



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**Recursos didácticos no convencionales en los juegos y su aporte en el fortalecimiento de las habilidades cognitivas.**

**HUIRACOA PINEDA DEIVY STIVEN  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**LOPEZ OYOLA DELIA MARIA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**Recursos didácticos no convencionales en los juegos y su aporte en  
el fortalecimiento de las habilidades cognitivas.**

**HUIRACOA PINEDA DEIVY STIVEN  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**LOPEZ OYOLA DELIA MARIA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**Recursos didácticos no convencionales en los juegos y su aporte en  
el fortalecimiento de las habilidades cognitivas.**

**HUIRACOGCHA PINEDA DEIVY STIVEN  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**LOPEZ OYOLA DELIA MARIA  
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MONTERO ORDOÑEZ LUIS FELIPE**

**MACHALA  
2023**

ELABORACIÓN DE RECURSOS  
DIDÁCTICOS NO  
CONVENCIONALES EN LOS  
JUEGOS PARA EL DESARROLLO  
DE LAS HABILIDADES  
COGNITIVAS DEL SUBNIVEL  
MEDIO HUIRACocha PINEDA  
DEIVY STIVEN LÓPEZ OYOLA

Fecha de entrega: 21-feb-2024 10:59a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2300617999

Nombre del archivo: HUIRACocha\_-LOPEZ-\_desde\_la\_Introduccion\_hasta\_bibliografia.pdf (1.01M)

Total de palabras: 11389

Total de caracteres: 62216

DELIA MARÍA

por DEIVY STIVEN HUIRACocha PINEDA

# ELABORACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS NO CONVENCIONALES EN LOS JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DEL SUBNIVEL MEDIO

HUIRACOA PINEDA DEIVY STIVEN LÓPEZ OYOLA DELIA MARÍA

## INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
2	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://www.derechoecuador.com">www.derechoecuador.com</a> Fuente de Internet	<1%
4	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1%
5	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="http://www.chess-science.com">www.chess-science.com</a> Fuente de Internet	<1%

8	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %
9	redined.educacion.gob.es Fuente de Internet	<1 %
10	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
11	flashplayfree.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
14	www.mathisd.org Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
16	read.bookcreator.com Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to ueb Trabajo del estudiante	<1 %



19	<a href="http://www.przetargi.info">www.przetargi.info</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://d.documentop.com">d.documentop.com</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://www.laautenticadefensa.com.ar">www.laautenticadefensa.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://de.slideshare.net">de.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://explore.openaire.eu">explore.openaire.eu</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://repositori.uji.es">repositori.uji.es</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://revista.profesionaldelainformacion.com">revista.profesionaldelainformacion.com</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://www.baruta.gov.ve">www.baruta.gov.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
30	UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ. "VI CONGRESO INTERNACIONAL DE	<1 %

**INGENIERÍAS: "INGENIERÍA PARA FORMAR  
UNA SOCIEDAD SOSTENIBLE"<sup>™</sup>, Editorial  
Internacional Runaiki, 2019**

Publicación

<b>31</b>	<b>dialnet.unirioja.es</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>32</b>	<b>dspace.um.edu.mx</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>33</b>	<b>elguanche.net</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>34</b>	<b>info-gameblog.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>35</b>	<b>issuu.com</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>36</b>	<b>mastersecunaei.blogspot.com</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>37</b>	<b>pesquisa.bvsalud.org</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>38</b>	<b>prezi.com</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>39</b>	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1 %
<b>40</b>	<b>uvadoc.uva.es</b> Fuente de Internet	<1 %



41	<a href="http://www.fidamerica.org">www.fidamerica.org</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://www.sdcs.k12.ca.us">www.sdcs.k12.ca.us</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://www.semanticscholar.org">www.semanticscholar.org</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

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

Los que suscriben, HUIRACOCCHA PINEDA DEIVY STIVEN y LOPEZ OYOLA DELIA MARIA, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Recursos didácticos no convencionales en los juegos y su aporte en el fortalecimiento de las habilidades cognitivas., 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.

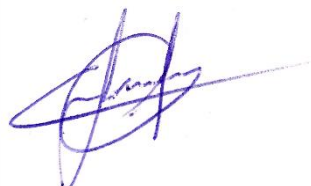
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

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.



HUIRACOCCHA PINEDA DEIVY STIVEN

0750597932



LOPEZ OYOLA DELIA MARIA

0705957363

## **DEDICATORIA**

No hay palabras para expresar lo que siento. En el presente proyecto investigador se lo dedicó primeramente a Dios, por darme valor, sabiduría y sobre todo salud en el transcurso de mis estudios, quien me permitió llegar hasta este punto que estoy donde día a día me guio y me cuida en todo momento, donde me vio llorar y reír a lo largo de mi carrera universitaria, gracias a él estoy cumpliendo un sueño que de niño tanto he querido, un sueño que espere tantos años y por fin obtendré lo que tanto esperaba. Así mismo quiero dedicarle mi tesis a mis padres por a verme dado la vida para poder llegar donde estoy hoy en día donde me han enseñado muchos valores y sobre todo a no rendirme en ningún momento de mi vida, han sido un pilar fundamental en el transcurso de mi carrera, a mis hermanos que han sido ese apoyo que siempre he tenido, que cada día que pasaba me aconsejaban que no me rindiera y que siguiera adelante por lo mis sueños, a mi abuelita que desde pequeño me supo guiar por un buen camino y ha estado presente en cada situación de mi vida , dándome ese apoyo incondicional ,animándome para que no me rindiera y cuidándome en los momentos más difíciles de mi vida.

HUIRACocha PINEDA DEIVY STIVEN

## **DEDICATORIA**

Me siento llena de alegría poder expresar todo lo que siento a un ser maravilloso celestial quien es todo para mí, quien ha permitido estar cumpliendo este sueño tan anhelado el me acompañado toda esta trayectoria de esfuerzo, sacrificio y dedicación, hacia un solo objetivo de superación pero sin él no podría ser posible mi Dios, ser tan misericordioso que no te puedo ver pero he sentido su compañía siempre él ha sido testigo de cada lagrima y miedo, tú me has dado esas fuerzas cuando ya estado por rendirme no me alcanzan estas palabras para dedicarte este logro que me concedes todo lo que alcance ser en mi vida serás merecedor de ellas mi Dios. También quiero dedicarles a mi familia, quienes me han dado la ayuda necesaria económica y moral dándome ese animo a seguir que ha sido mi fuerza de lucha sin ellos no podría ser posible, a mis hijos que han estado presente en cada situación que se me ha presentado ya que quiero ser un ejemplo a seguir donde les demuestro que todo lo que se quiere se puede, que no se debe esperar sentado las cosas sino uno mismo proponerse en buscarlas, me lleno de orgullo saber que han sido parte de esto, pese que las adversidades han estado presente no han desmayado y me han apoyado con una actitud motivadora a mi esposo quien de una u otra manera hace posible mi dedicación a lo que quiero, ya que ha sido muy paciente todo este tiempo y ha hecho posible que tenga esta alegría eterna familia gracias.

**LOPEZ OYOLA DELIA MARIA**

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, le agradezco a mi Dios padre todo celestial por haberme iluminado y bendecido en todo momento de mi carrera universitaria, por haberme mantenido con muy buena salud, dándome fuerzas para seguir en mi proceso de estudios y no dejarme rendir en ninguna circunstancia de la vida.

Agradezco a todas las personas que han estado presente durante mis estudios a mi papá , quien estuvo siempre al pendiente de mí , dándome ese valor para seguir adelante , a mi mamá quien me apoyo en todo momento de mi vida , a mis hermanos que han estado cada día al pendiente de mi haciendo que nada me falte, a mi abuelita quien siempre se esmeraba por mí , a mi novia y a su mamá quienes estuvieron apoyándome moralmente y sobre todo dándome ánimo para que no me rindiera en el transcurso de mis estudios, y me agradezco a mí mismo por tener esa valentía de nunca rendirme en ningún momento de mi vida , donde he trabajado y he estudiado a la misma ves para lograr lo que siempre he querido.

HUIRACOCHA PINEDA DEIVY STIVEN

## **AGRADECIMIENTO**

El decir gracias nace del corazón, no hay palabras exactas para decirlo estoy eternamente agradecida con Dios quien es mi pilar fundamental y es parte de mi logro ya que sin él no sería posible llegar al final, a mi esposo compañero de vida quien se ha esmerado por ayudarme día a día en los buenos y malos momentos teniendo en claro que tenía que cumplir lo que me propuse sin miedo al éxito de mi superación, dándome ese ánimo con amor, a mis hijos que les ha tocado vivir cada sacrificio que me ha tocado hacer y viéndome con un cariño de apoyo mi mamá que no dejado de estar pendiente en mis estudios llenándome de consejos buenos a seguir, a mi suegra que ha estado pendiente de mis hijos quien me ha dado ese apoyo incondicional y a todas esas personas que han hecho posible que llegue a mi meta son merecedores de darles este agradecimiento de corazón sin ellos no hubiese sido posible gracias Dios me los bendiga siempre.

DELIA MARÍA LÓPEZ OYOLA



## RESUMEN

### RECURSOS DIDÁCTICOS NO CONVENCIONALES EN LOS JUEGOS Y SU APORTE EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS

**Autores:**

Huiracocha Pineda Deivy Stiven

López Oyola Delia María

**Tutor:**

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

El presente trabajo se trata sobre los recursos didácticos no convencionales en los juegos y sus aportes en el fortalecimiento de las habilidades cognitivas, cuyo objetivo orienta a diagnosticar el conocimiento del docente en la aplicación de material didáctico para el desarrollo cognitivo de los estudiantes del subnivel medio de la escuela Carlos Zambrano Orejuela de la ciudad de Santa Rosa. El tipo de investigación es descriptivo, con el enfoque cualitativo. Los métodos que intervinieron son: el analítico, el sintético, el inductivo, el deductivo; además, el método comparativo, al momento de comparar los resultados de la investigación; por otra parte, se utilizó el bibliográfico para obtener información desde la revisión literaria; mientras que, en la investigación de campo se recabo información mediante la observación y entrevista. La información recabada se tomó de toda la población que consiste en 1 docente a quien se le aplicó una entrevista y 30 niños aplicando con ellos la observación directa, a partir de ejercicios propuestos.

**Palabras claves:** Recursos didácticos, juegos, habilidades cognitivas, educación física, recreación.

## **ABSTRACT**

### **NON-CONVENTIONAL TEACHING RESOURCES IN GAMES AND THEIR CONTRIBUTION TO THE STRENGTHENING OF COGNITIVE SKILLS**

**Autores:**

Huiracocha Pineda Deivy Stiven

López Oyola Delia María

**Tutor:**

Lcdo. Montero Ordoñez Luis Felipe

The present work is about non-conventional teaching resources in games and their contributions in strengthening cognitive skills, whose objective is to diagnose the teacher's knowledge in the application of teaching material for the cognitive development of middle school students. from the Carlos Zambrano Orejuela school in the city of Santa Rosa. The type of research is descriptive, with a qualitative approach. The methods involved are: analytical, synthetic, inductive, deductive; In addition, the comparative method, when comparing the results of the research; On the other hand, the bibliographic survey was used to obtain information from the literary review; while, in field research, information was collected through observation and interview. The information collected was taken from the entire population, which consists of 1 teacher who was interviewed and 30 children applying direct observation with them, based on proposed exercises.

**Keywords:** Teaching resources, games, cognitive skills, physical education, recreation.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	VI
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	IX
Introducción.....	1
Capítulo I.....	4
El Problema.....	4
1.1 Antecedentes de la investigación.....	4
1.2 Situación conflicto .....	5
1.3 Causas y consecuencias .....	6
1.4 Delimitación del problema.....	6
1.5 Planteamiento del problema.....	7
1.6 Formulación del problema.....	7
1.7 Objetivos.....	8
1.7.1 Objetivo General.....	8
1.7.2 Objetivos Específicos .....	8
Capítulo II.....	9
Marco Referencial.....	9

2.1 Marco Legal.....	9
2.1.1 Constitución De La República.....	9
2.1.2 Ley Orgánica De Educación Intercultural .....	10
2.1.3 Ley Del Deporte.....	10
2.2 Marco Teórico.....	10
2.2.1 Teoría De David Ausubel .....	10
2.2.2 Teoría De Neumann Y Morgenstern .....	11
2.2.3 Teoría De Bernate, Fonseca Y Castillo .....	11
2.3 Marco Conceptual.....	11
2.3.1 Recursos Didácticos No Convencionales .....	11
2.3.1.1 Concepto De Recurso Didáctico.....	11
2.3.1.2 Funciones De Los Recursos Didácticos.....	12
2.3.1.3 Estrategias Didácticas Con Recursos Didácticos.....	12
2.3.1.4 Recursos Didácticos Creado Para Un Fin Académico.....	13
2.3.2 Juegos.....	13
2.3.2.1 Concepto De Juegos.....	13
2.3.2.2 Juego En Educación Física .....	13
2.3.2.3 El Juego Como Aporte A Las Habilidades Cognitivas.....	13
2.3.3 Habilidades Cognitivas .....	14
2.3.3.1 ¿Qué Es Habilidad Cognitiva?.....	14
2.3.3.2 Desarrollo Cognitivo Para El Aprendizaje En Niños .....	14

2.3.3.3 Tipos De Habilidades Cognitivas .....	15
2.3.3.4 Habilidades Cognitivas En Trabajos Cooperativos .....	15
2.3.3.5 Fortalecimiento De Las Habilidades Cognitivas .....	15
Capítulo III.....	16
Diagnóstico Del Objeto De Estudio.....	16
3.1 Enfoques Diagnósticos .....	16
3.1.1 Tipo de investigación.....	16
3.1.2 Diseño de investigación .....	16
3.1.2.1 Población y muestra.....	16
3.1.2.2 Métodos de Investigación .....	17
3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	17
3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación.....	18
3.2 Descripción del proceso diagnóstico .....	18
3.3 Recopilación de la información .....	18
3.4 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos .....	20
3.4.4 Fortalezas y debilidades .....	25
3.4.4.1 Matriz de requerimientos .....	26
3.4.4.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación .....	27
Capítulo IV .....	29
Propuesta Integradora .....	29
4.1 Descripción de la propuesta .....	29

4.2 Componentes estructurales .....	29
4.2.1 Introducción .....	30
4.2.2 Justificación .....	30
4.2.3 Objetivo de la propuesta .....	31
4.2.4 Fundamentación legal y conceptual.....	31
4.2.5 Fases de implementación .....	32
4.2.6 Recursos logísticos .....	50
4.2.7 Evaluación del proyecto.....	51
4.2.8 Cronograma de la propuesta .....	52
5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta .....	54
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta ....	54
5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	54
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta .....	55
Capítulo VI .....	56
Conclusiones, Recomendaciones, Limitaciones Y Prospectiva .....	56
6.1 Conclusiones.....	56
6.2 Recomendaciones .....	57
6.3 Limitaciones y prospectiva .....	57
6.3.1 Limitaciones.....	57
6.1.2 Prospectiva.....	58
Bibliografía .....	59



## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1</b>	Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores ...	19
<b>Tabla 2</b>	Fortalezas y debilidades.....	25
<b>Tabla 3</b>	Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo.....	27
<b>Tabla 4</b>	Indicadores de la evaluación a partir de las actividades .....	51

## ÍNDICE DE FIGURA

<b>Figura 1</b> ¿Conoce usted sobre los recursos didácticos no convencionales? .....	20
<b>Figura 2</b> ¿La docente ha realizado juegos con recursos didácticos no convencionales? .....	20
<b>Figura 3</b> ¿Existen espacios apropiados para desarrollar diferentes tipos de juegos? .....	21
<b>Figura 4</b> ¿Cree usted que la ejecución de los juegos con materiales no convencionales favorece a una mejor dinámica en clases de educación física?.....	22
<b>Figura 5</b> ¿Cree usted que sus habilidades cognitivas mejoraran con la práctica de los juegos en las clases de Educación Física?.....	23
<b>Figura 6</b> ¿Le gustaría que el docente proponga juegos utilizando los recursos didácticos no convencionales en la clase de Educación Física? .....	23
<b>Figura 7</b> ¿Participa usted activamente en las clases de Educación Física para mejorar sus habilidades cognitivas mediante la ejecución de los juegos?.....	24
<b>Figura 8</b> ¿En la institución educativa realizan programas sobre los juegos con recursos didácticos no convencionales? .....	25

## INTRODUCCIÓN

La institución necesita fortalecerse de materiales didácticos no convencionales, para lograr el desarrollo de las habilidades cognitivas en los estudiantes. Al respecto, Abellán (2020) describe que los materiales no convencionales tienen un efecto al construir un material reciclado para los futuros docentes de Educación Física en el desarrollo de sus clases con los estudiantes.

Los juegos recreativos y el estado de ánimo son elementos importantes en el desarrollo de los estudiantes, más aún, si se trata de sus habilidades cognitivas; por lo que, se refiere de un tema fundamental, en la formación integral del educando, por otra parte, este tema es relevante porque se beneficia el conocimiento del docente u objeto de estudio.

El problema identificado y que oriento este trabajo es: la deficiencia de los recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física para el desarrollo de las habilidades cognitivas, cuyo objetivo general se centró en diagnosticar el conocimiento del docente ante la aplicación de los recursos didácticos no convencionales. Para minimizar las limitaciones identificadas en el trabajo de campo, la estrategia en inicio es una capacitación dirigida al docente de educación física.

La definición del problema en esta investigación se basó en las experiencias obtenidas durante las prácticas preprofesionales y en la revisión de la literatura relacionada, en congruencia con los aspectos de estudio. Esta combinación posibilitó la elaboración de una investigación que permitió llegar con la investigación teórica y de campo.

Respecto a los antecedentes referenciales se tomó en cuenta varias investigaciones, clasificadas como: internacionales, regionales y locales, misma que permitió fundamentar este trabajo desde la estructura de esta investigación en 6 capítulos: el problema, el marco referencial, el diagnostico, la propuesta integradora, la valoración de la factibilidad y finalmente; las conclusiones, recomendaciones, limitaciones y prospectiva.

## **Capítulo I**

El primer capítulo de este proyecto se aborda inicialmente el problema relacionado con la falta de recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física del subnivel medio en la escuela Carlos Zambrano Orejuela. Se identifica la situación conflictiva, sus causas y efectos, lo que condujo a establecer de forma precisa el problema. Asimismo, se formulan tanto la pregunta general como las específicas para abordar de manera integral la problemática, y se definen tanto el objetivo general como los específicos.

## **Capítulo II**

Se dirige hacia la redacción del marco referencial, ya que es donde está expuesta la Ley de la Constitución de la República, Ley Orgánica Institucional y Ley del Deporte. Por otra parte, también estará presente el Marco conceptual, donde se encuentra las fuentes de consulta de varios autores, definiciones, funciones, estrategias e importancia, teniendo como base fundamental el conocimiento del tema planteado.

## **Capítulo III**

Aborda el diagnóstico del objeto de estudio que incluye los enfoques del diagnóstico, el tipo y diseño de investigación como los métodos, técnicas y la validación, también la descripción del proceso para la recopilación de toda la información y el análisis y desarrollo de la matriz de requerimientos.

## **Capítulo IV**

Consiste acerca del planteamiento propuesta, donde se constituye por varios componentes como la descripción, la estructura que incluye la introducción, justificación, objetivo, fundamentos, las fases, los recursos, la evaluación y el cronograma del proyecto.

## **Capítulo V**

Este capítulo trata de la valorización de la posibilidad de la propuesta planteada y se analiza cuatro dimensiones, como la técnica, económica, lo social y ambiental. Cada dimensión mencionada ayudará en la obtención de los resultados de la propuesta si es favorable para avanzar con el trabajo investigativo.

## **Capítulo VI**

El último capítulo es sobre las conclusiones de cada objetivo como el general y los específicos, cada objetivo se debe va a reflejar de lo que se llevó a cabo en el transcurso del todo el trabajo investigativo. Las limitaciones son barreras que afectan el avance del trabajo y las perspectivas es en proponer a nuevas investigaciones sobre este proyecto.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Antecedentes de la investigación

De acuerdo a lo propuesto por la universidad Técnica de Machala (UTMACH), este trabajo parte del dominio que consiste en el desarrollo social, con la línea de investigación procesos educativos y formación humana, enfocada al campo didáctico de la educación forma; teniendo como conceptualización la formación y educación de un fenómeno interactivo que permite el conocimiento, acciones, valores y actitudes en el ámbito de conocimiento. mientras que, el área temática se centró en el campo educativo, teniendo como nudo problematizador la formación docente y la didáctica. (UTMACH; 2019.p13)

A nivel internacional el Melo (2020) da a conocer que el juego es una actividad donde se gasta energía y disfrutar en el tiempo, por eso su objetivo es de reflexionar la concepción de que estudiantes y docentes poseen el juego como un recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje. Se tiene como resultado tanto en docentes como estudiantes en utilizar el juego para realizar actividades promoviendo el aprendizaje. Por esta razón, se concluye que este trabajo se lo desarrolló para la indagación doctoral dirigido a la interculturalidad escolar.

