



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LAS
PRACTICAS RECREATIVAS EN EL SUBNIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA
MEDIA**

**ROMERO JIMENEZ ADONIS BOLIVAR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**HONORES JIMENEZ KEVIN FERNANDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA
LAS PRACTICAS RECREATIVAS EN EL SUBNIVEL DE
EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**

**ROMERO JIMENEZ ADONIS BOLIVAR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**HONORES JIMENEZ KEVIN FERNANDO
LICENCIADO 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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA
LAS PRACTICAS RECREATIVAS EN EL SUBNIVEL DE
EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**

**ROMERO JIMENEZ ADONIS BOLIVAR
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**HONORES JIMENEZ KEVIN FERNANDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

CEDEÑO YUBBER ALEXANDER

**MACHALA
2023**

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA RECREACION EN LAS CLASES DE EDUCACION FISICA SUBNIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

por Kevin Fernando Honores Jiménez

Fecha de entrega: 05-mar-2024 11:26a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2312427117

Nombre del archivo: HONORES_KEVIN_-_ROMERO_ADONIS_-_TESIS_FINAL_2024.docx (22.92M)

Total de palabras: 19477

Total de caracteres: 111000

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA RECREACION EN LAS CLASES DE EDUCACION FISICA SUBNIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	revistas.usantotomas.edu.co	Fuente de Internet	1%
2	misdeberesunefa.blogspot.com	Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad de Deusto	Trabajo del estudiante	< 1%
4	Submitted to Universidad de Málaga - Tii	Trabajo del estudiante	< 1%
5	www.funcionjudicial-tungurahua.gob.ec	Fuente de Internet	< 1%
6	pt.scribd.com	Fuente de Internet	< 1%
7	dspace.utpl.edu.ec	Fuente de Internet	< 1%
8	helenskestudije.me	Fuente de Internet	< 1%

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

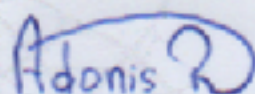
Los que suscriben, ROMERO JIMENEZ ADONIS BOLIVAR y HONORES JIMENEZ KEVIN FERNANDO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LAS PRACTICAS RECREATIVAS EN EL SUBNIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, 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.



ROMERO JIMENEZ ADONIS BOLIVAR

0705602811



HONORES JIMENEZ KEVIN FERNANDO

0706070356

DEDICATORIA

Dicha tesis está dedicada a mí mismo por todo el esfuerzo y dedicación que he vendido realizando ya que no me ha sido fácil prepararme, pero no imposible, también a mis padres, hermanos y mi madrina que han estado para mí y también a dos personas especiales que sin ser su hijo me trataron como si lo fuera y me brindaron todo el apoyo que les era posible para poder cumplir este sueño con todo el respeto y responsabilidad.

Kevin Fernando Honores Jiménez

DEDICATORIA

Este presente trabajo va dedicado para mi familia especialmente para mis padres, mi hermana, mis tíos y mis primas que me pudieron guiar, aconsejar y dar el apoyo necesario, por ende, fue de una gran motivación para seguir adelante y así triunfar y llegar a mi objetivo con mucha responsabilidad y disciplina.

Adonis Bolivar Romero Jimenez

AGRADECIMIENTO

Este agradecimiento se lo dedico primeramente a Dios que él ha guiado cada paso que doy y por brindarme salud, inteligencia y sabiduría para sobrellevar todo este transcurso de la carrera, segundo a mi familia que ha sido un pilar fundamental para lograr mi meta, tercero a mis docentes que fueron una parte muy importante en la enseñanza sobre la carrera cuáles son los objetivos de prepararme para la vida y dar lo mejor de mi cuando concluya la carrera.

Kevin Fernando Honores Jimenez

AGRADECIMIENTO

Estoy muy agradecido en primer lugar con Dios por haberme guiado en seguir adelante con pie firme, también a mis padres por apoyarme en la parte económica y emocional en transcurso de mi carrera universitaria, por otra parte, también a mi docente que me supo tener paciencia a lo largo del tiempo y poder darme ideas y conocimiento para poder realizar el trabajo de la mejor manera posible y poder realizar un excelente trabajo.

Adonis Bolivar Romero Jimenez

RESUMEN

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA RECREACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA SUBNIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

Autores:

Honores Jimenez Kevin Fernando

Adonis Bolivar Romero Jimenez

Tutor:

Lcdo. Yubber Alexander Cedeño Mgs.

La presente investigación tiene como objetivo observar la labor del docente, en el desarrollo del juego cooperativo como estrategia metodológica para la recreación en las clases de educación física subnivel de educación básica media en la Unidad educativa Batallón Cayambe; Presentando una guía metodológica para conseguir los objetivos específicos que son características del proceso del juego cooperativo en la recreación, y asimilar la enseñanza aprendizaje, con ayuda de las revisiones literarias y el trabajo de campo. La problemática presentada está propuesta a investigar y demostrar si se da un limitado desarrollo del juego cooperativo como estrategia metodológica para la recreación en las clases de educación física subnivel de educación básica media, por ello se pudo obtener gracias a las diferentes fuentes bibliográficas en relación con el tema propuesto. La recopilación de datos se basó en el enfoque cualitativo de carácter analítico, consiguiendo evidenciar la realidad que se vive en la Unidad educativa Batallón Cayambe, con el manejo de estrategias metodológicas, como herramienta a docentes de aula, en el área de educación física. Los métodos que tuvieron mayor importancia en esta investigación son el analítico y el bibliográfico que nos posibilitaron al momento de obtener la información que se basó en los objetivos, los mismos que fueron escritos para contribuir aspectos en relación con la revisión literaria, con la investigación de campo y en definitiva para mantener la propuesta integradora, como ayuda a la institución

educativa que proporcione la acogida para definir la investigación de campo. Se pudo tomar en consideración a todos los docentes del subnivel medio donde se evidencio un total de 4 docentes de la Unidad educativa Batallón Cayambe. Los materiales seleccionados fueron la guía de metodológica que para su preparación tuvieron que estar en relación con los objetos de estudio donde se adquirieron 3 dimensiones y por lo cual los indicadores valieron para realizar las herramientas de ayuda para la recaudación de opiniones y actitudes de diferentes personas relacionadas en este trabajo de investigación, también el tercer objetivo específico nos planteamos elaborar una guía metodológica que sirva de ayuda para los docentes de aula impartan clases de juegos cooperativos en la recreación a los estudiantes del subnivel básico medio para contribuir al mejoramiento de nuevas estrategias metodológicas; La propuesta está orientada a un mejoramiento en las clases de educación física mediante una guía metodológica, todo este proceso ayudo a los docentes de aula a impartir las clases con las estrategias que debe brindar al momento de dar las clases de educación física en relación al juego cooperativo en la recreación, siempre y cuando la planificación tenga un objetivo bien orientado de corto o largo plazo y las clases sean muy fructíferas.

Palabras clave: Estrategia metodológica, Juego cooperativo, Recreación, Educación física.

ABSTRACT

COOPERATIVE PLAY AS METHODOLOGICAL STRATEGIES FOR RECREATION IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES AT THE SECONDARY LEVEL OF BASIC EDUCATION

Authors:

Honores Jimenez Kevin Fernando

Adonis Bolivar Romero Jimenez

Tutor:

Lcdo. Yubber Alexander Cedeño Mgs.

The objective of this research is to observe the work of the teacher, in the development of cooperative games as methodological strategies for recreation in physical education classes at the sublevel of secondary basic education in the Batallón Cayambe educational unit; Presenting a methodological guide to achieve the specific objectives that are characteristics of the cooperative game process in recreation, and assimilate teaching-learning, with the help of literary reviews and field work. The problem presented is proposed to investigate and demonstrate whether there is a limited development of cooperative play as methodological strategies for recreation in physical education classes at the sublevel of secondary basic education, which is why it could be obtained thanks to the different bibliographic sources in relation to the proposed topic. The data collection was based on the qualitative approach of an analytical nature, highlighting the reality that is experienced in the Batallón Cayambe educational unit, with the management of methodological strategies, as a tool for classroom teachers, in the area of physical education. The methods that were most important in this research are the analytical and bibliographic methods that enabled us to obtain the information that was based on the objectives, which were written to contribute aspects in relation to the literary review, with the research of field and ultimately to maintain the integrative proposal, as help to the educational institution that provided the reception to define the field research. It was

possible to take into consideration all the teachers of the middle sublevel where a total of 4 teachers from the Batallón Cayambe educational unit were evident. The selected materials were the methodological guide that for its preparation had to be in relation to the objects of study where 3 dimensions were acquired and for which the indicators were used to create the tools to help collect opinions and attitudes from different people. related in this research work, also the third specific objective we propose to develop a methodological guide that serves as help for classroom teachers who teach cooperative game classes in recreation to students of the middle basic sublevel to contribute to the improvement of new methodological strategies; The proposal is aimed at improving physical education classes through a methodological guide. This entire process helps classroom teachers to teach classes with the strategies that must be provided when teaching physical education classes in relation to the game. cooperative in recreation, as long as the planning has a well-oriented short or long-term objective and the classes are very fruitful.

Keywords: Methodological strategies, Cooperative play, Recreation, Physical education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT.....	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	X
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
INTRODUCCION	1
CAPITULO I.....	4
EL PROBLEMA	4
1.1 Antecedentes de la investigación.....	4
1.2 Situación conflicto	5
1.3 Causas Y Efectos	6
1.4 Delimitación del problema	7
1.5 Planteamiento del problema.....	7
1.6 Formulación del problema.	8
1.7 Objetivos	9
CAPITULO II	10
MARCO REFERENCIAL.....	10
2.1 Marco Legal.....	10
2.1.1 Constitución De La República	10
2.1.2 Ley Orgánica De Educación Intercultural	10
2.2. Marco teórico.....	11

2.2.1 El juego.....	11
2.2.2 El Juego cooperativo	12
2.2.3 Las estrategias metodológicas	12
2.2.4 Recreación.....	13
2.3 Marco conceptual.....	13
2.3.1 El juego cooperativo.....	13
<i>2.3.1.1 Origen del Juego</i>	<i>13</i>
<i>2.3.1.2 Juegos en la educación.....</i>	<i>13</i>
<i>2.3.1.3 Tipos de juegos</i>	<i>14</i>
<i>2.3.1.4 Importancia del juego.....</i>	<i>14</i>
<i>2.3.1.5 El juego como actividad de aprendizaje</i>	<i>14</i>
<i>2.3.1.6 Juego cooperativo</i>	<i>15</i>
2.3.2 Estrategias Metodológicas	15
<i>2.3.2.1 Uso de las Estrategias Metodológicas</i>	<i>15</i>
2.3.3 Recreación.....	16
<i>2.3.3.1 Practicas recreativas.....</i>	<i>16</i>
<i>2.3.3.2 Recreación A Través Del Juego</i>	<i>17</i>
<i>2.3.3.3 Importancia de la recreación</i>	<i>17</i>
CAPITULO III.....	18
DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	18
3.1 Enfoques Diagnósticos	18

3.1.1 Tipo De Investigación	18
3.2 Diseño De Investigación	18
3.2.1 Población	18
3.2.2 Métodos de investigación	19
3.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.2.5 Validación de los instrumentos de investigación	20
3.4 Descripción del proceso diagnóstico	21
3.4.1 Recopilación de la información.....	21
3.4.2 Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos..	22
<i>3.4.2.1 Entrevista dirigida a los docentes responsables de la asignatura de educación física.....</i>	<i>23</i>
<i>3.4.2.2 Observación indirecta de la clase de educación física en la básica media de la unidad educativa Batallón Cayambe N°3 de la ciudad de Arenillas ..</i>	<i>32</i>
3.4.3 Fortalezas y debilidades.....	34
3.4.3 Matriz de requerimientos	34
3.4.4 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación.....	36
CAPITULO IV.....	38
PROPUESTA INTEGRADORA.....	38
4.1 Descripción de la propuesta	38
4.2 Componentes estructurales	38
4.2.1 Introducción.....	39
4.2.3 Objetivos de la propuesta	40
4.2.4 Fundamentación legal y conceptual	41

4.2.5 Fases de implementación	42
4.2.6 Recursos logísticos.....	- 76 -
4.2.7 Evaluación del proyecto.....	- 77 -
4.2.8 Cronograma de propuesta.....	- 76 -
CAPITULO V	- 76 -
VALORACION DE LA FACTIBILIDAD	- 76 -
5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta ...	- 76 -
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	- 76 -
5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.-	76 -
-	-
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta	- 77 -
CAPITULO VI.....	- 78 -
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES, Y PROSPECTIVA.....	- 78 -
6.1 Conclusiones	- 78 -
6.2 Recomendaciones	- 78 -
6.3 Limitaciones y prospectiva	- 79 -
6.3.1 Limitaciones.....	- 79 -
6.3.2 Prospectiva.....	- 79 -
Bibliografía	- 81 -
Anexos -	85 -

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población</i>	19
Tabla 2 <i>Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores</i>	22
Tabla 3 <i>Fortalezas y Debilidades</i>	34
Tabla 4 <i>Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo</i>	35
Tabla 5 <i>Indicadores de evaluación a partir de las actividades</i>	- 77 -

INTRODUCCION

Esta investigación va dirigida a los docentes de aula o no especialista en el área de educación física, enfocado en el juego como estrategia metodológica para las prácticas recreativas cooperativas en el subnivel de educación básica media, una problemática que se ha venido tomando en consideración en el transcurso de los años. Según García, et al. (2021) nos da a conocer que las “estrategias metodológicas en la educación conlleva tener en cuenta una serie de factores y características internas dentro de los ambientes de aprendizaje” (pág. 224).

Esto indica que, hay maneras de interpretar el aprendizaje con el desarrollo de una mejor metodología utilizando juegos creativos y dinámicos.

Menciona Cerdas (2019) que el juego cooperativo reconoce la creación conjunta de un espacio para el análisis y la reflexión de diversas posibilidades de desarrollo de la persona y del grupo como las afectivas, cognitivas, actitudinales, sociales, de aprendizaje, a la vez que promueve y genera procesos participativos e integradores. (pág.226)

Eso quiere expresar que el juego cooperativo ayuda a las personas tener una mejor convivencia socioemocional, también en la parte de las actitudes, en lo cognoscitivo, y motiva a generar participación e integración entre todos los participantes.

La recreación juega un papel importante en las personas puesto que, este tema tiene su relevancia tener beneficios para la comunidad educativa donde se realizó el estudio. Por ello, este trabajo aportará mucho en la formación de los docentes para mejorar las clases de educación física en el ámbito educativo, sistematizar las prácticas en dirección a la intervención colaborativa puesto que se añaden las estrategias recreativas.

Lo que podemos recalcar de este texto sobre la problemática que se ha venido suscitando a través de la deficiencia en estrategias metodológicas en el área de educación física, debido a que los docentes no están innovados en métodos y técnicas que hagan ver que el juego cooperativo en la recreación es una manera de progresar sus habilidades

motrices básicas. Además, debemos tener en cuenta la importancia que tiene ya que nos ayuda a disfrutar de nuestro tiempo libre y a la vez trabajar en el mejoramiento de nuestras destrezas sea dentro y fuera de las clases de educación física.

Este trabajo se desarrolló con el propósito de proporcionar un aprendizaje apropiado y constante, para que puedan desarrollar sus competencias pedagógicas y conocimientos en un ambiente actualizado en las clases de educación física y está dirigido a docentes para su correcta aplicación a los estudiantes, por lo cual se garantiza la inclusión de todos los participantes que corresponde al subnivel básica media.

El problema se enmarcó en deficiencia de técnicas y métodos para realizar las clases de educación física y la estrategia que aportó para fortalecer aquellas debilidades presentes en la institución educativa, este fue el planteamiento de dar a conocer a los docentes nuevas estrategias metodológicas que aportaran en la enseñanza aprendizaje mediante el juego cooperativo y la recreación, favoreciendo a los estudiantes del subnivel básica media en el momento de poner en práctica dicha propuesta.

El desarrollo de esta labor responde a las experiencias realizadas y adquiridas como estudiante, en las prácticas preprofesionales y el reconocimiento de temas que están relacionados a los objetos de estudio de esta investigación, cuyo análisis crítico y motivador lograron permitir el avance de dicha parte y el trabajo de campo, para finalmente, obtener la manera de plantear una propuesta de orientación dirigida a docentes.

