la capacidad de reacción, trabajo en equipo, mediante actividades lúdicas, para potenciar el desarrollo integral del estudiante.		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto, cartulina, cinta de papel, conos de botellas, aros.		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se armarán dos hileras, entre parejas aleatoriamente 2. El grupo se dispone a tratar de ir caminando en las formas de cada silueta. 3. Al sonido del silbato un participante empezara su trayecto, haciéndolo de manera pausada y correcta. 4. Luego de esto, regresará corriendo a su hilera y con una chocada de mano dará paso a su siguiente compañero. 5. En este transcurso cada que suene el silbato, todos los participantes tendrán que quedarse quietos a modo de estatuas. 6. Gana el equipo que llegue a su ubicación de origen. 		
ESQUEMA GRAFICO			
NORMAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No se puede adelantar ningún participante. - Si el equipo no respeta el silbatazo de estatua, se le restará un conteo. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede añadir otros indicadores de salida. - Se puede alternar los movimientos en el recorrido. - Se puede cambiar la dirección de las siluetas. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - Reconocimiento de normas, trabajo en equipo y fortalecimiento de la motricidad gruesa. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes y de material didáctico. - Dar un tiempo justo al juego. - Hacer participar a todos los integrantes del grupo. - Ser animador y moderador del juego en todo momento 		

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	PÁRAME LA MANO		
TÉCNICA:	MOTRICIDAD FINA	TIPO:	PSICOMOTOR
PARTICIPANTES:	12 -15 Años	NIVEL MOTRIZ:	-
PROPÓSITO:	Desarrollar la psicomotricidad, mediante actividades lúdicas, para potenciar el desarrollo integral del estudiante.		
AREAS Y MATERIALES:	Aula o patio de la escuela, hojas, lápices, borrador, regla.		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 7. En una hoja de papel se realiza un rayado de 6 espacios en forma horizontal en el cual se colocará Nombre, Apellido, ciudad, animal, fruta y cosa. 8. En forma vertical se colocarán las letras del abecedario según su preferencia. 9. El docente dará las indicaciones previas a la actividad. 10. Los participantes deberán llenar los espacios con la respectiva acción que esta escrito en el menor tiempo posible. 11. Cada cuadro tendrá un puntaje de 1000 puntos y si el contenido se repite con algún otro compañero el puntaje será de 500 puntos. 12. Al final gana quien mas alto tenga el puntaje. 		
ESQUEMA GRAFICO			
NORMAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No se puede adelantar ningún participante hasta que el docente no de la señal de empezar. - Si el estudiante no deja de escribir luego de que digan parame la mano, será descalificado. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede añadir mas acciones - Se puede alternar las letras del abecedario. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - Reconocimiento de normas, trabajo en equipo y fortalecimiento de la psicomotricidad, 		
ASPECTOS A CONSIDERAR:	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar el material didáctico. - Dar un tiempo justo al juego. - Hacer participar a todos los integrantes del grupo. - Ser animador del juego en todo momento. 		

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	EL PERRITO BUSCA SU CASA		
TÉCNICA:	MOTRICIDAD GRUESA	TIPO:	PSICOMOTOR
PARTICIPANTES:	12 – 15 años	NIVEL MOTRIZ:	1
PROPÓSITO:	Mejorar y fortalecer la motricidad gruesa, el trabajo en equipo y expresión corporal, mediante actividades lúdicas, para potenciar el desarrollo integral del estudiante.		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto, ninguno		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se formará un círculo y se procede a enumerarse del uno al dos, luego de culminar la numeración, el numero dos dará un paso hacia atrás y cubrirá a su compañero #1 2. El numero 1 será la casa y el numero 2 será el perrito, el docente dará las indicaciones pertinentes. 3. El juego consiste en que el perrito tendrá que correr hacia la derecha siguiendo las indicaciones que el docente dice por ejemplo (el perrito busca su casa trotando – el perrito busca su casa saltando – el perrito busca su casa en saltos de sapito) y el estudiante que no cumpla con la acción tendrá que pagar una penitencia. 4. El estudiante que hace de perrito debe llegar a su casa al momento que el docente dice el perrito encontró su casa, pero no podrá regresar por el lado contrario, sino que debe seguir por el lado derecho hasta lograr llegar. 5. El estudiante que llegue de ultimo a su casa pagara penitencia. 		
ESQUEMA GRAFICO			
NORMAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No se puede cambiar de dirección al momento de iniciar el juego. - Si el estudiante no respeta las indicaciones hará penitencia. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede añadir otras variantes de juego. - Se puede alternar los movimientos en el recorrido. - Se puede cambiar la acción de los movimientos. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - Trabajo en equipo y mejoramiento de la motricidad gruesa. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR :	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar la integridad de los participantes. - Dar un tiempo justo al juego. - Hacer participar a todos los integrantes del grupo. - Ser animador y moderador del juego en todo momento 		

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	SALTO Y ASCIENDO		
TÉCNICA:	MOTRICIDAD GRUESA	TIPO:	PSICOMOTOR
PARTICIPANTES:	12 a 15 años	NIVEL MOTRIZ:	1
PROPÓSITO:	Estimular la capacidad de reacción mediante movimientos de arriba-abajo, dentro – fuera.		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto, pito		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se armarán parejas. 2. Uno de los integrantes de las parejas se ubicará en posición de cuadrupedia 3. El otro integrante va saltar sobre su compañero Luego de esto, regresará pasando por debajo de este ya que el compañero elevará su cadera de tal forma que se haga un puente. 		
ESQUEMA GRAFICO			
NORMAS:	<ul style="list-style-type: none"> - El participante no podrá tomar otra posición que la que esta establecida. - Si la pareja no realiza la acción dada pagaran penitencia. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede alternar los movimientos en el recorrido. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - Reconocimiento de normas, trabajo en equipo y mejoramiento de la capacidad de reacción. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR :	<ul style="list-style-type: none"> - Dar un tiempo equitativo al juego. - Hacer participar a todos los integrantes del grupo. - Ser animador y moderador del juego en todo momento 		

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	CAMBIO DE PAREJAS		
TÉCNICA:		TIPO:	PSICOMOTOR
PARTICIPANTES:	12 a 15 años	NIVEL MOTRIZ:	1
PROPÓSITO:	Mejorar la capacidad de reacción		
AREAS Y MATERIALES:	Espacio abierto, banderines		
PREPARACIÓN Y DESARROLLO:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se armará equipos en hileras formando parejas por detrás de la línea de salida. 2. Al dar el docente la indicación la primera pareja sale y se dirige corriendo hacia el banderín agarrados de la mano. 3. El docente dará palmadas y las parejas que corren darán dos vueltas en el mismo lugar para luego continuar la carrera a sus respectivos lugares. 4. Ganará el equipo que llegue primero a la meta . 		
ESQUEMA GRAFICO			
NORMAS:	<ul style="list-style-type: none"> - No se puede adelantar ningún participante. - Si el equipo no respeta las palmadas será sancionado. 		
VARIANTES:	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede añadir otros indicadores de salida. - Se puede alternar los movimientos en el recorrido. 		
EFFECTOS DE LA ACTIVIDAD:	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa. - Reconocimiento de normas, trabajo en equipo y fortalecimiento de la capacidad de reacción. 		
ASPECTOS A CONSIDERAR :	<ul style="list-style-type: none"> - Dar un tiempo justo al juego. - Hacer participar a todos los integrantes del grupo. - Ser animador y moderador del juego en todo momento 		

CAPITULO V. VALORACION DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

En cuanto a la dimensión técnica se verifico la disponibilidad de la tecnología para la aplicación de la guía metodológica respecto a los diferentes tipos de juegos, por otra parte, se dialogó con la autoridad de la institución del colegio bachillerato Paquisha para confirma que la docente dispone del recurso tecnológico y herramientas de comunicación online para el desarrollo de actividades propias de la propuesta integradora.

5.2 Análisis de la dimensión económico de implementación de la propuesta

En vista de que se va a realizar la socialización de la guía metodológica de acuerdo a las dimensiones económicas el desarrollo de la propuesta es factible, porque el gasto que demanda es solo el uso de la tecnología, servicio de internet, uso de la computadora o celular; mismos que disponen tanto el rector como la docente encargada.

5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

La propuesta está dirigida a una institución educativa que ha permitido realizar la investigación de campo, misma que acoge a un importante número de estudiantes que interactúan con la docente y entre pare, dando lugar al fomento de las relaciones sociales y el desarrollo de la guía metodológica lo cual permite promover al juego como una herramienta pedagógica para la enseñanza aprendizaje con los estudiantes.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

La dimensión ambiental es factible, porque la propuesta no contiene actividades que demande materiales que puedan generar contaminación al medio ambiente; en todo caso de requerir implementación se puede elaborar con materiales reciclables, la guía no será impresa debido que, ara uso de medios tecnológicos para hacer llegar la guía a la institución educativa y todos los materiales para el desarrollo de la propuesta.

CAPITULO VI. CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

6.1 Conclusiones

- Según Díaz, V. (1997) las estrategias metodológicas permiten el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que de ella depende la orientación y operatividad del proceso e implica una interrelación constante con los demás elementos del diseño instruccional. Para Carlos Lago Peñas (2001) la reacción “es la capacidad de proponer y ejecutar rápidamente acciones motrices adecuadas a las demandas de la situación de juego concreta como respuesta a un estímulo propio o del entorno

- Las estrategias lúdicas que aplica el docente de Educación Física de décimo grado del colegio bachillerato Paquisha no son de mucha ayuda para los estudiantes de décimo grado, debido a que no tiene el conocimiento adecuado y no está especializada en el área de Educación Física. La docente tiene poca experiencia en la asignatura, por lo que su contribución al desarrollo y fortalecimiento de las capacidades de sus estudiantes no son las esperadas; sin embargo, la docente ha recibido solamente una capacitación que consistió en un taller de juegos lúdicos, los que hasta el momento le ha ayudado a dinamizar las actividades con sus estudiantes, con la dinámica durante las clases en línea: capitán manda; y cuando las clases eran presenciales aplicaba: matemática loca, pato, pato ganso

- La docente requiere de orientación en estrategias lúdicas implementación de una guía metodológica contribuirá en una optimización de las clases, mediante su aplicación. Una de las indicaciones dadas por la docente es que la guía contenga tipos de juego: tradicionales, populares, recreativos, juegos grandes y pequeños, para desarrollar y fortalecer las capacidades, habilidades, destrezas de los estudiantes.

6.2 Recomendaciones

- Olga Petrou y Alma Henríquez (2006) “señala factible elaborar una guía de juegos como estrategia metodológica, para el desarrollo de las habilidades Kinestésicas y coordinativas especiales” de manera que el proceso sea acorde a las necesidades que presenten los alumnos, teniendo a consideración el problema evidenciado en la capacidad de reacción. Las estrategias metodológicas lúdicas que contribuyen en la estimulación en la capacidad de reacción son: juegos tradicionales, juegos populares, juegos recreativos, juegos grandes y pequeños
- Debido a que los juegos son esenciales para la enseñanza aprendizaje, y a su vez, para el mejoramiento de sus capacidades, es necesario implementar estrategias lúdicas que nos permita estimular la capacidad de reacción al estudiante durante las clases de Educación Física; por lo que, se debe aplicar con los estudiantes de décimo grado diversidad de estrategias lúdicas que contribuyan al mejoramiento de la capacidad de reacción. Proponer orientación en la aplicación de estrategias lúdicas que estimulen la capacidad de reacción para desarrollarlas durante las clases online y presenciales con los estudiantes de décimo grado del Colegio de Bachillerato Paquisha.
- Elaboración de una guía metodológica en base a los diferentes tipos de juegos que puedan contribuir en el mejoramiento de la estimulación de la capacidad de reacción de los estudiantes, dirigida a la docente de décimo grado del colegio bachillerato Paquisha

6.3 Limitaciones y prospectiva

6.3.1 Limitaciones

Dificultad en la formulación del tema, puesto que existieron confusiones respecto a los objetos de estudios elegidos en primera instancia.

La poca bibliografía en ciertos objetos de estudio dificultó ampliar la revisión literaria.

Inconsistencia en la recopilación de información, ya que solo se cuenta con una docente y además no es especializada en el área.

6.3.2 Prospectiva

Capacitación a la docente de Educación Física s mediante temarios acorde a las estrategias metodológicas definidas para estimular la capacidad de reacción.