En el ámbito internacional según un artículo publicado por el autor Hall (2021) se refiere en cuidar el ambiente y la salud del ser humano del contorno de Educación física y tiene como objetivo evaluar la postura hacia el ambiente de los futuros docentes de esta área. El análisis dio como resultado a diferencias significativas de ( $p < 0.05$ ), en actitud ambiente valor promedio antes ( $3.5 \pm 0.6$ ), luego de la intervención ( $4.1 \pm 0.6$ ) igual a un porcentaje de 17.1%, donde se concluye que la intervención hacia los estudiantes fue efectiva en mejorar la postura ambiental de área de Educación Física.

El autor Liberio (2019) en el nivel nacional expresa que el juego es un método de aprendizaje en el ambiente educativo con el objetivo de conseguir buenos resultados de los estudiantes en el transcurso de su aprendizaje escolar y da como resultado el desarrollo



de las habilidades cognitivas en los estudiantes, concluyendo que el uso de videojuegos teniendo contenidos acorde a los temas importantes va a fortalecer el aprendizaje significativo enriqueciendo la capacidad cerebral.

El autor Tene, et al. (2020) del nivel nacional habla sobre los recursos didácticos y su poca asignación en planteles escolares públicas en la Amazonía teniendo como objetivo la posibilidad de realizar los sus propios recursos con materiales de su entorno para el desarrollo de las clases de Educación física. El estudio tiene como resultado en crear ellos mismos sus recursos didácticos, tales como, redes, testigos, discos y más. Se concluye que hay beneficios en la construcción de estos, ya que influye lo físico, cognitivo y social para el procedimiento de enseñanza y aprendizaje.

En este ámbito regional según Pillajo, et al. (2021) habla sobre las estrategias y metodologías de la educación usadas por el docente, en este caso la estrategia juego y trabajo, por eso, su objetivo es producir experiencias significativas de aprendizaje e innovación en los estudiantes. Los resultados llevados a cabo indican que un 67,3% los docentes si emplean las estrategias juego y trabajo a lo largo de su aprendizaje y se concluye que existe carencia en el cumplimiento que establece el currículo, teniendo el riesgo en emplear contenidos sin creatividad e innovación.

A nivel regional la publicación de López, et al. (2021) acerca del diseño de los recursos didáctico como función comunicativa, didáctica y estética teniendo como objetivo el procedimiento de enseñanza-aprendizaje generando creatividad de los recursos hacia el desarrollo cognitivo. Se obtuvo los resultados de los prototipos de contenidos de forma ordenada, como costumbres familiares, tradiciones de festividades, turismo, economía y leyendas de complementos armables, el cual, concluye que 90.66% de los participantes acepta los diseños didácticos, ya que tiene un gran valor de atracción en aprendizaje y la interacción funcional.

## **1.2 Situación conflicto**

De acuerdo a las observaciones realizadas en la escuela Carlos Zambrano Orejuela se pudo determinar que existen Deficientes Recursos Didácticos no convencionales para el desarrollo de las habilidades cognitivas en las clases de Educación Física.

Debido a que los docentes demuestran insuficiente interés en la aplicación de los Recursos Didácticos no convencionales; Además se pudo notar cierta carencia de conocimiento al momento de las clases por parte del docente, por otra parte las autoridades encargadas demuestran poca observación al desempeño del docente como también desinterés a las clases de Educación Física lo que nos lleva a comprender que los docentes tienen escaso conocimiento en la investigación de aplicación de los Recursos Didácticos no convencionales tomando en cuenta la necesidad del uso de aplicación de estos recursos para ponerlos en práctica con los estudiantes del subnivel medio, dando a entender que el docente se encuentra desactualizado y con poco interés de lograr desarrollo cognitivo del estudiante.

### **1.3 Causas y consecuencias**

Fundamentando la situación del conflicto del párrafo anterior, se precisa tentativamente el problema central que corresponde a la deficiencia en la aplicación de los recursos didácticos no convencionales del subnivel medio de la escuela Carlos Zambrano Orejuela , cuyas causas son: poca utilización de material didáctico no convencionales en las clases de cultura física, teniendo como consecuencia el déficit en el desarrollo de habilidades cognitivas, hay poco interés por parte del directivo en la aplicación del currículo de educación física.

En esta investigación se ha logrado determinar las condiciones que han presentado los estudiantes ante su clase, la deficiencia de conocimiento y capacitación por parte del docente sobre el tema, los estudiantes no logran tener una retentiva favorable y su condición participativa no alcanza un aprendizaje requerido en esta unidad educativa; y los efectos son: deficiencia en el desarrollo cognitivo, desinterés en la clase de educación física y poca creatividad por parte del docente.

### **1.4 Delimitación del problema**

Los limitados recursos didácticos no convencionales en los juegos y su aporte en el fortalecimiento de las habilidades cognitivas, se localiza en la ciudad de Santa Rosa, de la Provincia de El Oro, en la escuela Carlos Zambrano Orejuela, en la básica elemental, durante el desarrollo de las clases de educación física, quien el docente tutor encargado

asume su desarrollo de la asignatura de manera responsable y segura. Esta investigación realiza en el periodo electivo 2023- 2024.

### **1.5 Planteamiento del problema**

Fundamentando el campo establecido del desarrollo social, este estudio se orienta dentro del campo de la educación, teniendo como conceptualización la formación y educación de un fenómeno interactivo que permite el conocimiento, acciones, valores y actitudes en el ámbito de conocimiento. Así mismo incluye algunos aspectos sociales, de enseñanza, y didáctica para influir en el proceso de la educación formal y no formal. (UTMACH; 2019.p13)

Dentro del contexto educativo centrado en la educación y la interacción de la enseñanza, se define el nudo de la problematización a partir del propósito de la investigación, obteniendo los ambientes escolares y el sistema de calidad educativa.

### **1.6 Formulación del problema**

La importancia del presente problema planteado reside sobre la labor docente en el área de educación física, quien asume la responsabilidad de realizar los diferentes tipos de actividades; siendo estos de mucha relevancia porque sirven como estrategia en la enseñanza de juegos si se los efectúa de manera correcta.

Las preguntas de investigación que orientaron a la redacción de los objetivos: tanto general como específicos; y que, a su vez sirvieron de referencia para elaborar los instrumentos de investigación en consonancia de los objetivos planteados son las siguientes:

#### **Pregunta general**

- ¿Qué recursos didácticos no convencionales aplica el docente para el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante el juego en las clases de educación física, con los estudiantes del subnivel medio de la escuela Carlos Zambrano Orejuela?

## **Preguntas específicas**

1. ¿Cuáles son los recursos didácticos no convencionales que aportan al desarrollo de las habilidades cognitivas durante el juego en las clases de educación física?

2. ¿Qué materiales didácticos no convencionales aplican los docentes al desarrollar destrezas del bloque curricular el juego y el jugar, durante las clases de educación física?

3. ¿Cuáles fueron los resultados obtenidos al desarrollar destrezas del bloque curricular el juego y el jugar con los recursos didácticos propuestos por el docente durante las clases de educación física?

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo General**

- Diagnosticar el conocimiento del docente en la aplicación de recursos didácticos no convencionales para el desarrollo cognitivo en las clases de educación física.

### **1.7.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los recursos didácticos no convencionales que aportan al desarrollo de las habilidades cognitivas durante el juego en las clases de educación física.
- Determinar los materiales didácticos no convencionales que aplican los docentes al desarrollar las destrezas del bloque curricular el juego y el jugar, durante las clases de educación física
- Examinar los resultados obtenidos al desarrollar destrezas del bloque curricular, el juego y el jugar con los recursos didácticos propuestos por el docente durante la clase de educación física.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1 Marco legal**

##### **2.1.1 Constitución de la República**

La presente investigación tiene como base legal, leyes enjuiciadas por la asamblea nacional y algunas asociaciones encargadas.

Esta investigación está legalmente fundamentada con el artículo 381 de la constitución de la república, donde expresa que el estado garantiza la promoción de la educación física, así mismo realizar actividades físicas y juegos recreativos que favorecen a la salud, formación y en el proceso integral del estudiante.

Con respecto al artículo 22 de la constitución de la república del ecuador manifiesta que todos los estudiantes tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, mediante la realización de actividades didácticas que favorecen en el desarrollo académico del alumno. Es fundamental que, desde el inicio de la escolaridad, el docente y los alumnos hagan uso de implementos elaborados con recursos didácticos no convencionales para llevar a cabo actividades recreativas que permitan mejorar la labor del docente dentro de la jornada establecida.

Continuando con la investigación, se observó en el artículo 24 de la constitución de la república del Ecuador, establece que todo estudiante tiene derecho de desenvolver su capacidad creativa en las clases de educación física, esto lo puede hacer mediante el acompañamiento y guía del docente encargado, lo cual ayudara a desarrollar su creatividad.

La creatividad beneficia en el proceso de interpretación del crecimiento, ya que ayuda en el desarrollo de su pensamiento.

### **2.1.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Procediendo con la investigación legal, se analiza que en el Artículo 2 de la Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI), dictamina los principios de la educación, donde se basa en el interés de los estudiantes en las clases de educación física, lo cual es un derecho independiente, una iniciación de interpretación y algunos procedimientos de desarrollo del estudiante.

Seguidamente en el artículo 42 de la ley orgánica de la educación intercultural. Expresa que la educación general básica ayuda en el desarrollo de las capacidades, destrezas y competencias, donde todo estudiante debe participar de manera crítica y responsable. Por otra parte, la educación general básica consta de 10 años de educación requeridas, durante el cual las destrezas, habilidades, competencias y los juegos recreativos ayudaran en el fortalecimiento del estudiante.

### **2.1.3 Ley del Deporte, Educación Física y Recreación**

En el artículo 3 de la Ley del deporte, tiene como objeto la práctica del deporte, educación y recreación, donde manifiesta que la educación física y la recreación debe ser de manera libre, voluntaria, lo cual constituye un derecho primordial en la formación de los estudiantes.

Continuando con la fundamentación recabada por la ley del deporte, en el artículo 81 se establece que la educación física percibirá actividades que ayuden en el desarrollo de las instituciones de todos los subniveles, creando como un área radical que se basa en la enseñanza y desarrollo del estudiante mediante actividades recreativas.

## **2.2 Marco teórico**

### **2.2.1 Teoría de David Ausubel**

En la opinión de Salinas, et al. (2021) el teórico Ausubel asegura que los materiales didácticos para la enseñanza se deben de escoger acorde a las necesidades educativas que tengan los estudiantes, en este caso, lo cognitivo. Por esta razón, cuando

se crea algún material es indispensable tomar en cuenta el proceso de enseñanza y aprendizaje para tener éxito de lo que se va a realizar, caso contrario, sino se hace a esa manera, existe el riesgo de perjudicar y desmotivar al estudiante.

### **2.2.2 Teoría de Neumann Y Morgenstern**

Según Sibrián (2020) los teóricos Neumann y Morgenstern dice que los juegos se enfocan en la exploración de estrategias ideales, donde los jugadores lo emplean para aprovechar al máximo el uso de planificaciones colaborativas y no colaborativas. En base de las investigaciones de estos teóricos se comprobó que hay una resolución hacia las estrategias de los juegos no colaborativos, en el cual los jugadores alcanzan un buen resultado al entender que está en una situación recíproca estratégica, por eso el jugador no tiene el impulso de alejarse del juego.

### **2.2.3 Teoría de Bernate, Fonseca y Castillo**

Expresa Bernate (2021) es importante que el desarrollo de la motricidad en los estudiantes se lleve a cabo a través de actividades recreativas, juegos y recursos didácticos. De esta manera, el niño podrá mejorar sus habilidades motrices, estimular su creatividad y interactuar con la sociedad que lo rodea. El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad y la socialización, beneficiando la creatividad, habilidades físicas y cognitivas, el reconocimiento corporal y la memoria.

## **2.3 Marco conceptual**

### **2.3.1 Recursos didácticos no convencionales**

#### ***2.3.1.1 Concepto de recurso didáctico***

El autor Colman (2019) define que el recurso didáctico es como un material pedagógico, el cual se encarga en poner a disposición el procedimiento de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase. En este lugar existe gran variedad de materiales que facilitan el desarrollo pedagógico entre estudiantes y docentes.

De acuerdo con Rodríguez, et al. (2021) los recursos didácticos buscan grupos de materiales, objetos, lugares y hechos que tienen la capacidad de mantener el desarrollo de los procesos socioeducativos, teniendo en cuenta desde su medida más pedagógica. También dichos recursos circulan en zonas sociales de forma amplia, bien sea enlazados y procedentes de las actividades escolares, participación de otros establecimientos de iniciativas privadas o administración pública, individuales o grupos para promover el desarrollo de específicas comunidades.

### ***2.3.1.2 Funciones de los recursos didácticos***

Citando a Caamaño, et al. (2021) los recursos didácticos son útiles para el desarrollo de enseñanza y aprendizaje, por este motivo, es fundamental que el docente tenga conocimiento de las funciones que cumple cuyo material, estas deben de ser seleccionadas de acuerdo con los objetivos planteados y a las cualidades de los estudiantes. A continuación, las funciones de los recursos didácticos, los cuales son:

- Facilita la información.
- Cumplimiento de objetivos.
- Contextualizar al grupo de estudiantes.
- Posibilitar la relación entre estudiantes y docentes.

### ***2.3.1.3 Estrategias didácticas con recursos didácticos***

Señala López, et al. (2021) al aplicar las estrategias didácticas en la clase se lo desarrolla mediante recursos didácticos, por ese motivo, la implementación de estos recursos es integrados y aceptados para el proceso escolar, ya que permite la comunicación e interacción entre docente y estudiante, además éste debe de ser adaptado al lugar donde se vaya a trabajar las actividades dirigiendo directamente con el desarrollo de lo planificado.



#### ***2.3.1.4 Recursos didácticos creado para un fin académico***

A juicio de Santos, et al. (2019) el recurso didáctico es aquella herramienta que facilita al docente desarrollar experiencias formativas, informativas y educativas conduciendo los propósitos y a los individuos para vincularlos con el entorno donde se desenvuelve la práctica pedagógica, por ende, deben capacitarse oportunamente para asesorar y orientar a los estudiantes a lo largo de su aprendizaje.

### **2.3.2 Juegos**

#### ***2.3.2.1 Concepto de juegos***

Declara Brasó, et al. (2020) el juego en los infantes lo conduce a tratar, de modo que, en los niños hacia sus gustos, su estilo de vida y la relación con sus familiares. También nos dice que el juego en infantes se encuentra completo de comportamientos miméticos, es decir, que sus imitaciones son casi perfectas, por lo que, su entorno no tiene limitaciones cuando un niño imita a otro niño.

#### ***2.3.2.2 Juego en Educación Física***

Menciona Cedeño, et al. (2020) que el rol de los juegos en educación física ya sean colectivos o individuales dan un perfeccionamiento a las habilidades y destrezas de los niños y jóvenes. Dando una potencia al desarrollo cognitivo y significativo con actividades recreativas, combinadas que ayuden a incorporar nuevos conocimientos a un gran nivel de aceptación por parte de la mayoría de los docentes.

#### ***2.3.2.3 El juego como aporte a las habilidades cognitivas***

Afirma Martínez, et al. (2020) el juego es concebido como aquella actividad divertida a la experiencia cultural e involucrada a la vida. Por eso, la pedagogía lúdica como consideración y acción en el sentir, pensar y actuar del docente al interactuar con el niño, satisface las necesidades y despliega las habilidades cognitivas que ayudan a comprender los conocimientos y afrontar los desafíos del desarrollo de las tareas.

Destaca Vera, et al. (2019) los juegos son fundamentales por su alto valor biológico, psicológico y pedagógico, el cual se convierten en un aspecto imprescindible para el desenvolvimiento integral de los infantes. Por tal razón, por medio de los juegos se pueden desarrollar distintos procesos psicológicos, tales como: cognitivos (pensamientos, sensaciones, lenguaje, atención, etc.); en afectivos (sentimientos y emociones); por último, los volitivos (dominio, decisión, valor, etc.).

### **2.3.3 Habilidades cognitivas**

#### ***2.3.3.1 ¿Qué es habilidad cognitiva?***

La investigación que presenta Acuña, et al. (2020) hace referencia que la habilidad cognitiva posee diferentes capacidades intelectuales que los individuos lo demuestran al ejecutar algo. Aquellas habilidades ya mencionadas se lo comparen con los trabajadores del conocimiento. Por esta razón, se pueden ver perjudicadas por el carácter que se vaya a realizar dicha actividad, este incluye el empeño del sujeto y de los distintos factores de su entorno.

Indica Zurita (2020) aquellas habilidades cognitivas están conformados por grupos de intervenciones mentales que adjuntan la información obtenida por medio de los sentidos siguiendo una estructura de epistemología significativa, por lo tanto, el estudiante tiene la capacidad de edificar el conocimiento adquirido mediante sus experiencias de comprensión y exactitud de un nuevo aprendizaje.

#### ***2.3.3.2 Desarrollo cognitivo para el aprendizaje en niños***

Plantea Calceto, et al. (2019) para tener un buen desarrollo cognitivo y aprendizaje se debe de seguir una adecuada nutrición y ejecutar actividad física, ya que es necesario para los procesos de escolarización, además se encuentra factores como las condiciones económicas, obesidad y bajas expectativas a nivel académico, son problemas que impacta de forma negativa a la salud, el comportamiento y la relación interpersonal del niño en el ámbito escolar.

### ***2.3.3.3 Tipos de habilidades cognitivas***

Considera Escamilla, et al. (2019) las habilidades cognitivas se dividen en dos componentes fundamentales, las cuales son: básicas y superiores. En las básicas se incluye la atención, obtención, análisis, organización, transformación, recuperación de la información y evaluación, mientras que las superiores está conformado por la toma de decisiones, solución de problemas, pensamiento crítico y creativo.

### ***2.3.3.4 Habilidades cognitivas en trabajos cooperativos***

Refiere Alvarracín, et al. (2022) el aprendizaje basado en proyectos ABP radica que debe ser un trabajo colaborativo, en este contexto todos se involucran y brindan experiencias de desarrollo en las habilidades cognitivas. También, se adiciona un esfuerzo de las competencias comunitarias que favorece a la comunidad escolar.

### ***2.3.3.5 Fortalecimiento de las habilidades cognitivas***

Afirma Espeleta, et al. (2020) En el ámbito educativo hay un esquema en habilidades que compone un eje interdisciplinario, de esta manera ayuda a potenciar el desarrollo integral y en fortalecer las habilidades cognitivas, tanto personal, como en lo social. Existen habilidades que mejoran las destrezas para el desarrollo de una vida saludable en los estudiantes.

## CAPÍTULO III

### DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

#### 3.1 Enfoques diagnósticos

##### 3.1.1 Tipo de investigación

Dentro del contexto de este trabajo de indagación se consideró la investigación descriptiva tomando en cuenta sus características. De acuerdo a lo citado por Mendoza, et al. (2020) define a la investigación de tipo descriptiva como aquella que consiste en la interpretación de un fenómeno, hecho o suceso, así como, en la dominación en determinar su comportamiento o la estructura de estudio.

Seguidamente, menciona Guevara, et al. (2020) este tipo de investigación se lo realiza cada vez que se quiera describir algún suceso real. También, se dice que la información o datos concedidos por esta investigación tiene que ser precisa, sistemática y verídica. Hay que evitar realizar deducciones del fenómeno, por esta razón, lo primordial son aquellas características que se puedan observar y verificar.

La investigación descriptiva argumenta Pacheco, et al. (2020) es un enfoque que se centra en la descripción y comprensión de fenómenos y situaciones tal como se presentan en su entorno natural. Tiene como objetivo recopilar datos y elaborar informes sumamente detallados, para así, ofrecer una imagen clara y precisa de lo que está ocurriendo, sin realizar manipulaciones o intervenciones de lo estudiado.