Este trabajo está compuesto de seis capítulos, mismos que se explican a continuación:

El primer capítulo expresa el Problema, en base a los contenidos de este trabajo, la situación del conflicto que está adjunta con las causas y consecuencias, por ello se efectúa la delimitación y el planteamiento del problema, por lo tanto, se aplica la pregunta general y específica para plantear el problema y por último se manifiesta el objetivo general y específico de dicha investigación

En el segundo capítulo se dirige al Marco Referencial que se conforma del marco legal obteniendo como base el fundamento de la investigación, además, el marco teórico donde se encontraran los medios de consulta teórica y el marco conceptual donde se recolecta los conceptos importantes.

En el tercer capítulo contiene el objeto de estudio que abarca los enfoques diagnósticos, la descripción del proceso de investigación, de igual forma la recopilación de la información con su correspondiente análisis del contexto, su desarrollo y selección de la matriz de requerimientos, y justificación.

El cuarto capítulo se encuentra la Propuesta Integradora la cual incluye una guía metodológica que está dirigida a los docentes que imparten la asignatura de educación física, la misma que conformado de diferentes actividades acompañadas de un objetivo que guía el desarrollo de las clases mejorando la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

En el quinto capítulo tomamos en consideración la valoración de la factibilidad que contiene: Análisis de la dimensión técnica de implementación, análisis de la dimensión económica de la implementación de la propuesta, análisis de la dimensión social de la implementación de la propuesta, y el análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta.

Para finalizar tenemos el sexto capítulo, se encontrarán las conclusiones donde se demuestra la relación que hay entre lo que se investigó y los objetivos que se plantearon al iniciar este estudio, incluido las recomendaciones las cuales son buscadas para beneficios de los docentes y por lo tanto también los estudiantes. De igual manera, se presenta las limitaciones que se manifestaron en el desarrollo de la investigación de una debilidad durante el proceso, por último, se añade las perspectivas de dicha investigación que pretende lograr a futuro en torno a la investigación.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Antecedentes de la investigación

Desde el ámbito internacional aporte realizado por Sánchez. (2020) menciona:

El cual es titulado Recreación, juego y decolonialidad, una aproximación urgente y necesaria. El juego y la recreación han estado inscritos en la vida infantil y pocas miradas apuntan a reconocerles como prácticas existenciales fundamentales, más arraigadas a la vida humana que a una etapa cronológica de ella. El juego en particular tiende a ubicarse, como es usual, en una actividad marginal que se utiliza como escape de la vida cotidiana y no como una posibilidad de construcción y desarrollo de las personas que les permiten, por el contrario, enfrentar la vida y transformarla. (pág. 142)

Es decir, el juego es muy importante plantearlos en las prácticas recreativas ya que, el estudiante se ve más entusiasmado en realizarlo en las clases que imparte el docente de aula.

Afirma Muros (2021) “la teoría de juegos cooperativos maneja situaciones de cooperación entre entidades llamadas jugadores, se define como el par formado por un conjunto de jugadores y una función característica que asocia un coste o beneficio a cada coalición de jugadores” (pág.101).

De la misma forma los juegos cooperativos abordan escenarios donde personas conocidas como jugadores colaboran entre sí, y se da a conocer cómo se beneficia a cada agrupación de jugadores.

Desde el ámbito regional, indica Bernate (2021) esta investigación se realizó en Colombia, teniendo como propósito Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. “La importancia de formar integralmente a los niños desde sus etapas infantiles, fortaleciendo los lazos de habilidades sociales mediante ejercicios y juegos colaborativos, potenciando la educación corporal en valores” (Pág. 647).

Podemos asumir que a través de los juegos colaborativos podemos conllevar a que los estudiantes fortalezcan las habilidades sociales y es de suma importancia que se realice la práctica correspondiente.

Desde el ámbito regional se realizó esta investigación en Ecuador publicado por Cedeño & Pazmiño (2019) nos dan a conocer que las estrategias metodológicas que se emplea a través de los juegos, estas al culminarse se deben reflexionar posterior a la actividad para reconocer las diferencias, y para propiciar un escenario que favorezca al estudiante (Pag.120).

De acuerdo a la investigación a nivel nacional ejecutada en Riobamba, expuesta por Muñoz (2021) que refieren a la recreación puede llevarse a cabo en cualquier momento y situación, ofreciendo diversión y permitiendo el disfrute de un ocio creativo, es una herramienta educativa que, de forma innovadora, influye en lo social y psicológicos del estudiante a través de actividades como el juego (Pág.28).

Acorde a una investigación a nivel nacional, describe Posso, et al (2020) nos menciona que en las clases se deben construir cooperativamente los contenidos contextualizados, en la que se apliquen los enfoques curriculares y las metodologías activas, con el propósito de que los aprendizajes sean significativos para los estudiantes y puedan ser replicadas en cualquier momento de sus vidas. (Pág.374)

Por otra parte, podemos argumentar que en las clases de educación física los docentes deben elaborar de manera cooperativa los contenidos, en la que se ponga en práctica los enfoques curriculares y las metodologías, con el objetivo de fomentar el aprendizaje en los estudiantes.

1.2 Situación conflicto

El problema de esta investigación a desarrollar surge de varias interrogantes que se fueron presentando a lo largo del proyecto, lo cual nos permitió conocer la problemática que se venía suscitando en dicha institución educativa como: El limitado desarrollo de los juegos cooperativos como estrategia metodológica en la recreación , en

caso de no desarrollar aquel progreso de dicho problema, no será posible que los estudiantes tengan espacios de recreación para su disfrute, de acuerdo a su edad.

Hay que recalcar que el juego cooperativo consta dentro del bloque curricular denominado ‘el juego y el jugar’; sin embargo, se lo emplea a través del juego como estrategia para fomentar la recreación, pero se ha observado que no está siendo desarrollado con base en las orientaciones y pautas que proporciona el instrumento curricular en el área de Educación Física dispuesto por el Ministerio de Educación (2016); esto implica que, la enseñanza del juego cooperativo en la recreación no se desarrolla de manera correcta por parte del docente. Considerando las limitaciones percibidas, se trata de un problema latente en el sistema educativo.

1.3 Causas Y Efectos

Causas

- Inapropiado conocimiento de los docentes
- Poco interés en aplicar clases juegos cooperativos en la recreación
- Poca aplicación de estrategias por parte de los docentes
- Deficiencia metodológica en las prácticas de la recreación

Efectos

- Desinterés por parte de los estudiantes.
- Deficiencias en el desarrollo de las habilidades físicas.
- Inactividad física en los estudiantes.
- Poca práctica recreativa.

1.4 Delimitación del problema

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa Batallón Cayambe N.º3, ubicada en el cantón Arenillas, en el subnivel básico media, durante las clases de educación física, dirigida a los docentes de aula, periodo 2023-2024, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza en la recreación de los estudiantes, mediante el juego cooperativo, como estrategia metodológica idónea aplicada por el docente en el área.

1.5 Planteamiento del problema

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes; esto es, a partir de observaciones previas durante las prácticas preprofesionales; como también, de lecturas que ilustran sobre las realidades con relación al tema en estudio, donde se pudo visualizar que los docentes tienen limitaciones en la aplicación de juegos cooperativos para incentivar la recreación en sus estudiantes durante las clases de educación física.

El docente debe emplear estrategias a través del juego cooperativo para fomentar la importancia de la recreación, de manera que se pueda favorecer a los estudiantes en el desarrollo de diferentes actividades recreativas, en el transcurso de las clases se pudo apreciar que existen falencias en la coordinación, manejo de cada parte del cuerpo y una parte importante es que en los estudiantes no se ve el trabajo colaborativo al momento de las prácticas recreativas por esta razón se les dificulta mejorar los problemas que conllevan.

Esta investigación se llevó a cabo con el propósito de implementar una guía con actividades recreativas cooperativas actualizadas para que el docente logre expandir su conocimiento y trabaje de una mejor manera, con estrategias metodológicas enfocadas a la recreación en las clases de educación física, para que los estudiantes sientan un interés por participar constantemente en cada clase dada por el docente.

1.6 Formulación del problema.

¿Porque existe limitado desarrollo del juego cooperativo como estrategia metodológica para las practicas recreativas en el subnivel de educación básica media?

En este problema planteado se encamina al trabajo de docentes de aula en el área de educación física quien tiene la responsabilidad de sus clases, al plantear las carencias en el uso de métodos y técnicas al momento de impartir sus clases. Que estas sean didácticas, dinámicas que motiven al estudiante a ser participativo, con una debida planificación acorde a las necesidades de los estudiantes.

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

Pregunta general

- ¿Son suficientes los juegos cooperativos como estrategia metodológica para las prácticas recreativas en el subnivel de educación básica media?

Preguntas específicas

- ¿Cuáles son los juegos cooperativos como estrategia metodológica que debe aplicar el docente para la recreación en los estudiantes, durante las clases de educación física?
 - ¿Cuáles son las deficiencias al aplicar los juegos cooperativos como estrategia metodológica para las practicas recreativas por el docente de educación física?
 - ¿Qué juegos colaborativos como estrategia metodológica se debe aplicar para la recreación de los estudiantes del subnivel medio de la Unidad Educativa Batallón Cayambe N.º3?

1.7 Objetivos

Objetivo general

- Promover los juegos cooperativos como estrategia metodológica para las prácticas recreativas en el subnivel de educación básica media. Unidad Educativa Batallón Cayambe N.º3, Cantón Arenillas, periodo 2023-2024

Objetivos específicos

- Identificar juegos cooperativos como estrategia metodológica para la recreación en los estudiantes, durante las clases de educación física, mediante la revisión bibliográfica.
 - Determinar las deficiencias al aplicar los juegos cooperativos como estrategia metodológica para las prácticas recreativas por el docente de educación física
 - Proponer una guía metodológica de juegos colaborativos como estrategia metodológica para la recreación de los estudiantes del subnivel medio de la Unidad Educativa Batallón Cayambe N.º3.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Legal

2.1.1 Constitución De La República

Basándonos en la fundamentación legal de tema de investigación, se toma en cuenta la constitución de la República en su Art. 26, el cual indica que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

El Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

2.1.2 Ley Orgánica De Educación Intercultural

El Art. 27 se toma en consideración que la educación debe regirse en el ser humano y asegurar el desarrollo dirigido en el respeto a los derechos, al medio ambiente y la democracia, pero esta debe ser participativa, obligatoria, intercultural y democrático, impulsando la equidad de género.

Otro de los más importantes es el Art. 29 declara que el Estado garantizara la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Donde sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

2.2. Marco teórico

2.2.1 El juego

Como lo dice Párraga, et al. (2021) el juego “produce placer a los seres humanos cuando están jugando, natural y motivador debido a que es espontáneo y se lo realiza de manera voluntaria” (pág. 909).

Es decir que el juego es una forma de disfrute o goce al momento de realizar una actividad de manera autónoma y espontánea.

Como afirma Cedeño (2020) “el juego cumple una función eminentemente social, porque es un elemento esencial para la socialización entendida ésta como un proceso inseparable del logro de la individualidad”. (pág. 76)

Esto se dirige a que mediante este método se puede tener un mejor resultado en la sociedad y también de habilidades en una persona, pero para aquello hay que saber que un juego bien planteado será una buena opción para desarrollar incluso la imaginación.

De acuerdo con Maldonado (2020):

El juego se da en el ocio en conjunto con la recreación, y llega a compartir el sentido de esta. Es decir, el juego también puede tener sentido de recreación. Para ahondar más en ello, es preciso definir qué es la recreación, por lo que haremos referencia aquí a dos conceptos, de los cuales el primero vincula la recreación como ocio. (pág. 163)

Esto quiere decir que el juego se acoge al tiempo libre que tienen las persona para poder ejecutar juegos recreativos y así obtener los beneficios que este brinda al momento de realizarlo.

2.2.2 El Juego cooperativo

De acuerdo a lo que dijo García et al. (2021) “el juego cooperativo solo se necesita la responsabilidad grupal, donde un jugador puede tomar una actitud pasiva durante la realización de la actividad sin que esto afecte de forma negativa a la consecución del objetivo común”. (pág. 67)

Como señala el autor el juego cooperativo se guía en el trabajo en equipo, sin que perjudique la forma en que un participante ejecute dicho juego, ya sea física o emocionalmente.

2.2.3 Las estrategias metodológicas

Según lo citado por Loor, et al. (2021) refirió que “las estrategias metodológicas creativas se adentran en el rol mediador del docente, que hace de conector entre los contenidos y los estilos de aprendizaje, por lo tanto, se deben definir en función de cómo y qué desean aprender los estudiantes” (pág. 4).

El docente debe estar muy centrado en presentar un cambio en las clases, ya que él es el facilitador del aprendizaje de acuerdo a los contenidos para la misma considerando como aprenden sus estudiantes con nuevas estrategias metodológicas que ayuden a que el estudiante mejore en su participación y desarrollo en el aprendizaje.

El autor Bonilla, et al. (2020) expresa que:

Una estrategia metodológica es la proyección de un sistema de acciones a corto, mediano y largo plazo, las cuales permiten la dirección de enseñanza aprendizaje, tomando como base varios métodos y procedimientos para el logro de los objetivos definidos en un tiempo determinado. (pág. 28)

El docente debe aplicar sus estrategias metodológicas con orientación a que el estudiante pueda captar de una manera clara y rápida, para así poder observar los logros obtenidos de los estudiantes.

2.2.4 Recreación

Como señala Muñoz, et al. (2020) la recreación:

Significa crear de nuevo, restablecer, volver a la vida, para restablecer el equilibrio, el deseo de humanización es necesario para tener espacios y momentos recreativos en el aula. La recreación como un momento de diversión necesita de un ingrediente especial que es el buen humor. (pág. 92)

Esto nos quiere decir que la recreación se lo realiza en un momento de tiempo libre para que en la clase no se vuelva monótona o aburrida y los estudiantes se sientan más motivados en realizar cualquier actividad física, además de que esto ayuda a mejorar emocionalmente en el estudiante y despierte ese deseo por aprender más.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 El juego cooperativo

2.3.1.1 Origen del Juego

Como manifiesta Andrade (2020) el origen de juego comienza del juego animal esto toma relevancia cuando los humanos lanzaban huesos de animales y veían de qué lado caían, por otra parte, nos recalca que había creencias que decían que las actividades que se realizaban eran de mayor importancia en grupo y también se practicaban individualmente, al pasar los años algunos de ellos se fueron perdiendo, siendo provechoso en estos instantes rescatar algunos de ellos, que son beneficiosos para la formación integral de las y los niños. (Pág.138)

2.3.1.2 Juegos en la educación

Desde el punto de vista de Lodoño & Rojas (2020) definen como la actividad en la cual los jugadores participan en un contexto determinado, a partir de la descripción general de una situación o sistema delimitado todo con el objetivo de obtener un resultado o desempeño específico al final de la actividad y dar retroalimentación. (Pag.497)

Además, estos autores nos mencionan que los juegos en la educación es una actividad en la cual los estudiantes participan de manera activa, con el objetivo de obtener resultados al culminar la actividad.

2.3.1.3 Tipos de juegos

Desde el punto de vista de Gonzales et al (2021) nos dan a conocer que al clasificar el juego no es tarea fácil, dada la versatilidad y multiplicidad de acciones, actividades y conductas humanas que caracterizan el acto de jugar. Si bien cada tipo de juego tiene características particulares y se apoya en acciones específicas y en una organización propia, todos los juegos apoyan aspectos diversos del desarrollo físico, cognitivo y socioemocional. (Pag.253)

Por lo tanto, al clasificar los tipos de juegos debemos tener claro que existen un sinnúmero de actividades que determinan el hecho de jugar, y cada uno de ellos tienen sus propias características.

2.3.1.4 Importancia del juego

Como señala Spinelli (2019) la importancia del juego como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, y a resolver problemas y situaciones conflictivas. Los juegos son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real. (Pag.9)

Podemos incluir que es muy importante el juego para la construcción de la personalidad, además para ir socializándose con las demás personas y si se nos presentan problemas ir solucionándolos de manera correcta.