Orientación a los docentes en la aplicación de actividades lúdicas para fomentar la recreación en los estudiantes

Referencias

- Alejandro Tamayo Giraldo, J. A. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 105-128.
- Alvarez, Y. W. (2014). La velocidad de reacción en los alumnos de secundaria que practican kickingball, La Inmaculada Lima 2014. *Universidad César Vallejo*, 79.
- Antonio Baena Extremera, P. J. (2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN . *Revista Digital de Educacion Fisica* , 14.
- Asamblea Constituyente . (2008). *Artículo 381(Título II)*. LA ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE.
- Asamblea Nacional. (2011). EXPEDIR EL REGLAMENTO SUSTITUTIVO AL REGLAMENTO GENERAL DE LA LEY DEL DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN. *MINISTERIO DEL DEPORTE*, 36.
- Asamblea Nacional. (2015). *Ley del Deporte, educacion fisica y recreación*. De la Educacion Fisica.
- Brenda Arguello, M. S. (2015). Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanzaaprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica. *Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.*, 62.
- Cadena, i., pedro, r., Roberto, a., jorge, s., eilenn, d. l., & sangerman, j. (2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 1603-1617.
- Cruz, G. y. (2014). Guía didáctica de Medicina Natural y Tradicional para la asignatura de Microbiología y Parasitología Médica. *Revista de Cincias Médicas de Pinar del Río*, 13.
- Dawiany, M. M. (2020). "La coordinacion motriz en e futbol formativo". *repositorio.ug.edu.ec*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil.
- Enríquez, S. C. (2021). Contenidos de coordinación óculo-pédica en conducción del balón para fútbol. *Revista PODIUM*, 201-212.
- Felipe, C. (2018). *Confiabilidad de los test que miden las capacidades coordinativas en deportes acíclicos*. UNIVERSIDAD DE CIENCIAS APLICAS Y AMBIENTALES U.D.C.A, BOGOTA. Obtenido de <https://repository.udca.edu.co/bitstream/handle/11158/1815/PROYECTO%20DE%20GRADO%20FINAL%20%28MONOGRAFIA%29%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fernández, G. (2018). Guía didáctica de Medicina Natural y Tradicional para la asignatura de Microbiología y Parasitología Médica. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 13.
- Gallardo José & Gallardo Pedro. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.
- Gladys Patricia Guevara Alban, A. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *recimundo*, 163-173.
- Gutiérrez, M. R. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educacion infantil*. UNIVERSIDAD DE CANTABRIA.
- Magalhae, R. W. (2011). LA EDUCACION FÍSICA Y EL JUEGO. *Investigación Educativa*, 105-112.
- Magalhaes, R. W. (2010). LA EDUCACION FÍSICA Y EL JUEGO. *Investigación Educativa Invest. Educ*, 105-112.
- María, G. C. (2018). ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN EDUCACIÓN INCLUSIVA. *REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL*, 156.
- Ministerio de Educacion. (2016). *educacion.gob.ec*. Recuperado el 20 de 07 de 2021, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
- Paula Calvo y María del Carmen Gómez. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón Histórica*, 40.

- Pereira, J. (2021). INFLUENCIA DEL ECUAVOLEY PARA MEJORAR LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES EN LAS CLASES DE EDUCACION FISICA EN PRIMERO DE BACHILLERATO. (*Tesis de licenciatura*). UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA, Machala. Obtenido de file:///C:/Users/darwi/OneDrive/Desktop/articulos%20de%20tesis/TESIS%20GUIA.pdf
- Pérez, A. R. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 179-200.
- Piza Burgos, A. M. (2019). MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS. *Dialnet*, 5.
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCION DE PROTECCION, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista latinoamericana de Estudios educativos (Colombia)*, 105-128.

Anexos

ENTREVISTA DIRIGIDA AL RECTOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PAQUISHA

TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REACCIÓN EN DÉCIMO GRADO DEL COLEGIO BACHILLERATO “PAQUISHA”

Dialogo preliminar: Somos estudiantes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), la presente entrevista se orienta en obtener información sobre las clases de educación física, con el objetivo de identificar el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en estudiantes del décimo grado del colegio de bachillerato Paquisha.

1.DIMENSIÓN

MÉTODOS LÚDICOS EL JUEGO Y EL JUGAR.

¿Qué facilidades proporciona la institución en cuanto a la infraestructura para la aplicación de los métodos lúdicos en las clases de educación física?

.....
.....

¿Qué sucede con las prácticas lúdicas cuando los docentes de educación física no son especializados en el área para contribuir con el desarrollo motriz del estudiante?

¿Cuál es su criterio sobre el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo y mejoramiento de la capacidad de reacción de los estudiantes en las clases de educación física?

.....
.....

2. TIPOS DE JUEGO

¿Cuáles son los tipos de juegos que aplica en las clases de educación física para el mejoramiento de la capacidad de reacción en los estudiantes de la básica superior?

.....
.....

¿Considera que los tipos de juego que aplican en las clases de educación física son suficiente para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

.....
.....

¿Considera que los tipos de juegos que aplican en las clases de educación física son diversos y suficientes para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

.....
.....

3. PROPUESTA METODOLÓGICA

¿Qué tipo de capacitación ha recibido en los últimos 5 años relacionado a las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción?

.....
.....

¿Qué requieren los docentes responsables de la asignatura de educación física para mejorar sus competencias que contribuyan al mejoramiento de la capacidad de reacción en estudiantes de décimo grado del colegio Paquisha?

.....
.....

¿Cuáles son los temas que requiere para actualizar sus conocimientos en las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción en las clases de educación física?

.....
.....

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PAQUISHA

TEMA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE REACCIÓN EN DÉCIMO GRADO DEL COLEGIO BACHILLERATO “PAQUISHA”

Dialogo preliminar: Somos estudiantes de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH), la presente entrevista se orienta en obtener información sobre las clases de educación física, con el objetivo de identificar el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en estudiantes del décimo grado del colegio de bachillerato Paquisha.

1.DIMENSIÓN

MÉTODOS LÚDICOS EL JUEGO Y EL JUGAR.

¿Qué facilidades proporciona la institución en cuanto a la infraestructura para la aplicación de los métodos lúdicos en las clases de educación física?

.....
.....

¿Cuál es su experiencia en la aplicación de las prácticas lúdicas en las clases de educación física con sus estudiantes?

.....
.....

¿Qué sucede con las prácticas lúdicas cuando los docentes de educación física no son especializados en el área para contribuir con el desarrollo motriz del estudiante?

.....
.....

¿Cuáles son las prácticas lúdicas que aplica en las clases de educación física para el fortalecimiento de la capacidad de reacción en los estudiantes?

.....
.....

¿Cuál es su criterio sobre el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo y mejoramiento de la capacidad de reacción de los estudiantes en las clases de educación física?

.....
.....

2. TIPOS DE JUEGO

¿Cuáles son los tipos de juegos que aplica en las clases de educación física para el mejoramiento de la capacidad de reacción en los estudiantes de la básica superior?

.....
.....

¿Considera que los tipos de juego que aplican en las clases de educación física son suficientes para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

.....
.....

¿Considera que los tipos de juegos que aplican en las clases de educación física son diversos y suficientes para el mejoramiento de la capacidad de reacción? Por qué

.....
.....

3. PROPUESTA METODOLÓGICA

¿Qué tipo de capacitación ha recibido en los últimos 5 años relacionado a las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción?

.....
.....

¿Qué requieren los docentes responsables de la asignatura de educación física para mejorar sus competencias que contribuyan al mejoramiento de la capacidad de reacción en estudiantes de décimo grado del colegio Paquisha?

.....
.....

¿Cuáles son los temas que requiere para actualizar sus conocimientos en las prácticas lúdicas para el mejoramiento de la capacidad de reacción en las clases de educación física?

.....

.....



CONSENTIMIENTO INFORMADO
RECTOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO PAQUISHA

La Bocana, 27 de Julio de 2021

Lcdo.
Alcívar Cuenca
Rector del Colegio de Bachillerato Paquisha

Estimado Rector, expreso a usted un cordial saludo; y a la vez, me permito solicitarle comedidamente su consentimiento para desarrollar un trabajo de investigación en la institución que usted acertadamente dirige, para lo cual presento la siguiente información:

Título del estudio: El juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en decimo grado del Colegio Bachillerato Paquisha.

Investigadores responsables: Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio Riofrio.

Institución: Universidad Técnica de Machala

Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Lugar de recogida de datos: La Bocana.

El propósito de esta investigación es plantear una propuesta sobre el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en decimo grado del Colegio Bachillerato Paquisha, como requisito para optar el título de pregrado en la Universidad Técnica de Machala.

Si la petición tiene su aceptación, solicito expresar su decisión marcando la opción correspondiente.

Si (x)

No ()

Lcdo. Alcívar Cuenca, Mgs

Rector de la Institución

CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTADO/A

Título del estudio: El juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en decimo grado del Colegio Bachillerato Paquisha.

Investigadores responsables: Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio Riofrio.

Institución/Departamento: Universidad Técnica de Machala

Lugar de recogida de datos: La Bocana.

Estimado entrevistado (a)

- Usted está siendo invitado a responder a las preguntas de este cuestionario de forma voluntaria.
- Antes de aceptar participar en esta entrevista, es muy importante que revise la información y las instrucciones contenidas en el presente documento.
- Los investigadores deben responder a todas sus preguntas antes de decidirse a participar en el estudio.

Objetivo del estudio:

Determinar las estrategias metodológicas de los docentes responsables de la asignatura de educación física para la contribución del juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción a través del juego, con estudiantes de decimo grado del colegio de Bachillerato Paquisha

Procedimiento: Su participación en esta investigación consiste en responder las preguntas formuladas.

Indicaciones

Estas preguntas serán en audio para un análisis posterior. La entrevista será acordada con usted y se realizará en un local que garantice la privacidad adecuada para responder las preguntas.

Beneficios:

Los beneficios para los miembros de esta investigación serán directos, debido a que esta información servirá de base para implementar una guía metodológica sobre el juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en decimo grado.

Secreto profesional:

La información que usted proporcione tendrá la privacidad garantizada por los investigadores responsable. Los sujetos de la investigación no serán identificados en ningún momento, en caso de que se apruebe por su parte lo contrario.

Comprendo y estoy de acuerdo con lo que se ha dicho, yo Alcívar Cuenca Yaguana, acepto participar en esta investigación, mediante la firma de este consentimiento.



Firma del Entrevistado

0702081555

Documento de identidad

Yo Alcívar Cuenca Yaguana, estoy de acuerdo que se me identifique en la investigación, mediante la firma de este consentimiento.

Firma del Entrevistado

0702081555

Documento de identidad

Nosotros, Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio Riofrio, declaro que obtuve de manera apropiada y de forma voluntaria el Consentimiento Informado de este tema de investigación.

Firma del entrevistador

0705821577

Documento de identidad

Firma del entrevistador

0706339777

Documento de identidad

TÉRMINO DE CONFIDENCIALIDAD

Proyecto de estudio: El juego como estrategia para el mejoramiento de la capacidad de reacción en decimo grado del Colegio Bachillerato Paquisha.

Investigadores responsables: Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio Riofrio.

Institución/Departamento: Universidad Técnica de Machala

Teléfono de contacto: 0939758150 / 0989525456

Lugar de recogida de datos: La Bocana.

Los investigadores de este proyecto se han comprometido a preservar la privacidad de las personas cuyos datos se recogerán a través de las entrevistas planteadas. Además, afirman que esta información solo podrá ser divulgada de forma única y exclusivamente para la ejecución de este proyecto. La información sólo podrá ser divulgada de forma anónima y se mantendrá por un período de cinco años, bajo la responsabilidad de los investigadores Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio Riofrio.

Después de este período, se destruirán los datos.

Machala, 27 de julio de 2021

CONSENTIMIENTO INFORMADO

ENTREVISTADO/A

Título del estudio: El juego como estrategia para estimular el desarrollo de la capacidad de reacción en decimo grado del Colegio Bachillerato Paquisha.

Investigadores responsables: Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio Riofrio.

Institución/Departamento: Universidad Técnica de Machala

Lugar de recogida de datos: La Bocana.

Estimado entrevistado (a)

- Usted está siendo invitado a responder a las preguntas de este cuestionario de forma voluntaria.
- Antes de aceptar participar en esta entrevista, es muy importante que revise la información y las instrucciones contenidas en el presente documento.
- Los investigadores deben responder a todas sus preguntas antes de decidirse a participar en el estudio.