##### 3.1.2 Diseño de investigación

###### 3.1.2.1 Población y muestra

El fenómeno investigado se efectuó en la Unidad Educativa Carlos Zambrano Orejuela; tiene como población a 24 estudiantes y 13 docentes, los cuales 3 pertenecen al subnivel medio. Según Mucha, et al. (2021) menciona que la población es un objeto de estudio establecida y compuesta por razonamientos de elección. A diferencia de

localidad supuesta y población de estudio, esta última las unidades de estudio, cumplen criterios de escogimiento anticipadamente concretos para la investigación.

Por otra parte, referente a la muestra indica Gamboa (2023) que mediante una metodología se establece la muestra de esta manera se conocerá su importancia, los desafíos y las limitaciones de la información del estudio de investigación, realizando algunas pautas dentro del proceso de establecimiento del tamaño de la muestra.

### ***3.1.2.2 Métodos de Investigación***

En los métodos de investigación para desarrollar este trabajo se ha elegido el método analítico, ya que proporcionarán para llevar a cabo la descripción de cada objeto de estudio que es tomado en cuenta para el análisis bibliográfico y de campo. En relación con el método analítico Guamán, et al. (2021) señala que este divide todas las partes de un conjunto total para poder realizar un análisis de forma independiente y determinar las relaciones que existen entre ellas.

Como parte de la investigación realizada, los datos recopilados fueron analizados para llegar a la discusión de resultados de acuerdo con los objetivos específicos, por lo cual se llegó a sintetizar, redactar las conclusiones y recomendaciones.

El autor Acosta (2023) menciona que el enfoque cuantitativo sale a la luz al final del siglo XIX, descendiente de las ciencias naturales, el enfoque cuantitativo es un método de investigación que se caracteriza por una herramienta de análisis estadístico numérico, lo cual son interpretaciones de los hechos sucedidos. Así mismo es un modelo que describe y explica el procedimiento basado en la experiencia de la práctica mediante datos numéricos

### ***3.1.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos***

Conforme con las técnicas de investigación determinadas se puede definir la recolección de la información, mediante el cual se tomó en cuenta la encuesta y la estadística. Referente a la encuesta, al aplicar este instrumento con los estudiantes del subnivel medio se obtendrá una información clara y precisa. Estas se las puede estructurar

ya sea con preguntas abiertas o cerradas, de esta manera los resultados serán transformados en un procedimiento estadístico.

Manifiesta Feria, et al. (2020) que la encuesta es considerada como una técnica investigativa, lo cual será utilizada para este proyecto de investigación, como un método de indagación empírica. Además, tiene significativa importancia porque la información se obtiene mediante la interacción oral entre entrevistador y entrevistado.

#### ***3.1.2.4 Validación de los instrumentos de investigación***

Acerca a la validación de los instrumentos de esta investigación se realizó la prueba piloto como una experimentación, para poder asegurar varios componentes esenciales del funcionamiento de aquellos instrumentos adaptados al trabajo de investigación. La prueba piloto fue como un ensayo previo que ayudó a modificar ciertos aspectos en la redacción de las preguntas propuestas.

### **3.2 Descripción del proceso diagnóstico**

En este trabajo de indagación desarrollado se basó en una idea de investigación, el cual fue el primer paso para realizar el proceso diagnóstico, esta se originó gracias a la observación del problema presentado, por lo tanto, dio apertura a la formulación de todas las preguntas de investigación.

Como primer punto del proceso diagnóstico es fundamental para establecer aquellos objetivos que se desean llegar, así mismo se dio un inicio a través de la investigación bibliográfica acerca de los objetos de estudios determinados, ya que ayudó a recolectar toda la información esencial, teniendo en consideración las técnicas e instrumentos a utilizar en la investigación.

### **3.3 Recopilación de la información**

Teniendo en cuenta las preguntas de base y los objetivos planteados de la investigación se derivó y se obtuvo la información por medio de una encuesta en la Unidad Educativa Carlos Zambrano Orejuela, exactamente a los estudiantes y docentes

del área de Educación Física, de igual modo se atribuyó una segunda técnica como la estadística se aplicó un test para comprobar los resultados.

**Tabla 1**

*Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores*

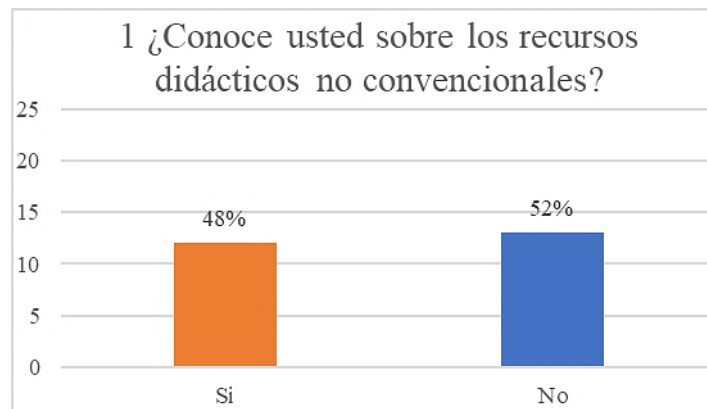
<b>Objeto de estudio</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
Recursos didácticos no convencionales	Implementación de recursos didácticos no convencionales.	Características de Recursos didácticos no convencionales.
	Estrategias pedagógicas	Características de las estrategias de intervención. El proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando los recursos didácticos no convencionales.
Juegos	Metodología	Adaptación de métodos. Estrategia de enseñanza.
	Desarrollo de los juegos	Determinar los juegos Beneficio de los juegos.
Habilidades cognitivas	Estrategias cognitivas	Características Proceso de enseñanza-aprendizaje.
	Propuesta pedagógica	Estrategias empleadas, juegos recreativos con materiales no convencionales. Importancia.

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

**Dimensión 1:** Implementación de recursos didácticos no convencionales.

**Figura 1**

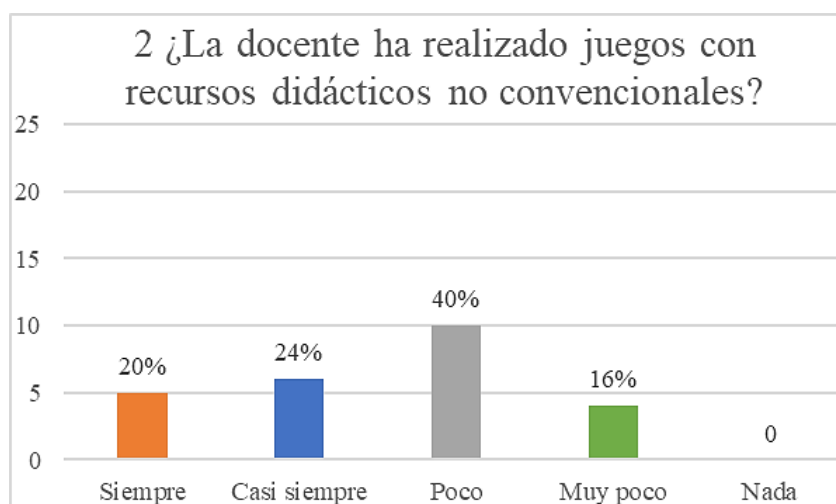
*¿Conoce usted sobre los recursos didácticos no convencionales?*



En la figura uno muestra el 100% total de los estudiantes encuestados acerca de los recursos didácticos no convencionales. El 48% de los estudiantes si conocen este tipo de material, mientras que el 52% de no conocen. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes no conocen de los recursos no convencionales.

**Figura 2**

*¿La docente ha realizado juegos con recursos didácticos no convencionales?*



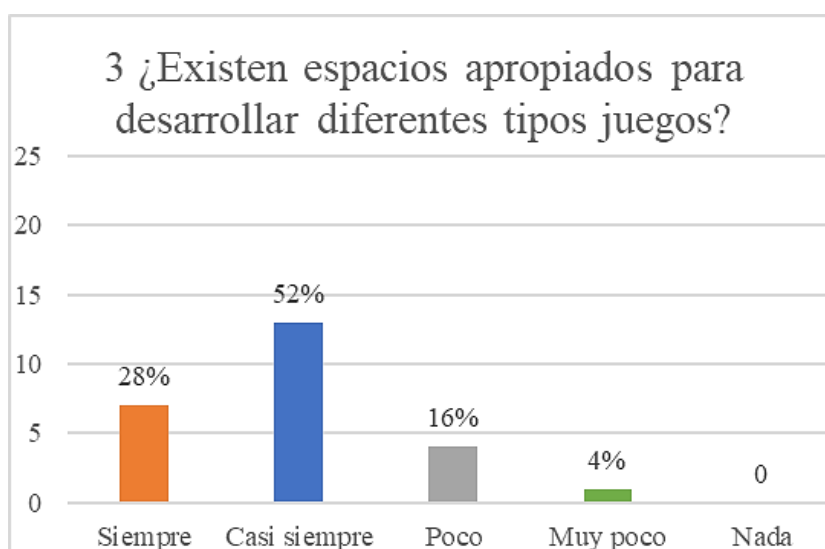


En la figura dos permite analizar el 100% de los encuestados sobre si el docente ha realizado juegos con recursos didácticos no convencionales. De los estudiantes el 20% aseguran que el docente siempre realiza juegos con este material, el 24% dicen que casi siempre, el 40% afirma que poco se realiza juegos con ese material y el 16% aseguran que muy poco el docente hace juegos con el recurso didáctico no convencional. Esto da entender que gran parte de los estudiantes aseguran que el docente poco ha realizado juegos con recursos no convencionales.

### **Dimensión 2:** Estrategias pedagógicas.

**Figura 3**

*¿Existen espacios apropiados para desarrollar diferentes tipos de juegos?*

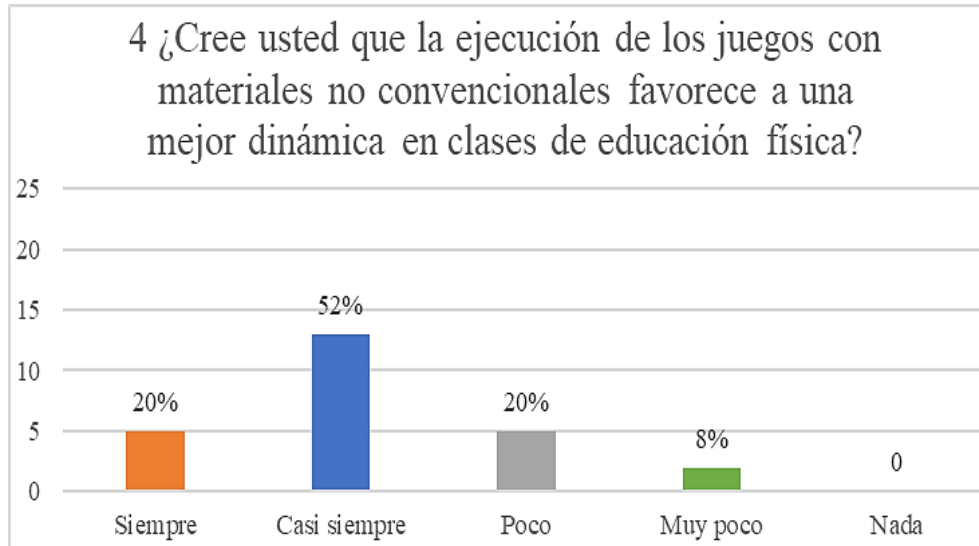


En la figura tres se puede analizar el 100% de los encuestados acerca de que si existen espacios apropiados para desarrollar diferentes tipos de juegos. El 28% de los estudiantes confirman que siempre existen espacios apropiados para desarrollar los juegos, el 52% afirma que casi siempre, el 16% aseguran que poco existen espacios apropiados y el 4% dicen que muy poco existen esos espacios. La mayoría de los estudiantes afirman que en su institución educativa casi siempre existen espacios apropiados para desarrollar diferentes tipos de juegos.

### Dimensión 3: Metodología

**Figura 4**

*¿Cree usted que la ejecución de los juegos con materiales no convencionales favorece a una mejor dinámica en clases de educación física?*

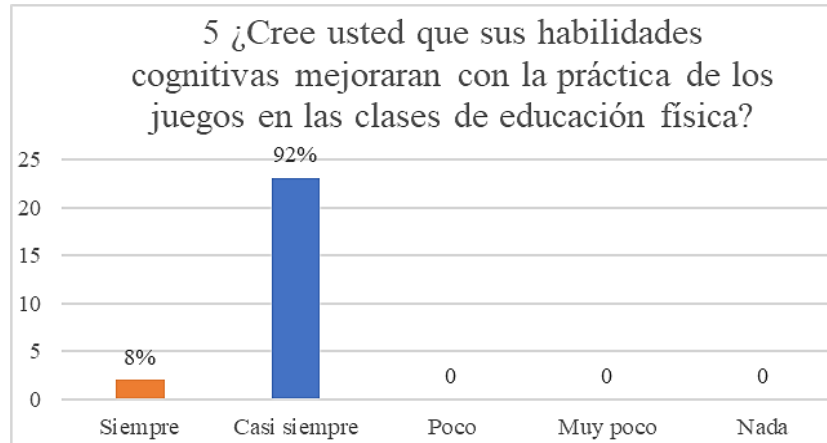


En la figura cuatro permite analizar el 100% de los encuestados sobre la ejecución de los juegos con materiales no convencionales favorecen a una mejor dinámica en clases de Educación Física. El 20% de los estudiantes afirman que los juegos con materiales no convencionales siempre favorecen una mejor dinámica dentro de la clase, el 52% dice que casi siempre, el 20% aseguran que poco y el 8% muy poco. Este análisis da entender que la mayoría de los estudiantes aseguran que casi siempre los juegos ejecutados con los materiales no convencionales favorecen una mejor dinámica en las clases de Educación Física.

#### Dimensión 4: Desarrollo de los juegos.

**Figura 5**

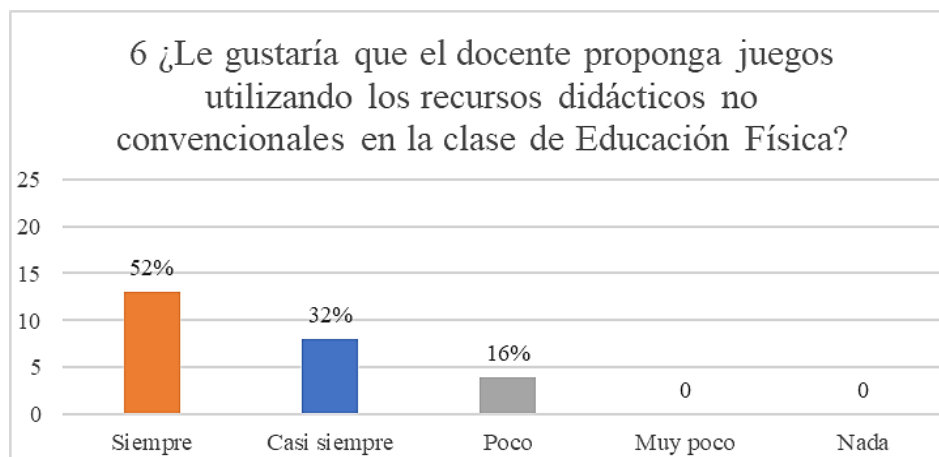
*¿Cree usted que sus habilidades cognitivas mejoraran con la práctica de los juegos en las clases de Educación Física?*



En la figura cinco se puede analizar el 100% de los encuestados acerca de las habilidades cognitivas mejoraran con la práctica de los juegos en las clases de Educación Física. El 92% de los estudiantes garantizan que sus habilidades casi siempre cognitivas mejoran con la práctica de los juegos, mientras que el 8% dicen siempre. El análisis da entender que gran parte de los estudiantes garantizan que casi siempre sus cognitivas mejoran con la práctica de los juegos dentro de la clase.

**Figura 6**

*¿Le gustaría que el docente proponga juegos utilizando los recursos didácticos no convencionales en la clase de Educación Física?*

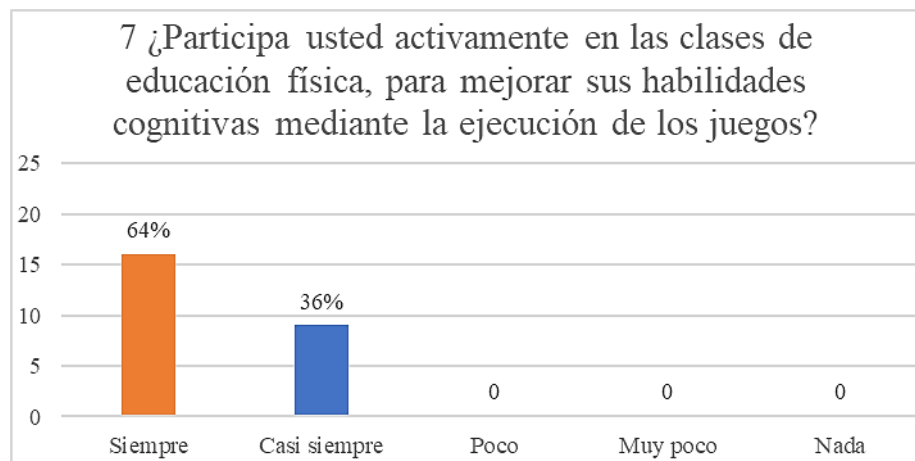


En la figura seis permite analizar el 100% total de los encuestados sobre si le gustaría que el docente proponga juegos utilizando los recursos didácticos no convencionales de la clase. El 52% de los estudiantes aseguran que les gustaría que siempre el docente haga juegos con este recurso, el 32% afirman que casi siempre y el 16% dicen que poco les gustaría el docente realiza juegos con el material no convencional. Esto da entender que la mayoría de los estudiantes afirman que siempre les gustaría que el docente proponga juegos utilizando los recursos didácticos no convencionales en la clase de Educación física.

**Dimensión 5:** Estrategias cognitivas.

**Figura 7**

*¿Participa usted activamente en las clases de Educación Física para mejorar sus habilidades cognitivas mediante la ejecución de los juegos?*

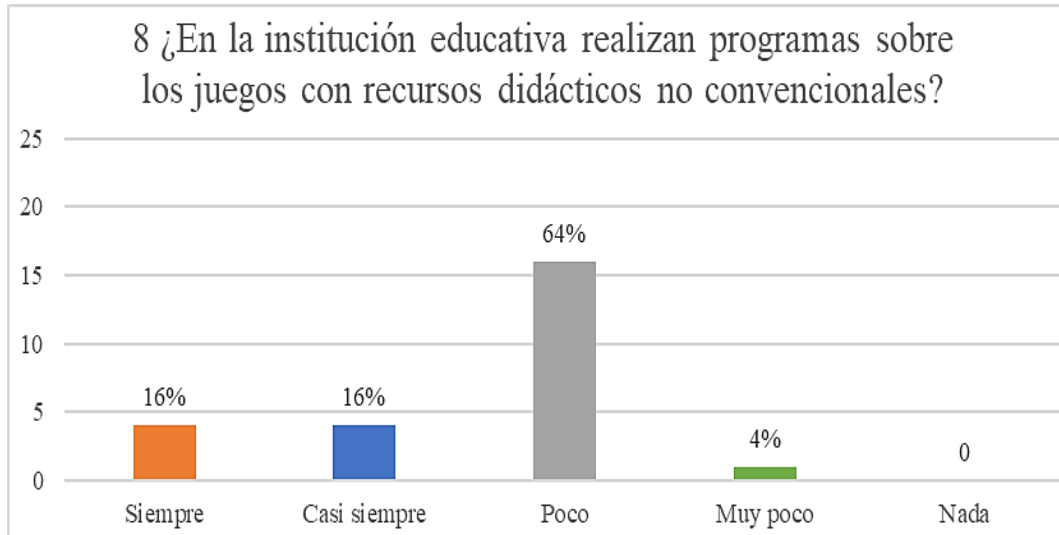


En la figura siete se puede apreciar el 100% de los encuestados acerca de la participación activa de los estudiantes en las clases de Educación Física para mejorar sus habilidades cognitivas mediante la ejecución de los juegos. El 64% de los estudiantes confirman que participan activamente en clases para mejorar sus habilidades cognitivas, mientras que el 36% garantizan que casi siempre. El análisis da entender que gran parte de los estudiantes siempre participan activamente en la ejecución de los juegos para mejorar sus habilidades cognitivas en las clases de EE. FF.