2.3.1.5 El juego como actividad de aprendizaje

Según Valencia (2019) Define el juego es un cometido que influye en procesos de autoorganización y desarrollo que contribuyen en la cognición. Supone la coordinación sensorio-motriz, base de la inteligencia y la cognición. Desde esta perspectiva encarnada,

el significado se construye en circunstancias activas en el mundo y el entorno es decir emerge de complejos procesos de acoplamiento estructural. (Pag.119)

Podemos acotar que mediante el juego pueden los niños desarrollar la parte cognoscitiva y también la coordinación sensorio-motriz, que es lo principal en la inteligencia y la cognición. En la parte cognitiva es necesario que esté involucrado las partes sensorio-motrices para que el niño pueda dar ideas en clases de la manera correcta a través de su aprendizaje absorbido del docente.

2.3.1.6 Juego cooperativo

Desde el punto de vista de Martínez (2021) afirmó que los juegos cooperativos son un conjunto de actividades que hacen posible todos los envueltos de compartir, evaluar y reflejar nuestra relación con nosotros mismos y con los demás. La idea principal de los juegos cooperativos es la de alcanzar un cambio de sensaciones y sentimientos y así entrar en contacto con nuestras propias emociones para potenciar las habilidades humanas como: la libertad, el respeto por los demás, el amor, la creatividad, la paciencia, la humildad, etc. También tienen como propósito el de disminuir las actitudes disruptivas y agresivas en los juegos mediante la incitación de actitudes de cooperación, solidaridad, sensibilización y comunicación. (Pag.66)

Cabe destacar este autor que los juegos cooperativos es un grupo de actividades que se las realiza de manera que todos se integren y visualizar los cambios de emociones que existen al entrar en reunión con los demás compañeros.

2.3.2 Estrategias Metodológicas

2.3.2.1 Uso de las Estrategias Metodológicas

Menciona Rubio, et al (2020) “la Educación Física aporta estrategias metodológicas de aprendizaje como el juego, el trabajo cooperativo, el trabajo en grupo, los desafíos motrices, las inteligencias múltiples, condiciones de tiempo, espacio, reglas y otros” (Pag.412).

Además, podemos decir que el uso de las estrategias metodológicas en el área de educación física a través del juego cooperativo como practica recreativa es de mucha utilidad ya que a través de la práctica podemos darnos cuenta que el estudiante puede de incrementar sus habilidades del cuerpo.

De acuerdo con Rosales (2022) nos afirma que “realizar actividad recreativa es ser creativo porque el niño empieza a elaborar estrategias de juego, tratando de encontrar soluciones a sus problemas. El desarrollo de conocimientos queda indudablemente relacionado con la actividad recreativa” (Pag.27).

Por esta razón al realizar juegos a través de la recreación logramos darnos cuenta que el estudiante que esté realizando la práctica podemos observarlo como empieza a darle variantes, de manera que se imagina juegos haciendo referencia de los que el docente imparte.

2.3.3 Recreación

2.3.3.1 Practicas recreativas

De acuerdo con Yáñez (2019):

Conceptualmente la noción de prácticas recreativas busca entender fenómenos asociados al tiempo libre, el ocio e incluso el turismo, en un marco contextual mucho más amplio, las cuales son modeladas por marcos institucionales que dieron forma a una política pública sobre la materia. (Pag.1898)

Por consiguiente, podemos decir que las practicas recreativas son las actividades que realiza una persona cuando tiene su tiempo libre para salir de su rutina diaria y también tiene relación con el turismo.

2.3.3.2 Recreación A Través Del Juego

Referente a la recreación Acevedo (2020) menciona lo siguiente:

Se puede decir que la actividad física ha hecho parte del ser humano desde siempre, incluso las sociedades primitivas practicaban en su diario vivir tareas como la pesca, la caza, la recolección, entre otras acciones que permitían el fortalecimiento de su desarrollo motriz, claramente dichas actividades no tenían por objetivo potenciar este aspecto, pero sin embargo practicaban a diario para ser mejores; por ello es evidente que la educación física es inherente al ser humano. (Pag.27)

Para destacar la recreación a través del juego en la actividad física ha hecho parte del ser humano permanentemente, inclusive las compañías primitivas trabajaban en su diario vivir ocupaciones como la pesca, la caza, la cosecha, entre otras actividades que aprobaban el fortalecimiento de su progreso motriz.

2.3.3.3 Importancia de la recreación

Según lo que plantea Delgado, et al (2019) nos dice que:

Como actividad puramente recreativa, los juegos recreativos son importantes al efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada. (Pag.19)

Para recalcarlas las actividades recreativas que se realiza a través del juego son muy fundamental que se las puede realizar con los estudiantes ya que tiene como finalidad un ambiente divertido, también podemos argumentar que los juegos recreativos es simplemente un placer de jugar que sienten las personas al momento de realizarlas.

CAPITULO III

DIAGNOSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

3.1 Enfoques Diagnósticos

3.1.1 Tipo De Investigación

En el presente trabajo investigativo se utilizó la investigación descriptiva, el autor Guevara, et al. (2020) menciona que se encarga de detallar las peculiaridades acerca de la población que se va a estudiar. Además, se usa diferentes criterios de forma sistemática permitiendo realizar una estructura y el comportamiento de la población.

Para Ramos (2020) el tipo de investigación se basa en el alcance de las indagaciones, dado que se conocen las particularidades del suceso y lo que se quiere analizar, por eso se presenta el grupo de estudio que se ha determinado. En esta indagación se puede realizar una hipótesis para distinguir el fenómeno.

Por otro lado, la investigación de tipo descriptiva argumenta Mendoza, et al. (2019) como el análisis de las características de un suceso o hecho para determinar su comportamiento y la estructura.

3.2 Diseño De Investigación

Para Viorato, et al. (2019) el enfoque cualitativo se refiere a los paradigmas que se encuentran dentro de su propio lenguaje y brinda superioridad en mucho tiempo. También, esta investigación posea las características en ser flexible y cambia a lo largo de todo el proceso de evaluación.

3.2.1 Población

Como señala Mucha, et al. (2021) 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. En otras palabras, la población

es un tratado que se estructura por medio de razones de escogimiento, que se encuentran asignados para la investigación que se realizara.

La población considerada en esta investigación son 15 docentes que laboran en la Unidad educativa Batallón Cayambe; Pero la muestra considerada corresponde a los docentes de educación básica media; Que son, 4 docentes que se desempeñan con quinto, sexto y séptimo grado, que atienden a un total de 50 estudiantes.

Tabla 1

Población

Recursos	Población	%
Docentes	4	100
Estudiantes	50	100
Total	54	100

3.2.2 Métodos de investigación

El método analítico es de considerable ayuda dentro de la investigación, para entender sus principios elementales del juego como estrategias metodológicas en la recreación cooperativa efectuados por el docente; por ende, la revisión bibliográfica y de campo se la utilizó para fortalecer el mensaje de la investigación, (Herszenbaun , 2022) testificó lo siguiente:

El método analítico parte de un objeto dado, de un objeto concreto. La descomposición o análisis que se lleva a cabo sobre dicho objeto no tiene como objetivo reducir el objeto dado a las representaciones meramente subjetivas del sujeto cognoscente. (pág. 94)

3.2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La Observación indirecta es útil para que el investigador pueda observar un fenómeno u objeto sin estar presente de forma directa, en otras palabras, el investigador se mantiene lejos al escenario que va a indagar o investigar, tratando de no alterar el marco referencial, de modo que se impida impresionar por el conocimiento del investigador.

Cabe destacar que las técnicas e instrumentos que se utilizaron dentro de esta investigación y que se tomó como guía fue la observación directa y la entrevista que permitió comprobar la situación del problema trazado gracias al apoyo de instrumentos y la observación del mismo. La observación es saber elegir previamente lo que vamos a investigar, esta destreza se identifica con el investigador y debe encontrarse en el sitio en donde se desenvuelven los hechos de la investigación.

Como menciona Victoria (2019) “es una interacción de diferenciación y reciprocidad en la que el investigador o la investigadora y las personas entrevistadas definen las decisiones que se toman en el encuentro y configuran la situación de entrevista”. (pág. 83)

En otras palabras, la entrevista se rige en dar información asociando al que realiza el trabajo y para quien va dirigido, para así obtener respuestas orales a las preguntas que están diseñadas sobre el caso a investigar.

3.2.5 Validación de los instrumentos de investigación

En esta investigación se efectuó un test con el propósito de demostrar su funcionamiento de modo apropiado, que sea el comienzo para el planteamiento de interrogantes que se usaran en la entrevista, que consecutivamente se emplearan a los docentes, comprobando el nivel de conocimiento.

Por otra parte, la observación directa se aplicó a los docentes de aula del subnivel básica media de la escuela Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3, identificando las deficiencias del juego cooperativo como estrategia metodológica en la recreación.

3.4 Descripción del proceso diagnóstico

El proceso de diagnóstico se formó con el reconocimiento del problema, fragmentando en problemas centrales y particulares, asumiendo el tema de la investigación, a fin de que el problema que se está planteando tengan los objetivos generales abordados, luego los específicos, sin que presente una sobre alteración o en otras palabras que puedan efectuarse. A partir de las fuentes de investigación y referencias bibliográficas se logrará establecer el marco teórico y conceptual, continuado a esto se debe indagar los instrumentos que se utilizarán para adjuntar los datos, no sin antes emplear un test para su validación.

Con respecto a los instrumentos abordados fueron la entrevista y la observación indirecta, dirigidos a los docentes de aula de la Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3. Con el objetivo de obtener información sobre el juego cooperativo como estrategia metodológica en la recreación en la que aplican sus clases, se lo efectuó de forma directa mediante una guía de preguntas donde se habló sobre distintos temas relacionados con la misma, las cuales conseguimos información para después ser examinados y obtener una conclusión de cómo podemos perfeccionar diferentes parámetros que han llegado a ser analizados.

3.4.1 Recopilación de la información

Tomando en cuenta las preguntas y objetivos de investigación se procedió a recopilar la información mediante una entrevista en la Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3 del Cantón Arenillas con los docentes de básica media y para verificar se utilizó una segunda herramienta que fue una guía de observación a los estudiantes de básica media.

La información recopilada está establecida a partir de los objetos de estudio organizados por dimensiones, en donde reflejaron los indicadores que se usaron de referencia para el diseño de los instrumentos de investigación, dados que estuvieron organizados de la siguiente manera.

Tabla 2*Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores*

Objetos de estudio	Dimensiones	Indicadores
Juego cooperativo	Implementación de Juegos cooperativos	Características en los Juegos en la recreación para estudiantes. Importancia de los juegos cooperativos
	Desarrollo de juegos cooperativos y recreación	Técnicas de recreación Beneficios de los juegos cooperativos en la recreación
Estrategia metodológica	Estrategia de enseñanza	Proceso de enseñanza y aprendizaje del juego en la recreación Estrategia del juego en la recreación
	Propuesta pedagógica	Guía de estrategia metodológica Importancia del juego recreativo

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

La recopilación de los datos se ejecutó mediante la utilización de entrevistas y observaciones directas a los docentes de aula y de educación física de la institución Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3, quienes facilitaron la información, dando camino a la obtención de los datos, que para tabular esto lleva consigo que la investigación se ejecutó con datos reales.

De acuerdo con las entrevistas aplicadas a 4 docentes de aula y de educación física, se organizó la información, utilizando un código; esto es: D1, D2, D3 y D4, que significa docente 1, 2, 3, 4, con el propósito de realizar la respectiva triangulación de los criterios de los docentes que formaron parte de esta investigación.

3.4.2.1 Entrevista dirigida a los docentes responsables de la asignatura de educación física

Dimensión 1. Implementación de Juegos cooperativos.

1.- ¿Qué conocimiento posee sobre los juegos en la recreación?

D1: En primer lugar, debemos comenzar la clase con el juego para que el estudiante se vaya motivando a realizar la clase de la mejor manera ya que es una actividad lúdica donde el estudiante se divierte jugando, también es de mayor importancia para que el estudiante aprenda.

D2: Si hablamos de los juegos en la recreación, sabemos que los estudiantes aprenden más jugando, entonces debemos ir a las clases con diversos juegos y motivar al estudiante que se integre a las clases para que aprenda lo que más pueda.

D3: Sobre los juegos en la recreación podemos decir que son los que todos los estudiantes son participe de ellos y todos estén incluidos y disfruten de la misma manera.

D4: Cuando hablamos de juegos cooperativos nos estamos refiriendo a todo tipo de juego que se los realiza de manera en conjunto, en donde participan todos los estudiantes.

Análisis e interpretación

En esta interrogante se buscaba identificar si los docentes de aula tenían conocimientos sobre el juego cooperativo, si alguna vez han impartido clases mediante juegos en la recreación con los estudiantes y se concluyó, que la D1, D2, D3 y D4 si habían trabajado y que; sin embargo, algunos de los docentes no tienen el conocimiento

definido, a pesar de que ellos han tratado un poco con estos juegos, tienen intuición de como ejecutar dichos juegos, pero para que el niño aprenda jugando.

2.- ¿Qué tipos de juegos recreativo conoce y considera el más idóneo?

D1: Los juegos que conozco son: La casa del ratón, los ponchados, las estatuas, el de la sogá, juegos con aros.

D2: Las sopas de letras, juegos de armar, los naipes se encajan lo que es matemáticas ya que es un juego de sumar, los crucigramas, los bingos de letras, todo esto de manera de juegos.

D3: De los que se ha podido practicar podemos dar a conocer los juegos grupales, tradicionales.

D4. Podemos mencionar los juegos individuales, los grupales, en parejas, en tríos, etc. Para mi parecer el más idónea sería el tipo de juego grupal.

Análisis e interpretación

Conocer juegos es muy importante para poder enseñar en las clases de educación física, es por eso que se planteó esta pregunta para identificar que juegos conocen, por ello D1 indico que el sí conoce juegos que mayormente se están utilizando hoy en la actualidad, mientras que D2 se basó en juegos de poco esfuerzo físico pero que más de desarrollo cognitivo, así también como D3 supo manifestar que ha trabajado con juegos grupales y tradicionales y el D4 menciono los juegos individuales, los grupales, en parejas, en tríos.

3.- ¿Qué características conoce usted sobre el juego cooperativo?

D1: En los juegos cooperativos a los estudiantes debemos enseñarles que antes de comenzar las clases, debemos saber que entiende ellos con la palabra cooperativo, vienen las lluvias de ideas de ellos, y bueno unas de las características es que se ayuden unos a otros y que realicen la actividad en conjunto.

D2: Para un juego cooperativo la característica es que todos los estudiantes participen, se integren todos los estudiantes sin excluir a nadie.

D3: Que sean todos participes de los juegos que se va a realizar y que haya ese apoyo de todos los estudiantes para que la clase sea dinámica y muy satisfactoria.

D4. Unas de las características que les puedo dar a conocer que estos juegos son colectivos, ayudan a fortalecer la autoestima y la confianza con los demás estudiantes.

Análisis e interpretación

Con esta interrogante se pudo conocer si los docentes conocen las características sobre el juego cooperativo, en la que pudo analizar que las respuestas de D1, D2, D3y D4 tienen similitud, ya que para ellos lo primordial el trabajo del juego cooperativo es desarrollar el trabajo en equipo, el de tratar que los estudiantes sepan participar y colaborar en equipo, aunque el D1 específico que en su caso primero se debe saber que entiende por cooperativo para así poder empezar su clase.

Dimensión 2: Desarrollo de juegos cooperativos y recreación.

.4.- ¿Por qué considera importante el juego cooperativo dentro de las clases de educación física?

D1: Es importante porque dentro de los juegos cooperativos estamos fomentando el compañerismo, que no sea egoísta y al momento de las clases por ejemplo hay estudiantes que no pueden realizar tal movimiento y como están trabajando en grupo el otro compañero le ayuda a realizar tal movimiento.

D2: Es importante ya que todos deben ayudarse entre sí, ya que hay niños que se encuentran aislados, entonces uno como docente debe dar la directriz que todos participen del juego y se pueda mejorar el trabajo en equipo.

D3: Porque podemos darnos cuenta que todos los estudiantes están participando de una manera en conjunto y van a expresar todos sus movimientos y eso le ayuda al estudiante que pueda trabajar de manera grupal en las actividades que envié el docente.

D4. Consideraría importante ya que atreves de ellos puedo fomentar lo que es el compañerismo y para que siempre tales estudiantes trabajen de manera en conjunta y no les gustes solo trabajar individualmente.