Objetivo del estudio:

Determinar las estrategias metodológicas de los docentes responsables de la asignatura de educación física para la contribución en la estimulación del desarrollo de la capacidad de reacción a través del juego, con estudiantes de decimo grado del colegio de Bachillerato Paquisha

Procedimiento: Su participación en esta investigación consiste en responder las preguntas formuladas.

Indicaciones

Estas preguntas serán en audio para un análisis posterior. La entrevista será acordada con usted y se realizará en un local que garantice la privacidad adecuada para responder las preguntas.

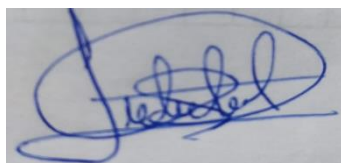
Beneficios:

Los beneficios para los miembros de esta investigación serán directos, debido a que esta información servirá de base para implementar una guía metodológica sobre el juego como estrategia en la estimulación del desarrollo de la capacidad de reacción en decimo grado.

Secreto profesional.

La información que usted proporcione tendrá la privacidad garantizada por los investigadores responsable. Los sujetos de la investigación no serán identificados en ningún momento, en caso de que se apruebe por su parte lo contrario.

Comprendo y estoy de acuerdo con lo que se ha dicho, Yo Rosa **María Rugel Espinoza**, acepto participar en esta investigación, mediante la firma de este consentimiento.

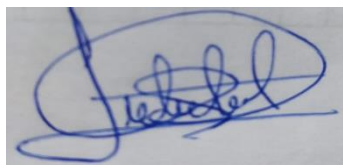


Firma del Entrevistado

0703309351

Documento de identidad

Yo **Rosa María Rugel Espinoza**, estoy de acuerdo que se me identifique en la investigación, mediante la firma de este consentimiento.

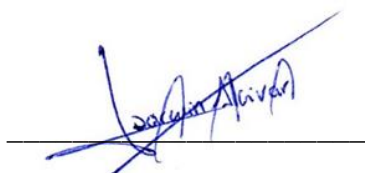


Firma del Entrevistado

0703309351

Documento de identidad

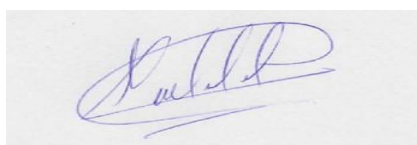
Nosotros, Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio, declaro que obtuve de manera apropiada y de forma voluntaria el Consentimiento Informado de este tema de investigación.



Firma del entrevistador

_____0705821577_____

Documento de identidad



Firma del entrevistador

_____0706339777_____

Documento de identidad

TÉRMINO DE CONFIDENCIALIDAD

Proyecto de estudio: El juego como estrategia para estimular el desarrollo o de la capacidad de reacción en decimo grado del Colegio Bachillerato Paquisha.

Investigadores responsables: Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio.

Institución/Departamento: Universidad Técnica de Machala

Teléfono de contacto: 0939758150 / 0989525456

Lugar de recogida de datos: La Bocana.

Los investigadores de este proyecto se han comprometido a preservar la privacidad de las personas cuyos datos se recogerán a través de las entrevistas planteadas. Además, afirman que esta información solo podrá ser divulgada de forma única y exclusivamente para la ejecución de este proyecto. La información sólo podrá ser divulgada de forma anónima y se mantendrá por un período de cinco años, bajo la responsabilidad de los investigadores Darwin Alberto Alcívar Morales y Dania Elizabeth Riofrio Riofrio.

Después de este período, se destruirán los datos.

Machala, 27 de julio de 2021

CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA

CRONOGRAMA DE LA PROPUESTA

NO.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
			s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3	s4
FASE 1	• Elaborar una guía didáctica	ESTDUIANTE INVESTIGADOR	█	█	█	█												
	• Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socializacion	ESTDUIANTE INVESTIGADOR					█											
	• Elaborar diapositivas para la socializacion de la guia didactia	ESTDUIANTE INVESTIGADOR						█	█	█								
FASE 2	• Convocar a los docentes para la socializacion de la guía didáctica	RECTOR DEL PLANTEL									█							
	• socializar la guía didáctica	ESTDUIANTE INVESTIGADOR										█	█	█	█			
	• elaborar una lista de cotejo para la evaluar la utilidad de la guía didáctica	ESTDUIANTE INVESTIGADOR														█		
FASE 3	• Aplicar la evaluacion	ESTDUIANTE INVESTIGADOR															█	
	• Elaborar un informe dirigido al director del plantel como evidencia	ESTDUIANTE INVESTIGADOR																█

ANEXOS DE BIBLIOGRAFIA

Conrado

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

Conrado vol.15 no.66 Cienfuegos ene.-mar. 2019 Epub 02-Mar-2019

ARTÍCULO ORIGINAL

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

<http://orcid.org/0000-0003-1382-0596>

¹Universidad Metropolitana. Ecuador

RESUMEN

El juego infantil en la edad preescolar establece un lenguaje natural y abierto en la

DESARROLLO

Con respecto a los temas presentados en este estudio se trató inicialmente el contenido sobre el juego, desarrollado por el autor [Quica \(2005\)](#), quien refiere que el juego infantil es una actividad natural y espontánea en los niños, jugar no solo es por diversión; sus juegos están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales, motrices y cognitivas además de su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias experiencias significativas. A través del juego infantil investiga todo con respecto al mundo que lo rodea.

Afirma Piaget, citado por [Fernández \(2015\)](#), "el juego forma parte de la inteligencia del niño, puesto que, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo". Según este autor, el juego es importante porque refleja como el niño relaciona su contexto al ir creciendo.

[Piaget \(1955\)](#), presenta una teoría del desarrollo por estadios. Cada etapa supone la permanencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo que corresponde al niño. Además, se puede afirmar que la teoría piagetana concibe el juego infantil en cuatro etapas: (a) etapa sensoriomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años), (b) etapa preoperativa (de los 2 a los 6 años), (c) etapa operativa o concreta (de los 6 o 7 años hasta los 11) y (d) etapa del pensamiento operativo formal (desde los 12 años aproximadamente en lo sucesivo), estas cuatro etapas indican que este teórico concibe al juego ligado al pensamiento del niño, descarta la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo en la infancia. Por lo tanto, el juego y sus intermediarios, se hallan entrelazados a la totalidad del pensamiento.

La educación inicial pone la atención sobre juego como la estrategia metodológica, desde el momento en que se creó la Educación Infantil el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. [Freud \(1895\)](#); [Montessori \(2015\)](#); [Decroly \(1983\)](#); entre otros, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de 6 años. Se considera esencial educar a los niños mediante el juego, ya que este, bien encaminado, permite el desarrollo de la creatividad en los niños.

Con respecto a la creatividad se puede mencionar que se ha considerado, desde muchos puntos de vista, como una concepción de orden empírico-social hasta la científica. Se le asocia con descubrimiento o acto creador; con revelación o inspiración; con el progreso científico en la investigación y, otras veces, se relaciona con la capacidad personal de generar productos de utilidad social. Desde otro ángulo, la creatividad ha sido considerada, para su definición y medición, como característica personal, producto y proceso del pensamiento. Los que están de acuerdo con el primer enfoque, describen rasgos de la creatividad que se ponen de manifiesto en la persona creativa o el nivel de abstracción que necesita el sujeto para manifestarla. El estudio de la creatividad, como producto, se centra en la búsqueda de criterios y maneras de evaluar la calidad y valor de una obra de arte, un

Título: El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión

Autor: Elsa Josefina Albornoz Zamora

Año: 2019

Revista: Scielo

Enlace: <http://orcid.org/0000-0003-1382-0596>



Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)
ISSN: 1900-9895
revistascientificas@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Colombia

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto
EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS
Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. Parafraseando a Sánchez (2000), los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como reto el poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico.

Título: el juego como mediación pedagógica en la comunidad de una Institución de protección, una experiencia llena de sentidos.

Autor: Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto.

Año: 2017

Revista: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos

Enlace: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Página(s): 25



LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. ISSN 1989-2659

Número 40, Año 2018, páginas 23-31 www.revistalarazonhistorica.com



Aprendizaje y juego a lo largo de Historia.

Paula Calvo Hernando.

Grado en educación infantil. Escuela Universitaria de Magisterio Fray Luis de León. Valladolid (España).

María del Carmen Gómez Gómez.

Doctora en Pedagogía por la Universidad Pontificia de Salamanca. Profesora en la Universidad Isabel I. Burgos (España).

Los juegos simples y sin necesidad de un material para su desarrollo van dejando lugar a juegos de mayor complejidad y estructuración como pueden ser el juego con pelota, sin reglas aun fijadas.

Aproximadamente 4.000 años a.C. surgen los primeros juegos que se llevan a cabo mediante la estrategia, es decir, con la inteligencia, las habilidades o la

La Razón Histórica, n°40, 2018 [23-31]. ISSN 1989-2659. © IPS. Instituto de Política social.



planificación que posee el jugador para intentar ganar, estos pueden ser los juegos de tablero o la jabalina que mezclaba entrenamiento, deporte y trabajo. Todo esto aparece aproximadamente 4.000 años a.C.

Título: Aprendizaje y juego a lo largo de Historia

Autor: Paula Calvo Hernando, María del Carmen Gómez Gómez

Año: 2018

Revista: Dialnet

Enlace: <https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/11369265198/LRH+40.2.pdf?t=1526295031>

Página(s): 9

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

RESUMEN

El presente trabajo aborda el tema de la importancia del juego como herramienta educativa y sus beneficios en el desarrollo integral de la persona. El objetivo de la investigación es evidenciar los beneficios que aporta el juego como herramienta didáctica para el desarrollo social y educativo. La metodología empleada se fundamenta en el análisis de la productividad científica del fenómeno, a partir de la revisión de los principales contenidos presentes en publicaciones científicas de impacto. Los datos obtenidos permiten realizar una aproximación histórica al estado del fenómeno y su evolución. En este trabajo de investigación se define el concepto de juego, se muestra la importancia del juego en la sociedad y la cultura como herramienta educativa, y se exponen y comparan las teorías sobre el desarrollo del juego de Claparède, Piaget, Vygotsky y Elkonin, Chateau y Sutton-Smith y Roberts. Finalmente, se muestran las conclusiones, en las que se destaca la importancia que, según las teorías analizadas, tiene el juego en el desarrollo socioeducativo de las personas.

PALABRAS CLAVE

Juego educativo, desarrollo infantil, teorías sobre el juego, herramientas didácticas.

1. INTRODUCCIÓN

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven.

El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de

Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, Junio 2018. [41-51]. ISSN: 1989-3558
© AFOE 2018. Todos los derechos reservados

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

Autor: José Alberto Gallardo López & Pedro Gallardo Vázquez.

Año: 2018


Revista: Revista Educativa Hekademos

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

Página(s): 11

Beneficios del juego en la acción pedagógica

Cristina C. Achavar Valencia^[1]

[1] Universidad Católica Silva Henríquez 

Localización: Foro educacional, ISSN:e 0717-2710, Nº. 33, 2019, págs. 115-122

Idioma: español

Titulos paralelos:

Benefits of Play in Pedagogical Action

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

Resumen

Español

A pesar de la importancia del juego para la educación inicial, no ha sido atendido en su justa dimensión en términos investigativos y de desarrollo académico. Si bien existe literatura que trata sobre su importancia metodológica, no se ha relevado en el contexto de la didáctica y la acción pedagógica. Se asume que el juego es una actividad natural de la infancia y que responde a las motivaciones de los niños y niñas para satisfacer la necesidad de entretenimiento; sin embargo, la actividad lúdica reviste ventajas adaptativas sobre otras conductas y constituye una fuente de aprendizaje permanente. El presente artículo expone una reflexión en torno a los beneficios del juego en la acción pedagógica, considerando que el aprendizaje en la infancia temprana configura una etapa esencialmente lúdica. Se concluye que el juego puede adquirir un carácter de espacio cultural, una actividad y una fuente de aprendizaje, trascendiendo a la limitación de entretenimiento o de herramienta o técnica pedagógica.