## Dimensión 6: Propuesta pedagógica.

**Figura 8**

*¿En la institución educativa realizan programas sobre los juegos con recursos didácticos no convencionales?*



En la figura ocho permite apreciar el 100% de los estudiantes encuestados acerca si su institución educativa realiza programas sobre los juegos con recursos didácticos no convencionales. El 16% aseguran que siempre realizan programas sobre los juegos con material no convencional, el 16% afirman que casi siempre hay ese tipo de programas, el 64% garantizan que poco hay esos programas y el 4% muy poco. El respecto análisis da entender que la mayoría de los estudiantes aseguran que su institución educativa poco realiza programas sobres los juegos con material no convencional.

### 3.4.4 Fortalezas y debilidades

**Tabla 2**

*Fortalezas y debilidades*

<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
Los docentes están mostrando su disposición para comprender los beneficios que tiene al utilizar los recursos didácticos no convencionales en la clase.	Insuficiente conocimiento de recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física.
Los docentes aprovechan a los recursos didácticos no convencionales como un instrumento innovador para enriquecer las clases de Educación Física.	El docente no aplica el uso de material didáctico no convencional durante las practicas.
Los docentes muestran interés y disposición para recibir una guía metodológica que esté basado en los recursos didácticos no convencionales, para así puedan enriquecer sus conocimientos y promover un aprendizaje dinámico como colaborativo.	Los maestros no disponen de guías metodológicas delimitada para las clases de educación física.

#### ***3.4.4.1 Matriz de requerimientos***

Con respecto al análisis sustraído y teniendo en cuenta las debilidades que existen, se logró establecer una matriz que idéntica los problemas y necesidades. Esta estructura nos permitió organizar de manera adecuada las habilidades que se logró encontrar, junto con sus respectivas causas. Estas causas y efectos se encuentran detallados en el primer capítulo de la investigación, utilizando los recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física.

**Tabla 3**

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

<b>Debilidades</b>	<b>Causas ¿Por qué?</b>	<b>Requerimiento (Estrategias de solución)</b>
Insuficiente conocimiento de recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física.	Desactualización del docente	Utilizar e Implementar los recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física para ayudar a mejorar el aprendizaje y la colaboración de los estudiantes
El docente no aplica el uso de material didáctico no convencional durante las practicas.	Poca utilización de material didáctico no convencional durante las clases de educación física.	Brindarle formación al docente para que integre el uso de recursos didácticos no convencionales en el transcurso de las clases de educación física.
Los docentes no disponen de guías metodológicas delimitada para las clases de educación física.	Falta de disponibilidad de guías metodológicas determinadas para las clases de educación física por parte de los docentes.	Desarrollar y facilitar guías metodológicas delimitadas para las clases de educación física, ofreciendo a los docentes una organización clara para enseñar de manera efectiva.

#### **3.4.4.2 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación**

La matriz de solicitud recopiló las deficiencias detalladas durante la investigación de campo que existen en la Escuela, lo cual nos permitió seleccionar los aspectos que se encontraron y justificar la elección. Por otra parte, podemos explorar diferentes recursos innovadores que fomenten el aprendizaje en esta área.

Se seleccionaron sin perder de vista los objetivos planteados en la investigación que los docentes no aplican el uso de recursos didácticos no convencionales durante las clases de educación física, como debilidad descubierta en la escuela Carlos Zambrano Orejuela, cuya causa es la poca utilización de material didáctico no convencionales en la institución.

Esta causa fue propuesta en el planteamiento del problema, teniendo como efecto la deficiencia en el desarrollo cognitivo, el desinterés en las clases de educación física y poca creatividad por parte del docente.

Esta elección se justifica porque aborda el problema central establecido desde el inicio de este trabajo; además, se dirige a una de las causas, y al sujetar la problemática se minimizarán los efectos como la poca utilización de recursos didácticos no convencionales a la hora de realizar educación física.

La propuesta que se planteó en la escuela Carlos Zambrano Orejuela permite que los docentes elaboren y apliquen los recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física. Mediante una estrategia pedagógica que favorezca la orientación del docente en los juegos recreativos, que se encamina al desarrollo cognitivo.



## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA INTEGRADORA**

#### **GUÍA METODOLÓGICA PARA LA APLICACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS NO CONVENCIONALES EN LOS JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS DEL SUBNIVEL MEDIO**

##### **4.1 Descripción de la propuesta**

Este trabajo de investigación consiste en desarrollar una guía metodológica orientada a los docentes del área de Educación Física de la escuela Carlos Zambrano Orejuela y su objetivo es utilizar el recurso no convencional idóneo para el desarrollo de las habilidades cognitivas, el cual servirá como apoyo y orientación al docente.

Esta herramienta pedagógica contribuye a una diversidad de actividades para el docente y llevarlo a cabo en la práctica, así mismo evitar la poca utilización del material didáctico no convencional en las clases de Educación Física. Esta herramienta está estructurada por tres pasos fundamentales que se conforma en: la elaboración, socialización.

##### **4.2 Componentes estructurales**

De acuerdo a los componentes estructurales de esta indagación consiste en implementar una propuesta pedagógica encaminado a los docentes de la asignatura de Educación Física de la escuela Carlos Zambrano Orejuela, incluye: la introducción, los objetivos, el fundamento teórico y legal, las fases para la implementación, recursos e incluso la evaluación del trabajo.

### **4.2.1 Introducción**

Acerca de los antecedentes que fueron identificados en el tercer capítulo, se pretende mejorar las siguientes debilidades: escaso conocimiento sobre los recursos didácticos no convencionales en las clases de Educación Física, como estrategia a utilizar e implementar este tipo de material no convencional para ayudar a mejorar el aprendizaje y la colaboración de los estudiantes dentro de la clase.

Además de eso, este trabajo de investigación está relacionado con los antecedentes identificados por la revisión literaria, por eso, al investigar ciertas publicaciones, tal como de Araya, et al. (2022) señala la importancia del uso de los recursos didácticos no convencionales para realizar adaptaciones didácticas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

También, se tomó en cuenta la debilidad donde el docente no aplica el uso de material didáctico no convencional durante las prácticas de sus clases, por ese motivo, se debe brindar una formación profesional al docente para que integre el uso de recursos didácticos no convencionales en el transcurso de las clases de Educación Física.

Continuando con las debilidades, se determinó que los docentes no disponen de guías pedagógicas para el desarrollo de sus clases, por ende, como estrategia hay que facilitar este tipo de guías pedagógicas a los docentes, teniendo una organización clara para enseñar de manera efectiva las clases.

### **4.2.2 Justificación**

Al haber aplicado las herramientas que facilitaron en la escuela Carlos Zambrano Orejuela direccionado a los estudiantes del subnivel medio, se llevará a cabo mediante la elaboración de una guía metodológica facilitando el desarrollo de la clase al docente, teniendo una estructura adecuada para la creación de nuevos recursos para su aplicación en las clases de educación física.

Esta guía metodológica se la elaboro para guiar a las y los docentes del área de Educación Física, también a los demás docentes que son responsables de dicha asignatura e imparten la clase a los estudiantes del subnivel medio, esta guía es una herramienta fundamental para el desarrollo de las clases de Educación Física.

Esta propuesta pedagógica sirve para los docentes, siendo como un apoyo de herramienta pedagógica guiando en el transcurso de la labor docente sobre los estudiantes que no logran tener una retentiva favorable y su condición participativa no alcanza un aprendizaje requerido en esta unidad educativa, de esta forma se evita la deficiencia en el desarrollo cognitivo, desinterés en la clase de educación física y poca la creatividad por parte del docente.

#### **4.2.3 Objetivo de la propuesta**

- Examinar los resultados obtenidos al desarrollar destrezas del bloque curricular, el juego y el jugar con los recursos didácticos propuestos por el docente durante la clase de educación física.

#### **4.2.4 Fundamentación legal y conceptual**

##### **4.2.4.1 Marco legal**

Con respecto al Artículo 2 de la Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI), dictamina los principios de la educación, donde se basa en el interés de los estudiantes en las clases de educación física, lo cual es un derecho independiente, una iniciación de interpretación y algunos procedimientos de desarrollo del estudiante. Por otra parte, en el artículo 42 de la ley orgánica de la educación intercultural quiere expresar que la educación general básica ayuda en el desarrollo de las capacidades, destrezas y competencias, es por ello que todo estudiante debe participar de manera crítica y responsable. Por otra parte, la educación general básica consta de 10 años de educación requeridas, durante el cual las destrezas, habilidades, competencias y los juegos recreativos ayudaran en el fortalecimiento del estudiante.

#### **4.2.4.2 Marco conceptual**

El autor Colman (2019) define que el recurso didáctico es como un material pedagógico, el cual se encarga en poner a disposición el procedimiento de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase. En este lugar existe gran variedad de materiales que facilitan el desarrollo pedagógico entre estudiantes y docentes.

De acuerdo con Rodríguez, et al. (2021) los recursos didácticos buscan grupos de materiales, objetos, lugares y hechos que tienen la capacidad de mantener el desarrollo de los procesos socioeducativos, teniendo en cuenta desde su medida más pedagógica. También dichos recursos circulan en zonas sociales de forma amplia, bien sea enlazados y procedentes de las actividades escolares, participación de otros establecimientos de iniciativas privadas o administración pública, individuales o grupos para promover el desarrollo de específicas comunidades.

#### **4.2.5 Fases de implementación**

##### **Fase I. Analizar la propuesta pedagógica**

Descripción breve:

En la primera fase de implementación se inspeccionó las necesidades identificadas en la investigación de campo, lo cual se partió con la creación de una guía metodológica. Propósito de esta guía es apoyar e inculcar a los docentes a mejorar y que tengan una enseñanza de manera recreativa con los estudiantes en la hora de educación física.


Se pudo observar que, durante a los estudios presentados en la investigación se evidenció que la docente de educación física utiliza pocas veces los recursos didácticos no convencionales como implementos en el transcurso de las clases. Puesto que los resultados del diagnóstico que se observó fueron negativos, lo cual esto nos permitió que nuestra investigación se lleve más a cabo, de manera que, los estudiantes elaboren y utilicen diferentes implementos en la hora de clase.

A continuación, se exhiben las diferentes actividades planteadas en la programación de recursos didácticos no convencionales para desarrollar con los estudiantes del Séptimo año de Educación General Básica.

## **ACTIVIDAD 1**

**Nombre de la actividad:** Aros

**Objetivo:** Elaborar implementos que permitan a los estudiantes desarrollar diferentes habilidades como la coordinación, el equilibrio y la agilidad.

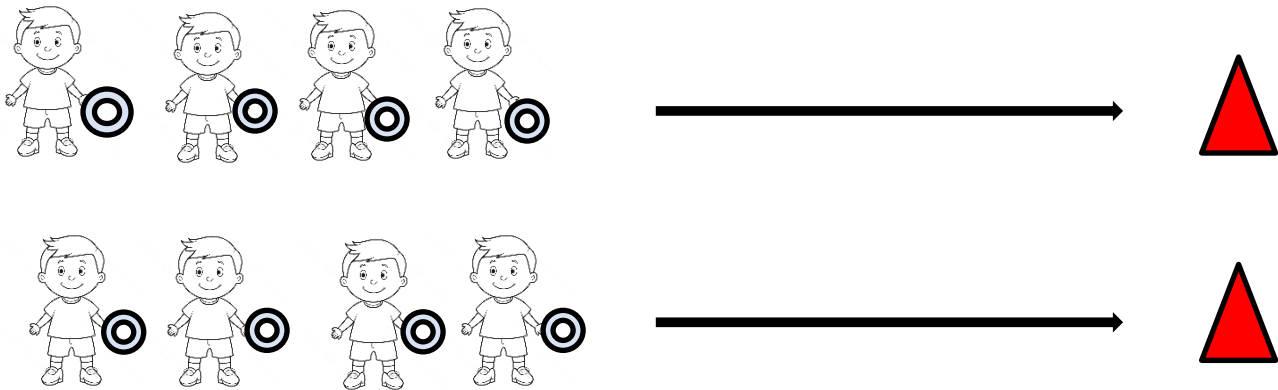
<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 80 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
Para realizar este implemento, primeramente, procedemos a cortar la manguera con una circunferencia de 25 cm de diámetro, una vez realizado el corte procedemos a empatar la manguera hasta que se formar un círculo de manera correcta, finalmente se procede a decorar su cinta preferida u cualquier decoración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Manguera</li> <li>*Cinta de cualquier color</li> <li>*Tijeras</li> <li>*Decoraciones</li> </ul>	

Mediante la previa elaboración del implemento, procederemos a la aplicación en el juego durante la clase de educación física;

### **Desarrollo de la actividad:**

Iniciaremos formando dos hileras, en la cual cada estudiante tendrá un aro y procederá a desplazarse mediante la orden del silbato, hasta llegar al punto indicado


(cono) deberá colocar el implemento de tal manera que regresará a tocar la mano al siguiente compañero de su hilera, y así se continuará la secuencia del juego.



## ACTIVIDAD 2

**Nombre de la actividad:** Bolos

**Objetivo:** Fomentar el desarrollo de habilidades motoras y coordinativas mediante elaboración y ejecución de bolos durante las clases educación física

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
En primer lugar, revisar que las botellas estén limpias y sumamente secas, de ahí procedemos a introducir algunas piedras para que le dé más estabilidad a las botellas al momento de jugar (las piedras se las puede pintar para que se vea un mejor acabado dentro de la botella), una vez realizado este	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Botellas</li> <li>* Pintura</li> <li>*Cinta de cualquier color</li> <li>* Piedras pequeñas</li> </ul>	

paso procedemos a pintar las botellas o a decorar al gusto del estudiante. Una vez decoradas o pintadas las botellas quedan listas para jugar. Finalmente, con el periódico procedemos a hacer una pelotita de papel para así poder derribar las botellas a la hora de estar ejecutando el juego

\*Tijeras

\*Decoraciones

\* Periódico

### **Desarrollo de la actividad:**


Se formará grupos de cinco integrantes en fila, cada grupo tendrá que derribar los bolos que estarán colocados al frente de ellos con una pelota, a una distancia de 5 metros y cada integrante tendrá una oportunidad de lanzar para intentar derribar el conjunto de bolos.



## ACTIVIDAD 3

**Nombre de la actividad:** Zancos

**Objetivo:** Desarrollar diferentes tipos de habilidades cognitivas donde el estudiante mejore su coordinación, concentración y equilibrio mediante la elaboración y el juego.

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
<p>Para comenzar a elaborar este implemento, primeramente, debemos realizar dos orificios en la parte posterior de cada tacho, a dos centímetros del borde de la base, una vez realizado ese procedimiento procedemos a cortar la cuerda a la distancia de la cadera del estudiante. Seguidamente procedemos a introducir la cuerda de afuera hacia dentro y se hace un nudo para evitar que se salga (se hace con las dos puntas de la cuerda). Finalmente decoramos al gusto de cada uno</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*10 tachos de kg de latón</li> <li>*20 metros de cuerda.</li> <li>*Tijera</li> <li>*Estilete</li> <li>*Silicona</li> <li>*Decoraciones</li> </ul>	

### Desarrollo de la actividad:

Se coloca dos hileras en la cual cada estudiante tendrá su zanco, deberá desplazarse 3 metros y dar la vuelta al cono que estará colocado al frente, en el transcurso de su desplazamiento se colocara conos como obstáculos de manera que deberán girar a la izquierda y derecha para no derribar los obstáculos, una vez que el primer participante culmine, seguirá el siguiente.






## ACTIVIDAD 4

**Nombre de la actividad:** Ovni

**Objetivo:** Fomentar la participación activa del estudiante, promover la coordinación y el equilibrio mediante la ejecución de un juego.

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
Para la elaboración de este implemento, primero procedemos a cortar el plato desechable por el medio, es decir al contorno del círculo de manera rodando,	-Platos desechables	



una vez cortado, juntamos los dos platos y los pegamos, seguidamente procedemos a coser por el contorno del plato con la aguja y la lana para que así tenga una mejor resistencia el plato, finalmente se decora al gusto de cada estudiante, siempre y cuando lleve la figura de un Ovni.

-Silicona o goma

-Tijera

-Estilete

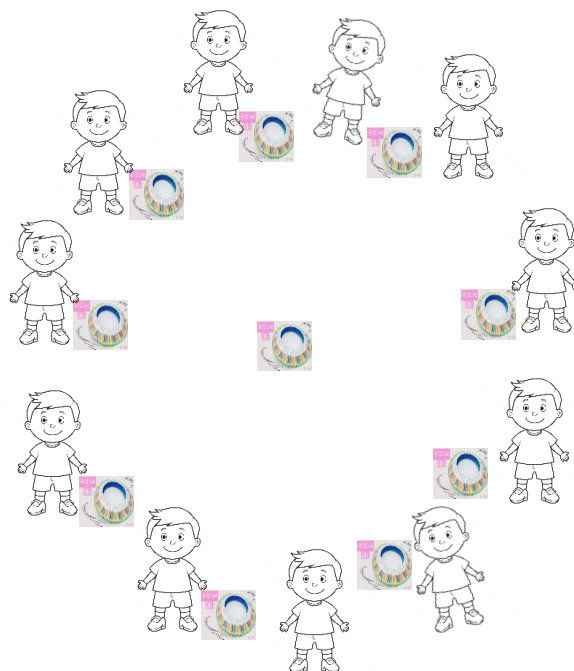
-Decoraciones

-Aguja

Lana

### **Desarrollo de la actividad:**



Para desarrollar esta actividad todos los estudiantes deberán formarse el círculo con su respectivo implemento , una vez formados el docente encargada quitara dos implementos de manera que dos estudiantes no tenga para así poder realizar el juego, seguidamente se procederá a lanzar al ovni lo más alto posible al medio del círculo , y cada participante correrá agarrarlo , estudiante que se quede sin el implemento pagara penitencia , y así sucesivamente , en cada lanzada se ira restando un ovni.



## ACTIVIDAD 5

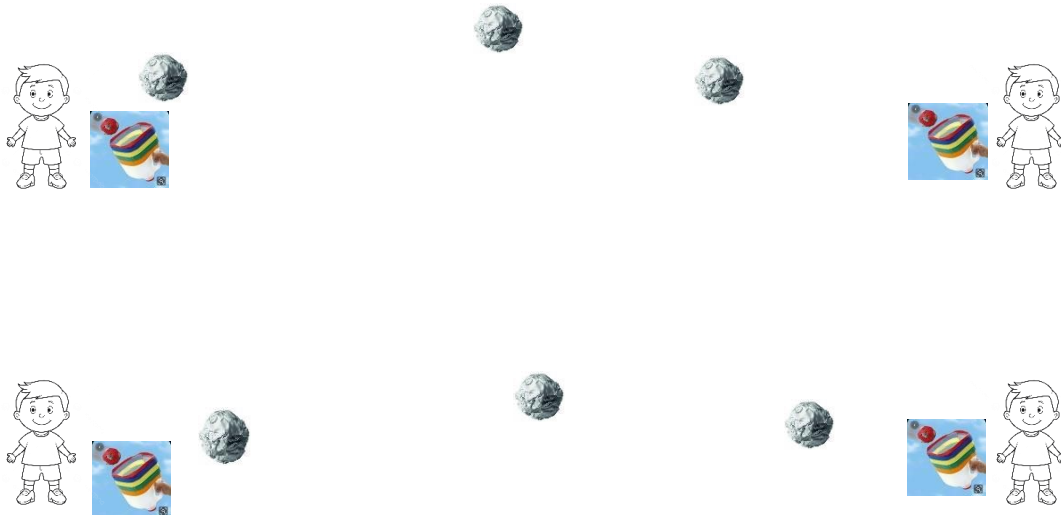
**Nombre de la actividad:** Suavicestos

**Objetivo:** Promover el desarrollo de las habilidades cognitivas de manera que el estudiante fomente se creatividad.

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
<p>El primer paso para la elaboración del suavicesto es limpiar el bote que quede sumamente seco, luego procedemos a marcar desde la base hacia arriba 12 cm y cortamos lo masa recto posible, una vez cortado insertamos cinta adhesiva al contorno de lo cortado.</p> <p>Finalmente realizamos la respectiva decoración.</p>	<p>Botes de galón de detergente o cloro.</p> <p>Marcadores</p> <p>Tijera</p> <p>Estilete</p> <p>Cinta</p> <p>Silicon</p> <p>Decoración</p>	 

### Desarrollo de la actividad:


Para esta actividad procedemos a que los estudiantes se unan en pareja, cada pareja deberá tener un suavicesto y una pelota de papel, tomaran una distancia de 3 tres y con la pelotita dentro del suavicesto procederá a lanzar y lograr introducir en el suavecesto del compañero, cada estudiante tendrá 3 intentos, el que mayor vez introduzca ganara, y el que no logre introducir hará una penitencia creada por el compañero.