Análisis e interpretación

En esta pregunta se buscó saber que tan importante es el plantear el juego cooperativo en las clases de educación física en la cual, D1 y D4 expreso que es importante ya que se fomenta el compañerismo, el no ser egoísta al momento de que él está impartiendo la clase, mientras que D2 tiene una similitud con D1 pero con la diferencia que el docente es el que debe dar esa directriz y D3 supo informar que mediante este tipo de juegos se podrán expresar movimientos que les facilitara a los estudiantes desarrollar actividades de manera grupal.

5.- ¿Qué técnicas de juego cooperativo aplicaría en las clases de educación física en la recreación?

D1: Me he manejado con la técnica del espejo, en donde esta consiste en que primero hago yo la actividad y luego los estudiantes, porque de esa manera el estudiante puede observar.

D2: Les solicitaba a los estudiantes que en cada clase un grupo iba a realizar un juego y que todos los estudiantes lo realicen y los integrantes de otro grupo realizan el calentamiento que es lo primordial antes de hacer cualquier juego o actividad en las clases de educación física.

D3: Podría decirle que las técnicas que yo usaría en las clases de educación física para fomentar el juego cooperativo serian por ejemplo haciendo grupos de cierta cantidad de estudiantes a través del juego el barco se hunde.

D4. Las técnicas que usaría es que si solo hacen grupitos los mismos estudiantes hacerles jugar el juego del barco se hunde y que antes de dar tal orden estén caminado o tratando por todo el espacio en separados para al momento de agruparse no sean siempre lo mismo estudiantes que hacen los grupos.

Análisis e interpretación

En esta pregunta se pudo descubrir si los docentes conocen técnicas que podrían aplicar en las clases de educación física, y D1 dice que él trabaja con la técnica del espejo en la cual se rige en primero la realiza el docente y luego los estudiantes para que ellos no se les haga tan complicado desarrollar dicho juego que se le plantee, D2 presenta una técnica en la cual consiste en que un grupo de estudiante debe traer un juego para realizarlo en la clase mientras que otro grupo trabaja en la parte de la calistenia, D3 y D4 manifiestan que a través de juegos formar los grupos para que se pueda empezar a desarrollar los juegos grupales.

6.- ¿Considera usted que tan beneficioso son los juegos cooperativos en la recreación para las clases de educación física?

D1: Es cien por ciento beneficioso ya que cuando voy a enseñar a los estudiantes juegos cooperativos, se tiene que tener idea que no solo es jugar si no también aprender al momento que están jugando.

D2: Es beneficioso ya que a través del juego cooperativo podemos ayudar a un estudiante que se encuentra separado de sus compañeros a que se socialice con ellos.

D3: Si es muy beneficioso ya que despierta el interés en el estudiante, mejora su capacidad física y mental y su aprendizaje.

D4. Es muy beneficioso porque podemos lograr en los estudiantes que haya un clima tranquilo en clases, que todos puedan integrarse y compartir de la misma forma en las actividades que el docente vaya a llevar a cabo.

Análisis e interpretación

Con esta interrogante se intentaba reconocer si es beneficioso el plantear juegos cooperativos en las clases de educación física en la cual se apreció que todos los docentes manifiestan que si es beneficioso el juego cooperativo debido a que estos juegos ayudaran al fortalecimiento de participación y el interés por aprender de cada de estudiante.

Dimensión 3: Estrategia de enseñanza

7.- ¿La institución educativa a capacitado para temas relacionados sobre el juego cooperativo en la recreación?

D1: Nos hemos basados en que en tales meses vamos a realizar juegos dinámicos, en otros meses vamos hacer juegos tradicionales, si es que es el día del deporte u otro evento en relación al área de educación física.

D2: Se lo hace de manera general en las reuniones de los docentes y también nosotros nos autocapacitamos observando en el internet la variedad de juegos que existen.

D3: Nos hemos capacitado autónomamente o también por las planificaciones que tiene cada docente.

D4. Hemos sido curiosos en buscar alternativas de investigación en donde trate temas y contenidos relacionados al juego cooperativo en la recreación.

Análisis e interpretación

Para esta pregunta se intentó conocer si la institución educativa ha tenido capacitaciones referentes al tema de juegos, recreación, el juego cooperativo en la cual D1, D2, D3 y D4 manifestaron que en si la institución no ha tenido este tipo de capacitaciones, pero, de manera general en reuniones si hablan de dichos temas y los analizan ya que en las planificaciones está planteado este tema.

8.- ¿Le gustaría ampliar sus conocimientos sobre el juego cooperativo en la recreación?

D1: Por una parte, si sería mejor porque van avanzando los años y nosotros también debemos irnos capacitando, por ejemplo, van saliendo más juegos y como ahora también en la tecnología podemos encontrar un sinnúmero de juegos para poderlos aplicar en las clases de educación física.

D2: Claro, es muy bueno para tener muchos más conocimientos y enseñar a los estudiantes, ya sea investigando y si nos dan charlas es mucho mejor en relación a los juegos cooperativos en la recreación.

D3: Si, como docentes debemos estar predispuesto a conocer más a buscar más estrategias, para que las clases sean de la mejor forma para que el estudiante aprenda de manera satisfactoria.

D4: Exactamente para así poder ir mejorando y aprendiendo un poco más y absorbiendo conocimiento y de esa manera impartir a los estudiantes las clases de una mejor forma.

Análisis e interpretación

En esta interrogante planteada todos los docentes D1, D2, D3 y D4 supieron manifestar que si le gustaría ampliar los conocimientos sobre el juego cooperativo en la recreación ya que ellos como docentes la labor de ellos es seguir buscando nuevas formas de enseñar para que sus clases no sean monótonas ya que hoy en día con la tecnología se puede aprender sobre muchos juegos actualizados y mejorados.

9. ¿Considera importante para la enseñanza a los estudiantes del juego cooperativo en la recreación durante las clases de educación física?

D1: Es importante porque a través de la enseñanza de los juegos cooperativos se está animando en el estudiante el compañerismo, la socialización con sus demás compañeros y entren en confianza dentro y fuera del aula.

D2: Es muy importante ya que la participación y la integración de todos los estudiantes es muy fundamental para su aprendizaje a través de la enseñanza del docente.

D3: Si porque a través de la enseñanza de los juegos cooperativos en la recreación y desarrolla todas sus destrezas y disfruta de la clase con todo el respeto que nos merecemos.

D4: Si ya que a través de la enseñanza que les damos ellos pueden aprender y también nosotros aprender de ellos sobre el juego cooperativo en la recreación y así llevar nuestras clases muy satisfactorias.

Análisis e interpretación

Es necesario saber que tan importante es aprender mediante juegos que logren el compañerismo es por ello que se propuso la siguiente pregunta, y la respuesta de los docentes fue, D1 es importante porque mejora la sociabilización y la confianza ya sea dentro o fuera del aula, D2 expresa que de igual forma es importante porque es fundamental la participación y la integración para el aprendizaje de los estudiantes, D3 indico que por medio del juego cooperativo en la recreación se lograra desarrollar sus destrezas y el respeto mutuo, mientras que el D4 nos dice que a través de la enseñanza que les damos ellos pueden aprender y también nosotros aprender de ellos sobre el juego cooperativo en la recreación.

Dimensión 4: Propuesta pedagógica

10.- ¿Considera que sería beneficioso contar con una guía metodológica sobre la aplicación juegos cooperativos en la recreación?

D1: Las guías metodológicas son las que las tenemos en nuestras planificaciones, entonces dependiendo en lo que planificamos tenemos que dar la clase, y es de mucho beneficio ya que si están bien estructurado nos van a salir las clases de la mejor manera, por ejemplo, si voy a realizar una actividad de juegos, conversar con ellos si es que conocen sobre el juego cooperativo y luego si entrar a lo que es la práctica.

D2: Así es, las guías metodológicas son para mejorar y afianzar nuestros conocimientos y de mucha importancia porque de eso depende de que tan organizado tenemos nuestras clases de educación física.

D3: Por su puesto ya que como nos dice la palabra es la que nos guía que juegos y que estrategias podemos aplicar dentro de cada año de básicas por tal motivo es muy beneficioso.

D4. Claro porque si no tenemos una guía metodológica no podemos llevar las clases organizadas y hay veces que los estudiantes se dan cuenta y no les pone empeño y no hay interés por parte de ellos.

Análisis e interpretación

En este caso los entrevistados D1, D2, D3, D4 mencionan que si es importante tener una guía metodológica ya que sería un gran apoyo para los docentes el saber cómo podrían realizar sus clases de una manera más eficiente y dinámica, y saber cómo pueden aplicar correctamente la clase dependiendo de las edades con quienes van a tratar.

Conclusión

Se puede concluir en relación a las respuestas obtenidas que todos conocen sobre que es juego cooperativo en la recreación, y la mayoría ha puesto en práctica dichos juegos, sin embargo, todos tienen en claro cuáles serían la mejor manera de poder llevar a cabo los juegos cooperativos, que es a través de técnicas y una mejor metodología que siempre busca fortalecer su el compañerismo, mejorar su comunicación y expresiones.

Recomendaciones

Es recomendable que los docentes que no conocen sobre cómo implementar los juegos cooperativos deban recibir capacitaciones y de igual forma ellos auto prepararse, ya que como se pudo analizar que docentes que no tienen mucho conocimiento del tema, tienen una noción de cómo se podría desarrollar estos casos y que los estudiantes logren la sociabilización y el compañerismo.

3.4.2.2 Observación indirecta de la clase de educación física en la básica media de la unidad educativa Batallón Cayambe N°3 de la ciudad de Arenillas

Tema: EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA RECREACION EN LA CLASES DE EDUCACION FISICA SUBNIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

Objetivo:

Extraer información sobre el juego cooperativo como estrategia metodológica para la recreación en estudiantes de básica media, mediante la observación directa para la ejecución de una propuesta.

DIMENSIÓN 1. IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS

Se pudo comprobar durante la observación a las clases de educación física a los estudiantes de básica media, que los docentes de aula tienen limitado conocimiento, mientras que el docente de educación física está más centrado en el juego cooperativo.

Al conocer poco sobre los juegos cooperativos, se realiza la práctica en las clases de educación física, y de tal manera pueden desarrollar en los estudiantes la confianza, la socialización y el trabajo en equipo.

En conclusión, hay escasa ejecución de los juegos cooperativos, ya que los docentes de aula tienen limitado conocimiento para impartir clases de educación física en relación con los juegos cooperativos y es de suma importancia para los estudiantes ya que mejora su compañerismo y su familiarización.

DIMENSIÓN 2: DESARROLLO DE JUEGOS COOPERATIVOS Y RECREACIÓN

Algunos de los docentes manejan pocas técnicas de recreación para el desarrollo de juegos cooperativos, por lo que no son especialistas en el área, de tal manera los

docentes deben autocapacitarse, investigando y buscando herramientas en donde les pueda ayudar a tener más conocimientos sobre los juegos cooperativos y la recreación.

Las técnicas en los juegos cooperativos en la recreación son de mucha importancia al momento de impartir las clases de educación física ya que nos podemos dar cuentas como los estudiantes les llama la atención y se motivan por realizar la práctica.

En conclusión, hay poco desarrollo de juegos cooperativos, por ende, en los estudiantes van a tener un déficit en este tipo de juegos ya que hay pocas actividades que se puedan relacionarse con los juegos cooperativos.

DIMENSIÓN 3: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Los docentes de básica media no están tan al tanto con lo que son las estrategias de enseñanza que se debe llevar a cabo con los estudiantes en el área de educación física, requieren tener más conocimiento sobre el juego cooperativo en la recreación, su importancia, las características, qué beneficios, entre otras que son fundamentales tenerlas claras para su aplicación.

En conclusión, los docentes no poseen un conocimiento en específico referente a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el juego en la recreación con los estudiantes por tal motivo es preciso capacitarlos y prepararlos didáctica y metodológicamente para que desarrollen las clases en beneficios al estudiante.

DIMENSIÓN 4: PROPUESTA PEDAGÓGICA

Algunos de los docentes de aula no tienen una guía metodológica en específico para el área de educación física y es de mucha importancia para ellos al momento de impartir las clases cuenten con dicha guía para que los estudiantes tengan un aprendizaje muy satisfactorio y para que como resultado tenga una clase muy fructífera.

En conclusión, es de mucha ayuda que los docentes de aula que impartan clases de educación física poseen una guía metodológica para que se pueda dar las clases de

manera ordenada y con conocimientos en relación al juego recreativo y para que el estudiante más adelante no tenga ningún problema en realizar este tipo de actividades.

3.4.3 Fortalezas y debilidades

Tabla 3

Fortalezas y Debilidades

Fortalezas	Debilidades
Ejecutan diferentes juegos cooperativos que beneficien al estudiante	No aplican metodologías adecuadas
Los docentes efectúan estrategias metodológicas en relación a su subnivel	Escaso conocimiento de los docentes de aula sobre los juegos cooperativos en la recreación
Fomenta el trabajo cooperativo	Insuficiente motivación en la práctica
Docente de educación física en continua preparación	limitadas técnicas en la recreación

3.4.3 Matriz de requerimientos

Con el estudio del contexto, desde las debilidades se alcanzó formar la matriz de requerimientos, que ayudó a construir las debilidades con sus pertinentes causas en concordancia con el problema central, causas y efectos que reflejan en la parte del problema de la investigación.

Tabla 4

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

Debilidades	Causas	Requerimiento (Estrategias de solución)
No aplican técnicas adecuadas	Escasa investigación de técnicas en relación al juego cooperativo	Ponga interés en los juegos cooperativos en la recreación
Escaso conocimiento acerca de los juegos cooperativos	Poca elaboración de los juegos cooperativos.	Orientar al docente a efectuar planificaciones utilizando un método adecuado.
Limitadas estrategias metodológicas	No ejecutan juegos en relación a la falta de compañerismo que existe	Llevar al docente a la aplicación de estrategias que utilizara en la practica
Poco interés de los estudiantes	Estudiantes no realizan los juegos de manera organizada	Guiar al docente sobre la estrategia que debe ejecutar en la practica

3.4.4 Selección de requerimiento a intervenir y Justificación

La matriz de requerimiento recoge aquellas debilidades que se pudieron encontrar dentro de la investigación de campo realizada en este caso a los docentes de aula, misma que fue de mucho beneficio para su escogimiento y posterior justificación de la misma.

Asumiendo que se debe tener en cuenta los objetivos planteados en la investigación se ha definido como debilidad el poco desarrollo de juegos cooperativos en la institución Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3, puesto que no todos los docentes han trabajado con juegos donde los estudiantes pongan en práctica la cooperación, por eso genera, un resultado perjudicial para la enseñanza aprendizaje en las clases de educación física.

Esta selección se demuestra, ya que intenta responder al problema que se ha planteado acerca de las falencias que se identificaron durante la observación indirecta en el poco uso de juegos cooperativos en la recreación, provocando el desinterés por parte de los estudiantes, disminución de conocimiento en cuanto a los docentes, apatía por recibir capacitaciones sobre dicho tema, guiándolo a así al mal manejo y por ende perjudicando en el desarrollo de las estrategias metodológicas, al alcanzar una reducción del problema presentado se obtenía también reajuste de los efectos, conflictos, errores, atrasos y desigualdad en la enseñanza-aprendizaje de los juegos cooperativos en la recreación.

Por otro lado, se demuestra también al relacionarse de una investigación socio educativa favoreciendo la calidad de enseñanza, con ayuda de los fundamentos de este tema contribuye a reducir la insuficiencia que se manejan dentro del aula con una terminación determinada beneficiando a los docentes, padres de familia y estudiantes al instante de poner en práctica todo lo aprendido en el transcurso de las actividades ejecutadas. La labor del docente es instruir y fomentar sus capacidades y habilidades, en casos de poca participación y compañerismo que los estudiantes no estén aplicando, de forma que en casos específicos deben de implementar según las necesidades en

estudiantes con problemas de cooperación hacia otros, para ello se propone una guía metodológica, dirigido a los docentes de educación física.

CAPITULO IV

PROPUESTA INTEGRADORA

GUÍA METODOLÓGICA PARA FORTALECER LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE CON JUEGOS COOPERATIVOS EN LA RECREACION EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA.

4.1 Descripción de la propuesta

Para este trabajo se realizó una guía metodológica encaminada a los docentes de aula, que trabajan las estrategias metodológicas en juegos cooperativos para la recreación de la escuela Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3.