Introducción

El concepto de “juego” guarda relación con la utilización productiva del tiempo y se establece como un objeto propio de nuestro patrimonio cultural, ya que es una capacidad creadora del ser humano que construye realidad (Borghi, 2012). Una de sus funciones principales es, en su mayor parte, “una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse, de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna para ver quién reproduce mejor algo” (Huizinga, 2012, p. 33). Por esta razón es que ha sido estudiado desde diversas perspectivas, atribuyéndole utilidades psicológicas, sociales y educativas. En este último aspecto, la pedagogía ha destacado sus múltiples beneficios en cuanto a la potenciación de la exploración, la autonomía y las relaciones sociales. No obstante, es necesario profundizar en aspectos como el rol del adulto en la actividad lúdica, los tipos de juego que son propios de cada nivel de desarrollo y la importancia del juego como fuente de aprendizaje. En este último punto se centra el presente artículo, que tiene por objetivo exponer la relevancia del juego en el contexto de la primera infancia, a partir de revisión bibliográfica y reflexión pedagógica.

Título: Beneficios del juego en la acción pedagógica

Autor: Cristina C. Achavar Valenc

Año: 2019

Revista: Dialnet

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>

Página(s): 115-122

Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica

Training in values through traditional games using research as a pedagogical strategy

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

Artículo de investigación. Fecha de recepción: 15/06/2018. Fecha de aceptación: 27/11/2018

Nayibis Barrios-Gómez¹;

Dalgy Gutiérrez-Pabón; Victor Montenegro-Maldonado; Ibis Pineda-Zurita; Margarita Barros-Sánchez; Nayibis Barrios-Gómez; Nesle Rivera-Martínez; Olga Olivares-Mancilla²

IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas (Colombia)
nayibisbarrios@hotmail.com

Para citar este artículo:
Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., Barros-Sánchez, M., Barrios-Gómez, N., Rivera-Martínez, N. y Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad* 9(3), 775-782. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>

ciencia del otro como existencia diferenciada y complementaria de sí mismo. El niño descubre a través del juego con reglas que hay ciertos puntos de referencia a seguir. Pero él descubre también que las reglas del juego no existen solamente para él, que existe un compañero, y que estas reglas deben ser conocidas por cada uno.

2. *Juegos Tradicionales*: Siguiendo con la taxonomía de los juegos no podíamos dejar de lado los juegos tradicionales, pues estos son historia viva en la actualidad de una cultura de una sociedad, lo anterior permite reconocer que los juegos tradicionales tienen una riqueza simbólica, pues a partir de ellos se visualiza de alguna manera las dinámicas de la sociedad en la que se encuentra cada niño y niña.

que estos poseen variantes en función de la zona en la que se encuentren, así como en función de la lengua, las zonas de juego o los materiales empleados en los mismos.

Metodología

Se diseñó una investigación para determinar los incidentes críticos más importantes en el área de convivencia escolar. Para esto se realizó la recolección de datos mediante la metodología de observación directa, aplicando un cuestionario que estaba dirigido a un grupo focal, quienes en un primer momento respondiendo a una prueba piloto que permitió medir, ajustar y registrar la información. Lo anterior con la finalidad de identificar las conductas que presentaban los miembros de la comu-

1 Líder grupo de investigación " Fomentando valores".

2 Docentes IED Tercera Mixta, Sede Las Palmas pertenecientes al grupo de investigación "Fomentando valores".

© The author; licensee Universidad de la Costa - CUC.
Cultura, Educación y Sociedad vol. 9 no. 3, pp. 775-782. Diciembre, 2018
Barranquilla. ISSN 2389-7724 Online



Título: Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica

Autor: Elsa Josefina Albornoz Zamora

Año: 2018

Revista: Creative Commons

Enlace <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2180/1980>

Página(s): 8

LOS JUEGOS POPULARES Y SU APORTE DIDÁCTICO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Marlene Margarita Mendoza Yépez

MSc. Docente de la Facultad de Cultura Física, Universidad Central del Ecuador, magui7124@hotmail.com

Edison (Tarpuk) Analuza A.

MSc. Docente de la Facultad de Cultura Física, Universidad Central del Ecuador, llactaecuador1@hotmail.com

Lilia Lara Chalá

MSc. Docente de la Facultad de Cultura Física, Universidad Central del Ecuador, lilylara-2@hotmail.com

RESUMEN

El juego dentro de la sociedad ha sido un medio por el cual se transmite la cultura y tradiciones de generación en generación, es una actividad vital en el desarrollo integral del ser humano, provee de experiencias trascendentales para su proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social, se plantea una discusión y diferenciación entre juegos populares y tradicionales.

El juego en las clases de educación física debe ser un proceso que aporte a la formación del educando y facilite el trabajo del docente. En este trabajo se plantea una propuesta de juegos populares en donde se identifica su aporte didáctico y posibles adaptaciones que permitirán un desarrollo más operativo de las clases de educación física.

PALABRAS CLAVE:

Juego; juego tradicional; juego popular; aporte didáctico; adaptaciones.

A los juegos se les considera como actividades placenteras y agradables que generan un desarrollo integral. El juego logra que la activación física y mental trabaje en conjunto para que el niño o el adolescente aprendan de su propia experiencia. La interacción entre el cuerpo, la mente y el mundo externo, permiten al niño mover su cerebro mediante la imaginación transportándolo a un universo en el cual puede sentir, investigar, crear, conocer, descubrir y expresar sus emociones verdaderas. Además, aprende en interacción con su entorno, comparte con sus iguales, toma conciencia de sí mismo, conoce y acepta a los demás, se propone y cumple objetivos. (Crespillo, 2010; Lobato, 2005)

El ser humano mediante el juego se expone en toda su plenitud, completo y genuino, obtiene momentos que trascienden en su integración dentro de un medio social, en el juego se definen las diferencias individuales las cuales son reconocidas por el sujeto, aceptadas y en muchos casos superadas, pero también le permiten admitir las deficiencias de los demás y apoyarse unos a otros para lograr un objetivo común.

La UNESCO (1980) menciona que: "Esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la efectividad". (p. 5). Los juegos populares y tradicionales al utilizarlos dentro de las clases de educación física acrecentarían, el valorar las tradiciones y cultura de los pueblos, su práctica sería de un gran bagaje de experiencias motoras y socio-culturales.

EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 8, Num. 44 (enero-febrero de 2017)
<http://emasf.webcindario.com>

Título: Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física

Autor: Elsa Josefina Albornoz Zamora

Año: 2017

Revista: EmásF, Revista Digital de Educación Física

Enlace: https://emasf.webcindario.com/Los_juegos_populares_y_su_aporte_didactico_a_las_clases_de_EF.pdf

Página(s): 8

Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital

Popular games as a teaching resource for the improvement of healthy living habits in the digital time

*Jesús López Belmonte, **Santiago Pozo Sánchez, **Arturo Fuentes Cabrera, **Manuel Ricardo Vicente Bujez
*Universidad Internacional de Valencia (España), **Universidad de Granada (España)

Resumen. Las peculiaridades que presenta la sociedad actual junto a la imparable revolución tecnológica están provocando altos índices de sedentarismo, patologías y adicciones a los recursos digitales que nos rodean. Para hacer frente a esta situación, desde las instituciones escolares, se aboga por el fomento de juegos populares como vía de concienciación, motivación y promoción de hábitos de vida activos y saludables en los discentes. Así, el objetivo de esta investigación es analizar la incidencia de la práctica de juegos populares entre el alumnado de Educación Primaria. Para ello, se ha tomado una muestra de 3728 alumnos pertenecientes a 18 centros educativos de naturaleza cooperativa en la Comunidad Autónoma de Andalucía y la Ciudad Autónoma de Ceuta. En cuanto a los aspectos metodológicos se ha seguido un diseño no experimental de corte transversal, descriptivo y correlacional bivariado, a través de una metodología cuantitativa, empleando como instrumento un cuestionario *ad hoc*. Los resultados revelan que los discentes no siguen una vida activa fuera del horario escolar y manifiestan altos índices de adicción tecnológica. Además, se concluye que los juegos populares han contribuido a la mejora de la motivación, la satisfacción, la participación y el clima de aula en los distintos cursos analizados aunque no han conseguido dinamizar la colaboración de las familias. En relación con el género, se produce cierto dominio de las chicas en cuanto a la motivación, la participación, la cooperación y la adicción tecnológica frente a la satisfacción producida en los chicos.

Palabras clave: Juegos populares, herramienta pedagógica, vida saludable, hábitos activos, sedentarismo, adicción tecnológica.

desde su infancia (Boyette, 2016) y pasando a formar parte de los rasgos identitarios de la comunidad (Burn, 2016). Así las cosas, las instituciones educativas deben luchar por la recuperación de los juegos populares propios de cada región y promover su práctica en base a un programa óptimo de actividad física (Ríos, Navarro, Arufe & Pérez, 2018). En definitiva, deben desempeñar un rol fundamental en el currículo de Educación Primaria (Rodríguez, Pazos & Palacios, 2016). En este sentido, Burn y Richards (2014) han constatado que los niños de Educación Primaria que practican juegos populares de forma asidua experimentan un importante desarrollo de la motivación, la autonomía y las relaciones interpersonales, además de contribuir de forma positiva a la satisfacción personal por la mejora de su estado físico. Dichos juegos pueden facilitar la resolución de conflictos de convivencia y eliminar los estereotipos de género de la mentalidad de los niños (Varela, 2015), favoreciendo el desarrollo de la capacidad empática, la resiliencia, las habilidades de socialización y el control y mejora de las emociones (Becerro & Torrebadella, 2013; Zamorano, Gil, Prieto & Zamorano, 2018). En este mismo sentido, varias investigaciones, entre las que destacamos Crespillo (2010); Baena y Ruiz (2016) han comprobado que la implantación de juegos populares en el ámbito escolar reduce las pérdidas de atención de los discentes y permite desarrollar su memoria al actuar como una herramienta motivadora que fomenta la participación del alumnado.

Título: Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital

Autor: Jesús López Belmonte; Santiago Pozo Sánchez; Arturo Fuentes Cabrera; Manuel Ricardo Vicente Bujez.

Año: 2019

Revista: Dialnet

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7260913.pdf>

Página(s): 7



Estrategias metodológicas de la educación física aplicadas al aprendizaje significativo de las matemáticas

Methodologies of physical education applied to meaningful learning in mathematics

Estratégias metodológicas da educação física aplicadas à aprendizagem significativa em matemática

Carlos Enrique Rubio-Heras ^I
 carlos.rubio@psg.ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2652-3187>

Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla ^{II}
 cavilam@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

Darwin Gabriel García-Herrera ^{III}
 dggarciah@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Wilson Hernando Bravo-Navarro ^{IV}
 wilson.bravo@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3381-8063>

Correspondencia: carlos.rubio@psg.ucacue.edu.ec

Ciencias de la Educación
 Artículo de investigación

*Recibido: 20 de septiembre de 2020 *Aceptado: 31 de octubre de 2020 * Publicado: 14 de noviembre de 2020

1. Estudiante de la maestría en Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
2. Magister en Entrenamiento Deportivo, Licenciado en Ciencias de la Actividad Física, Deporte y Recreación, Docente de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Coordinador Académico de la maestría en Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
3. Magister en Informática Educativa, Especialista en Docencia Universitaria, Experto en Tecnología Educativa, Experto en Educación Virtual, Ingeniero Electrónico, Docente-Investigador de la carrera de Educación, Coordinador Académico de la Maestría en Educación Tecnología e Innovación de la Universidad Católica de Cuenca.

Carlos Enrique Rubio Heras, Carlos Marcelo Ávila Mediavilla, Darwin Gabriel García Herrera, Wilson Hernando Bravo Navarro

El Docente de Matemática no es un conocedor de los temas matemáticos que corresponden a cierto grado o nivel; el docente de la Matemática es un creador de oportunidades de aprendizaje, un mediador de los eventos cotidianos con los de la educación; un creativo ejecutor de estrategias metodológicas para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos; es un profesional de los procedimientos que lo facultan para diseñar tareas que supongan buenas oportunidades para sus alumnos (Carrillo et al., 2016).