## ACTIVIDAD 6

**Nombre de la actividad:** Escalera de coordinación

**Objetivo:** Mejorar la coordinación y el equilibrio a través de juegos planteados por el docente, con el fin de desarrollar diferentes capacidades cognitivas de los estudiantes.

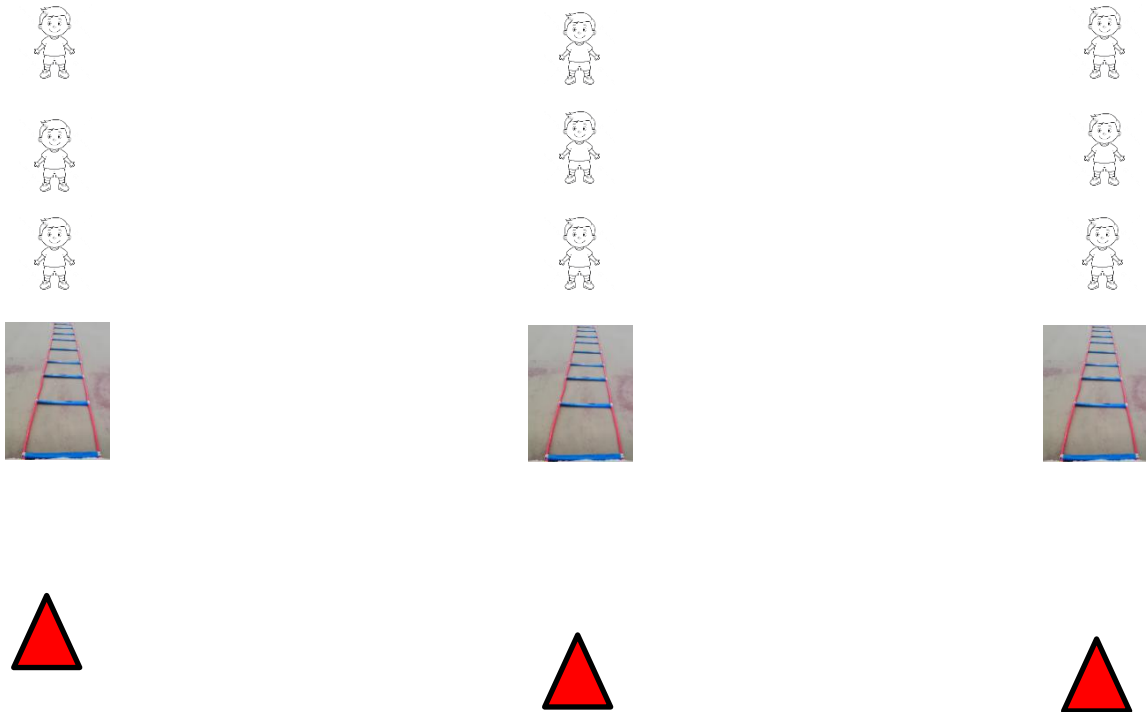
<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
<p>Para la elaboración de este implemento, primero comenzamos construyendo los peldaños, cortamos el cartón de 3 cm de ancho y 40 cm de largo, una vez cortados, lo forramos de cinta para que tenga una mejor protección, seguidamente procedemos a medir de cada extremo 3 cm y realizamos un agujero para introducir</p>	<p>6 metros de sogas gruesas 3 metros de sogas finas Cartón Tijera y estile</p>	

soga fina que ira sujeta en la escalera (la soga fina de la cortada acorde al ancho de la soga gruesa) y Realizamos un mínimo de 8 peldaños. Finalmente colocamos los peldaños dentro de la soga gruesa a una distancia de 30 cm.

Cinta adhesiva

### **Desarrollo de la actividad:**


Colocaremos tres hileras en el cual cada hilera tendrá al frente una escalera de coordinación, los primeros de cada hilera saldrán a velocidad a realizar skipping bajo en cada peldaño, acabado la escalera correrá a tocar el cono que estará colocado a una distancia de 3 metros, una vez que toque el cono saldrá el siguiente compañero y así sucesivamente. Hilera que acabe ultima realizara una penitencia.



## ACTIVIDAD 7

**Nombre de la actividad:** Pelotitas de malabares

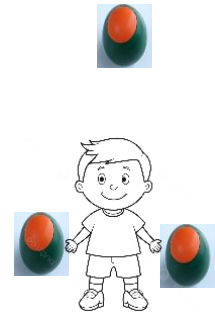
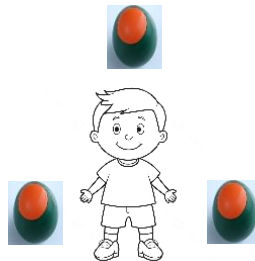
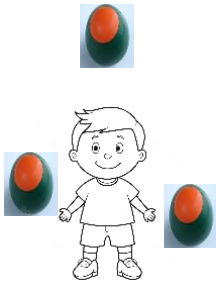
**Objetivo:** Desarrollar las habilidades de coordinación, equilibrio, concentración, y mejorar las habilidades cognitivas en los estudiantes, mediante la realización y ejecución de las pelotitas de malabares

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
Para la elaboración de las pelotitas de malabares introducimos la harina a la botella de plástico, luego procedemos a inflar un globo, sin dejar salir el aire fijamos el globo en la botella y procedemos a dar la vuelta para que la harina se introduzca en el globo de manera más fácil (el tamaño de cada pelotita será acorde a la anchura de la mano), una vez introducida la harina realizamos un corte en la parte superior del globo, y finalmente con los globos que sobran los cortamos en la parte posterior y los introducimos en la pelotita para que tenga una mejor seguridad.	globos grandes ½ de Harina Una botella pequeña Tijera Estilete	

### Desarrollo de la actividad:

Esta actividad se hará de manera individual, lo cual cada estudiante por mínimo deberá tener tres pelotitas de malabares, se esparcirán por todo el campo de juego de


manera separada y comenzaran a realizar movimientos con una pelotita, luego con dos y finalmente con tres, tendrán 40 minutos para realizarlo, los estudiantes que mejor lo hagan serán escogidos por el docente, los que quedan pagaran penitencia.



## ACTIVIDAD 8

**Nombre de la actividad:** Palapercha

**Objetivo:** Fomentar la participación del estudiante de manera que mejore sus habilidades cognitivas mediante la realización y ejecución.

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
Para realizar este implemento, primero procedemos a moldear la percha de alambre en forma de una raqueta, una vez realizado este paso con la media de nylon la introducimos en la percha de alambre en	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Media de nylon</li> <li>-Percha de alambre</li> <li>-Cinta adhesiva</li> </ul>	

forma de raqueta, de manera que quede bien templada y sin que se dañe el modelo.

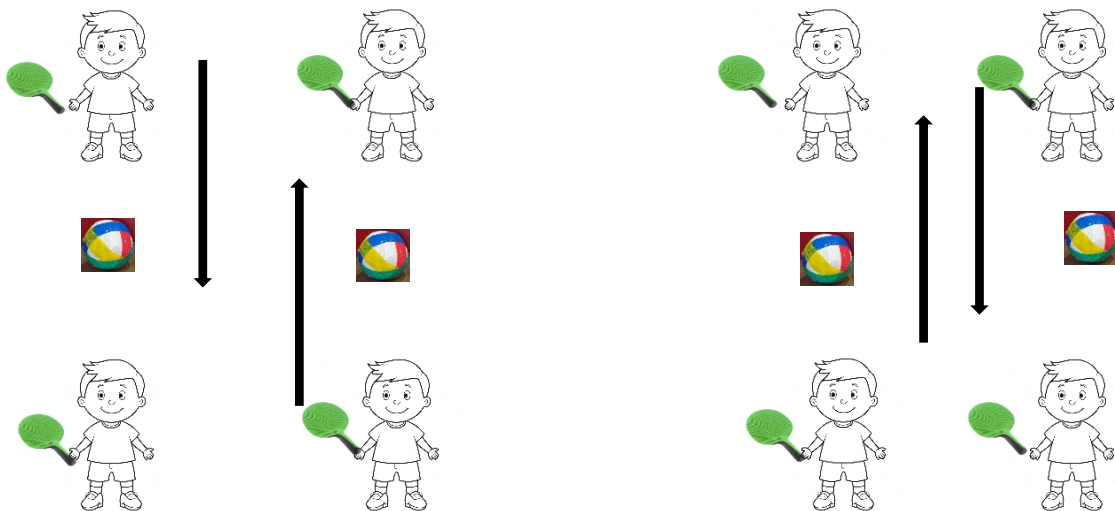
Con el periódico trataremos de realizar una pequeña bolita para utilizar con nuestra raqueta, la formamos lo más circular que se pueda y procedemos a forrarla con cinta para que tenga una mejor durabilidad, y finalmente decoramos a criterio de cada uno.

-Periódico

-Decoraciones

### **Desarrollo de la actividad:**

Para el desarrollo de esta actividad formaremos a los estudiantes en pareja, de tal modo que queden frente a frente en una distancia de 3 metros máximo, por otra parte, formaremos una pareja cerca de la otra, para que compitan en pareja de modo que pareja que haga caer la pelotita perderá.






## ACTIVIDAD 9

---

**Nombre de la actividad:** Cono Deportivo

---

**Objetivo:** Promover el desarrollo de las habilidades cognitivas del estudiante de manera que fomente la integración social y el compañerismo a través de la elaboración de este implemento.

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
Para realizar la siguiente actividad, comenzamos limpiando bien la botella de manera que este bien seca, seguidamente procedemos a cortar a la mitad la botella de manera recta, una vez realizado este paso, la parte superior de la botella se ponemos silicona al contorno de tal manera que quede bien puesta y procedemos a introducir la otra parte. dejamos que seque y pintamos a color del estudiante y finalmente decoramos.	Botellas de tres litros Estilete Tijera Pintura Silicona Decoraciones	

### Desarrollo de la actividad:


En esta actividad realizaremos una carrera de relevos con conos; este juego se colocará dos hileras a una distancia determinada de ellos, los estudiantes deberán correr alrededor de los conos realizando un zigzag, pasando el cono que llevarán a la mano a un compañero en cada vuelta. La hilera que acabe en menor tiempo ganara, la otra realizara una penitencia formada por el equipo ganador.



## ACTIVIDAD 10

**Nombre de la actividad:** Ula Ula

**Objetivo:** Fomentar la participación de los estudiantes y la creatividad de cada uno de ellos de manera que desarrollen habilidades cognitivas mediante la elaboración del implemento.

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
Para elaboración de un ula ula, se debe hacer un círculo con la maguera de Pvc de	Manguera de Pvc	

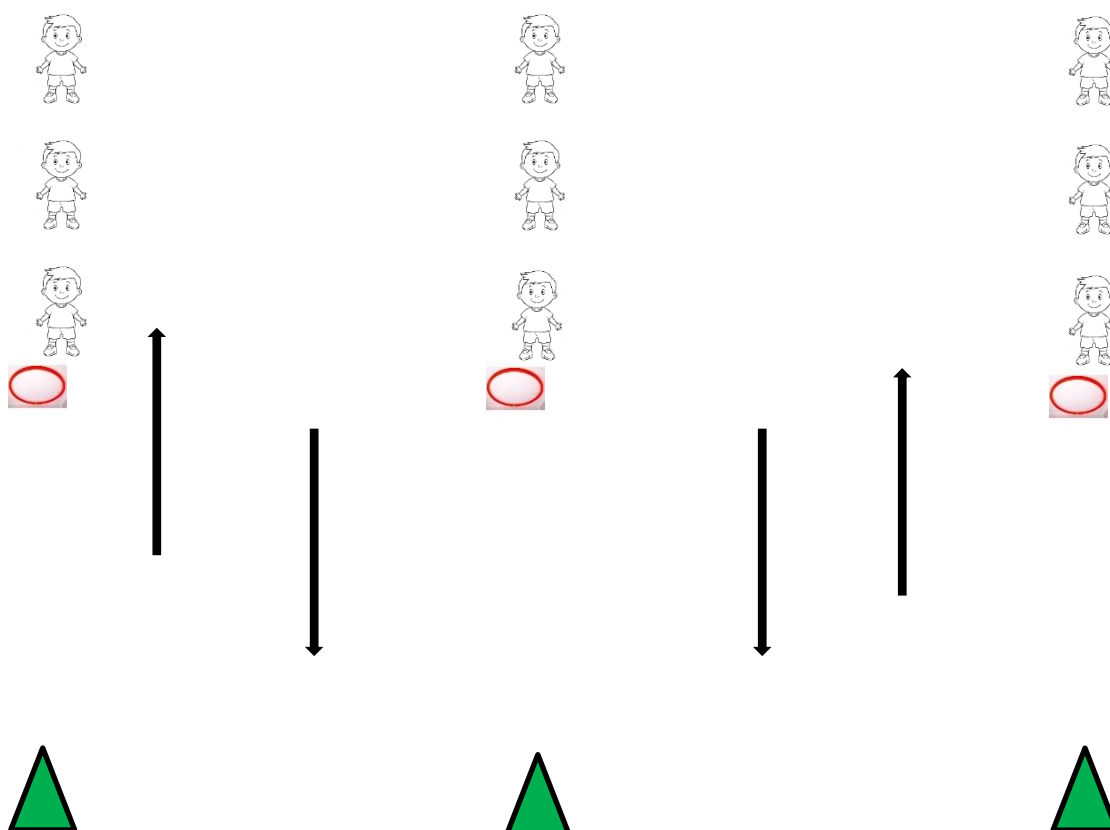
maneras que ese círculo llegue a la cintura del estudiante, una vez hecho ese paso procedemos a cortar, seguidamente con el conector empatamos la maguera para formar de manera correcta el implemento. Finalmente, con la cinta adhesiva decoramos al gusto de cada uno.

- Conector
- Estilete
- Tijeras
- Cinta adhesiva
- Decoraciones



### Desarrollo de la actividad:


Para realizar la actividad del ula ula , formaremos tres hileras , los dos primeros estudiantes que están en cada hilera deberán tener una ula ula , el primer estudiante deberá colocarse la ula ula en su pierna derecha de manera que pueda realizar movimientos circulares y así deberá desplazarse hacia al frente donde estará colocado un cono como referencia , dar la vuelta y regresar. Una vez que haya culminado su participación saldrá a competir el siguiente estudiante y así sucesivamente.



## ACTIVIDAD 11

**Nombre de la actividad:** Maracas

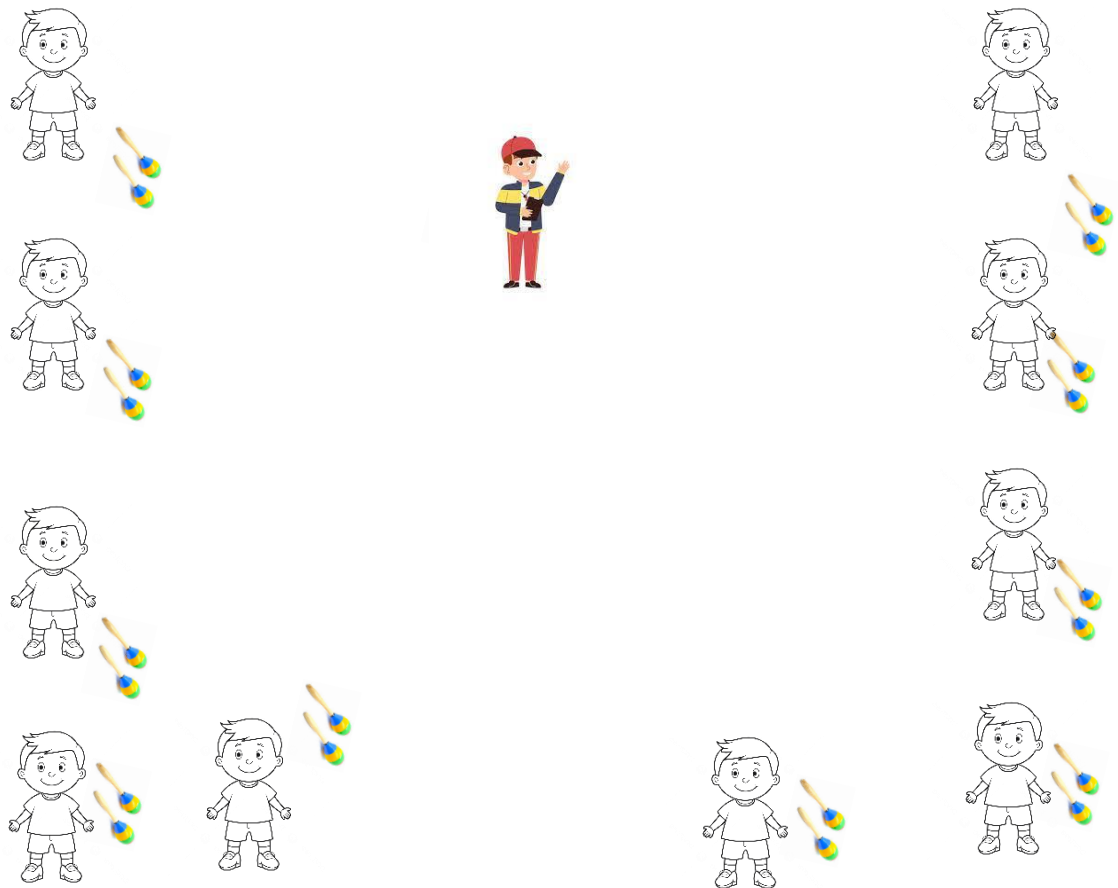
**Objetivo:** Mejorar la coordinación del estudiante, desarrollar diferentes habilidades cognitivas y proporcionar una experiencia divertida mediante la realización de este implemento

<b>Estudiantes que participan:</b> 25 alumnos.	<b>Tiempo:</b> 40 minutos	
<b>Pasos para realizar:</b>	<b>Materiales</b>	<b>Imagen</b>
Para este proceso de elaboración de este implemento, comenzaremos pintando las piedras pequeñas de cualquier color, seguidamente procedemos a desgastar con el estilete una punta del palo de tal manera que se pueda introducir en la botella (3-5 cm). Luego de realizar estos pasos encintamos el empate de la botella y el palo introducido de manera que quede segura y sin moverse, finalmente realizamos las respectivas decoraciones con cinta adhesiva de cualquier color y decoraciones.	Botella de 400 o 500 ml.  Un palo de escoba de madera de 50 cm.  Piedras pequeñas  Pintura  Cinta adhesiva  Decoraciones	

### Desarrollo de la actividad:

Para esta actividad nos formaremos en U sentados, de modo que el docente quede en el centro de la U, cada estudiante deberá tener a la mano 2 maracas, el docente tendrá a su disposición un parlante y deberá poner cualquier música relacionada a la educación

física, los estudiantes deberán mover las maracas acordes a la música. Estudiante que se equivoque deberá pagar alguna penitencia puesta por sus compañeros



## **Fase II. Socialización del plan de capacitación y coordinación con la autoridad encargada del plantel de capacitación**

En esta fase se dará a conocer la guía metodológica planteada.

En cuanto la segunda fase del plan de capacitación, todas las actividades que fueron planteadas, se lo realizo con el fin de proponer un mejoramiento de parte del docente hacia los alumnos durante las clases de educación física, lo cual se requirió realizar un seguimiento de las clases dadas por el docente, con el fin de extender el conocimiento de una manera explicativa, y poder ofrecer seguridad en los estudiantes para que puedan desenvolverse en el medio social y educativo.

Por otra parte, estas actividades planteadas se lo hicieron con la finalidad de que los estudiantes conozcan diferentes objetivos que plantean los recursos didácticos no convencionales al momento de desarrollar diferentes tipos actividades. Esto ayuda a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos del séptimo año de educación general básica de la escuela Carlos Zambrano Orejuela.

### **Fase III. Socialización de la propuesta metodológica con el docente de educación física**

Una vez planteada la guía metodología se realizó una reunión con el docente de educación física para dar a conocer sobre las actividades que se plantearon de manera favorable y en qué aspecto se podría mejorar para el bienestar de los estudiantes.