Dicho material valió de ayuda al docente de aula a tener una estructura obviamente sobre las clases que se imparten, de forma progresiva e impedir una insuficiencia o debilidad de contenido al instante de enseñar, condescendiendo que los niños aprendan y adquieran ese compañerismo en base con los juegos cooperativos.

4.2 Componentes estructurales

Los componentes de esta propuesta integradora va encaminado a los docentes del área de educación física en la ejecución de una guía metodológica para aportar y enriquecer la enseñanza aprendizaje, en los juegos cooperativos en la recreación en clases de educación física y están estructurados de la siguiente manera: introducción; el limitado desarrollo de estrategia metodológica en los juegos cooperativos en la recreación, se ha venido dando a lo largo de los años, según algunos autores como es Marroquín nos menciona que a través de las estrategias metodológicas en la educación conlleva tener en cuenta una serie de factores y características internas dentro de los ambientes de aprendizaje y Ávila nos manifiesta que los juegos cooperativos, promueve la convivencia en la escuela, fortaleciendo el estado socioemocional del adolescente.

4.2.1 Introducción

Al haber comprobado que en la Unidad educativa Batallón Cayambe en el subnivel de básica media, los docentes necesitan mejorar la enseñanza aprendizaje de la Educación Física se efectúa una guía metodológica que aporte en la mejora de la labor docente, específicamente en los juegos cooperativos en la recreación. La investigación se la efectuó durante el periodo lectivo 2023-2024.

La guía metodológica se elabora para dirigir al docente en la asignatura de Educación Física, sobre la aplicación del juego cooperativo en la recreación que permita que los estudiantes aprendan en las clases de manera activa y participativa, que disfruten de los juegos y la recreación.

El juego cooperativo según Marlés et al. (2021) especifica que:

En lugar de competir entre ellos, deben unir esfuerzos y utilizar habilidades individuales para el beneficio colectivo en un ambiente que exige: compartir ideas, confianza, armonía y diálogo. Las personas juegan con otros en lugar de contra ellos, y juegan para destacar retos u obstáculos en lugar de engañar a los demás a eso se le denomina juego cooperativo. (pág. 363)

Para los estudiantes que no tienen socialización con todos sus compañeros ya que son tímidos, el juego cooperativo que realice el docente tiende a que todos los estudiantes se involucren y puedan realizar la práctica de la mejor manera y no estén aislados en otros lugares que no esté dentro del escenario de clase y puedan disfrutar de los juegos cooperativos que se estén efectuando.

La Educación física va enlazada con el juego cooperativo ya que no sólo beneficia a la participación activa en los juegos cooperativos, a su vez, también trabajan en los valores, y la mejora del gozo de los estudiantes en Educación Física con su uso y su capacidad de ayudar en el desarrollo de la autoestima.

4.2.2 Justificación

Esta guía metodológica se la realiza con la finalidad de proporcionar el compromiso de los docentes a la hora de enseñar a través del juego cooperativo en la recreación, puesto que se conoce que los docentes de la Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3, poco emplean dichos juegos, por lo que se debe tomar en consideración que la metodología de enseñanza debe ser distinta, pero que de igual forma se logre que dichos estudiantes con poco compañerismo logren integrarse y apreciar ese interés por seguir aprendiendo mediante el juego y la educación física.

La guía metodológica se la elabora para dirigir a los docentes de aula encargados, sobre estrategia metodológica y enseñanza de los juegos cooperativos en la recreación. La propuesta sirve para que el docente manipule los temas apropiados y evitar que el estudiante pueda integrarse sin ningún problema con cualquier otro compañero al momento de ejecutar los juegos en las clases de educación física pueda perder ese miedo y se sienta más motivado de querer aprender más.

Con esta guía se procura resolver las causas y consecuencias que se forman a partir de la mala aplicación de estrategias metodológicas, poca participación que eso genera y conocimiento sobre nuevos juegos cooperativos que mejoran la enseñanza aprendizaje del estudiante, esto tendrá como resultado el mejoramiento de su calidad de vida tanto dentro del aula como fuera, incluso en como a optimizar sus habilidades, incitar de cierta forma a los docentes a generar ese interés en querer seguir preparándose, capacitándose para poder ofrecer una enseñanza que esté acorde con las necesidades de los estudiantes que tienen problemas para interactuar con los demás, de igual manera que estén adheridos avivar la inclusión e igualdad educativa.

4.2.3 Objetivos de la propuesta

Proponer una guía metodológica que este dirigida a los docentes de aula encargados, mediante estrategia y aplicación de juegos cooperativos en la recreación, para el mejorar la integración, la comunicación y las habilidades sociales entre los participantes, así como para maximizar los beneficios educativos, en el subnivel básica

media de la Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3 ubicada en el cantón Arenillas, mejorando su desarrollo social y cognitivo.

4.2.4 Fundamentación legal y conceptual

Marco legal LOEI

Para empezar, en el marco legal dice el Art. 54.- Instituciones educativas públicas. - Las instituciones educativas públicas son: fiscales o municipales, de fuerzas armadas o policiales. La educación impartida por estas instituciones es gratuita, por lo tanto, no tiene costo para los beneficiarios. Su educación es laica y gratuita para el beneficiario. La comunidad tiene derecho a la utilización responsable de las instalaciones y servicios de las instituciones educativas públicas para actividades culturales, artísticas, deportivas, de recreación y esparcimiento que promuevan el desarrollo comunitario y su acceso, organización y funcionamiento será normado en el Reglamento respectivo.

Por otro lado, el Estado Ecuatoriano certifica la inserción a todos sin importar su raza, nacionalidad, costumbres religiones y capacidades, estableciendo que todos los centros educativos. Incluye también la responsabilidad y el apoyo de los docentes en cuanto a su preparación y capacitaciones en los aspectos metodológicos.

La educación se centrará en las personas con el fin de garantizar su desarrollo, centrado en el respeto a los derechos, medio ambiente y la democracia, siendo participativa, intercultural y democrático, impulsando la equidad de género. Derecho a la educación que permita el desarrollo de su potencial y habilidades, integrándose y participando de las mismas oportunidades, sin importar si el estudiante presenta capacidades especiales o necesidades especiales.

Los centros educativos deberán facilitar becas para aquellas personas con necesidades especiales facilitando de esta manera la accesibilidad así el sistema de la educación deberá ser especializada en el campo cognitivo y emocional, con discapacidad intelectual. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, p. 5)

Marco Conceptual

Como propone Garay et al, (2021) lo siguiente:

El juego cooperativo se quiere generar que los estudiantes conozcan la realidad de la problemática, tomando sus decisiones, escuchando las diferentes ideas y percepciones de sus compañeros frente a sus actos, evaluando sus propios pensamientos y conocimientos, dejándoles ver si están o no en lo correcto. (pág. 57)

Mediante el juego cooperativo es una manera de observar en la persona si presentan problemas al momento de participar o qué tipo de emociones presentan al momento de realizar el juego y ver si se desempeña o no.

De acuerdo con Kathiusca (2021) “las estrategias metodológicas creativas son procesos planificados orientados al logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, y para el alcance de este logro deben ser aplicadas de forma flexible, dinámica y adaptable” (pág. 2).

Como docente debe tener en claro que existen estrategias y métodos que son de ayuda en los procesos y ejecución del plan de clase que tiene previsto dar a conocer y obtener objetivos que se cumplan.

4.2.5 Fases de implementación

Fase I Analizar el requerimiento para la intervención

En esta primera fase tuvo como finalidad observar los requerimientos que se dieron en la investigación de campo, lo cual parte con la elaboración de la guía metodológica, con el fin de ayudar a los docentes a tener una mejor enseñanza con sus estudiantes en las clases de educación física.

Se puede evidenciar de acuerdo al análisis de los requerimientos presentados durante la investigación los docentes de aula utilizan el juego cooperativo como un

instrumento de generar en los estudiantes el compañerismo entre ellos de esta manera, puedan interactuar con los demás mediante diferentes actividades recreativas. Puesto que los resultados del diagnóstico que se observaron fueron positivos para los estudiantes del subnivel básica media que mejoraron sus habilidades y la forma de interactuar de manera grupal, mediante el cual ceden ideas, sentimientos, emociones esto le ayuda a crecer y desenvolverse durante su vida.

Fase II Elaborar una propuesta metodológica dirigida al docente de educación física

En esta fase se elaborará la propuesta que está a continuación;

Las actividades se realizaron con el propósito de brindar un mejor direccionamiento de parte de docente hacia los estudiantes en las clases de educación física, para eso se necesitó realizar un seguimiento meticuloso de las clases impartidas por el profesor, de esta forma poder extender el conocimiento de una manera explicativa, al mismo tiempo poder ofrecer seguridad a los estudiantes y pueda desenvolverse en el medio tanto social como educativo.

De igual manera, hemos tomado el bloque curricular del Juego y el Jugar que permitan una mejora mediante el juego en los estudiantes y de esta manera mejoren su comunicación social y también en lo cognitivo mediante recreación para que en un futuro sean personas de bien y con valores bien inculcados, para llevar a cabo estas actividades hemos tomado en cuenta los materiales convencionales y no convencionales para que les facilite el trabajo, al momento de dar las clases sean divertidas y placentera.

Primera Actividad

Nombre de la actividad: Reúne dos conos

Objetivo: Abordar la estrategia metodológica en los estudiantes mediante la práctica, con la finalidad de promover la participación activa y el mejoramiento de la coordinación.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

El docente pondrá cinco aros en la cancha en donde se forme un cuadrado con un aro adentro del cuadrado y también coloca cinco conos en un costado del cuadrado en donde participan tres estudiantes.

Al momento que el docente da la orden que comiencen el juego los tres estudiantes cogen un cono y deben ubicarlo dentro de los aros hasta que cada aro tenga dos conos dentro de ella.

Los estudiantes están en constante movimiento hasta que logren ubicar dos conos dentro de un aro, puede ser cualquier aro.

Materiales

aros, conos.

Normas

Los estudiantes no se pueden empujar.

Esquema Grafico



Variantes:

- Se podría decir a los estudiantes que deben colocar tres conos en un aro.
- Se aumentarán los conos a siete.

Observaciones:

- Jamás el estudiante se puso nervioso siempre estuvo feliz.
- El estudiante estuvo muy activo

Segunda actividad

Nombre de la actividad: Protege al rey

Objetivo: Desarrollar la parte motora del estudiante a través de la practicas del juego cooperativo en la recreación.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

El docente formara grupos de cuatro estudiantes en donde los tres estudiantes van estar agarrados uno de tras del otro en forma de hilera quien van a defender al rey y los demás estudiantes tienen un balón para impedir que no entre donde está el rey, que es el estudiante que están en la parte final de la hilera y el estudiante que sobre va hacer quien quiere atrapar al rey. Al momento que el docente da la orden que comiencen el juego los tres estudiantes que están agarrados se mueven de un lado para otro para que el estudiante que este suelto no pueda

Materiales

pelota, conos.

Normas

Los estudiantes no deben salirse de la señalética que le dejo el docente.

Esquema Grafico



agarrar al rey sin salirse de la señal que dejó el docente en donde hay dos conos uno al principio de los estudiantes y otro al final de los estudiantes.

Variantes:

- Se puede aumentar más estudiantes en la hilera y también de los que están sueltos.

Observaciones:

- Los estudiantes estuvieron nerviosos.
- Hubo compañerismo

Tercera Actividad

Nombre de la actividad: El puente

Objetivo: Fomentar la socialización entre todos los estudiantes para que más adelante no tengan problemas de compañerismo, ni egoísmo.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

El docente dará la directriz que todos los estudiantes deben estar en cubito ventral y que solo un estudiante debe quedar parado, también coloca conos hasta la distancia que deben recorrer.

Al momento que empieza el juego el estudiante que está de pie sostiene una pelota y se acuesta sobre los estudiantes que están en cubito ventral y van girando todo su cuerpo para que el estudiante que este encima vaya recorriendo hasta llegar a la distancia señalada sin que se le

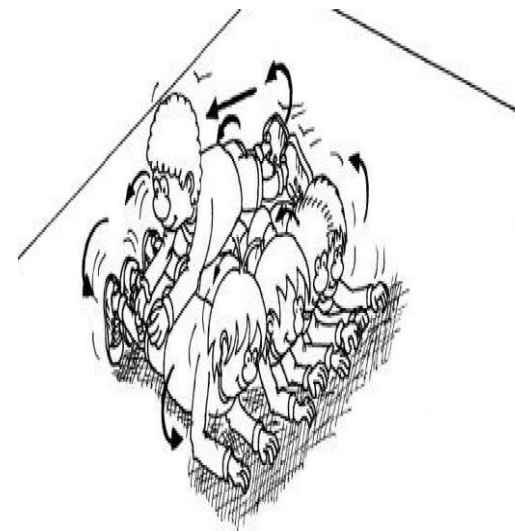
Materiales

pelota, conos.

Normas

Los estudiantes no deben salirse de la señalética que le dejó el docente.

Esquema Grafico



caiga la pelota porque al momento que se le cae debe volver desde el inicio.

Ya que el estudiante pase por los diez estudiantes sigue el estudiante que está en la parte final de cubito ventral se levanta y se coloca encima de los estudiantes que están acosados y así pasan todos los estudiantes

Variantes:

- Se puede colocar dos grupos de estudiante para observar quien llega primero.

Observaciones:

- Se vio organización.
- Trabajo colectivo

Cuarta actividad

Nombre de la actividad: Cruza el aro por todo tu cuerpo

Objetivo: Comprender los beneficios que nos brindan los juegos en conjunto y la mejora de las habilidades físicas que ganan los estudiantes a través de la práctica.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

Los estudiantes se colocan en hileras en grupos de 6, se agarran de las manos sin soltarse, el primer estudiante tiene un aro y se la pasa por el cuerpo de él y luego sigue pasándose por todo el cuerpo del siguiente estudiante hasta llegar al estudiante que esta al final de la hilera sin coger el aro con las manos.

Variantes:

Los estudiantes realicen el juego en cuclillas.

Se lo realiza con un elástico

Materiales

aro, elástico

Normas

Los estudiantes no deben agarrar con las manos el material.

Esquema Grafico



Observaciones:

- Se diviso comunicación.
- Diversión por parte de los estudiantes.

Quinta actividad

Nombre de la actividad: Pasa el churro

Objetivo: Conocer la importancia de los juegos cooperativos en la recreación a través de las practicas, fortaleciendo la flexibilidad en los estudiantes.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

Este juego consiste que los estudiantes se acuestan en cubito dorsal uno a tras del otro tomando su respectiva distancia para que no se lastimen.

El primer estudiante agarra el churro con las dos piernas y se balancea hacia atrás para pasarle al siguiente compañero solo con las piernas y así se pasan a todos los compañeros si hacerlo caer, si se cae deben volver desde el inicio.

Materiales

Churro, pelota

Normas

Los estudiantes solo deben utilizar las piernas.

Esquema Grafico



Variantes:

Se pasan el material de lado a lado en posición de sentados.

Se lo realiza con una pelota

Observaciones:

- Se pudo ver agilidad.
- Nerviosismo.

Sexta actividad

Nombre de la actividad: El dibujo

Objetivo: Motivar a los estudiantes al trabajo colaborativo, a través de juegos para que todos los estudiantes puedan disfrutar y trabajar en conjunto.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

Los estudiantes del grupo se sitúan en cuatro filas sentados o arrodillados.

El profesor enseña a los últimos de cada fila un dibujo dividido en cuatro partes.

Cada uno de estos jugadores dibuja con su dedo en la espalda del compañero que tiene delante la parte del dibujo que le ha correspondido.

El dibujo va trasmitiéndose hacia adelante hasta que llega a los cuatro primeros del grupo que tratan de recomponerlo sobre un papel. Se compara el resultado con el original.

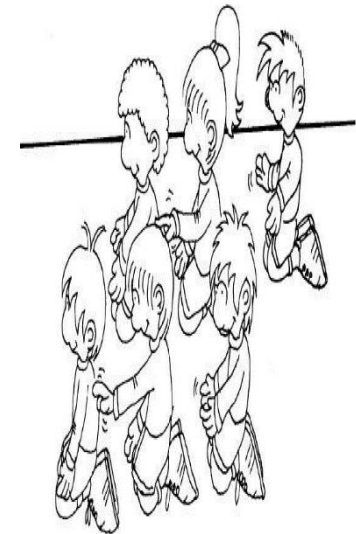
Materiales

Hojas de papel con los dibujos

Normas

Los estudiantes no deben hablar

Esquema Grafico



Variantes:

Se dibuja sobre una mano, sobre un brazo, etc.