Las estrategias metodológicas para alcanzar aprendizajes significativos se manifiestan como el camino que debe seguir el educador para llegar al objetivo de su labor, que es, crear en el educando conocimientos para la vida, estas deben estar contextualizadas a las características, necesidades e intereses de las y los estudiantes, al entorno en el que se desenvuelven, a los objetivos del docente, a los contenidos de la asignatura y a los recursos que posee. No existen estrategias universales y específicas, cada docente será responsable de seleccionar y adaptar las pericias más adecuadas,

Título: Estrategias metodológicas de la educación física aplicadas al aprendizaje significativo de las matemáticas

Autor: Carlos Enrique Rubio-Heras, Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla, Darwin Gabriel García-Herrera, Wilson Hernando Bravo-Navarro

Año: 2020

Revista: Dialnet

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7659473.pdf>

Página(s): 408-420



Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas
ISSN: 2007-0934
cienciasagricolas@inifap.gob.mx
Instituto Nacional de Investigaciones
Forestales, Agrícolas y Pecuarias
México

Cadena-Iñiguez, Pedro; Rendón-Medel, Roberto; Aguilar-Ávila, Jorge; Salinas-Cruz, Eileen; de la Cruz-Morales, Francisca del Rosario; Sangerman-Jarquín, Dora Ma.
Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales
Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas, vol. 8, núm. 7, septiembre-noviembre, 2017, pp. 1603-1617
Instituto Nacional de Investigaciones Forestales, Agrícolas y Pecuarias
Estado de México, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>

Los cuales son mencionados a continuación: a) concepción de la idea para investigar; b) plantear el problema a investigar; c) elaborar el marco teórico; d) establecer hipótesis; e) selección del método apropiado de investigación; f) selección de la muestra; g) recolección de datos; h) análisis de datos; i) presentación de resultados; y j) nuevas ideas de investigación.

El objetivo de cualquier ciencia es adquirir conocimientos y la elección del método más adecuado que nos permita conocer la realidad resulta un punto fundamental en el proceso. Respecto a los métodos de investigación están muy relacionados con los instrumentos de recolección, entre los investigadores sociales existe la disyuntiva entre usar métodos cuantitativos o cualitativos; sin embargo, en un trabajo la cuestión cuantificable no tiene por que ser opuesta a la cualitativa, según Orozco (1997) los métodos cuantitativo y cualitativo no son compatibles desde el punto de vista epistemológico-epistemología: doctrina de los fundamentos y métodos del conocimiento científico- (diccionario Larousse Ilustrado, 2014); sin embargo, pueden ser complementarios, y que existe al aspiración entre los científicos sociales de tener una investigación integrada cuanti y cualitativa.

La oposición absoluta entre los métodos cuantitativos y cualitativos, es una falsa disputa, frente a ella se apoya por una complementariedad, pero en mayores términos de igualdad, puesto que la contrastación y verificación para probar la validez de las investigaciones, deben ser propuestas por los investigadores mismos, no quedando reservada ni a lo cuantitativo ni a lo cualitativo (Pedone, 2000).

Which are listed below: a) conception of the idea to investigate; b) raise the research problem; c) developing the theoretical framework; d) hypothesizing; e) selection of the appropriate method of investigation; f) sample selection; g) data collection; h) data analysis; i) presentation of results; and j) new research ideas.

The goal of any science is to acquire knowledge and the choice of the most appropriate method that allows us to know reality is a fundamental point in the process. Regarding research methods these are closely related to the data collection instruments, among social scientists there is a trade-off between using quantitative or qualitative methods; however, in a research paper quantifiable issue does not have to be opposed to qualitative as Orozco (1997) quantitative and qualitative methods are not supported from the epistemological point of view -and epistemology: teaching the fundamentals and methods of scientific knowledge- (Larousse Dictionary, 2014); however, they can be complementary, and that there is the aspiration among social scientists have an integrated quantitative and qualitative research.

The absolute opposition between quantitative and qualitative methods, is a false argument, in front of it is supported by a complementary, but in larger terms of equality, since the testing and verification to prove the validity of the investigations should be proposed by researchers themselves, not being reserved nor what quantitative or qualitative (Pedone, 2000).

Título: “Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales”

Autor: Guillermo Campos y Covarrubias Nallely Emma Lule Martínez

Año: 2017

Revista: revista mexicana de ciencia agrícolas

Enlace: <https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>

Página(s): 45-60



Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)

Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research)

Metodologias de pesquisa educacional (descritiva, experimental, participativa e de ação)

Gladys Patricia Guevara Alban¹; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello²; Nelly Esther Castro Molina³

RECIBIDO: 10/04/2020 ACEPTADO: 26/05/2020 PUBLICADO: 01/07/2020

1. Magister en Informática Educativa y Multimediales mención Desarrollo de Multimediales; Diploma Superior en Investigación de la Educación a Distancia; Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales; Magister en Docencia y Currículo; Especialista en Liderazgo y Gerencia; Diploma Superior en Diseño de Proyectos; Diploma Superior las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y su Aplicación en la Práctica Docente Ecuatoriana; Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialización de Informática Educativa; Universidad Técnica de Babahoyo; Babahoyo, Ecuador; gguevara@utb.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0002-2312-6226>
2. Ingeniero en Sistemas e Informática; Instituto Superior Tecnológico Superior Babahoyo; Babahoyo, Ecuador; averdesoto@istb.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0002-0529-3450>
3. Magister en Planificación Evaluación y Acreditación de la Educación Superior; Licenciada en Ciencias de la Educación mención Idiomas (Inglés-Francés); Universidad Técnica de Babahoyo; Babahoyo, Ecuador; nelcastro@utb.edu.ec; <https://orcid.org/0000-0002-6946-559X>

CORRESPONDENCIA

Título: Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)

Autor: Gladys Patricia Guevara Alban¹; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello²; Nelly Esther Castro Molina³

Año: 2020

Revista: revista mexicana de ciencia agrícolas

Enlace: <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>

Página(s): 45-60

METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA (DESCRIPTIVAS, EXPERIMENTALES, PARTICIPATIVAS, Y DE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN)

Introducción

La escogencia del tipo de investigación determinará los pasos a seguir del estudio y guía para el investigador, las técnicas y métodos que puedan emplear. En general, determina todo el enfoque de la investigación influyendo en instrumentos, y hasta la manera de cómo se analiza los datos recaudados. Así, el punto de los tipos de investigación en una investigación va a constituir un paso importante en la metodología, porque determina el enfoque del mismo.

La investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad. La investigación explicativa es aquella que tiene relación causal, no sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta precisar las causas del mismo. Puede valerse de diseños experimentales y no experimentales. La investigación experimental se centra en controlar el fenómeno a estudiar, emplea el razonamiento hipotético-deductivo. Emplea muestras representativas, diseño experimental como estrategia de control y metodología cuantitativa para analizar los datos.

realidad, incluso cómo va a presentar los hallazgos que emergen de su investigación. La investigación-acción participativa o investigación-acción es una metodología que presenta unas características particulares que la distinguen de otras opciones bajo el enfoque cualitativo; entre ellas podemos señalar la manera como se aborda el objeto de estudio.

Las intencionalidades o propósitos, el accionar de los actores sociales involucrados en la investigación, los diversos procedimientos que se desarrollan y los logros que se alcanzan. En cuanto al acercamiento al objeto de estudio, se parte de un diagnóstico inicial, de la consulta a diferentes actores sociales buscando apreciaciones, puntos de vista, opiniones, sobre un tema o problemática susceptible de cambiar (Colmenares, Junio 2012).

Metodología

Esta investigación está dirigida al estudio del tema Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas y de investigación – acción). Para realizarlo se usó una metodología descriptiva con un enfoque documental.

Experiencias Docentes

Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura

Application of educational games as a teaching: A Literature Review

Bryan Montero Herrera

Revista de Investigación



Volumen VII, Número 1, pp. 075-092, ISSN 2174-0410
Recepción: 10 Abr'16; Aceptación: 1 Mar'17

1 de abril de 2017

Resumen

La sociedad ha evolucionado y esto también incluye a la educación, las metodologías tradicionales (conductistas) ya no generan el deseo de aprender sino más bien aburrimiento y desmotivación, por lo que son necesarias nuevas y mejores estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de esos métodos es por medio de la aplicación de juegos educativos en el aula. Este trabajo ofrece un análisis de los diferentes temas relacionados con el juego en el aprendizaje permitiendo hacerse una idea del papel que pueden tener cuando son más las instituciones que hacen uso de ellos como una forma de enseñanza.

Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura

Bryan Montero Herrera

(2013) opinaba que “el uso de estos recursos permite captar la atención de los/as alumnos/as y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, que con estos se desarrollan” (p. 8), es decir se logra un aprendizaje significativo con el uso de esta herramienta de enseñanza.

Los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que permite llamar la atención de la población estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico, además brindan la posibilidad de que los y las profesoras abandonen el método conductista.

El siguiente trabajo tiene por objetivo brindar una perspectiva en primera instancia de lo que son los juegos didácticos y con esto ir explicando diferentes puntos que ayuden a comprender mejor su implementación dentro del entorno educativo, de tal forma que puedan ser utilizados como una herramienta más en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que permitan una mejora en el rendimiento académico por parte del estudiantado.

Título: Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura

Autor: Bryan Montero Herrera

Año: 2017

Revista: G.I.E Pensamiento Matemático MAIC

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>

Página(s): 18

ISSN 2266-1536

RECIBIDO EL 14 DE FEBRERO DE 2017 - ACEPTADO EL 14 DE FEBRERO DE 2017

RECIBIDO EL 14 DE FEBRERO DE 2017 - ACEPTADO EL 14 DE FEBRERO DE 2017

ESTRATEGIA METODOLÓGICA DEL USO DE AULAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ESCUELA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

1
0
8
0

Proceso de Enseñanza Aprendizaje. – Proceso consciente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, en el cual se producen cambios que permiten al estudiante adaptarse a la realidad, transformarla y crecer con personalidad, es una medida de las capacidades del estudiante, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.

Dr. Lexinton Cepeda Astudillo

Dra. María Angélica Barba Maggi

Institución: Universidad Nacional de

Institución: Universidad Nacional de

Título: estrategia metodológica del uso de aulas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela de psicología educativa de la universidad nacional de Chimborazo.

Autor: Dr. Lexinton Cepeda Astudillo; Dra. María Angélica Barba Maggi; Dra. Ofelia Santos Jiménez; Dra. Lucila De la Calle Andrade

Año: 2017

Revista: Dialnet

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6132056.pdf>

Página(s): 12

Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento

Andrés Rodríguez Jiménez¹
Universidad de Artemisa
andresrj1955@gmail.com

Alipio Omar Pérez Jacinto²
Universidad de Artemisa
opejota@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Fecha de recepción: 21 de diciembre de 2016
Fecha de aprobación: 1 de marzo de 2017



Cómo citar este artículo/ To reference this article/ Comment citer cet article/ Para citar este artigo:
Rodríguez, A. y Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento
Revista EAN, 82, pp.175-195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Resumen

Los métodos de investigación que se describen en la literatura son una importante herramienta para la búsqueda y el perfeccionamiento del conocimiento acerca de la realidad. Cada método tiene su forma particular de acercamiento al objeto de estudio, lo cual origina diferentes clasificaciones. El siguiente trabajo pretende fundamentar una nueva perspectiva de clasificación de estos métodos, de acuerdo con su función en el proceso de investigación. Se ha realizado una sistematización de referentes bibliográficos que ha posibilitado caracterizar los métodos más comúnmente empleados y clasificarlos según su finalidad investigativa, aspecto que resulta novedoso e importante para la metodología de investigación. La propuesta de una distinción entre los métodos que privilegian la

6.1 Método analítico-sintético

Este método se refiere a dos procesos intelectuales inversos que operan en unidad: el análisis y la síntesis. El análisis es un procedimiento lógico que posibilita descomponer mentalmente un todo en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y componentes. Permite



estudiar el comportamiento de cada parte. La síntesis es la operación inversa, que establece mentalmente la unión o combinación de las partes previamente analizadas y posibilita descubrir relaciones y características generales entre los elementos de la realidad. Funciona sobre la base de la generalización de algunas características definidas a partir del análisis. Debe contener solo aquello estrictamente necesario para comprender la

Título: Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento

Autor: Andrés Rodríguez Jiménez & Alipio Omar Pérez Jacinto

Año: 2017

Revista: Dialnet

Enlace: <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Página(s): 12

Relación entre agilidad y capacidades coordinativas en niños futbolistas*

Luis Yesid Viancha Amaya**
Paulo Jonathan Acosta Tova***

Recibido: noviembre 7 de 2017 • Aceptado: marzo 8 de 2018

Resumen

El presente artículo tuvo como objetivo determinar la relación entre la agilidad y las capacidades coordinativas en niños de la Escuela de Formación Deportiva del Instituto Municipal de Deporte y Recreación de Tunja – IRDET. Para esto, 30 jugadores de género masculino fueron intervenidos, con edades comprendidas entre los 12 y los 14 años. Las capacidades de coordinación fueron evaluadas con el test motor de Caminero y la agilidad con el test de Illinois. De manera grupal, en referencia a la agilidad, los participantes presentaron un tiempo promedio de 18.4223 ± 1.1779 segundos, y en lo referente a la capacidad coordinativa, los deportistas mostraron un tiempo promedio de 18.9037 ± 1.59467 segundos. Se concluyó que existe una relación no significativa, débil y directa entre la agilidad y

* Artículo de investigación con financiación propia. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC), Tunja, Colombia. Citar como: Viancha, A. y Acosta, T. (2018). Relación entre agilidad y capacidades coordinativas en niños futbolistas. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 8(1), 13-26. DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474X.5119>

** Docente Bienestar Universitario, Universidad Santo Tomás, Tunja, Colombia. Correo electrónico: Luis Viancha, correo deporte@samaca-boyaca.gov.co / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7672-9442>

***Docente Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC), Tunja, Colombia. Correo electrónico: paulo.acosta@uptc.edu.co / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7718-7235>

todos los procesos parciales de un acto motor en función de un objetivo motor preestablecido", y la agilidad como una cualidad compleja que le permite a un atleta reaccionar a un estímulo, comenzar a moverse de forma rápida y eficiente, avanzar en la dirección correcta, y estar dispuesto a cambiar de dirección o detenerse rápidamente para hacer una técnica deportiva de una forma rápida, eficiente y de manera reproducible (Young y Farrow, 2006).