Finalmente realizado todo el proceso se procedió a la entrega de la guía metodológica al docente, en la cual le servirá de mucha ayuda para las clases de educación física; todo esto se lo ejecuto con el fin de ofrecer una ayuda en la deficiencia de recursos didácticos no convencionales y el desarrollo las habilidades en los estudiantes.

#### **4.2.6 Recursos logísticos**

De acuerdo a las fases determinadas para el desarrollo de la propuesta se estableció los siguientes recursos:

#### **Materiales utilizados en los recursos didácticos no convencionales:**

- Botellas
- Cartón
- Tijera - estilete
- Goma -silicona
- Decoraciones

- Cinta adhesiva
- Periódico
- Cuerda o sogá
- Platos desechables
- Lana

### **Recursos Humanos**

- Docentes
- Estudiantes

Estos fueron los recursos principales a la hora de la elaboración de diferentes implementos, desde su principio hasta su fin con la única intención de dar a conocer las diferentes formas de ayudar al estudiante a desarrollar sus habilidades cognitivas.

### **4.2.7 Evaluación del proyecto**

Se evaluó la propuesta mediante la realización de una encuesta y de las fases del planteamiento de la guía metodológica. A continuación, el manejo de los indicadores para el control de la información:

#### **Tabla 4**

*Indicadores de la evaluación a partir de las actividades*

---

**Objetivo de la Propuesta**

---

Examinar los resultados obtenidos al desarrollar destrezas del bloque curricular, el juego y el jugar con los recursos didácticos propuestos por el docente durante la clase de Educación Física.

<b>Fases</b>	<b>Actividades</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Fase I</b>		
Analizar la propuesta pedagógica	Análisis de los contenidos de la propuesta.	Tener los contenidos claros para alcanzar el propósito de la propuesta.
<b>Fase II</b>		
Socialización del plan de capacitación y coordinación con la autoridad encargada del plantel	Coordinar con la autoridad de la Escuela para socializar el plan de la capacitación	Convocar a la autoridad y docentes del plantel para la identificación de las actividades propuestas.
<b>Fase III</b>		
Socialización de la propuesta metodológica con el docente de Educación Física	Socializar la guía metodológica con los docentes	Diseñar la guía metodológica para las clases de Educación Física

#### 4.2.8 Cronograma de la propuesta

			<b>Noviembre</b>	<b>Diciembre</b>	<b>Enero</b>	<b>Febrero</b>
--	--	--	------------------	------------------	--------------	----------------



N	Actividades	Responsable	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Elaborar la guía metodológica	Estudiante investigador																	
2	Coordinar con la autoridad del plantel sobre la propuesta	Estudiante investigador																	
3	Convocar a los docentes para la socialización	Director (a) del plantel																	
4	Preparar los materiales para la guía metodológica	Estudiante investigador																	
5	Desarrollo de la propuesta	Estudiante investigador																	
6	Evaluar la propuesta integradora	Estudiante investigador																	
7	Realizar un informe para la autoridad del plantel	Estudiante investigador																	

## **CAPÍTULO V**

### **VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

#### **5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta**

La investigación ejecutada en la Escuela “Carlos Zambrano Orejuela”, donde se realizó la aplicación de una encuesta para los estudiantes del sub nivel medio para la recolección de información valorando sus respuestas, también se analizó el desempeño del docente y de cada estudiante en el conocimiento y uso de los recursos didácticos no convencionales en las clases de Educación Física.

#### **5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta**

En la dimensión económica no se presenta dificultades, porque no hay que invertir. El diseño de la guía metodológica es el resultado de las investigaciones que se ha realizado en el transcurso de este proyecto, donde la responsabilidad es de los investigadores y sin generar altos gastos para adquirir los materiales para la elaboración de los recursos didácticos.

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

La propuesta que se llevó a cabo esta dirigida al docente de educación física del Sub Nivel medio de una institución educativa de manera que permitió realizar la investigación de campo, misma que acoge un importante número de estudiantes que interactúan con el profesor encargado, y esta guía metodológica ayudará a generar un ambiente recreativo, participativo y dinámico. Además, ayudará al fortalecimiento de amistad entre estudiantes y formará un impacto en el entorno social.

#### **5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta**

En lo que corresponde de la dimensión ambiental es factible, debido a que la propuesta planteada no contiene materiales que generen contaminación; en todo caso, utilizó la realización de materiales no convencionales para el cuidado del medio ambiente.

La guía no será impresa, puesto que, se hará el uso de diferentes tipos de medios electrónicos y digitales para hacer la entrega de la guía metodológica y todos los materiales didácticos no convencionales para el desarrollo los implementos planteados, conjuntamente permitirá que el docente pueda identificar de manera correcta las actividades planteadas en la guía metodológica.

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y**

#### **PROSPECTIVA**

##### **6.1 Conclusiones**

Partiendo del objetivo general planteado de esta investigación, se determinó que el docente no emplea los recursos didácticos no convencionales para las clases de educación física, lo que restringe el desarrollo cognitivo del estudiante, por este motivo, es importante la elaboración de diferentes implementos en la hora de clase.

Considerando el primer objetivo específico, se centra en la identificación de los recursos didácticos no convencionales para contribuir el desarrollo de las habilidades cognitivas mediante el juego. Además, se pudo resaltar que el docente llevo a cabo actividades recreativas y juegos como parte de las estrategias aplicadas para lograr de manera eficiente el desarrollo de las habilidades cognitivas durante el juego.

En cuanto el segundo objetivo específico planteado podemos concluir que el docente responsable de la clase de educación física no utiliza a los recursos didácticos no convencionales como una guía metodológica para el desarrollo de las habilidades cognitivas, por ende, no habrá un buen desempeño en el aula de clase debido a que la elaboración de diferentes implementos ayuda a las habilidades y a la creatividad de cada estudiante.

Finalmente, con el tercer objetivo específico planteado en la investigación, se llegó a la conclusión que el docente elaborará recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física para desarrollar las habilidades cognitivas de manera eficaz en los estudiantes mediante juegos y actividades recreativas que permitan desenvolverse de una mejor manera.

## **6.2 Recomendaciones**

Tomando como referencia los resultados derivados de la investigación y la conclusión, la aplicación de esta guía metodológica que ayudará al docente a una correcta utilización de recursos didácticos no convencionales en las clases de educación física y su desarrollo cognitivo

El docente encargado en la asignatura de educación física aplique guías metodológicas innovadoras que ayuden en el desarrollo de las habilidades cognitivas del estudiante y una educación de calidad que ayude en el rendimiento tanto social y educativo.

Se sugiere expandir la elaboración de diversos implementos con recursos didácticos no convencionales, como se propone en la guía metodológica planteada. Además, se recomienda que el docente haga el uso de la elaboración de recursos didácticos no convencionales como una estrategia para desarrollar las habilidades cognitivas mediante el juego y el jugar.

Por otra parte, es importante que el docente actualice sus conocimientos de manera efectiva en la elaboración de recursos didácticos y la manera en cómo desarrollar las habilidades cognitivas del estudiante mediante el juego, tal forma que contribuirá al progreso de las actividades en los estudiantes del sub nivel medio en las clases prácticas.

## **6.3 Limitaciones y prospectiva**

### **6.3.1 Limitaciones**

- La muestra fue toda la población, porque había aproximadamente 50 estudiantes en el subnivel medio.
- Escasa información obtenida de la encuesta, ya que los estudiantes desconocían del tema.
- Poca confiabilidad sobre las respuestas de la encuesta realizada por los estudiantes.

### **6.1.2 Prospectiva**

- Tomar en consideración esta investigación, ya que es realizada a través de investigaciones bibliográficas.
- El diseño de la guía metodológica es opcional para los docentes del área de Educación Física.
- El uso de los recursos didácticos no convencionales como herramienta pedagógica para el desarrollo de la clase de Educación Física.

## Bibliografía

Acuña, M., & Quiñones, Y. (5 de Noviembre de 2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>

Albán , R., & Perdomo, H. (2016). *El Ecuavoley como deporte popular Ecuatoriano*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Ciencias administrativas y humanísticas. Latacunga: Repositorio Institucional. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3856/1/T-UTC-0168.pdf>

Alvarracín, A., Guanopatín, J., & Benavides, P. (2022). Aula Invertida y Trabajo Cooperativo para promover Habilidades Cognitivas Superiores. *Actualidades Investigativas en Educación*, 22(2), 257-289. doi:<http://dx.doi.org/10.15517/aie.v22i2.48865>

Araya, S., Rodríguez, A., Badilla, N., & Marchena, K. (2022). El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria. *Educación*, 46(1). doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.44333>

Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 643-661. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/en\\_1996-2452-rpp-16-02-643.pdf](http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/en_1996-2452-rpp-16-02-643.pdf)

Brasó, J., & García, J. (2020). Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin. *El futuro del pasado*, 11, 441-455. doi:<https://doi.org/10.14516/fdp.2020.011.015>

Caamaño, R., Cuenca, D., Romero, A., & Aguilar, N. (2021). Uso de materiales didácticos en la Escuela “Galo Plaza Lasso” de Machala: estudio de caso. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(2), 318-329. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n2/2218-3620-rus-13-02-318.pdf>

Calceto, L., Garzón, S., Bonilla, J., & Cala, D. (2019). Relación Del Estado Nutricional Con El Desarrollo Cognitivo Y Psicomotor De Los Niños En La Primera Infancia. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 28(2), 50-58. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rneuro/v28n2/2631-2581-rneuro-28-02-00050.pdf>

Cedeño, E., & Calle, R. (2020). INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(2), 70-84. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf>

Colman, F. (2019). Recursos didácticos y la educación inclusiva. *Revista Científica Estudios e Investigaciones*, 8, 31-32. doi:<https://doi.org/10.26885/rcei.foro.2019.31>

Escamilla, M., & Heredia, Y. (2019). Autodirección, habilidades de pensamiento y rendimiento académico en estudiantes normalistas. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 10(19). doi:10.32870/dse.v0i19.492

Espeleta, A., & Valverde, M. (2020). Propuesta curricular para el fortalecimiento de habilidades para la vida en estudiantes de secundaria. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(33), 75-87. doi:<http://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i33.3002>

Federacion Catalana de Voleibol y Federación Ecuatoriana de Ecuavolley. (Septiembre de 2012). *Reglamento del Ecuavolley*. Obtenido de Archivo PDF: <http://ecuavolley.montcada.ppe.entitats.diba.cat/wp-content/uploads/sites/70/2014/10/REGLAMENTO-OFICIAL-DE-ECUAVOLEY.pdf>

Feria. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *repository.uaeh.edu.mx*, 18.

Feria. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *Dialnet*, 18. doi:<https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>

Feria. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *Dialnet*, 18.



Feria, G. M. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *Dialnet*, 18.

Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta. *Didasc@lia: didáctica y educación*, 18. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>

Galeano Terán, A. (Julio-Septiembre de 2020). Historia del ecuavoley: evolución cultural. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(15), 3-17. Obtenido de <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/178>

Gamboa, M. (2023). El cálculo del tamaño de la muestra en la investigación científica. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*(1). doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v1i1i.3680>

Guamán, K., Hernández, E., & Lloay, S. (2021). El proyecto de investigación: la metodología de la investigación científica o jurídica. *Conrado*, 17(81), 163-168. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-163.pdf>

Guevara, P., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Hall, J. (2021). Experiencia didáctica en Educación Física para la mejora de actitudes hacia el cuidado del medio ambiente utilizando como recurso papel y cartón reciclado en futuros profesionales de la actividad física y deporte. *Espiral. Cuadernos del profesorado.*, 14(29), 113-123. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/249485/Hall.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huamán Cárdenas, Á. D. (2017). *Fundamentos técnicos del voleibol*. Universidad César Vallejo, Facultad de educación e idiomas. Huánuco – Perú : Repositorio digital institucional. Obtenido de

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22157/Huam%c3%a1n\\_C%c3%81D.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22157/Huam%c3%a1n_C%c3%81D.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>

López, L., & Hernández, M. (2021). Una propuesta de estrategias y recursos didácticos por competencias en respuesta a los estilos de enseñanza-aprendizaje de la población estudiantil. *Revista Electrónica Educare*, 25(3), 106-124. doi:<https://doi.org/10.15359/ree.25-3.7>

López, M., Ávalos, P., & Solórzano, Á. (2021). Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones. Elementos identitarios culturales. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 483-503. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926996>

Martínez, A., & Salinas, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Uniandes Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 7(3), 422-436. Obtenido de <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1743/1223>

Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 251-274. doi:<https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.1.13>

Mendoza, M., & Rodríguez, M. (2020). Aprendizaje centrado en el estudiante desde la planificación en investigación. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(10), 560-572. doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.232>

Mucha, L., Chamorro, R., Oseda, M., & Alania, R. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de

investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 50-57.  
doi:<https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>

Pérez , A., & Muñoz, V. (2018). Deporte, cultura y sociedad: un estado actual de la cuestión. *Revista de Humanidades*(34), 4-28.

Pillajo, E., Villarroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 6(3), 69-78. doi:<https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>

Rayo Bolaños, M. O. (2018). *Preparación física y su relación con los fundamentos técnicos de ecuavóley en los estudiantes del primer nivel de la “Universidad Politécnica Estatal del Carchi” en el año 2017*. Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología. Ibarra: Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte . Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7748>

Robles Bone , M. (2020). *Los fundamentos del ecuavoley y su influencia en el desarrollo de la coordinación viso-pédica en los deportistas que entrenan en el club deportivo de ecuavoley de la Universidad Técnica del Norte en la ciudad de Ibarra en el año 2019*. Universidad Técnica del Norte, Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología. Ibarra: Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10488>

Rodríguez, J., Braga, T., Muñoz, J., & Álvarez, C. (2021). Recursos educativos y materiales didácticos en contextos sociocomunitarios. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*(39), 15-17. doi:10.7179/PSRI\_2021.39.00

Salinas, J., & Adame, M. (2021). Diseño de material didáctico, estrategia para brindar una docencia inclusiva. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 8(16), 1-16. Obtenido de <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/867/1290>

Santos, C., Santos, C., Vélez, H., Cevallos, C., & Zamora, M. (2019). Uso de los materiales didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes Educación Básica. *Domino de las Ciencias*, 5(3), 774-783. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v5i3.964>

Sibrián, K. (2020). Teoría de juegos aplicada a la competencia innovativa de la industria 4.0. *Revista Activos*, 18(2), 91-110. doi: <https://doi.org/10.15332/25005278/6261>

Tene, M., Jarrin, S., ávila, C., & Torres, Z. (2020). Recursos didácticos alternativos para el desarrollo del currículo de educación física en la Amazonía ecuatoriana. *Polo del conocimiento*, 5(11), 525-544. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659465>

Vera, R., Carmenate, Y., & Toledo, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Conrado*, 15(19), 192-200. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-192.pdf>

Zurita, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa*, 24(1), 51-74. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1226>

## Anexos

### Anexo 1. Encuesta

**Dimensión 1:** Implementación de recursos didácticos no convencionales.

**1. ¿Conoce usted sobre los recursos didácticos no convencionales?**

Si

No

**2. ¿La docente ha realizado juegos con recursos didácticos no convencionales?**

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Poco ( )

Muy poco ( )

Nada ( )

**Dimensión 2:** Estrategias pedagógicas.

**3. ¿Existen espacios apropiados para desarrollar diferentes tipos de juegos?**

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Poco ( )

Muy poco ( )

Nada ( )

**Dimensión 3: Metodología**

**4. ¿Cree usted que la ejecución de los juegos con materiales no convencionales favorece a una mejor dinámica en clases de educación física?**

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Poco ( )

Muy poco ( )

Nada ( )

**Dimensión 4: Desarrollo de los juegos.**

**5. ¿Cree usted que sus habilidades cognitivas mejoraran con la práctica de los juegos en las clases de Educación Física?**

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Poco ( )

Muy poco ( )

Nada ( )

**6. ¿Le gustaría que el docente proponga juegos utilizando los recursos didácticos no convencionales en la clase de Educación Física?**

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Poco ( )

Muy poco ( )

Nada ( )

**Dimensión 5:** Estrategias cognitivas.

**7. ¿Participa usted activamente en las clases de Educación Física para mejorar sus habilidades cognitivas mediante la ejecución de los juegos?**

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Poco ( )

Muy poco ( )

Nada ( )

**Dimensión 6:** Propuesta pedagógica.

**8. ¿En la institución educativa realizan programas sobre los juegos con recursos didácticos no convencionales?**

Siempre ( )

Casi siempre ( )

Poco ( )

Muy poco ( )

Nada ( )

## Anexos 2. Fotografías de la aplicación de la encuesta







### **Anexo 3. Autorización del establecimiento educativo**

#### Anexo 4. Mapa de ubicación del establecimiento



Escuela De Educación Básica Carlos Zambrano Orejuela

Parroquia San Antonio, Avenida 8 De Octubre

El Oro, Santa Rosa, 071254

## Anexo 5. Capturas de los artículos científicos

Artículo No. 1

### El material reciclado y/o autoconstruido como respuesta a las necesidades educativas especiales en Educación Física

---

JORGE ABELLÁN

Facultad de Educación de Cuenca. Universidad de Castilla-La Mancha. España

[jorge.abellan@uclm.es](mailto:jorge.abellan@uclm.es)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-4283-9392>

Recibido: 27-04-2020. Aceptado: 13-10-2020.

Cómo citar / Citation: Abellán, J. (2020). El material reciclado y/o autoconstruido como respuesta a las necesidades educativas especiales en Educación Física, *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 22, 253-266.

DOI: <https://doi.org/10.24197/aefd.0.2020.253-266>

*ÁGORA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL DEPORTE*, 22, 2020, 253-266  
ISSN- 1989-7200

Por ello, el objetivo del presente trabajo es comprobar la fiabilidad de la escala de opinión hacia el material reciclado para los alumnos con NEE en EF. También se han comprobado las diferencias entre las opiniones de futuros maestros en las siguientes variables: i) género (mujeres y hombres) y ii) grado (infantil y primaria). Adicionalmente se describe el efecto de una intervención con construcción de material reciclado para personas con DI en las opiniones de los futuros maestros de EF sobre la utilización de material reciclado para los alumnos con NEE en las clases de EF.

ISSN: 1989-7200

Año: 2020

Revista: *Ágora para la Educación Física y el Deporte*.

Título: El material reciclado y/o autoconstruido como respuesta a las necesidades educativas especiales en educación física

Autores: Jorge Abellán

Página: 253-266

DOI: <https://doi.org/10.24197/aefd.0.2020.253-266>

Enlace: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/205165/document%2824%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Artículo No. 2



Vol. 50 Núm. 1 (2020)

Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria

HORIZONTE EDUCATIVO

<https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.1.13>

Publicado 2020-01-03

Mónica Patricia Melo Herrera \* 

El juego ha sido concebido socialmente como una actividad con la cual se gasta energía y se pasa el tiempo, sin tener en cuenta su carácter potenciador del aprendizaje. El presente artículo tiene como objetivo identificar y reflexionar sobre la concepción que docentes y estudiantes tienen respecto al juego como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se tienen como base los resultados de una encuesta utilizada en el marco de un trabajo de investigación de corte cualitativo sobre el desarrollo de habilidades comunicativas en un colegio de la ciudad de Bogotá. Para su estudio se diseñaron categorías de análisis emergentes basadas en los objetivos de la investigación. Estos resultados mostraron que docentes y estudiantes valoran el uso del juego como actividad para promover el aprendizaje, pero no se emplea debido a la percepción que se tiene del mismo. Insumos de este trabajo se han empleado para la investigación del nivel doctoral sobre interculturalidad en la escuela.

ISSN: 2448-878X

Año: 2020

Revista: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos

Título: Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria.