Se dibuja en el aire mientras el compañero observa.

Observaciones:

Percepción táctil.

Capacidad para la comunicación no verbal.

Placer por la participación lúdica dentro de un grupo.

Séptima actividad

Nombre de la actividad: El escudo

Objetivo: Fomentar la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo entre los estudiantes para contribuir al desarrollo de habilidades motoras.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

Al principio, los estudiantes se colocan dispersados por la cancha; cada uno lleva una hoja de papel de periódico.

Para empezar el juego, se tiene que colocar la hoja de papel pegada al pecho y, tras la señal, correr procurando que la hoja no se caiga (no se puede llevar la hoja sujeta por las manos).

En el momento en que caiga la hoja de algún niño, éste deberá esperar a que otro compañero se la recoja, le dé la mano y así poder los dos continuar el juego.

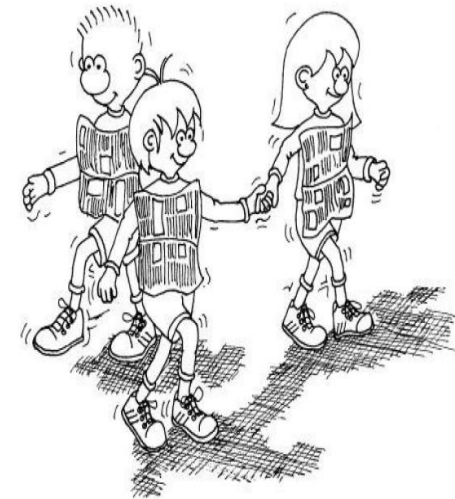
Materiales

Hojas de papel periódico

Normas

Los estudiantes no deben tocar con las manos ni con cualquier parte del cuerpo las hojas de papel periódico.

Esquema Grafico



Variantes:

Correr con una o dos hojas sobre las manos.

Colocar la hoja en la pierna.

Observaciones:

Colaboración y solidaridad con los compañeros del juego.

Alegría y satisfacción por la participación en el juego y por la ayuda a los demás.

Octava actividad

Nombre de la actividad: El ascensor

Objetivo: Demostrar el trabajo en equipo para mejorar la comunicación y la coordinación, haciendo que el aro se desplace a través de los cuerpos de los estudiantes.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

Cada grupo se coloca alrededor de un aro. Los estudiantes se sitúan muy juntos, con los brazos sobre los hombros de sus compañeros y con los pies debajo del aro.

El juego consiste en hacer subir el aro desde los pies hasta la cabeza sin que nadie utilice las manos.

Al final, el aro deberá quedar rodeando las cabezas de los estudiantes del grupo.

Variantes:

Realizar el juego al ritmo de una música

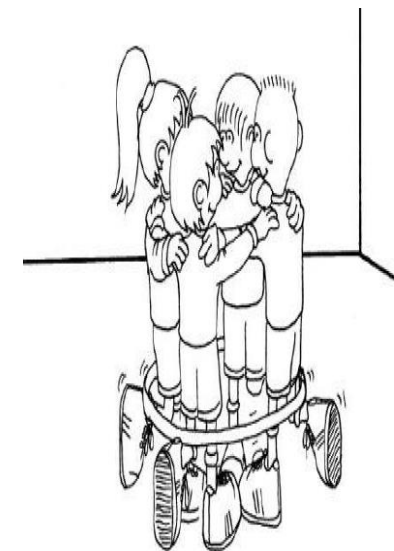
Materiales

Aro

Normas

Los estudiantes no deben hacer que ascienda el aro con las manos.

Esquema Grafico



Observaciones:

Desarrollo de la cooperación y el trabajo en equipo.

Elaboración de diferentes estrategias de actuación.

Novena actividad

Nombre de la actividad: La estrella

Objetivo: Mejorar la precisión y coordinación de los estudiantes, al tratar de introducir la pica en el vaso, los jugadores deben calcular la distancia y ajustar sus movimientos para tener éxito en el juego.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

Para poder comenzar el juego hay que preparar una estrella con las cuerdas anudadas todas juntas en un extremo. Del centro deberá colgar una cuerda corta

que sujete una pica por un extremo. Los estudiantes se colocan en círculo, subidos cada uno en una silla y sujetando una cuerda cada uno.

El juego consiste en introducir la pica en un vaso que habremos colocado en el suelo, en el centro del círculo.

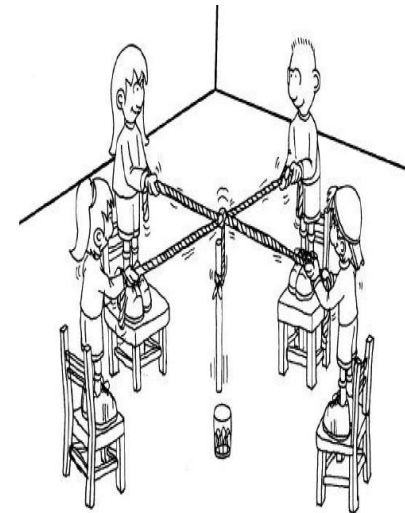
Materiales

Cuerda, palo de escoba, botella, bolígrafo y vaso

Normas

Los estudiantes no deben agarrar el palo de escoba para insertar al vaso.

Esquema Grafico



Variantes:

Cambiar la pica por un bolígrafo y el vaso por una botella.

Observaciones:

Coordinación visual-motriz.

Equilibrio estático y dinámico

Decima actividad

Nombre de la actividad: La rueda

Objetivo: Mejora la coordinación entre los movimientos de los brazos y los pies en los estudiantes, para que el plástico se desplace de manera continua hacia adelante.

Edad de los participantes: 9 a 11

Tiempo: 45 minutos

Procedimiento

Después de haber unido por los extremos una pieza larga y estrecha de plástico, los niños se colocarán dentro de ella.

Caminar pisando el plástico con los brazos levantados para que vaya por encima del grupo. Es necesario coordinar el movimiento de los pasos y los brazos.

Variantes:

Desplazarse hacia atrás.

Poner obstáculos en el recorrido.

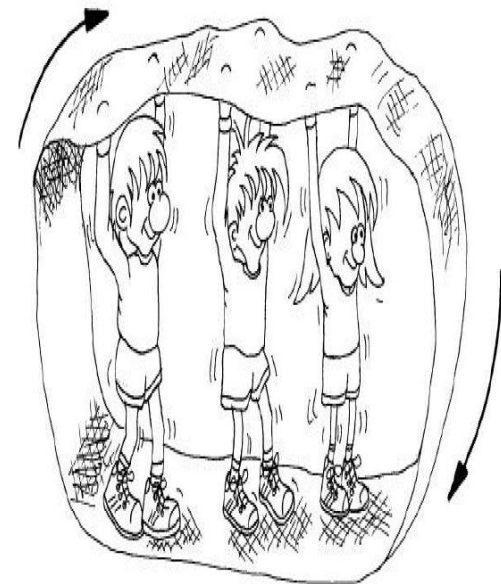
Materiales

plásticos

Normas

Los estudiantes no deben salirse del plástico.

Esquema Grafico



Observaciones:

Percepción espaciotemporal.

Disposición para la diversión y la participación.

Fase III Socializar la propuesta metodológica con el docente de educación física

Una vez elaborada la guía metodológica se coordinó una reunión con los docentes de aula para ver si están de acuerdo con los juegos o que se podría mejorar para el desarrollo de los estudiantes, una vez verificado todo el proceso se procedió al entregar la guía metodológica que le servirá de mucha ayuda al momento de dar su cátedra.

También se coordinaron las respectivas fechas con los directivos, docentes para exponer las actividades planteadas en el trabajo hecho lo cual fue un éxito y todos quedaron conformes con lo expuesto; todo esto se realizó con el fin de brindar una ayuda para desarrollar la confianza, el compañerismo y destrezas a través del juego cooperativo.

Fase IV Evaluación de la propuesta por los docentes

La guía metodológica tuvo un buen acogimiento en la institución educativa especialmente en el área educación física asumiendo como objetivo ofrecer una mejor enseñanza en todos los ámbitos educativos, las expectativas de la guía realizada fueron positivas para alcanzar seguridad en el docente al momento de dar a conocer la actividad en la clase.

Todo lo que se dio a saber en este periodo fue a base de la situación actual vivida en el centro educativo, sobre la estrategia metodológica, el juego cooperativo en la recreación también se escogió la información más importante para hacer un análisis general de las falencias observadas y de ahí partir con una ayuda de lo más básico a lo más complejo.

4.2.6 Recursos logísticos

En esta fase se puntualiza todos los recursos que hemos aplicado para esta investigación, los cuales fueron;

- Computadora
- Servicio de internet

- Plataforma zoom
- Materiales no convencionales

Todos estos materiales que hemos utilizados fueron muy beneficiosos para nuestro trabajo de investigación, desde que comenzamos hasta culminar con el objetivo de dar a conocer distintas formas de ayuda hacia el docente.

4.2.7 Evaluación del proyecto

Esta propuesta es diagnosticada mediante una lista de cotejo, estudiando cada una de las fases realizadas tomando en consideración el objetivo planteado para tener comprobación de lo diagnosticado se propone lo siguiente:

Tabla 5

Indicadores de evaluación a partir de las actividades

Objetivo de la propuesta: Plantear una guía metodológica dirigida a los docentes encargados de educación física y de aula para trabajar con estudiantes del subnivel básico medio de la Unidad Educativa “Batallón Cayambe” situada en el cantón Arenillas, para el desarrollo de las prácticas en el juego cooperativo en la recreación.

Fases	Actividades	Indicadores
Fase I	La construcción de la guía metodológica, con el objetivo de ayudar a los docentes a tener el mejores estrategias con sus estudiantes en las clases de educación física.	La guía metodológica beneficia notablemente en la enseñanza de los estudiantes

Fase II

Elaborar una propuesta metodológica dirigida al docente de educación física y de aula	Elaboración de las actividades. Las actividades fueron ejecutadas de acuerdo al bloque curricular de educación física, para que favorezcan al profesor, estudiante y puedan adquirir un conocimiento más extenso.	Los bloques curriculares son parte esencial al momento que el docente planifique sus clases.
---	--	--

Fase III

Socializar la propuesta metodológica con el docente de educación física	Dar a conocer la guía metodológica. Fechas que se realizó el proceso de elaboración del trabajo.	Socialización de la guía metodológica con los docentes de manera presencial.
---	---	--

Fase IV

Evaluación de la propuesta por los docentes	En esta fase se realizó la evaluación de la guía metodológica teniendo presente el objetivo propuesto de la investigación.	Evaluar los indicadores que se mostraron en la investigación para adquirir resultados positivos.
---	--	--

4.2.8 Cronograma de propuesta

Actividades	Responsable	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
Elaboración de una guía didáctica	Estudiante investigador		■															
Organizarse con la autoridad del plantel para socializar la guía didáctica	Estudiante investigador					■												
Preparar diapositivas para la socialización con los directivos de la institución educativa.	Estudiante investigador									■								
Citar a los docentes para la reunión	Director(a) del plantel													■				

sobre la guía
didáctica

Ejecución de
las
actividades
Propuestas de
la guía
didáctica
hacia los
docentes

Estudiante
investigador

Elaborar una
lista de cotejo
para evaluar
los resultados
logrados
mediante la
guía didáctica

Estudiante
investigador

Aplicar la
evaluación

Estudiante
investigador

Realizar un
informe
dirigido al
director del
plantel como
evidencia

Estudiante
investigador



CAPITULO V

VALORACION DE LA FACTIBILIDAD

5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

A lo largo del proceso donde se realizó la investigación se pudo presenciar que los docentes de la unidad educativa Batallón Cayambe N°3, cuentan con el recurso tecnológico preciso para efectuar la pertinente socialización de la propuesta sugerida que es una guía metodológica, direccionada al docente de aula.

Este espacio técnico nos fue de gran ayuda, ya que con eso se pudo comprobar el recurso que se manipuló al momento de verificar si existían los recursos tecnológicos para el desarrollo de nuestra propuesta y de esta manera verificar lo efectuado en el proyecto.

5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Esta dimensión describe sobre los servicios tecnológicos que se utilizaron al momento de elaborar nuestra propuesta, los cuales fueron el servicio de internet, computadora, plataforma zoom, por tal razón, no fue un gasto económico excesivo, ya que los docentes y el equipo investigador poseen estos instrumentos de ayuda en el hogar.

Los gastos que se produjeron fueron muy pocos y no se compararan con el aprovechamiento que se dieron en el proyecto para el docente de aula, además que esta investigación tiene un procedimiento de duración larga y podrá ser de gran utilidad para los futuros docentes que les asignen esta asignatura que es la educación física.

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

La dimensión social está orientada a los estudiantes de la básica media y los docentes encargados de aula de la Unidad Educativa Batallón Cayambe N°3 institución que abrió sus puertas y nos ofreció el apoyo absoluto para la elaboración del proyecto y la propuesta, lo cual está encaminada a los juegos cooperativos como aporte de estrategia metodológica en la recreación, que brindará una gran ayuda a los estudiantes, que puedan

tener una excelente calidad de vida y sean incluidos en el ámbito social; Es preciso que el profesor y el estudiante se involucren en utilizar nuevas metodologías que valgan de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje para que las clases sean participativas y el estudiante sea el intérprete de la actividad.

5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta

Esta dimensión es importante debido a que la propuesta no sujeta ningún juego que afecte ampliamente la contaminación del medio ambiente, como en este caso se utilizó materiales convencionales y no convencionales los cuales permitirán disminuir significativamente daños en el medio ambiente. La guía que se realizó no será impresa, porque se manejó solamente medios electrónicos y tecnológicos, donde se socializó con los docentes y directivos de la institución educativa, para luego ser entregada y aplicada en las clases.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES, Y PROSPECTIVA.

6.1 Conclusiones

La investigación encontró que la estrategia metodológica en el juego cooperativo en la recreación es primordial en los estudiantes, se ha verificado ser una herramienta positiva para fomentar el aprendizaje, el progreso personal y social. A través de este modo, se promueve la colaboración, la comunicación, y se refuerzan los vínculos entre los individuos, formando un ambiente favorable para el disfrute y la diversión compartida.

Los estudiantes en la práctica no solo contribuyeron en el desarrollo físico y mental, sino que también nutre valores como el respeto y la solidaridad, lo que se pudo destacar en las observaciones indirectas.

En la investigación podemos finalizar que los docentes de aula no manejan correctamente la estrategia metodológica, por lo tanto, los estudiantes no conocerán sobre lo importante que es realizar la práctica del juego cooperativo en la recreación.

La guía metodológica se diseñó con el propósito de poder proporcionar al docente de aula, el uso de la estrategia para ponerla en práctica al momento de enseñar a los estudiantes de subnivel de básica media, efectuando distintas actividades proporcionando como resultado un progreso significativo en el estudiante.

6.2 Recomendaciones

El juego cooperativo en la recreación se lo debe de realizar por un docente encargado de dar la materia educado en el área que dará las clases, de manera que pueda ayudar a su desarrollo socio afectivo, y convertir la etapa de educación en un estilo armónico y feliz.

Para trabajar las clases de educación física el docente de aula tomara de ayuda la guía metodología hecha, donde se habla temas del juego cooperativo en la recreación, que

permite variantes para una enseñanza diferente y creativa para los estudiantes a largo de su desarrollo

El docente especializado de la materia de educación física emplea metodologías innovadoras para que ofrezca una educación de calidad, esto intervendrá positivamente en los estudiantes de básica media.

6.3 Limitaciones y prospectiva

6.3.1 Limitaciones

Las limitaciones de un proyecto tratan de los aspectos que no se lograron demostrar y efectuar, en unas ocasiones son imposibles y en otros podrían convertirse en impedimentos que uno mismo se pone, por ende, no te deja seguir en la investigación con normalidad, de esta forma no se puede desarrollar más sobre una temática dada y las probabilidades que este bien elaborado el trabajo son escasas.

Insuficiente experiencia por parte del docente de aula al momento de dar sus clases.