El desarrollo de las capacidades coordinativas se manifiesta de forma diferente, por lo que independientemente de que el deporte sea colectivo, su práctica debe ser individual; por ende, hay que buscar desarrollar una relación mayor entre los componentes del proceso coordinativo (Pérez, 2016).

Es así como el fútbol propone situaciones y movimientos de juego con los cuales se pueden evidenciar diferentes acciones, es por esto que se toma el fútbol en la categoría infantil, que es donde se forma la base primordial al rendimiento. En este sentido, el interés es indagar en aras de demostrar la posible relación entre las variables agilidad y las capacidades coordinativas en los niños.

Metodología

La población corresponde a 30 jugadores de la rama masculina de la Escuela de Formación Deportiva del Instituto Municipal de Deporte y Recreación de Tunja – IRDET, con edades promedio de 13.07 ± 0.828 años, estatura promedio de 1.4507 ± 0.07273 metros y con un peso promedio de 49.7667

Título: Relación entre agilidad y capacidades coordinativas en niños futbolistas

Autor: Luis Yesid Viancha Amaya; Paulo Jonathan Acosta Tova

Año: 2018

Revista: Proquest

Enlace: <https://doi.org/10.15332/2422474X.5119>

Página: 16

Desarrollo de las capacidades coordinativas en niños: efectos de entrenamiento en el patinaje Development of coordination skills in children: effects of rollerblading training

Bertulfo Herrera Quiceno, Wilder Geovanny Valencia Sánchez, Diego Armando García Gómez, José Albeiro Echeverri Ramos

Universidad de Antioquia (Colombia)

Resumen. El objetivo del estudio fue determinar el efecto de un programa de aprendizaje de las capacidades coordinativas sobre el tiempo en la prueba de patinaje de 300 metros contra reloj individual y la coordinación general. Participaron 14 niños y niñas entre los seis y ocho años de edad que fueron asignados aleatoriamente al grupo experimental ($n=7$) o grupo control ($n=7$); la media de la edad del grupo experimental fue 8,1 años ($DE=0.5$) y la media del grupo control 7,6 años ($DE=0.82$); con una experiencia deportiva igual para ambos grupos (16 meses). El grupo experimental tuvo un entrenamiento adicional de coordinación antes de la sesión cotidiana durante 20 sesiones distribuidas en siete semanas. El programa constó de 15 ejercicios en escalerilla realizados en cada sesión así: tres ejercicios con dos series de 10 repeticiones y recuperación de 30 segundos en la primera serie y dos minutos después de la segunda. El grupo control no recibió estímulo adicional y continuó con el entrenamiento cotidiano del patinaje. Se realizó pre y post-test donde se midió la velocidad con la prueba de 300 m contra reloj individual en patines y la coordinación de los niños con el test Körperkoordination Test für Kinder. Los resultados mostraron que existen diferencias significativas en las comparaciones intra-grupo, sin embargo, al realizar la comparación inter-grupos, se constató que no existen diferencias significativas ($p=0.180$) en velocidad, pero en la práctica del patinaje estas diferencias son relevantes porque determinan una disminución en el tiempo de una prueba contra reloj, que puede significar un cambio ecológico significativo.

Palabras clave: Coordinación, deporte, entrenamiento, patinaje, prueba de velocidad.

Abstract. The research objective was to determine the effect of a learning program for coordination skills on the time of the 300-meter rollerblading test against individual clock and on general coordination. A sample of 14 boys and girls between six and eight years old, who were randomly assigned to experimental group ($n=7$) or control group ($n=7$) participated in the study; average age of the experimental group was 8,1 years old ($SD=0.5$), whereas in the control group it was 7,6 years old ($SD=0.82$); participants from both groups had similar sports experience (16 months). During 20 sessions over seven weeks, the experimental group received additional coordination training before each daily session. The program consisted of 15 ladder exercises, where in each session three exercises were performed with two sets of 10 repetitions and recovery of 30 seconds in the first series and two minutes after the second. The control group did not receive additional stimulus and continued with daily rollerblading training. Pre- and post-test were performed, with speed being measured during the 300m test against individual clock, whilst children's coordination was assessed with the Körperkoordination Test für Kinder Test. The results showed significant differences in intra-group comparisons; however, when performing the inter-group comparison, no

and with coordinated movements (Da Silva, 2003). Es así que cualquier acción motriz como saltar, caminar, lanzar o atrapar, entre otras, necesitan de la coordinación para que los movimientos sean eficaces (Villa, 2011). En la edad escolar los estudiantes demuestran un mejor control y regulación de los movimientos en actividades cotidianas, cuando han recibido estímulos de entrenamiento coordinativo (Rosero, Palma & Dávila, 2012).

En deportes que requieren el movimiento de todo el cuerpo, que demandan a su vez de una sincronía parcial o total, producto de la regulación de la actividad muscular (Petrona, 2006), la coordinación es uno de los factores de desarrollo fundamental para perfeccionar este tipo de habilidades (Garbolewski & Starosta, 2013; Walaszek & Nosal, 2014). La coordinación ha sido motivo de estudio a través del tiempo para determinar su influencia o relación con el aprendizaje de la técnica deportiva (Bustamante, 2007; Coral, 2011; Da Silva, 2003; de Souza, et al., 2015; Lopes, Maia, Silva, Seabra & Morais, 2003; Mori, 2008; Ruiz, 2004; Soto, Cegarra, Cuartero, López & Cantó, 2013; Turvey, 1990; Van Waelvelde, De Weerd, De Cock & Smits-Engelsman, 2004; Villa, 2011) y el éxito deportivo (Antón, 2009).

La práctica del patinaje exige el desarrollo de las habilidades motrices básicas, específicas y coordinativas, en la medida que se requiere el manejo de un elemento externo (patines), con una complejidad relacionada con la combinación de las habilidades antes señaladas (Lopes, et al., 2003). Estas habilidades son susceptibles de ser mejoradas por medio de la práctica constante (Rosero, et al., 2012). Además, su desa-

una gran oportunidad y necesidad en el desarrollo deportivo a largo plazo en este deporte.

La indagación por medios empíricos (entrenamiento de las capacidades coordinativas sin patines) y su efecto en tiempo en pruebas de velocidad en patines representa una novedad en el entrenamiento en este deporte. Esto se debe, por la utilización de calzado (Elvira, et al., 2017) como los tenis deportivos en niños para realizar la intervención como posible influencia en el desempeño por el entrenamiento de las capacidades coordinativas.

Teniendo en cuenta, la fase inicial (seis a ocho años) del desarrollo del sistema nervioso y factores neurosensoriales de la coordinación, se considera éste el momento propicio para el mejoramiento de las capacidades coordinativas por medio de nuevas experiencias de movimiento (Muñoz, 2009; Balyi, 2001). Esta edad es la adecuada para una evaluación e inicio con los procesos de estimulación de las capacidades coordinativas (Quitério, et al., 2017) en procura de la mejora en la ejecución de los movimientos específicos del deporte.

El objetivo del presente estudio fue determinar el efecto de la implementación de un programa basado en capacidades coordinativas (grupo experimental, $n=7$) durante un periodo de siete semanas (20 sesiones) vs no recibirlo (grupo control, $n=7$), sobre el tiempo utilizado en la prueba de 300 metros contra reloj individual en 14 niños y niñas entre los seis y ocho años de edad.

Método

Título: Desarrollo de las capacidades coordinativas en niños: efectos de entrenamiento en el patinaje

Autor: Bertulfo Herrera Quiceno, Wilder Geovanny Valencia Sánchez, Diego Armando García Gómez, José Albeiro Echeverri Ramos.

Año: 2020

Revista: Dialnet

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7446305.pdf>

Página: 282



Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista *Universum*

Claudio Díaz Herrera¹

Recibido: 16 de octubre 2017 / Aceptado: 30 de enero de 2018

Resumen. Respondiendo a una problemática técnica y metódica que permita identificar alguna orientación temática o intelectual en un medio de difusión académica, el artículo propone un sustento teórico-metodológico, que aporte hacia la elaboración procedimental de un análisis de contenido temático y cualitativo para estos fines investigativos. La propuesta puede ser aplicada en estudios donde sea factible constituir longitudinalmente una trayectoria de información, expresada en formatos de producción científica, como por ejemplo revistas periódicas, actas de congreso, catálogos de bibliotecas, etc. Lo anterior, considerando la existencia de riqueza multidisciplinaria o cierta diversidad temática contenida en estos medios de difusión. En términos empíricos la propuesta teórica-metodológica se aplicó en revista *Universum*, que al cumplir 30 años de edición, su génesis se caracteriza por una composición miscelánea, determinando un tránsito por diversas temáticas de estudio hasta indexarse científicamente, hecho que conllevó su adscripción al área de humanidades y ciencias sociales. La propuesta se transforma en un procedimiento válido para en este caso, constituir la orientación temática de una revista. A la luz de los resultados, se concluye que *Universum* se orienta predominantemente hacia cuatro etiquetas centrales, en primer lugar una dimensión de humanismo y letras; en segundo lugar, una dimensión de teoría social, política y cultural; continuando con una dimensión en desarrollo económico y administración; para terminar con estudio de las ideas.

interés en estudios etnográficos, influenciados por la crisis económica y su efecto en el espacio urbano. Según Tylor & Bogdan (1987) refiriéndose a Wax, los orígenes de las técnicas cualitativas están en el periodo clásico de Heródoto y con las incursiones económicas de Marco Polo, por tanto hay interés en la conversación con los sujetos (el otro), observación de manifestaciones culturales no eurocéntricas y una sistematización de información, gracias a las vivencias de estos incontables recorridos que fueron plasmados en bitácoras de viaje.

De esta forma, podemos dar cuenta que los estudios cualitativos no velan necesariamente por una medición numérica, sino que por descubrir expresiones culturales y sociales a través de un proceso interpretativo entre observador y observado (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010). Por otro lado, los métodos cualitativos:

“estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de o interpretar los fenómenos de acuerdo a los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales, entrevistas, experiencia personal, etc., que describen la rutina, las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas” (Flores, García, & Rodríguez, 1996, pág. 10).

El estudio cualitativo apela a una observación próxima y detallada del sujeto en su propio contexto, para lograr aproximarse lo más posible a la significación de los fenómenos. Debiese cumplir según Ruiz (2012), con ciertas características propias desde la reconstrucción de significados, intentando interpretar y captar significados particulares y relevantes a los hechos, de manera metafórica y conceptual a partir del relato de los sujetos.