Autores: Mónica Patricia Melo Herrera

Página: 251-274

DOI: <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.1.13>

Enlace: <https://rlee.ibero.mx/index.php/rlee/article/view/13/46>



**Experiencia didáctica en Educación Física para la mejora de actitudes hacia el cuidado del medio ambiente utilizando como recurso papel y cartón reciclado en futuros profesionales de la actividad física y deporte**

**Didactic experience in Physical Education to improve attitudes towards caring for the environment using recycled paper and cardboard as a resource in future professionals of physical activity and sport**

Javier Arturo Hall-López

Espiral. Cuadernos del Profesorado | ISSN 1988-7701 | 2021, 14(29), 113-123

Antecedentes: El cuidado al medio ambiente y la atención al cuerpo humano y la salud, son parte del perfil de egreso de la educación básica en México, esta experiencia, vincula ambos perfiles desde la educación física. Objetivo: Evaluar la actitud hacia el medio ambiente de futuros licenciados en actividad física y deporte que participaron en una experiencia didáctica capacitándose y aplicando un programa de educación física con intensidad moderada a vigorosa, utilizando como recurso didáctico papel y cartón reciclado en estudiantes de primaria. Metodología: 27 futuros licenciados en actividad física y deporte, participaron en el estudio, antes y después de la intervención se utilizó el cuestionario de actitudes hacia el medioambiente en la práctica de actividades físico-deportivas en el medio natural. Resultados: El análisis estadístico con test t-Student para muestras relacionadas, reportó diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en los valores promedio de actitud ambiental antes  $3.5 \pm 0.6$  que después de la intervención  $4.1 \pm 0.6$  con un porcentaje de cambio de 17.1  $\Delta\%$ . Conclusiones: En los estudiantes participantes la intervención fue efectiva para mejorar la actitud ambiental en educación física, favoreciendo los objetivos del desarrollo sostenible salud y bienestar, la educación de calidad, la producción y consumo responsables establecidos por la Organización de las Naciones Unidas (ONU).

ISSN: 1988-7701

Año: 2021

Revista: Espiral. Cuadernos del profesorado.

Título: Experiencia didáctica en Educación Física para la mejora de actitudes hacia el cuidado del medio ambiente utilizando como recurso papel y cartón reciclado en futuros profesionales de la actividad física y deporte

Autores: Javier Arturo Hall López

Página: 113-123

DOI: No tiene.

Enlace: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/249485/Hall.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**ARTÍCULO ORIGINAL**

**El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial**

**Xiomara Paola Liberio Ambuisaca<sup>1</sup> \***

La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza juegos en el ámbito educativo con el objetivo de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. En este mundo globalizado mejorar la práctica docente es necesaria, por esta razón en este documento estableceremos algunas consideraciones sobre la utilización de la gamificación como estrategia didáctica que permita desarrollar las habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. El presente trabajo metodológicamente contempla una revisión teórica sobre los fundamentos que explican la gamificación y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la práctica docente, concluyendo en que la utilización de videojuegos con contenidos interesantes fortalece el proceso de enseñanza - aprendizaje promoviendo ambientes de aprendizajes significativos que ayudan a enriquecer las capacidades cerebrales de los estudiantes en edades de 4 a 5 años.

ISSN: 1990-8644

Año: 2019

Revista: Conrado

Título: El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial

Autores: Xiomara Paola Liberio Ambuisaca

Página: 392-397


DOI: No tiene.

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>

## Artículo No. 5

# Recursos didácticos alternativos para el desarrollo del currículo de educación física en la Amazonía ecuatoriana

Tene-Tingo, Mario Javier <sup>[1]</sup>; Jarrin-Navas, Santiago Alejandro <sup>[1]</sup>; Ávila-Mediavilla, Carlos Marcelo <sup>[1]</sup>; Torres-Palchisaca, Zoila Guillermina <sup>[1]</sup>

[1] Universidad Católica de Cuenca 

**Localización:** Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 5, Nº. 11, 2020, págs. 525-544

La escasa asignación de recursos económicos por parte del gobierno a las instituciones educativas públicas, de la región Amazónica del Ecuador, particularmente de aquellas ubicadas en la zona rural, dificulta la tarea de cumplir con los objetivos determinados en la malla curricular vigente. Esto se evidencia en los limitados recursos didácticos que se dispone para las clases de Educación Física. Este estudio explora las posibilidades reales de emplear materiales propios del entorno natural de la localidad, para que puedan ser usados como recursos didácticos alternativos. El diseño de investigación responde a un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y transversal. El análisis de la bibliografía estudiada y los resultados obtenidos en encuestas virtuales realizadas al 67,85% del total de docentes Educación Física que laboran en la Zona dos del país, pudo determinar que la ausencia de recursos didácticos dificulta el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que es imperativo utilizar recursos didácticos alternativos en las clases y convertirlas en ambientes más prácticos, interactivos y dinámicos, que faciliten la asimilación de conocimientos. El estudio presenta como resultados, materiales propios de la Amazonía ecuatoriana, como chontaduro, caña guadúa, caimito, achiote, achira y chambira, que pueden ser utilizados para elaborar recursos didácticos alternativos como: cuerdas, canicas, testigos, discos, balas, jabalinas, postes, redes, entre otros. El estudio concluye indicando los marcados beneficios que, desde el punto de vista cognitivo, físico, afectivo y social, forman parte en la construcción del proceso de enseñanza aprendizaje, manifestado en el modelo curricular educacional del país.

ISSN: 2550-682X

Año: 2020

Revista: Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional

Título: Recursos didácticos alternativos para el desarrollo del currículo de educación física en la Amazonía ecuatoriana

Autores: Tene, Mario; Jarrin, Santiago; Ávila, Carlos; Torres, Zoila

Página: 525-544

DOI: No tiene.

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659465>



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



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

En la actualidad, la educación se ha transformado y con ello las metodologías y estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, este es el caso de la educación Inicial, que propone la metodología juego-trabajo como una alternativa para generar experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras en los niños, evitando esquemas tradicionales enfocados en actividades dirigidas sin la posibilidad de la experimentación y movimiento. Por ello, el presente estudio se enfoca en averiguar cuánto conocen los docentes sobre la implementación de la metodología juego-trabajo y su implementación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación inicial. Para este propósito se realizó una investigación de tipo cuantitativa y descriptiva, con una población de cincuenta y dos docentes del nivel de educación inicial de la ciudad de Quito, a quienes se les aplicó un cuestionario validado y piloteado sobre la utilización de la metodología juego-trabajo. Luego de analizar los resultados, se determinó que el 67,3 % de los docentes si aplican la metodología juego-trabajo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no poseen una comprensión clara de los conceptos ni las técnicas que se pueden emplear dentro de la metodología. Esta carencia de fundamentos conceptuales conduce a una mera aplicación por el simple hecho de cumplir con las exigencias establecidas en el currículo, corriendo el riesgo de una aplicación sin criterios de innovación y creatividad.

ISSN: 2631-27-51

Año: 2021

Revista: Revista Vínculos ESPE

Título: El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial

Autores: Pillajo, Evelyn; Villarroel, Paola; Quezada, Enith; Guijarro, Johanna

Página: 69-78

DOI: <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>

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



*Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones. Elementos identitarios culturales*

María Alexandra López-Chiriboga <sup>I</sup>  
[ma\\_lopez@epoch.edu.ec](mailto:ma_lopez@epoch.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0001-9934-2091>

Patricia Alejandra Ávalos-Espinoza <sup>II</sup>  
[patricia.avalos@unach.edu.ec](mailto:patricia.avalos@unach.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0001-5265-7889>

Ángel Xavier Solórzano-Costales <sup>III</sup>

turismo y economía; y las leyendas con complementos armables y adhesivos, aparecen en el primero, segundo y tercer libro respectivamente. Finalmente, se validaron los productos gráficos didácticos, el nivel de atracción, el aprendizaje e interacción funcional, consiguiendo una aceptación del 90.66% del público objetivo. El material pop up creó una experiencia sensorial, práctica, innovadora y motivante educativo, para sectores no considerados de primer orden educativo, en los que más bien prima el uso de material convencional por razones sociales, culturales, económicas, incluso políticas. Recursos diseñados y programados en un ejercicio áulico constante y programado generan conocimiento y sentido de pertenencia a su lugar de origen.

ISSN: 2550-682X

Año: 2021

Revista: Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional

Título: Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones.  
Elementos identitarios culturales

Autores: López, María; Ávalos, Patricia; Solórzano, Ángel

Página: 483-503

DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i4.2578>

Enlace: <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2578/5384>

Artículo No. 8



*Artículos científicos*

## **Diseño de material didáctico, estrategia para brindar una docencia inclusiva**

***Design of Teaching Materials, Strategy to Provide Inclusive Teaching***

**Josefina Herdosay Salinas**

Escuela Normal Urbana Federal Profr. Rafael Ramírez, México

[chepy\\_herdosay@hotmail.com](mailto:chepy_herdosay@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-5308-2722>

**María Dolores Adame Villa**

David Ausubel (s. f.) asevera que los materiales de enseñanza deben elegirse en función de las necesidades cognitivas de los estudiantes. Por ello, cuando se diseña, es necesario considerar los procesos de aprendizaje y las posibilidades de éxito de este; de no hacerlo se corre el riesgo de ser contraproducente y, en lugar de ayudar, desmotivar. La

ISSN: 2007-8412

Año: 2021

Revista: Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa

Título: Diseño de material didáctico, estrategia para brindar una docencia inclusiva.

Autores: Salinas, Josefina; Adame, María

Página: 1-16

DOI: No tiene.

Enlace: <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/867/1290>

## Teoría de juegos aplicada a la competencia innovativa de la industria 4.0

### Autores/as

- Kevin Alexis Sibrián Sánchez

<https://doi.org/10.15332/25005278/6261>

**La teoría de juegos, creada por Neumann y Morgenstern (1944), se centra en la búsqueda de estrategias óptimas que los jugadores (agentes) utilizan para maximizar su utilidad bajo planteamientos cooperativos y no cooperativos.**

ISSN: 2500-5278

Año: 2021

Revista: Revista activos

Título: Teoría de juegos aplicada a la competencia innovativa de la industria 4.0

Autores: Kevin Alexis Sibrián Sánchez

Página: 91-110

DOI: <https://doi.org/10.15332/25005278/6261>

Enlace: <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/activos/article/view/6261/5>

ARTÍCULO REVISIÓN

## Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad

Jayson Bernate<sup>1</sup> \*

Entre tanto, [Rojas, Bernate, Fonseca & Betancourt \(2019\)](#) ratifican la importancia del desarrollo integral del niño en la etapa de educación preescolar; estos demuestran el modo en que padres y profesores no confieren la debida importancia a este fenómeno y descuidan, en muchas ocasiones los alcances biológicos, morfológicos y sociales de la motricidad en la Educación Física de sus hijos y estudiantes. A pesar de que se cuenta con un sin número de teóricos que investigan de la importancia de la educación motriz, en el ámbito escolar no se entrelazan y articulan a los procesos educacionales y curriculares. Se instaure muchas veces un impedimento al crecimiento escolar, el desarrollo corporal, la expresión motriz, la conciencia sobre su cuerpo y el desarrollo de las capacidades motoras y coordinativas.

ISSN: 1996-2452

Año: 2021

Revista: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física

Título: Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad

Autores: Jayson Bernate

Página: 643-661

DOI: No tiene.

Enlace: [http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/en\\_1996-2452-rpp-16-02-643.pdf](http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/en_1996-2452-rpp-16-02-643.pdf)



NICIO / ARCHIVOS / VOL. 8 (2019): VIII FORO DE INVESTIGADORES /  
Resumen de Foro de Investigadores

## Recursos didácticos y la educación inclusiva

Los Recursos Didácticos se definen como Instrumentos pedagógicas que se encargan de proporcionar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula. El salón de clases un espacio donde se encuentra infinidad de materiales, que va de la mano del docente, materiales que fácilmente aligera el proceso pedagógico de docentes y estudiantes durante las clases. De ahí la necesidad de elaborar estos recursos didácticos básicos que respondan a la realidad del Docente Paraguayo, las necesidades emergentes en las aulas del siglo XXI, si bien las TIC son recursos innovadores, aquellos concretos son esenciales para desarrollar habilidades en los educandos.

ISSN: 2523-6113

Año: 2019

Revista: Revista Científica Estudios e Investigaciones

Título: Recursos didácticos y la educación inclusiva

Autores: Francisco Colman

Página: 31-32

DOI: <https://doi.org/10.26885/rcei.foro.2019.31>

Enlace: <http://revista.unibe.edu.py/index.php/rcei/article/view/320/280>



## PRESENTACIÓN DEL MONOGRÁFICO

### RECURSOS EDUCATIVOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS EN CONTEXTOS SOCIOCOMUNITARIOS

Rodríguez Rodríguez, Jesús; Braga Garcia, Tânia Maria Figueiredo; Muñoz  
Moreno, José Luis; Álvarez Seoane, Carmen Denébola

Al recurrir al concepto de recursos educativos y materiales didácticos, se busca llamar la atención sobre un conjunto de objetos, materiales, lugares y acciones que tienen el potencial de sustentar procesos de desarrollo socioeducativo, considerados desde su dimensión más pedagógica. Además de su presencia en los ámbitos escolares, dichos recursos educativos y materiales didácticos circulan en el espacio social de manera extensa, ya sea conectados y derivados del trabajo escolar, de las acciones de otras instituciones de la Administración pública o de iniciativas privadas,

grupos o individuos preocupados en fomentar el desarrollo de determinadas comunidades específicas. De igual manera, la participación de otras instituciones y organizaciones en el proceso educativo, el importante espacio educativo generado por la Educación Social y la existencia de nuevos ámbitos comunitarios donde tienen lugar diversas actividades educativas, requiere de analizar y reflexionar sobre el sentido y el significado de los recursos educativos y los materiales didácticos en los diferentes escenarios profesionales.

ISSN: 1989-9742

Año: 2021

Revista: Pedagogía social: revista interuniversitaria

Título: Recursos educativos y materiales didácticos en contextos socio-comunitarios

Autores: Rodríguez, Jesús; Braga, Tania; Muñoz, José; Álvarez, Carmen

Página: 15-17


DOI: 10.7179/PSRI\_2021.39.00

Enlace:<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/230196/Recursos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>


ARTÍCULO ORIGINAL

**Uso de materiales didácticos en la Escuela "Galo Plaza Lasso" de Machala: estudio de caso**


Rosa Mirian Caamaño Zambrano<sup>1</sup>

 <http://orcid.org/0000-0002-7221-7992>

Diana Teresa Cuenca Masache<sup>1</sup>

 <http://orcid.org/0000-0002-2464-1676>

Aníbal Stefan Romero Arcaya<sup>1</sup>

 <http://orcid.org/0000-0003-3419-4758>

Nancy Lorena Aguilar Aguilar<sup>1</sup>

Si bien estas bondades de los materiales didácticos los hace útiles para el apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que el docente conozca sus funciones, las que han de ser tenidas en cuenta a la hora de su selección según los objetivos trazados y las características del grupo de estudiantes al que van dirigidos. Entre las funciones de los materiales didácticos se encuentran: "a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar a los estudiantes"

ISSN: 2218-3620

Año: 2021

Revista: Revista Universidad y Sociedad

Título: Uso de materiales didácticos en la Escuela "Galo Plaza Lasso" de Machala: estudio de caso

Autores: Caamaño, Rosa; Cuenca, Diana; Romero, Aníbal; Aguilar, Nancy

Página: 318-329

DOI: No tiene.

Enlace: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000200318&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000200318&script=sci_arttext)



## **Una propuesta de estrategias y recursos didácticos por competencias en respuesta a los estilos de enseñanza-aprendizaje de la población estudiantil<sup>1</sup>**

*A Proposal of Didactic Strategies and Resources by Competencies in Response to Teaching-Learning Styles of the Student Population<sup>2</sup>*

*Uma proposta de estratégias didáticas por competências em resposta aos estilos de ensino-aprendizagem da população estudiantil<sup>3</sup>*



Lizeth Valverde-López  
Universidad Nacional  
ROR: <https://ror.org/01t466c14>  
Heredia, Costa Rica  
[lizeth.valverde.lopez@una.cr](mailto:lizeth.valverde.lopez@una.cr)  
<https://orcid.org/0000-0002-4714-3776>

Mariam Ureña-Hernández

La aplicación de la estrategia didáctica en el aula se realiza por medio del recurso didáctico; a razón de esto, su implementación “queda completamente justificado cuando son integrados, de forma adecuada, en el proceso educativo, el cual debe ser compatible, a su vez, con el entorno más amplio que lo rodea (escolar, regional, social, etc.)” (Blanco Sánchez, 2012, p. 3), por esta razón son un apoyo para el proceso educativo, pues permiten la comunicación docente-estudiante y entorno físico-mental en relación directa con el desarrollo de los contenidos y material teórico.

ISSN: 109-4258

Año: 2021

Revista: Revista Electrónica Educare

Título: Una propuesta de estrategias y recursos didácticos por competencias en respuesta a los estilos de enseñanza-aprendizaje de la población estudiantil

Autores: López, Lizeth; Hernández, Mariam

Página: 106-124

DOI: <http://doi.org/10.15359/ree.25-3.7>

Enlace: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/12430/22400>



*Uso de los materiales didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes  
Educación Básica*

Carlos Enrique Santos-Loor<sup>I</sup>  
[carloasantosloor@hotmail.com](mailto:carloasantosloor@hotmail.com)

Christian Alfredo Cevallos-Arteaga<sup>IV</sup>  
[cristhicevall@hotmail.com](mailto:cristhicevall@hotmail.com)

Carlina Patricia Santos-Loor<sup>II</sup>  
[pasalo1966@hotmail.com](mailto:pasalo1966@hotmail.com)

María Vanesa Zamora-Lucas<sup>V</sup>  
[vane\\_zamora\\_lucas@hotmail.es](mailto:vane_zamora_lucas@hotmail.es)

Hugo Jesús Juan Vélez-Pincav<sup>III</sup>

El material didáctico, según Santibáñez (2006), es todo aquel instrumento que posibilita al docente realizar experiencias educativas, formativas e informativas manejando los objetos, seres y fenómenos para relacionarlos con el contexto en el que desarrolla su praxis pedagógica, por tanto, deben formarse apropiadamente para conducir y asesorar a sus estudiantes durante el aprendizaje.

ISSN: 2477-8818

Año: 2019

Revista: Dominio de las Ciencias

Título: Uso de los materiales didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes Educación Básica

Autores: Santos, Carlos; Santos, Carlina; Vélez, Hugo; Cevallos, Christian; Zamora, María

Página: 774-783

DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v5i3.964>

Enlace: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/964/1272>

## El Futuro del Pasado

ÚLTIMO NÚMERO NÚMEROS PUBLICADOS ACCESO ANTICIPADO PRÓXIMOS NÚMEROS ACERCA DE

ENVIAR ARTÍCULO

Inicio / Archivos / Vol. 11 (2020)

### Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin

Jordi Brasó Rius ✉

Jordi García Ferrero

 <https://doi.org/10.14516/fdp.2020.011.015>

El juego de los niños lo lleva a tratar, por lo tanto, también los niños, su modo de vida, sus aficiones, o las relaciones con la familia. A modo de ejemplo, analizando la escuela en Moscú trata todo su interior, murales, cuadros, instrumentos y también sus métodos educativos, como el teatro pedagógico (Benjamin, 2014b). El pensador habla de la importancia del mimetismo y de la capacidad del ser humano de producir semejanzas. Y es que «la naturaleza causa semejanzas» (2010, p. 213). Esta facultad la relaciona el autor con el juego infantil, el cual se convierte en la escuela de la ontogenética. Recalca Benjamin que «el juego infantil está lleno de comportamientos miméticos, y su ámbito no se limita en absoluto a lo que una persona imita de otra. El niño no juega solamente a ser un maestro o un vendedor, sino también a ser un ferrocarril o un molino de viento» (2010, p. 214; 2008, p. 163). A partir de esta idea, reflexiona el pensador sobre el deterioro-pérdida –¿o transformación?– de la facultad mimética en la evolución filogenética del hombre. Y ello nos lleva a evidenciar que esta pérdida de la facultad mimética en los juegos, las danzas, el folklore... hace olvidar comportamientos que se iban repitiendo generación tras generación.