6.3.2 Prospectiva

- Son opiniones que se sugieren hacia un futuro mediante un problema a solucionar desde un objetivo más extenso e innovador
- Que este un docente capacitado que ayude como guía del docente de aula al instante de efectuar las clases de educación física.
- Se recomienda que el docente de aula maneje una guía metodológica para que de esta forma las clases llamen la atención al estudiante.
- El docente especialista en el área debe utilizar la técnica de observación de esta manera pueda saber si todos los estudiantes están aprendiendo durante su clase.

- Los docentes pongan en práctica nuevos métodos de enseñanza mediante juegos cooperativos en la recreación.

Bibliografía

- Posso Pacheco, R. J., Barba Miranda, L. C., León Quinapallo, X. P., Ortiz Bravo, N. A., Manangón Pesantez, R. M., & Marcillo Ñacato, J. C. (2020). Educación Física significativa: propuesta para la contextualización de contenidos curriculares. *PODIUM*, 11. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:5c7d80bd-e490-4aef-820f-08b80cfbe910>
- Agüero, E. C. (2019). Pedagogía para la paz en la extensión universitaria: una propuesta lúdica con juegos cooperativos. *Temas de nuestra américa*, 1-14. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:4714693f-daa3-4baa-a934-64b398a77336>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 132-149. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Andrade, J. C. (2019). Trabajadores y prácticas recreativas. Otra mirada al mundo del trabajo en América Latina (1930-1950). *Otra mirada al mundo del trabajo en América Latina (1930-1950)*, 17. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:f360b6cb-3436-4fb2-acd2-8b62b054874d>
- Arias Silva, C. F., Altamirano Valdez, D. E., & Cabezas Mejía, E. D. (2022). prácticas de actividades recreativas terapéuticas en el adulto mayor como estrategia para prevenir el deterioro cognitivo. *Polo del conocimiento*, 19. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:2cae830c-03dc-49fc-be07-8a338d9a7dbc>
- Arnulfo, R. M. (2022). La recreación como estrategia metodológica para mejorar las habilidades motrices en estudiantes de educación primaria. *Para optar el Título de segunda especialidad Profesional en Educación Física*, 45. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:8a62aea4-d2d5-4399-8918-9a797fa8b0b2>
- Benavides Espinosa, D. A. (2021). Propuesta didáctica de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en las clases de Educación Física en estudiantes de básica superiora aplicada al currículo ecuatoriano. *Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte*, 97. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:697c7433-4a33-45e3-b0e7-339e6a2ea92f>

- Bernate, J. (2021). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 643-661. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/1996-2452-rpp-16-02-643.pdf>
- Bonilla, M., Cárdenas, J., Arellano, F., & Pérez, D. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 25-36. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 132-149. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:33432607-348d-4672-8ad9-3ce3a2ce8fd0>
- Cedeño Barreto, M. E., & Pazmiño Campuzano, M. (2019). La importancia de las actividades lúdicas y recreativas para fomentar la equidad de género. *Rehuso*, 1-9. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:060464a7-774a-413b-96ad-d1f1ebe04f17>
- Delgado Zurita, V. H., Pérez Plata, L. J., Villafuerte Holguín, J., & Bone Cabeza, J. G. (2019). LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DEL EQUILIBRIO MOTRIZ DE NIÑOS/AS EN MANTA – ECUADOR. *Deporvida*, 15. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:38528392-eced-4686-b1de-cc446a4f2b43>
- García Martínez, S., Sánchez Blanco, P., & Ferriz Valero, A. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 65. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:49f1d5aa-c14f-4633-9863-2d0deec6b319>
- García, C., & Marroquín, M. (2021). Estrategias metodológicas para la inclusión en la Educación Superior. *Conrado*, 223-232. Obtenido de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2161/2104>
- González Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *HORIZONTE EDUCATIVO*, 37. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:5286c82f-41b3-4818-b7e8-05cc2e4c5422>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 163.163. doi:10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173

- Herszenbaun , M. (2022). Método analítico y la carencia de síntesis en “El conocer analítico” de la Ciencia de la logica de Hegel. 94.
- Kathiusca Loor, K., & Alarcón Barcia, L. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje. *Revista San Gregorio*, 1, 2-14. doi:<https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>
- Londoño Vásquez, L., & Rojas López, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Tecnologías de la información y la comunicación en la pedagogía*, 22. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:45c5535f-a28b-42d2-8460-2a5bd9e5e3fb>
- Loor, K., & Alarcón, L. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje. *Revista San Gregorio*, 1-14. doi:<https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>
- Marlés Betancourt1, C., Hermosa Guzmán, D., & Correa Cruz, L. (2021). Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego como estrategia didáctica. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11, 361-372. doi:<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n2.2021.12655>
- Meca, S. A. (2022). La recreación como estrategia metodológica para mejorar las habilidades motrices en estudiantes de educación primaria. *Para optar el Título de segunda especialidad Profesional en Educación Física*, 45. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:da45f991-4263-4473-9608-ae6c24df0f08>
- Mendoza Malca , J. A. (2020). Juegos cooperativos en educación física. . 36.
- Mendoza, M., & Rodriguez, M. (2019). Aprendizaje centrado en el estudiante desde la planificación en investigación. *CIENCIAMATRIA*, 6(10), 560-572. doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.232>
- Mora, J. L. (2020). EL JUEGO Y LA RECREACIÓN PARA EL APROVECHAMIENTO DEL TIEMPO LIBRE EN TIEMPOS DE CUARENTENA. *Corporacion Universitaria Minuto de Dios*, 60. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:b5299a6a-eac5-444f-992f-1c3459baea59>
- 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>
- Muñoz, B., & Nieves, M. (2020). El humor y la recreación en el encuentro virtual de aprendizaje, desde la convivencia felicitaría en tiempos de pandemia. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 89-100. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1353>

- Muros.F.J. (2021). EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA. *El control coalicional en el marco de la teoría de juegos cooperativos*, 1-16. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/165198/Muros%20-%20El%20control%20coalconal%20en%20el%20marco%20de%20la%20teor%c3%ada%20de%20juegos%20cooperatvos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Parra Masapanta, E. A. (2023). ACTIVIDADES FÍSICO-RECREATIVAS EN EL AUTOESTIMA EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA. *Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte*, 65. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:de510167-7151-48ca-a2d6-67c9b3bfc021>
- Párraga, N., Vera, F., Bazurto, N., Mendoza, A., & Barcia, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 903-919. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385886>
- Rubio Heras, C. E., Ávila Mediavilla, C. M., García Herrera, D. G., & Bravo Navarro, W. H. (2020). Estrategias metodológicas de la educación física aplicadas al aprendizaje significativo de las matemáticas. *Polo del conocimiento*, 13. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:f07e265f-b2be-4ce6-9c4e-15983a4841b3>
- Sánchez, N. (2020). Recreación, juego y decolonialidad, una aproximación urgente y necesaria. *Cuerpo, cultura y movimiento*, 133-143. doi:<https://doi.org/10.15332/2422474X>
- Spinelli, H. (2019). Planes y juegos. *Salud Colectiva*, 20. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:d710aaab-446b-4bee-b204-71c09ac92587>
- Valencia, C. C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *FORO EDUCACIONAL*, 8. Obtenido de <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:d6dfd13d-0f45-4854-9245-6ffd7816cc42>
- Victoria Sordini, M. (2019). La entrevista en profundidad en el ámbito de la gestión pública. *Revista Reflexiones*, 76-88. doi:<http://dx.doi.org/10.15517/rr.v98i1.33083>

Anexos

Entrevista dirigida a los docentes responsables de la asignatura de educación física

Dimensión 1. Implementación de Juegos cooperativos.

- 1.- ¿Qué conocimiento posee sobre los juegos en la recreación?
- 2.- ¿Qué tipos de juegos recreativo conoce y considera el más idóneo?
- 3.- ¿Qué características conoce usted sobre el juego cooperativo?

Dimensión 2: Desarrollo de juegos cooperativos y recreación.

4.- ¿Por qué considera importante el juego cooperativo dentro de las clases de educación física?

5.- ¿Qué técnicas de juego cooperativo aplicaría en las clases de educación física en la recreación?

6.- ¿Considera usted que tan beneficioso son los juegos cooperativos en la recreación para las clases de educación física?

Dimensión 3: Estrategias de enseñanza

7.- ¿La institución educativa a capacitado para temas relacionados sobre el juego cooperativo en la recreación?

8.- ¿Le gustaría ampliar sus conocimientos sobre el juego cooperativo en la recreación?

9. ¿Considera importante para la enseñanza a los estudiantes del juego cooperativo en la recreación durante las clases de educación física?

Dimensión 4: Propuesta pedagógica

10.- ¿Considera que sería beneficioso contar con una guía metodológica sobre la aplicación juegos cooperativos en la recreación?

Observación indirecta de la clase de educación física en la básica media de la unidad educativa Batallón Cayambe N°3 de la ciudad de Arenillas

Tema: EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA RECREACION EN LA CLASES DE EDUCACION FISICA SUBNIVEL DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA

Objetivo:

Extraer información sobre el juego cooperativo como estrategias metodológicas para la recreación en estudiantes de básica media, mediante la observación directa para la ejecución de una propuesta.

DIMENSIÓN 1. IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS

DIMENSIÓN 2: DESARROLLO DE JUEGOS COOPERATIVOS Y RECREACIÓN

DIMENSIÓN 3: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

DIMENSIÓN 4: PROPUESTA PEDAGÓGICA

Artículo No. 1

VOL. 17 NÚM. S3 (2021): LA INVESTIGACIÓN: RETOS Y PERSPECTIVAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR /
Artículos

Estrategias metodológicas para la inclusión en la Educación Superior

Cristian García Villalba

Corporación Universitaria Minuto de Dios. Colombia.

 <https://orcid.org/0000-0002-5135-252X>

Margie Lisseth Marroquín Prieto



En ese orden de ideas, el uso adecuado de **estrategias metodológicas en la educación conlleva a tener en cuenta una serie de factores y características internas dentro de los ambientes de aprendizaje**, de ahí que, factores “como el aprendizaje de conceptos y procedimientos, de interpretaciones sobre cuestiones históricas y geográficas, el desarrollo de capacidades intelectuales propias del pensamiento social o de habilidades comunicativas y sociales, y también la adquisición de valores, de actitudes o de hábitos” (Quinquer, 2004, p. 1), fundamenten los métodos que pautan una determinada manera de proceder en el aula. En ese sentido, cuando los docentes fundamentan pedagogías tendientes a fortalecer las competencias de los estudiantes, es necesario que tengan en cuenta las estrategias para que el conocimiento se fundamente de manera equitativa y así propiciar espacios de inclusión al interior y fuera del aula.

ISSN: 1990-8644

Año: 2021

Revista: Conrado

Título: Estrategias metodológicas para la inclusión en la educación superior

Autores: García, Cristian; Marroquín, Margie

Página: 223-232

Enlace: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2161>

**Pedagogía para la paz en la extensión universitaria:
una propuesta lúdica con juegos cooperativos**

**Pedagogy for Peace in the University Extension:
a Ludic Proposal with Cooperative Games**

**Pedagogia de la Paz na extensão universitária: uma
proposta lúdica com jogos cooperativos**

Evelyn Cerdas-Agüero
Coordinadora del Programa Aula Activa
Instituto de Estudios Latinoamericanos
Universidad Nacional
Costa Rica
Recibido 30/1/2019
Aceptado. 20/3/2019
DOI: <https://doi.org/10.15359/tdna.35-65.15>

El juego cooperativo reconoce la creación conjunta de un espacio para el análisis y la reflexión de diversas posibilidades de desarrollo de la persona y del grupo como las afectivas, cognitivas, actitudinales, sociales, de aprendizaje, a la vez que promueve y genera procesos participativos e integradores en los que

ISSN:0259-2339.

Año: 2019

Revista: Revista de Estudios Latinoamericanos.

Título: Pedagogía para la paz en la extensión universitaria:
una propuesta lúdica con juegos cooperativos

Autores: Evelyn Cerdas-Agüero

Página: 1-14

DOI: <https://doi.org/10.15359/tdna.35-65.15>.

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:4714693f-daa3-4baa-a934-64b398a77336>

Artículo No. 3

Cuerpo, Cultura y Movimiento / ISSN: 2248-4418 / e-ISSN: 2422-474X / vol. 10 n.º 1 / enero - junio de 2020 / pp. 133 - 153

Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria*

Néstor Daniel Sánchez Londoño**

Recibido: 8 de octubre de 2019 • **Aceptado:** 27 de enero de 2020

Citar como: Sánchez, N. (2020). Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 00-00 DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474X>

El juego y la recreación han estado inscritos en la vida infantil y pocas miradas apuntan a reconocerles como prácticas existenciales fundamentales, más arraigadas a la vida humana que a una etapa cronológica de ella. El juego en particular tiende a ubicarse, como es usual, en una actividad marginal que se utiliza como escape de la vida cotidiana y no como una posibilidad de construcción y desarrollo de las personas que les permiten, por el contrario, enfrentar la vida y transformarla (Osorio, 2019). Se olvida con facilidad que estos fenómenos hacen parte de nuestra vida y que su práctica, lejos de ser actividades banales, favorecen nuestro desarrollo en la medida que posibilitan nuestros encuentros y la construcción de relaciones que nos constituyen como sujetos.

ISSN: 2422-474X

Año: 2020

Revista: Cinde

Título: Recreación, juego y decolonialidad, una aproximación urgente y necesaria

Autores: Néstor Sánchez Londoño

Página: 133-143

DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474X>

Enlace: <https://www.aacademica.org/nelson.daniel.sanchez.londono/3.pdf>



El control coalicional en el marco de la teoría de juegos cooperativos

Muros, F. J.^{a,b,*}

^aDepartamento de Ingeniería de Sistemas y Automática, Universidad de Sevilla, Camino de los Descubrimientos, s/n, 41092, Sevilla, España.

^bDepartamento de Ingeniería de Sistemas y Automática, Universidad Loyola Andalucía, Avda. de las Universidades s/n, 41704, Dos Hermanas, Sevilla, España

To cite this article: Muros, F. J. 2021. Coalitional control in the framework of cooperative game theory. Revista Iberoamericana de Automática e Informática Industrial 18, 97-112. <https://doi.org/10.4995/riai.2020.13456>

3. Herramientas de Teoría de Juegos Cooperativos

Como se ha comentado, la teoría de juegos cooperativos maneja situaciones de cooperación entre entidades llamadas jugadores. Un primer concepto necesario para trabajar en esta línea es el de *juego cooperativo de utilidad transferible* o *juego TU* (von Neumann and Morgenstern, 1944), que se define como el par formado por un conjunto de jugadores y una fun-

Año: 2021

Revista: Iberoamericana de Automática e Informática Industrial

Título: El control coalicional en el marco de la teoría de juegos cooperativos

Autores: Muros,F.J

Página: 1-101

DOI: <https://doi.org/10.4995/riai.2020.13456>

Enlace:<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/165198/Muros%20-%20El%20control%20coalconal%20en%20el%20marco%20de%20la%20teor%c3%ad a%20de%20juegos%20cooperatvos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Educación Física y su contribución al desarrollo integral de la motricidad

Jayson Bernate¹  <https://orcid.org/0000-0001-5119-8916>

Y, por último, Bernate, Fonseca, Betancourt, García & Sabogal (2019) mencionan la importancia de formar integralmente a los niños desde sus etapas infantiles, fortaleciendo los lazos de habilidades sociales mediante ejercicios y juegos colaborativos, potenciando la educación corporal en valores. Por tal motivo, se plantea el objetivo de

ISSN: 1996-2452

Año: 2021

Revista: [Podium. 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: 647 - 648

Enlace: <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n2/1996-2452-rpp-16-02-643.pdf>



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

The importance of recreational games and recreational workshops to promote gender equity

María Elisa Cedeño Barreto¹, 0000-0002-1526-4418

Marcos Pazmiño Campuzano², 0000-0002-9534-2059

ReHuSo

Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales

ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales
e-ISSN 2550-6587
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/index>
Vol. 4 Núm. 3 (114-122): Septiembre - Diciembre 2019
rehuso@utm.edu.ec
Universidad Técnica de Manabí
DOI: [10.33936/rehuso.v4i3.2141](https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i3.2141)

disfruta y entretiene. De allí su importancia en la formación de temáticas como la perspectiva de género.