Según Bazilla y Rodríguez en Bazal (2006), los métodos cualitativos también

Título: Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista *Universum*

Autor: Claudio Díaz Herrera

Año: 2017

Revista: *Universum*

Enlace: <https://doi.org/10.5209/RGID.60813>

Página: 124

Temas y métodos de investigación en Ciencia de la Información, 2000-2019. Revisión bibliográfica

Topics and research methods in Information Science (2000-2019): a literature review

Jesús Tramullas

Cómo citar este artículo:

Tramullas, Jesús (2020). "Temas y métodos de investigación en Ciencia de la Información, 2000-2019. Revisión bibliográfica". *Profesional de la información*, v. 29, n. 4, e290417.
<https://doi.org/10.3145/epi.2020.jul.17>

Artículo recibido el 10-01-2020
Aceptación definitiva: 04-06-2020



Jesús Tramullas

<https://orcid.org/0000-0002-5374-9993>

Universidad de Zaragoza, Departamento de Ciencias de la Documentación
Pedro Cerbuna, 12. 50009 Zaragoza, España
tramullas@unizar.es

Resumen

Se realiza una revisión sistemática de bibliografía que analiza los temas de investigación y los métodos y técnicas utilizados en la Ciencia de la Información que han sido recogidos en revisiones y estudios publicados entre 2000 y 2019. Se han revisado 36 trabajos. Según los resultados obtenidos no hay un consenso sobre los temas nucleares de la disciplina, ya que éstos evolucionan y cambian dinámicamente en relación con otras disciplinas y con los contextos sociales y culturales dominantes. En relación con los métodos y técnicas de investigación, puede afirmarse que en su mayoría han sido adoptados del campo de las ciencias sociales, a los que hay que añadir los métodos numéricos, especialmente en las áreas de bibliometría e informetría.

Palabras clave:

El objetivo principal de este estudio es determinar las áreas de investigación que han sido objeto de interés preferente en Ciencia de la Información entre 2000 y 2019, así como los métodos de investigación que han sido utilizados. El material de base utilizado a tal fin son revisiones y estudios de conjunto publicados sobre ambas cuestiones. En virtud de este objetivo se plantean las siguientes preguntas de investigación:

PI1: ¿Cuáles han sido los temas de investigación nucleares en la disciplina entre 2000 y 2019?

PI2: ¿Cuáles han sido los métodos y técnicas aplicados en la investigación sobre los temas identificados?

PI3: ¿Sirven las revisiones elaboradas en el ámbito de la Ciencia de la Información como indicadores de la evolución de la disciplina?

2. Método

Las revisiones bibliográficas resultan clave para identificar tendencias y nuevas áreas de investigación, pero también para sintetizar y disponer de fundamentos sobre los cuales consolidar el corpus de una disciplina. Esto facilita su progreso teórico y conceptual, no debiendo tampoco obviarse el papel que desempeñan en la difusión del conocimiento científico y en la mejora de la práctica profesional. En un buen número de campos pueden encontrarse publicaciones que se nutren principalmente de revisiones sistemáticas. En el campo de la Ciencia de la Información, sin embargo, sólo en los últimos años están comenzando a adquirir una importancia destacable (Xu; Kang; Song, 2015).

En este trabajo se ha seguido el método de revisión sistemática de bibliografía (Ferreras-Fernández et al., 2016). Dado que las publicaciones revisadas son, a su vez, estudios de conjunto, podría considerarse como un estudio terciario. Para la elaboración de la revisión sistemática se han adoptado los diez principios generales definidos por Pautasso (2013), que abarcan desde la definición de tema y audiencia, hasta el uso de las recomendaciones de los revisores del trabajo, incluyendo aspectos como la búsqueda bibliográfica, la elección de tipo de revisión, la elaboración crítica y la estructura lógica, entre otros. El enfoque se ha completado atendiendo a lo establecido por Kitchenham y Charters (2007) para la ingeniería del software, y por Palmatier, Houston y Hulland (2018) para el marketing. Estos principios se han plasmado en la elección y aplicación del protocolo para revisiones sistemáticas en el campo de los sistemas de información, que establece seis fases principales, tal y como ha sido formulado por Templier y Paré (2015):

El objetivo principal de este estudio es determinar las áreas y métodos de investigación que han sido objeto de interés preferente en Ciencia de la Información entre 2000 y 2019

e290417

Profesional de la información, 2020, v. 29, n. 4, e-ISSN: 1699-2407 2

Título: Temas y métodos de investigación en Ciencia de la Información, 2000-2019.

Revisión bibliográfica

Autor: Jesús Tramullas

Año: 2020

Revista: Unizar.es

Enlace: <https://doi.org/10.3145/epi.2020.jul.17>

Página: 2

ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

DOI: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>**Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud***Interview: a practical guide for qualitative data collection in health research*

Recibido: 21/09/2016. Aceptado: 30/10/2016.

Claudia Troncoso-Pantoja^{1,2} • Antonio Amaya-Placencia³¹ Universidad Católica de la Santísima Concepción - Facultad de Medicina - Departamento de Ciencias Clínicas y Preclínicas - Concepción - Chile.² Universidad Católica de la Santísima Concepción - Centro de Investigación en Educación y Desarrollo - Concepción - Chile.³ Universidad Católica de la Santísima Concepción - Facultad de Medicina - Nutrición y Dietética - Concepción - Chile.

Correspondencia: Claudia Troncoso Pantoja. Departamento de Ciencias Clínicas y Preclínicas, Facultad de Medicina, Universidad Católica de la Santísima Concepción. Campus San Andrés, Alonso de Ribera 2850. Teléfono: +56 041 2345427. Concepción. Chile. Correo electrónico: ctroncosop@ucsc.cl.

| Resumen |

El paradigma cualitativo de investigación se presenta en la salud

Troncoso-Pantoja C, Amaya-Placencia A. [The interview: a practical guide for qualitative data collection in health research]. Rev. Fac. Med. 2017;65: 329-32. Spanish. doi: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>.

La entrevista, una de las herramientas para la recolección de datos más utilizadas en la investigación cualitativa, permite la obtención de datos o información del sujeto de estudio mediante la interacción oral con el investigador (14). También está consciente del acceso a los aspectos cognitivos que presenta una persona o a su percepción de factores sociales o personales que condicionan una determinada realidad (15). Así, es más fácil que el entrevistador comprenda lo vivido por el sujeto de estudio (16).

En la clasificación de las entrevistas se identifican las denominadas *estructuradas*, las cuales plantean preguntas con anterioridad y tienen una estructura definida que se mantiene al momento de ser realizada, lo que podría limitar la opinión del sujeto estudiado; por esta razón son menos recomendadas para este tipo de investigación. También están las *entrevistas semiestructuradas*, de mayor flexibilidad pues empiezan con una pregunta que se puede adaptar a las respuestas de los entrevistados. Por su parte, las *entrevistas abiertas o no estructuradas* se adaptan más a condicionantes de la conversación investigativa. Esto último puede conllevar preguntas que no siempre responden a los objetivos de estudio, lo cual exige más experiencia técnica por parte del entrevistador (17).

Es importante señalar que el investigador que ejecuta o conduce la entrevista debe tener experiencia, pues necesita direccionar la conversación sin que esto influya en las respuestas, motivo que lo hace elaborar un guion en donde estén contenidas las categorías y las temáticas con sus respectivas preguntas según el tipo de entrevista. Lo anterior no descarta que en el transcurso de la investigación se presenten categorías emergentes a considerar; este aspecto resulta de suma importancia, ya que el posterior análisis se realiza en torno a los contenidos fijados o emergentes del escrito.

Preparación de la entrevista: elaboración de protocolo**C) Lectura del consentimiento informado, revisado por el sujeto.**

Si la persona tiene problemas para la lectura del documento, ya sea orgánica o funcional, el investigador lo hará por él en presencia de un testigo seleccionado por el sujeto de estudio.

d) Firma del consentimiento informado, dada después de que este se haya leído. Se pregunta al potencial entrevistado por su voluntad de participar en la investigación; si la respuesta es afirmativa, se le solicita que firme dos copias de este documento, uno para el investigador y otra copia para el participante; si la respuesta es negativa, se agradece la atención prestada hasta el momento.

e) Inicio de entrevistas. Si la entrevista puede ser realizada, se solicita un lugar cómodo para iniciar la ronda de preguntas.

f) Registro de la entrevista mediante equipo audiovisual o similar para grabar la entrevista y poder comenzarla.

g) Finalización de la entrevista, tras lo cual se apaga el equipo utilizado para la recolección de la conversación investigativa.

h) Agradecimiento del entrevistador por la gentileza y voluntad de participar de la persona investigada, seguido de una despedida.

Desarrollo de la entrevista

La entrevista se debe realizar en un ambiente de diálogo, aceptación y empatía (19), lo cual es interesante para el sujeto de estudio y también para el investigador, pues es un momento no solo de conversación, sino de intercambio de vivencias, conocimientos, sensaciones, creencias y pensamientos de la persona entrevistada (20). Esto recuerda que las percepciones de salud y enfermedad son individuales, por lo que se debe considerar el respeto y la comprensión de la persona como habilidades necesarias del entrevistador (21). Este último también debe tener capacidades comunicativas como el uso de un lenguaje apropiado, sin mayores tecnicismos, pero no muy coloquial, pues, de

Título: Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación

Autor: Claudia Troncoso-Pantoja; Antonio Amaya-Placencia

Año: 2016

Revista: unal.edu.co

Enlace: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>

Página: 330

Beneficios del juego en la acción pedagógica

Cristina C. Achavar Valencia¹

Recibido 10 de agosto de 2019 - Aceptado 30 de octubre de 2019

RESUMEN

A pesar de la importancia del juego para la educación inicial, no ha sido atendido en su justa dimensión en términos investigativos y de desarrollo académico. Si bien existe literatura que trata sobre su importancia metodológica, no se ha relevado en el contexto de la didáctica y la acción pedagógica. Se asume que el juego es una actividad natural de la infancia y que responde a las motivaciones de los niños y niñas para satisfacer la necesidad de entretenimiento; sin embargo, la actividad lúdica reviste ventajas adaptativas sobre otras conductas y constituye una fuente de aprendizaje permanente. El presente artículo expone una reflexión en torno a los beneficios del juego en la acción pedagógica, considerando que el aprendizaje en la infancia temprana configura una etapa esencialmente lúdica. Se concluye que el juego puede adquirir un carácter de espacio cultural, una actividad y una fuente de aprendizaje, trascendiendo a la limitación de entretenimiento o de herramienta o técnica pedagógica.

Palabras clave: juego, infancia, acción pedagógica.

Benefits of Play in Pedagogical Action

ABSTRACT

Despite the importance of play in early education, it has not been addressed sufficiently in terms of research and academic development. While there is literature that deals with its methodological importance, it has not been relieved in the context of teaching and pedagogical action. It is assumed that play is a natural childhood activity and responds to children's motivation to meet the need for entertainment, however, recreational activity has adaptive advantages over other behaviors and is a source of lifelong learning. This

relaciones sociales. No obstante, es necesario profundizar en aspectos como el rol del adulto en la actividad lúdica, los tipos de juego que son propios de cada nivel de desarrollo y la importancia del juego como fuente de aprendizaje. En este último punto se centra el presente artículo, que tiene por objetivo exponer la relevancia del juego en el contexto de la primera infancia, a partir de revisión bibliográfica y reflexión pedagógica.

Breve retrospectiva en el estudio del juego

Los primeros escritos sobre la importancia del juego se remontan a Platón, quien considera que el juego es una forma de entrenamiento de habilidades. Así, señalaba que era necesario "dar alas a los niños desde su primera infancia, a fin de que, cuando sea preciso, se retiren en vuelo". En ese sentido, homologa el juego al aprendizaje, ya que lo considera como el ejercicio de habilidades importantes para un ciudadano.

Posteriormente, precursores de la educación inicial, como Rousseau, Pestalozzi y Fröebel, conceptualizan al juego como una vía de conocimiento. En el caso del primero, propone que la infancia es una etapa clave en la vida humana y enfatiza el rol de la actividad automatizada. Pestalozzi destaca la importancia de la interacción con objetos durante la primera infancia como vía para la adquisición

116

Título: Beneficios del juego en la acción pedagógica

Autor: Cristina C. Achavar Valencia

Año: 2019

Revista: Dialnet

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7287886.pdf>

Página: 116

La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género

Autor:

María Elisa Cedeño Barreto¹

Dirección para correspondencia: mcedeno7549@pucem.edu.ec

Fecha de recepción: 27 de mayo del 2019

Fecha de aceptación: 28 de agosto del 2019

Fecha de publicación: 7 de octubre del 2019

Citación/como citar este artículo: Cedeño, M. (2019). La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género. *Rehuso*, 4(3), 99-106. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2039>

RESUMEN

La equidad de género es un tema recurrente en contextos académicos. Cada día la sociedad actual exige, principalmente de las instituciones educativas, que se sustente este tipo de principios para la prevención de la violencia. La realidad es que la enseñanza de la equidad de género no es sencilla cuando un niño o adolescente le toca padecer cotidianamente todo tipo de situaciones en sus propios

implementen en casa es una excelente forma de completar una estrategia de educación basada en la perspectiva de la equidad de género.