ISSN: 1989-9289

Año: 2020

Revista: El futuro del pasado

Título: Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin

Autores: Brasó, Jordi; García, Jordi

Página: 441-455

DOI: <https://doi.org/10.14516/fdp.2020.011.015>

Enlace: <https://revistas.usal.es/uno/index.php/1989-9289/article/view/24993/23697>

Artículo No. 17

**Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales**  
**(ReHuSo)**

versión On-line ISSN 2550-6587


**ReHuSo vol.5 no.2 Portoviejo may./ago. 2020 Epub 02-Ago-2020**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>

ARTICLES

**Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes.**

Efrén Cedeño Zambrano<sup>1</sup>

 <http://orcid.org/0000-0002-8153-6848>

Robertson Calle García<sup>2</sup>

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

ISSN: 2550-6587

Año: 2020

Revista: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)

Título: Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes

Autores: Cedeño, Efrén; Calle, Robertson

Página: 70-84

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>

Enlace: [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872020000200077&script=sci\\_arttext](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872020000200077&script=sci_arttext)



ARTÍCULO CIENTÍFICO  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples**

***The educational game for strengthening multiple intelligences***

**Martínez Yacelga, Ana del Rocío <sup>I</sup>; Salinas Flores Patricia Piedad <sup>II</sup>**

De esta manera el juego trasciende, de ser concebido como una actividad divertida a una experiencia cultural y ligada a la vida. Es así que, la pedagogía lúdica como reflexión y acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante, satisface una necesidad, y a su vez despliega habilidades cognitivas que permiten la asimilación de conocimientos y el afrontamiento de los desafíos que implica la realización de una tarea o la resolución de un problema. Al mismo tiempo que contribuye al crecimiento personal y colectivo en forma placentera (Erazo, 2015), constituye un instrumento pedagógico y potencia las diversas dimensiones de la personalidad como son: el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante lo cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social (Moreno, y Planells, 2016).

ISSN: 1390-9150

Año: 2020

Revista: Uniandes Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación

Título: El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples

Autores: Martínez, Ana; Salinas, Patricia

Página: 422-436


DOI: No tiene.

Enlace:<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1743/1223>



## **Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física**

Roberto Alexis Vera Orihuela<sup>1</sup> 

 <http://orcid.org/0000-0003-1316-1930>

Yorisel Oriana Carminate Figueredo<sup>1</sup>

 <http://orcid.org/0000-0003-0726-9478>

Marisol Toledo Sánchez<sup>2</sup>

*Los juegos*: ocupan un lugar preponderante por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hace que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños.

Mediante los juegos podemos contribuir al desarrollo de diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia, dominio, etc.).

ISSN: 1990-8644

Año: 2019

Revista: Conrado

Título: Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física

Autores: Vera, Roberto; Carminate, Yosisel; Toledo, Marisol

Página: 192-200

DOI: No tiene.

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-192.pdf>

Artículo No. 20

## **Educación y Educadores**

Print version ISSN 0123-1294 On-line version ISSN 2027-5358


**Educ. Educ. vol.23 no.3 Chia Sep./Dec 2020 Epub May 03, 2021**

<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>

**EDUCACIÓN ESCOLAR**

### **Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados**

**María Piedad Acuña Agudelo<sup>1</sup>**

 <http://orcid.org/0000-0001-7731-5789>

**Yaneth del Carmen Quiñones Tello<sup>2</sup>**

**HABILIDADES COGNITIVAS:** las habilidades cognitivas son las distintas capacidades intelectuales que demuestran los individuos al hacer algo. Estas habilidades “se comparan con los obreros del conocimiento. Pueden verse afectadas por la índole misma de la tarea a realizar, la actitud del sujeto y determinadas variables de contexto” (Betina *et al.*, 2010, p. 27)

ISSN: 2027-5358

Año: 2020

Revista: Educación y Educadores

Título: Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados

Autores: Acuña, María; Quiñones, Yaneth

Página: 444-468

DOI: <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>

Enlace: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942020000300444&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942020000300444&script=sci_arttext)

Marisol Sellet Zurita Aguilera\*

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2347-2575>.

UNIVERSIDAD NACIONAL  
EXPERIMENTAL DE LA FUERZA  
ARMADA (UNEFA)

### EL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida mediante los sentidos en una estructura de conocimientos significativos, de modo que el estudiante no está limitado al proceso de adquisición sino que es capaz de construir el conocimiento haciendo uso de la experiencia previa para la comprensión y precisión del nuevo aprendizaje. Romero y Tapia (2014) las definen como destrezas y procesos de la mente útiles para la realización de tareas porque responden a los procesos de adquisición y de recuperación, por lo que pueden ser utilizadas para ser desarrolladas con cualquier contenido en el aula.

ISSN: 2244-7296

Año: 2020

Revista: Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa

Título: El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas

Autores: Marisol Sellét Zurita Aguilera

Página: 51-74

DOI: No tiene.

Enlace: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1226>



ARTICULO DE REVISIÓN

**Relación Del Estado Nutricional Con El Desarrollo Cognitivo Y Psicomotor De Los Niños En La Primera Infancia**

Laura Calceto-Garavito<sup>1</sup>

Sonia Garzón<sup>1</sup>

Jasmín Bonilla<sup>1</sup>

Dorian Cala-Martínez<sup>1</sup>

Una adecuada nutrición y actividad física favorece el desarrollo cognitivo y el aprendizaje, necesarios dentro del proceso escolar en la primera infancia;<sup>42</sup> factores como la obesidad, condiciones económicas y las bajas expectativas académicas de los padres de familia, se constituyen como un problema de salud que impacta de manera negativa en el autoconcepto o percepción que cada niño de sí mismo, situación que puede influir sobre el comportamiento y disfuncionalidad a nivel académico y relaciones interpersonales en la etapa escolar.<sup>43-45</sup>

ISSN: 2631-2581

Año: 2019

Revista: Revista Ecuatoriana de Neurología

Título: Relación Del Estado Nutricional Con El Desarrollo Cognitivo Y Psicomotor De Los Niños En La Primera Infancia

Autores: Calceto, Laura; Garzón, Sonia; Bonilla, Jasmín; Cala, Dorian

Página: 50-58

DOI: No tiene.

Enlace: [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2631-25812019000200050](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-25812019000200050)

Artículo No. 23

**Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa**

versión On-line ISSN 2007-2171

**Diálogos sobre educ. Temas actuales en investig. educ. vol.10 no.19 Zapopan jul./dic. 2019**

<https://doi.org/10.32870/dse.v0i19.492>

**OTROS ARTÍCULOS**

**Autodirección, habilidades de pensamiento y rendimiento académico en estudiantes normalistas**

**Marco Antonio Escamilla Pérez<sup>✉</sup>**

**Yolanda Heredia Escorza<sup>\*\*</sup>**

Las habilidades cognitivas se entienden como destrezas y procesos mentales usados para realizar actividades y adquirir conocimiento, mediante la codificación y recuperación de información (Reed, 2007, citado por Ramos, 2010). **Las habilidades cognitivas se dividen en básicas y superiores. Las básicas son: atención, obtención y recuperación de información, organización, análisis, transformación y evaluación. En tanto que las superiores son: solución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico y pensamiento creativo** (Ramos, 2010).

ISSN: 2007-2171

Año: 2019

Revista: Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa

Título: Autodirección, habilidades de pensamiento y rendimiento académico en estudiantes normalistas

Autores: Escamilla, Marco; Heredia, Yolanda

Página: No tiene.

DOI: <https://doi.org/10.32870/dse.v0i19.492>

Enlace: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-21712019000200012&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-21712019000200012&script=sci_arttext)

Artículo No. 24

**Actualidades Investigativas en Educación**

*Versión en línea* ISSN 1409-4703 *Versión impresa* ISSN 1409-4703

**Rev.Actual. Investigando. Educ vol.22 n.2 San José may./ago. 2022**

<http://dx.doi.org/10.15517/aie.v22i2.48865>

ARTÍCULO

**Aula Invertida y Trabajo Cooperativo para promover Habilidades Cognitivas Superiores**

**Aleida Monserrat Alvarracín Álvarez** <sup>1</sup> <http://orcid.org/0000-0002-1728-1609>



**Jorge Patricio Guanopatín Jinéz** <sup>2</sup> <http://orcid.org/0000-0002-8064-0248>



**Patricio Vicente Benavides Herrera** <sup>3</sup> <http://orcid.org/0000-0002->

Un principio básico del ABP radica en que debe ser colaborativo, dentro de este contexto de trabajo en el que todos se involucran, se dan experiencias que desarrollan habilidades cognitivas superiores. Adicionalmente, hay un refuerzo de competencias comunicativas, que tienen un impacto favorable en la población escolar (Wu et al., 2021). Esta idea se fortalece con las opiniones de Mihić y Završki (2017) cuando expresan que ABP es un proceso de aprendizaje que puede ayudar a superar la escases de habilidades cognitivas superiores.

ISSN: 1409-4703

Año: 2022

Revista: Actualidades Investigativas en Educación

Título: Aula Invertida y Trabajo Cooperativo para promover Habilidades Cognitivas Superiores

Autores: Alvarracín, Aleida; Guanopatín, Jorge; Benavides, Patricio


Página: 257-289

DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v22i2.48865>

Enlace: [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-47032022000200257](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032022000200257)

## **Propuesta curricular para el fortalecimiento de habilidades para la vida en estudiantes de secundaria**

**Annia Espeleta Sibaja<sup>1</sup>**

 <http://orcid.org/0000-0002-0741-0577>

**Marisela Valverde García<sup>2</sup>**

Un diseño en habilidades para el ámbito educativo constituye un eje transdisciplinar e interdisciplinario que potencia el desarrollo integral y fortalecimiento de habilidades cognitivas, personales y sociales. Diversos organismos internacionales relacionados con la acción educativa, social y sanitaria, como la Organización Mundial de la Salud o la Unicef, coinciden en que este modelo es una estrategia efectiva a la hora de desarrollar competencias personales y sociales en su población destinataria. Además, de acuerdo con Melero (2010), ciertamente, dichas habilidades provocan que mejoren sus destrezas para desarrollar una vida autónoma y saludable, sumado al hecho de que los vuelve menos vulnerables a involucrarse en conductas de riesgo.

ISSN: 2215-4132

Año: 2020

Revista: Revista Innovaciones Educativas

Título: Propuesta curricular para el fortalecimiento de habilidades para la vida en estudiantes de secundaria

Autores: Espeleta, Annia; Valverde, Marisela

Página: 75-87

DOI: <http://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i33.3002>

Enlace: [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-41322020000200075&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-41322020000200075&script=sci_arttext)

Artículo No. 26

**CIENCIAMATRIA**

Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Año VI. Vol. VI. N°10. Enero – Julio 2020

Hecho el depósito de ley: pp201602FA4721

ISSN-L: 2542-3029; ISSN: 2610-802X

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Myrian Liceth Mendoza Moreira; María Rodríguez Gámez

[DOI 10.35381/cm.v6i10.232](https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.232)

### **Aprendizaje centrado en el estudiante desde la planificación en investigación**

Se aplicó una investigación tipo descriptiva, definida por Arias (2009) como la investigación que “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o suceso con establecer su estructura o comportamiento” (p. 64). Se abordó desde un diseño no experimental, transeccional de campo. Hernández, Fernández, Baptista (2014) refieren al diseño no experimental como “los estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 267).

ISSN: 2610-802X

Año: 2020

Revista: Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología

Título: Aprendizaje centrado en el estudiante desde la planificación en investigación

Autores: Mendoza, Myrian; Rodríguez, María

Página: 560-572

DOI: <https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.232>

Enlace: <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/232/2>

00

**DOI:** 10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173

**URL:** <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

**EDITORIAL:** Saberes del Conocimiento

**REVISTA:** RECIMUNDO

**ISSN:** 2588-073X

**TIPO DE INVESTIGACIÓN:** Artículo de Revisión

**CÓDIGO UNESCO:** 5802 Organización y Planificación de la Educación

**PAGINAS:** 163-173



## 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 Alban<sup>1</sup>; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello<sup>2</sup>; Nelly Esther Castro Molina<sup>3</sup>

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

La información suministrada por la investigación descriptiva debe ser verídica, precisa y sistemática. Se debe evitar hacer inferencias en torno al fenómeno. Lo fundamental son las características observables y verificables.

ISSN: 2588073X

Año: 2020

Revista: Recimundo

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

Autores: Guevara, Patricia; Verdesoto, Alexis; Castro, Nelly

Página: 163-173

DOI: [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

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



## **Desarrollo integral de procesos de adaptación al cambio en pequeñas y medianas empresas**

**Carlos Pacheco-Ruíz<sup>1</sup>**

**Claudia Rojas-Martínez<sup>1</sup>**

**William Niebles-Nuñez<sup>1</sup>**

**Hugo G. Hernández-Palma<sup>2</sup>**

El tipo de investigación se relaciona con la naturaleza de la problemática en estudio, con los objetivos que se pretenden alcanzar, en este sentido este estudio se cataloga como descriptivo, ya que está orientado a recolectar información relacionada con el estado real del cambio y cultura organizacional en empresas del sector tecnológico tal como se percibe en su estado natural. Para Hernández, et al (2017), los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Además, el mismo se basa en una investigación de campo, porque el estudio se ejecutó en las instalaciones de tres empresas del sector tecnológico lo que facilitó recolectar datos de una forma directa de la realidad, específicamente en el área seleccionada para ello. En el mismo orden de ideas, se presenta el diseño, el cual se clasifica como no experimental debido a que en ningún momento se pretendió manipular las variables en estudio (cultura y cambio organizacional), por otra parte, es transversal porque fue medido en un momento único y determinado.

ISSN: 0718-0764

Año: 2020

Revista: Información Tecnológica

Título: Desarrollo integral de procesos de adaptación al cambio en pequeñas y medianas empresas

Autores: Pacheco, Carlos; Rojas, Claudia; Niebles, William; Hernández

Página: 89-100

DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000500089>

Enlace: [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642020000500089&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642020000500089&script=sci_arttext)

## Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado

Luis Florencio Mucha-Hospinal <sup>✉</sup> <sup>1,a</sup>  
<https://orcid.org/0000-0002-1973-7497>

Rafael Chamorro-Mejía <sup>1,b</sup>  
<https://orcid.org/0000-0002-3417-5621>

Máximo Edgar Oseda-Lazo <sup>1,a</sup>  
<https://orcid.org/0000-0002-2953-1687>

Rubén Darío Alania-Contreras <sup>2,a</sup>  
<https://orcid.org/0000-0003-4303-1037>

Recibido: 29-09-2020

Arbitrado por pares

Aceptado: 31-12-2020

La población objeto de estudio es aquella que ha sido constituida por criterios de selección. La diferencia entre población teórica y población de estudio es que en esta última las unidades de estudio cumplen criterios de selección previamente establecidos para la investigación. Polit y Hungler (2000) diferencian criterios de elegibilidad, especificación del plan de muestreo y reclutamiento de la muestra.

ISSN: 2307-6100

Año: 2021

Revista: Desafíos

Título: Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado

Autores: Mucha, Luis; Chamorro, Rafael; Oseda, Máximo; Alania, Rubén

Página: 50-57

DOI: <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>

Enlace: <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/253e/23>





Inicio / Archivos / Año XI, Publicación #1, Septiembre 2023 / Artículos

## El cálculo del tamaño de la muestra en la investigación científica.

Michel Enrique Gamboa Graus  
University of Las Tunas

PDF

DOI: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3680>

Publicado  
09/09/2023

Idioma

Español (España)  
English

Donar



**RESUMEN:** Este artículo proporciona una visión general de los enfoques comunes y los factores que afectan la determinación del tamaño de la muestra en varios diseños de estudio, incluyendo estudios experimentales, observacionales, cualitativos y de encuesta. Se discute la metodología utilizada para determinar el tamaño de muestra, junto con los desafíos, limitaciones e importancia de informar la determinación del tamaño de muestra en los estudios de investigación y proporciona pautas para hacerlo. El artículo concluye con la necesidad de que los investigadores consideren cuidadosamente la

ISSN: 2007-7890

Año: 2023

Revista: Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores

Título: El cálculo del tamaño de la muestra en la investigación científica.


Autores: Michel Enrique Gamboa Graus


Página: No tiene.


DOI: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3680>


Enlace: <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3680>

## El proyecto de investigación: la metodología de la investigación científica o jurídica

Klever Aníbal Guamán Chacha<sup>1</sup> 

 <http://orcid.org/0000-0003-1868-2655>

Eduardo Luciano Hernández Ramos<sup>1</sup> 

 <http://orcid.org/0000-0001-9577-3783>

Stalyn Israel Lloay Sánchez<sup>1</sup> 

Establecido los paradigmas anteriores, que nos son los únicos, corresponde determinar los métodos, los mismos que guardan relación con el paradigma, pues de este se derivan los métodos a utilizarse y pueden ser cuantitativo y cualitativo. Los primeros, observan de manera objetiva algún aspecto de la realidad, obtiene resultados de relaciones de causa-efecto, de correlación o descripciones objetivas de la realidad, llamado método científico. Entre los principales métodos cuantitativos encontramos al Inductivo, que va de lo particular a lo general. **El analítico, que separa de las partes de un todo para analizarlas independientemente y establece las relaciones que se presentan entre ellas.** El sintético, que reúne los diferentes elementos en una nueva totalidad, es la composición del todo por unión de sus partes.

ISSN: 1990-8644

Año: 2021

Revista: Conrado

Título: El proyecto de investigación: la metodología de la investigación científica o jurídica

Autores: Guamán, Klever; Hernández, Eduardo; Lloay, Stalyn

Página: 163-168

DOI: No tiene.

Enlace: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000400163&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000400163&script=sci_arttext&tlng=en)

## Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales

ARTÍCULO DE REVISIÓN

DOI: <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>

Recibido: 31/mayo/2023

Aceptado: 23/junio/2023

En línea: 13/julio/2023

En relación con el enfoque cuantitativo, Barrantes (2014), expresa que es llamado también racionalista-analítico o positivista-cuantitativo; surge finalizando el siglo XIX e inicios del XX, proviene de las ciencias naturales y se trasladó a las ciencias sociales. Para, Hernández-Sampieri et al. (2014) el enfoque cuantitativo se caracteriza por las predicciones la cual son interpretaciones de los hechos observados; por lo tanto, su dirección es predecible. Por su parte, Ñaupas et al. (2018), expresan que es un proceso analítico en el que el todo se divide en sus elementos básicos; es decir, de lo general a lo específico; también puede percibirse como un camino que va del fenómeno a la ley, es decir, del efecto a la causa.

ISSN: 2789-0309

Año: 2023

Revista: Revista Lationamericana Ogmios

Título: Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales

Autores: Savier Fernando Acosta Faneite

Página: 82-95

DOI: <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>

Enlace: <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226/237>

**LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?**

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

AUTORES: Hernán Feria Avila<sup>1</sup>

Magarita Matilla González<sup>2</sup>

Silverio Mantecón Licea<sup>3</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [hernanfa@ult.edu.cu](mailto:hernanfa@ult.edu.cu)

Fecha de recepción: 24-06-2020

Fecha de aceptación: 18-08-2020

La entrevista y la encuesta, generalmente, se han considerado como técnicas investigativas; sin embargo, en este trabajo se argumentan ambas, como métodos de indagación empírica. Se aportan nuevas posiciones al respecto, dentro de la Metodología de la Investigación Pedagógica, como ciencia social. Se adopta una posición teórica, en relación con el cuestionario, frente a ambos métodos. También se defiende a la encuesta, esencialmente, como alternativo a la entrevista. Se realiza, además, una propuesta de nomenclatura para los tipos de preguntas a utilizar en ambos, así como sendas nuevas clasificaciones.

ISSN: 2224-2643

Año: 2020

Revista: Didasc@ lia: didáctica y educación

Título: La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica?

Autores: Feria, Hernán; Matilla, Magarita; Mantecón, Silverio

Página: 62-79

DOI: No tiene.

Enlace: <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992/997>

## Revista Educación

Versión en línea ISSN 2215-2644 Versión impresa ISSN 0379-7082

### Abstracto

[ARYA-MOYA, Suhelen María](#) ; [RODRÍGUEZ GUTIÉRREZ, Ana Lucía](#) ; [BADILLA CÁRDENAS, Nancy Fabiola](#) y [MARCHENA MORENO, Katherine Cristina](#) . **El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria.** *Educación* [en línea]. 2022, vol.46, n.1, págs.108-125. ISSN 2215-2644.  
<http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v46i1.44333>.

Aunado a lo anterior, resulta de gran relevancia la creciente demanda de formar futuras personas profesionales en educación, capaces de hacer transposiciones didácticas ajustables a las necesidades estudiantiles inmediatas, donde la importancia de la digitalización o el uso de diferentes recursos didácticos es innegable. Por su parte, González (2001) argumenta que, desde finales del siglo pasado, la sociedad

ISSN: 2215-2644

Año: 2022

Revista: Educación

Título: El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria

Autores: Araya, Subelen; Rodríguez, Ana; Badilla, Nancy; Marchena, Katherine

Página: 2215-2644

DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.44333>

Enlace: [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442022000100108&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442022000100108&script=sci_abstract&tlng=pt)