Discusión

Importancia de los juegos recreativos y la equidad de género

Se puede caracterizar las actividades lúdicas como universales y que han existido a lo largo de la historia, manifestándose de diversas maneras de acuerdo con el entorno sociocultural en que se han desarrollado. En el plano educativo han tenido una importancia fundamental y no solo en el ámbito recreativo, sino para tratar diversos aspectos como la equidad de género. En este apartado de la investigación se dará cuenta de diversos estudios que han abordado esta problemática.

Según Rivera (2018), es importante incorporar las actividades lúdicas con perspectiva de género desde los primeros años de estudio. Esto es de suma importancia, considera, porque con ello se puede prevenir la violencia. Asegura este autor que los juegos ofrecen modelos de actuación, enseñan a solucionar conflictos e influyen profundamente en la construcción de la personalidad e identidad de las personas en sus primeras etapas de vida. "Esta perspectiva promovida desde cada una de las esferas, es para comenzar a ver a todas y a todos con las mismas gafas de la igualdad y eliminar la discriminación" (p. 4).

En este mismo sentido, Arias (2014) asegura que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, pues por medio de estas actividades exploran realmente cómo es el mundo y se relacionan con él. "El juego sirve para desarrollar las aptitudes, emocionales, físicas, mentales, por ello es importante desde la educación inicial, para que vayan explorando el mundo

Título: La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género

Autor: María Elisa Cedeño Barreto

Año: 2019

Revista: Dialnet

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7090653.pdf>

Página: 8

MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS

METHODS AND TECHNIQUES IN QUALITATIVE RESEARCH. SOME NECESSARY DETAILS

Narcisa Dolores Piza Burgos¹
E-mail: npiza@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2415-5221>
Francisco Alejandro Amaiquema Marquez¹
E-mail: famaiquema@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5411-6282>
Gina Esmeralda Beltrán Baquerizo¹
E-mail: gbeltran@utb.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4061-5195>
¹ Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455-459. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

RESUMEN

La metodología de la investigación cualitativa tiene gran relevancia en la investigación científica aunque sus métodos y técnicas son usados con mayor frecuencia en las ciencias del comportamiento social y humano. En este trabajo se presentan las bases conceptuales generales del enfoque cualitativo y su

ABSTRACT

The qualitative research methodology has great relevance in scientific research although its methods and techniques are used more frequently in the sciences of social and human behavior. This paper presents the general conceptual bases of the qualitative approach and its methodology with the pur-

Para la recopilación de información a partir de fuentes primarias, la metodología cualitativa dispone de métodos con sus correspondientes técnicas entre los cuales se encuentran:

1. **La observación:** implica a todos los sentidos, no tiene un formato propio, solo las reflexiones y la sensatez del investigador. La **observación cualitativa** no es una mera contemplación "implica adentrarnos en profundidad a las situaciones sociales y mantener un papel activo y una reflexión permanente" (Hernández, et al., 2010). Los datos son recogidos por observaciones directas sobre el comportamiento de una persona, tratando de evitar que éstas se sientan observadas y

orden profundidad y formulación se hayan sujetos al criterio del investigador, en este tipo de entrevista el investigador puede adicionar otras, y por último las entrevistas *abiertas* que "se fundamentan en una guía general de contenido y el investigador posee toda la flexibilidad para manejarla". (Hernández, et al., 2010)

Las preguntas de la entrevista deben formularse de lo general a lo particular, las preguntas de mayor complejidad deben ir primero para dar paso a las preguntas que susciten sensibilidad en los entrevistados y por último las preguntas de cierre. La interrelación entre las preguntas y las respuestas contribuye a la construcción de resultados sobre el objeto de estudio.

Título: Métodos Y Técnicas En La Investigación Cualitativa. Algunas Precisiones Necesarias

Autor: Narcisa Dolores Piza Burgos; Francisco Alejandro Amaiquema Marquez; Gina Esmeralda Beltrán Baquerizo

Año: 2019

Revista: Scielo

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>

Página: 457



ICANH

Instituto Colombiano de Antropología e Historia

Revista Colombiana de Antropología

e-ISSN: 2539-472X ISSN: 0486-6525
DOI: <https://doi.org/10.22380/Issn.2539-472X>

Español English Registro Entrar

Inicio Actual Archivos Publicación anticipada Avisos Revistas amigas Destacados Acerca de

Bus

Inicio / Archivos / Vol. 54 Núm. 1 (2018): Perspectivas metodológicas / Artículos

La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales

María Isabel Jociles Rubio

Universidad Complutense de Madrid, España

DOI: <https://doi.org/10.22380/2539472X.386>

Palabras clave: observación participante, diario de campo, prácticas

Resumen

Autores/as

Citas

Cómo citar

Descargas



...a fondo. Por ello Coley y Robinson (2009) dicen que para observar se precisa de un “sexto sentido”, que consiste precisamente en ser siempre consciente de qué se está investigando. En segundo lugar, el observador participante muestra una “atención aumentada” frente a la “desatención selectiva” del participante ordinario, dado que está alerta intentando no dar cosas por supuestas, sin enfocarlo como algo “dado”. En tercer lugar, practica una “observación de ángulo abierto”, que está dirigida a realizar con éxito las actividades “corrientes” en las que participa, al igual que sucede con la “observación de ángulo cerrado” del participante ordinario, pero que se amplía con la finalidad añadida de conocer los aspectos culturales tácitos de la situación estudiada. En cuarto lugar, combina “una experiencia desde dentro” (preexistente si es participante ordinario o, si no, buscada mediante la inmersión en la cultura de los actores sociales sobre/con los que investiga) y “una experiencia desde fuera” (facilitada por la circunstancia de no compartir esa cultura o creada a través de una estrategia de extrañamiento antropológico o de *quiebra voluntaria*, como la llama Agar [1991]), que otorga al observador participante la oportunidad de sorprenderse, de tener experiencias que den lugar a conocimientos no enteramente prefigurados en sus categorías iniciales. Por último, el observador participante registra de forma sistemática lo observado (y sus propias conductas/pensamientos durante el proceso de observación) y este registro le permite la constitución de “un material de

revista colombiana de antropología

VOL. 54, N.º 1
ENERO-JUNIO DEL 2018

129

Título: La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales

Autor: María Isabel Jociles Rubio

Año: 2018

Revista: revista colombiana de antropología

Enlace: <https://doi.org/10.22380/2539472X.386>

Página: 129



ISSN 1909-2407

TECOBOY®. INSTRUMENTO PARA EVALUAR CAPACIDADES COORDINATIVAS EN NIÑOS DE 10 a 12 AÑOS.

TECOBOY® an instrument to evaluate coordinating capacities in children of 10 to 12 years.

Clara Ivonne Peñalosa Gonzales¹, Fred G. Manrique-Abril², Giomar Maritza Herrera-Amaya³.

1. Lic Educación Física. MsC Pedagogía de la Cultura física. Docente Escuela Normal Superior María Auxiliadora. Grupo de investigación en salud pública GISP. clavo1@hotmail.es

1. Lic Educación Física. MsC Pedagogía de la Cultura física. Docente Escuela Normal Superior María Auxiliadora. Grupo de investigación en salud pública GISP. clavo1@hotmail.es

2. RN. Ph.D Profesor Titular, Universidad Nacional de Colombia. Sede Bogotá. Profesor Asociado UPTC, Grupo de investigación en salud pública GISP. fmanriquea@unal.edu.co

3. RN. PHD (c) Profesor Asistente. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tunja. Grupo de investigación en salud pública GISP. Giomar.herrera@uptc.edu.co

Recibido: 13/10/2015 Revisado: 10/11/2016 Aceptado: 21/01/2017

COMO CITAR ESTE ARTICULO: Peñalosa CI, Manrique-Abril FG, Herrera-Amaya GM. TECOBOY® Un instrumento para evaluar capacidades coordinativas en niños de 10 a 12 años. Rev.salud.hist.sanid.on-line 2017;12(1):92-124 (Enero-Abril). Disponible en <http://www.shs.agenf.org/> Fecha de consulta ().

Los textos publicados en esta revista pueden ser reproducidos citando las fuentes. Todos los contenidos de los artículos publicados, son responsabilidad de sus autores.

Copyright. Revista Salud Historia y Sanidad © Grupo de Investigación en Salud Pública GISP-AGENF.ORG Tunja 2017.

[Rev.salud.hist.sanid.on-line](http://www.rev.salud.hist.sanid.on-line) 2017;12(1):ene-abr

Estos aplican a forma como se perciben los ritmos visuales, táctiles, acústicos y kinestésicos que generalmente se dan musicalmente y debe ser transformada en acción motora, individual y grupal.

Capacidad de reacción "La capacidad de inducir y ejecutar rápidamente acciones motoras breves, adecuadas en respuesta a una señal, donde lo importante consiste en reaccionar en el momento oportuno y con la velocidad apropiada de acuerdo con la tarea establecida, en la mayoría de los casos el óptimo está dado por una reacción lo más rápida posible a esa señal.

Capacidad de cambio o adaptación (alteración): "Es la capacidad de adaptar el programa de acción motora a las nuevas situaciones, en base a los cambios percibidos o anticipados durante la ejecución motora, o la prosecución de la acción en forma completamente diferente". "como unidad de medida puede valer la corrección de la adaptación o modificación de la acción deportiva a consecuencia de situaciones o condiciones repentinamente cambiantes y el tiempo necesario para ello".

Juego tradicional

Los juegos tradicionales son en esencia, una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y

Título: INSTRUMENTO PARA EVALUAR CAPACIDADES COORDINATIVAS EN NIÑOS DE 10 a 12 AÑOS.

Autor: Clara Ivonne Peñalosa Gonzales, Fred G. Manrique-abril, Giomar Maritza Herrera Amaya

Año: 2018

Revista: Salud Historia y Sanidad

Enlace: <http://doi.org/10.5281/>

Página: 98

Caracterización de los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la Educación Física

Characterization of the teaching aids in the teaching-learning process in Physical Education

César Peraza Zamora¹, Yoanni Gil L ópez², Yadiel Pardo García³, Luis Orlando Soler Cruz¹

¹Licenciado en Cultura Física. Máster en didáctica de la Educación Física Contemporánea. Profesor Auxiliar. Departamento Ciencias Aplicadas a la Actividad Física y el Deporte. Universidad Isla de la Juventud «Jesús Montané Oropesa». Correo electrónico: cperazaz@uij.edu.cu; lsoler@uij.edu.cu

²Licenciado en Cultura Física. Profesor Asistente. Departamento Ciencias Aplicadas a la Actividad Física y el Deporte. Universidad Isla de la Juventud «Jesús Montané Oropesa». Correo electrónico: ygil@uij.edu.cu

³Licenciado en Cultura Física. Máster en teoría y metodología del entrenamiento deportivo. Departamento Ciencias Aplicadas a la Actividad Física y el Deporte. Universidad Isla de la Juventud «Jesús Montané Oropesa». Correo electrónico: ypgarcia@uij.edu.cu

Recibido: 20 de enero 2017.

Aprobado: 12 de marzo de 2017.

medios de enseñanza dada por la formación del desarrollo social del individuo, ya sea general, en el caso de la instrucción elemental, o especializada para los niveles específicos, logrando en todos los casos una corrección del proceso de asimilación y la conjunción de la clase con el trabajo productivo como ser social.

Conocer los medios o recursos de enseñanza, ser capaces de interpretar, manejar su mensaje de información y sus códigos, entendido esto como sistema de símbolos o materiales, convenidos previamente, destinados a representar y transmitir información entre el emisor y el receptor. El profesor debe conocer el lenguaje de comunicación que permite interpretar y elaborar los medios o recursos de enseñanza desde las posibilidades teórico-práctica que brinda este; su organización formal sobre determinados soportes (libros de textos, implementos deportivos, industriales o innovados) hasta la interpretación, ejecución del movimiento y conocimiento.

cumple o ayuda a cumplir los objetivos de aprendizajes. Pero su eficacia será mayor cuando su empleo sea planificado dentro de una estrategia o modelo que los adapte a la necesidad de la clase, que a través de él los estudiantes tienen que aprender. Todos los medios o recursos de enseñanza para que sean eficaces, necesitan una planificación y, en definitiva, un modelo de empleo que estará en función de las características específicas de la materia que se trasmite.

Disponible en: <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/681>

8

Título: Caracterización de los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la Educación Física

Autor: César Peraza Zamora, Yoanni Gil L ópez, Yadiel Pardo García, Luis Orlando Soler Cruz

Año: 2017

Revista: Dialnet

Enlace: <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/681>

Página: 8