A criterio de Posada (2014), el juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. Como estrategias para implementar la perspectiva de género a través de actividades lúdicas, este autor propone las siguientes: reflexiones después del juego para aceptar las diferencias, propiciar un ambiente favorable para analizar la equidad de género tratada, definir normas específicas previo a los juegos para respetar la participación de todos y deducir luego de la actividad lúdica los valores existentes. Estos aspectos son los que se han

Año: 2019

Revista: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales

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

Autores: María Elisa Cedeño Barreto & Marcos Pazmiño Campuzano

Página: 1-120

DOI: 10.33936/rehuso.v4i3.2141.

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:060464a7-774a-413b-96ad-d1flebe04f17>

Artículo No. 7



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

La recreación se realiza en cualquier tiempo y lugar, es además, divertida y posibilita el ocio creativo. Es un medio por el cual se educa de manera creativa, incidiendo en el campo físico, social y psicológico del individuo mediante practicas como el arte y el juego.

28

ISSN: UNACH-EC-FCEHT-PAFD.

Año: 2021

Revista: Repositorio Digital

Título: Impacto de la recreación en el aprendizaje de las ciencias matemáticas en niños de 11 – 13 años de la escuela básica “Carlos Aguilar”, cantón quito, provincia de Pichincha – Ecuador

Autores: Pilapaña Muñoz Francisco Javier

Página: 1-28

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:de556af6-70f7-4767-808b-8224766ad5fd>

Artículo No. 8

ISSN: 1996-2452 RNPS: 2148
Revista *PODIUM*, mayo-agosto 2020; 15(2):371-381



Artículo original

Educación Física significativa: propuesta para la contextualización de contenidos curriculares

Meaningful Physical Education: proposal for the contextualization of curricular contents

Educação Física significativa: proposta para a contextualização de conteúdos curriculares

ISSN: 1996-2452 RNPS: 2148
Revista *PODIUM*, mayo-agosto 2020; 15(2):371-381



Por lo antes expuesto, los docentes de Educación Física del Ecuador deben alinearse a lo propuesto en el currículo, es decir que en las clases se deben construir cooperativamente los contenidos contextualizados, en la que se apliquen los enfoques curriculares y las metodologías activas, con el propósito de que los aprendizajes sean significativos para los estudiantes y puedan ser replicadas en cualquier momento de sus vidas; es decir que el aprendizaje significado en la Educación Física, es el resultado de la contextualización de las destrezas con criterio de desempeño con el medio social, en la que el estudiante pueda desenvolverse de

ISSN: 1996-2452

Año: 2020

Revista: Revista de ciencia y tecnología en la cultura física

Título: Educación Física significativa: propuesta para la contextualización de contenidos curriculares

Autores: Richar Jacobo Posso Pacheco, Laura Cristina Barba Miranda, Ximena Patricia León Quinapallo, Norma Amabilia Ortiz Bravo, Richard Manuel Manangón Pesantez & Josue Celso Marcillo Ñacato


Página: 1-374

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:5c7d80bd-e490-4aef-820f-08b80cfbe910>

Artículo No. 9

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

Párraga-Salvatierra, Narcisa del Carmen ^[1]; Vera-Arcenales, Fredy Orley ^[1]; Bazurto-Briones, Nancy Azucena ^[2]; Mendoza-Castro, Alejandro Magno ^[1]; Barcia-Briones, Marcelo Fabian

[1] Pontificia Universidad Católica del Ecuador 

[2] Universidad Pontificia Católica del Ecuador, Sede Manabí,

Localización: Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 7, N°. Extra 1, 2021 (Ejemplar dedicado a: FEBRERO ESPECIAL 2021), págs. 903-919

ISSN: 2477-8818

Año: 2021

Revista: Dominio de las Ciencias

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

Autores: Párraga, Narcisa; Vera, Fredy; Bazurto, Nancy; Mendoza, Alejandro; Barcia, Marcelo

Página: 903-919

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385886>

Artículo No. 10

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



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



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

Ciencias de la Educación
Artículo de investigación

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

The game as psychopedagogical strategy and its impact on the educational quality of the students of basic middle

O jogo como estratégia psicopedagógica e seu impacto na qualidade educacional dos alunos do médio básico

Narcisa del Carmen Párraga-Salvatierra ^I
nparraga5733@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2097-3550>

Fredy Orley Vera-Arcentales ^{II}
fvera9554@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2945-9339>

Nancy Azucena Bazurto-Briones ^{III}
nbazurto4186@pucesm.edu.ec
<http://orcid-org/0000-0002-9981-1801>

Alejandro Magno Mendoza-Castro ^{IV}
amendoza7842@pucesm.edu.ec
<http://orcid-org/0000-0003-2444-7010>

Marcelo Fabián Barcia-Briones ^V
fbarcia@pucesm.edu.ec
<http://orcid-org/0000-0002-8112-5723>

El juego tiene diferentes características es placentero porque produce placer a los seres humanos cuando están jugando, natural y motivador debido a que es espontáneo y se lo realiza de manera voluntaria, no existe obligación para realizarlo, por el contrario, es una actividad que se la hace de manera libre. Otra de las características es el mundo aparte porque cuando los niños juegan se transportan a un mundo diferente al que están viviendo, entonces ellos se sienten liberados al sentirse en un escenario rodeado de fantasía.

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

Autores: Narcisa del Carmen Párraga Salvatierra, Fredy Orley Vera Arcentales, Nancy Azucena Bazurto Briones, Alejandro Magno Mendoza Castro, Marcelo Fabián Barcia Briones

Página: 904-919

Año: 2021

ISSN: 2477-8818

Revista: Dominio de las Ciencias

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385886>

Artículo No. 11



Revista de Ciencias Humanísticas y
Sociales (ReHuso)
E-ISSN: 2550-6587
rehuso@utm.edu.ec
Universidad Técnica de Manabí
Ecuador

Cedeño Zambrano, Efrén; Calle García, Robertson
INCIDENCIA DE LOS JUEGOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS EN LAS HABILIDADES
Y DESTREZAS DE LOS ESTUDIANTES
Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), vol. 5, núm. 2, mayo-agosto,
2020, pp. 70-84
Universidad Técnica de Manabí

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171025007>

- **El juego cumple una función eminentemente social, porque es un elemento esencial para la socialización entendida ésta como un proceso inseparable del logro de la individualidad.** La participación en el juego abarca la cantidad y características de la interacción que se mantiene con otras personas. Por ello se menciona que el juego se ve influido por la sociedad y el medio en el que tiene lugar. Además, y como se ha dicho en el apartado anterior, el juego fomenta los valores, ya sea en los símbolos empleados o en las consignas socializadas por el docente.

76

Incidencia de los juegos

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

Autores: Efrén Cedeño Zambrano, Robertson Calle García

Página: 70-84

Año: 2020



ISSN: 2550-6587

Revista: ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales

Enlace: <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf>

El sentido liberador del juego a través del ocio

Autores/as

- Gustavo Adolfo Maldonado Martínez Universidad de Deusto  <https://orcid.org/0000-0001-7345-5514>
- Jesús Erbey Mendoza Negrete Universidad Autónoma de Chihuahua  <https://orcid.org/0000-0003-2122-4516>

<https://doi.org/10.15332/2422474x/5966>

El juego se da en el ocio en conjunto con la recreación, y llega a compartir el sentido de esta. Es decir, el juego también puede tener sentido de recreación. Para ahondar más en ello, es preciso definir qué es la recreación, por lo que haremos referencia aquí a dos conceptos, de los cuales el primero vincula la recreación como ocio. En primera instancia, nos adherimos a la comprensión del concepto en cuestión a la perspectiva de la recreación de Manuel Cuenca (2009) que versa en un sentido más profundo que el de la mera diversión, la alegría o el goce. De ahí también su conexión con el ocio, que, desde la óptica de Kriekemans (1973), también se entiende como una recreación que tiene como fin la recuperación del ejercicio de la voluntad y el valor de vivir. Ante la postura expuesta, es también necesario ofrecer un concepto general de la recreación, esto con la finalidad de enfatizar los aspectos de ella que sean renuentes al análisis que aquí se pretende llevar a cabo:

Título: El sentido

liberador del juego a través del ocio

Autores: Gustavo Adolfo Maldonado Martínez, Jesús Erbey Mendoza Negrete

Página: 156-172

Año: 2020

ISSN: 2248-4418

Revista: Cuerpo, Cultura y Movimiento

Enlace: <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/rccm/article/view/5966/5782>

Artículo No. 13



Buscar | Revistas | Tesis | Congresos

Metodologías cooperativas versus competitivas efectos sobre la motivación en alumnado de EF.

Martínez, Salvador García ^[1]; Sánchez Blanco, Pablo ^[1]; Ferriz Valero, Alberto ^[1]

[1] Universitat d'Alacant

Localización: Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, ISSN 1579-1726, ISSN-e 1988-2041, N.º. 39, 2021, págs. 65-70

Idioma: español

Títulos paralelos:

Cooperative versus competitive methodologies: effects on motivation in PE students.

El nivel de responsabilidad que tiene el alumnado no es el mismo: en el aprendizaje cooperativo la responsabilidad individual es ineludible ya que no se puede alcanzar el objetivo final si alguno de los integrantes del grupo se escuda en el trabajo de los demás; en el juego cooperativo solo se necesita la responsabilidad grupal, donde un jugador puede tomar una actitud pasiva durante la realización de la actividad sin que esto afecte de forma negativa a la consecución del objetivo común.

Título: Metodologías cooperativas versus competitivas efectos sobre la motivación en alumnado de EF

Autores: Salvador García Martínez, Pablo Sánchez Blanco, Alberto Ferriz Valero

Página: 65-70

Año: 2021

ISSN: 1579-1726

Revista: Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586578>

Artículo No. 14

[Revista San Gregorio](#)

versión On-line ISSN 2528-7907 versión impresa ISSN 1390-7247

Revista San Gregorio vol.1 no.48 Portoviejo dic./feb. 2021

<https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>

ARTÍCULO ORIGINAL

Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje

Creative methodological strategies to enhance learning styles

Karen Kathiusca Loor¹

 <http://orcid.org/0000-0001-7623-3730>

Laura Andrea Alarcón Barcia²

Es el conjunto de procedimientos innovadores aplicados en el proceso de enseñanza – aprendizaje, que permiten desarrollar en el alumno habilidades, el trabajo autónomo, la capacidad creativa para el logro de un aprendizaje significativo. Las estrategias metodológicas creativas se adentran en el rol mediador del docente, que hace de conector entre los contenidos y los estilos de aprendizaje, por lo tanto, se deben definir en función de cómo y qué desean aprender los estudiantes.

ISSN: 2528-79087

Año: 2021

Revista: Revista San Gregorio

Título: Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje

Autores: Loor, Karen; Alarcón, Laura

Página: 1-14

DOI: <https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>

Enlace: <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/v1n48/2528-7907-rsan-1-48-00001.pdf>

Artículo No. 15

[Revista Científica UISRAEL](#)

versión On-line ISSN 2631-2786

RCUISRAEL vol.7 no.3 Quito sep./dic. 2020

<https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>

ARTICLES


Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior

Interactive methodological strategies for teaching and learning in higher education

María de los Ángeles Bonilla¹

 <http://orcid.org/0000-0003-2051-4626>

Jonathan Patricio Cárdenas Benavides²

 <http://orcid.org/0000-0002-9760-602X>

Florcita Janeth Arellano Espinoza³

 <http://orcid.org/0000-0002-4325-9317>

Danny Fernando Pérez Castillo⁴

Una estrategia metodológica es la proyección de un sistema de acciones a corto, mediano y largo plazo, las cuales permiten la dirección de enseñanza aprendizaje, tomando como base varios métodos y procedimientos para el logro de los objetivos definidos en un tiempo determinado. Tiene como finalidad promover la formación y desarrollo de estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

ISSN: 2631-2786

Año: 2020

Revista: Revista Científica UISRAEL

Título: Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior

Autores: Bonilla, María; Cárdenas, Jonathan; Arellano, Florcita; Pérez, Danny

Página: 25-36

DOI: <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>

Enlace: <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rcuisrael/v7n3/2631-2786-rcuisrael-7-03-00025.pdf>

Beatriz Elena Muñoz Serna**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0324-2235>

Mayra Araceli Nieves Chávez*

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3934-8090>

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA

EL HUMOR Y LA RECREACIÓN EN EL ENCUENTRO VIRTUAL DE APRENDIZAJE, DESDE LA CONVIVENCIA FELICITARIA EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Un camino para hacer de la convivencia una experiencia humana es hacer uso de momentos de recreación. La palabra recreación, desde su significado etimológico *recreatio-nis* significa crear de nuevo, restablecer, volver a la vida, para restablecer el equilibrio, el deseo de humanización es necesario para tener espacios y momentos recreativos en el aula. La recreación como un momento felicitarario necesita de un ingrediente especial que es el buen humor, una capacidad especial de poner distancia de mí mismo y de la realidad, es decir, tener buen humor es, saber separar el malestar de mi persona y darle a la situación nuevas posibilidades de ser experimentada y transformada.

ISSN: 2244-7296

Año: 2020

Revista: Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0

Título: El humor y la recreación en el encuentro virtual de aprendizaje, desde la convivencia felicitararia en tiempos de pandemia

Autores: Muñoz, Beatriz; Nieves, Mayra

Página: 89-100

DOI: <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1353>

Enlace: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1353/1340>

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

<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

AUTORA: Ana Andrade Carrión^{1*}

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: alac1969@yahoo.es

Fecha de recepción: 30 / 09 / 2019

Fecha de aceptación: 25 / 01 / 2020

Prieto (2010) Manifiesta: La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evoluciona y forma parte de la cultura (juegos tradicionales).

Considero que el juego existe desde tiempos muy remotos, y que poco a poco ha ido evolucionando, aunque algunos juegos conocidos como tradicionales se han ido perdiendo con el pasar de los años; siendo conveniente en estos momentos rescatar algunos de ellos, que son útiles para la formación integral de las y los niños.

ISSN: 2528-8083

Año: 2019

Revista: Ciencia e Investigación

Título: El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.

Autores: Ana Andrade Carrión

Página: 132-149

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:9a84dc6e-9773-4e98-b688-279cbe9479d8>

Tecnologías de la información y la comunicación en la pedagogía

*Information Technology and Communication in Pedagogy /
Tecnologia da informação e comunicação em pedagogia*

De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado

493 - 512

From Games to Gamification: A Proposal for an Integrated Model

Dos jogos à gamificação: proposta de um modelo integrado

Laura Marcela Londoño Vásquez, Universidad de Antioquia, Colombia

Miguel David Rojas López, Universidad Nacional de Colombia, Colombia

ISSN 0123-1294 | e-ISSN 2027-5358 | Educ.Educ. Vol. 23, No. 3 | Agosto-octubre de 2020 | pp. 493-512

Universidad de La Sabana | Facultad de Educación

Juegos en la educación

Aunque existen variedad de elementos presentes en los juegos, cuando se habla de juegos en la educación se definen como la actividad en la cual los jugadores participan en un contexto determinado, a partir de la descripción general de una situación o sistema delimitado, sometido a reglas, límites u obligaciones, todo con el objetivo de obtener un resultado o desempeño específico al final de la actividad y dar retroalimentación. Gray *et al.* (2012) propo-

ISSN: 0123-1294 |

Año: 2020

Revista: Educación y Educadores

Título: De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado

Autores: Laura Marcela Londoño Vásquez & Miguel David Rojas López

Página: 497

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:45c5535f-a28b-42d2-8460-2a5bd9e5e3fb>

El juego en la educación:
una vía para el desarrollo del bienestar
socioemocional en contextos de violencia
Play-based Learning:
A Path to the Development of Social and Emotional
Wellbeing in Contexts of Violence

Ximena González-Grandón
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA CIUDAD
DE MÉXICO, MÉXICO
ximena.gonzalez@ibero.mx
ORCID 0000-0002-7907-2386

Cimenna Chao Rebolledo
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA CIUDAD
DE MÉXICO, MÉXICO
cimenna.chao@ibero.mx
ORCID 0000-0001-9393-0124

Hilda Patiño Domínguez
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA CIUDAD
DE MÉXICO, MÉXICO
hilda.patino@ibero.mx
ORCID 0000-0002-8863-7238

TIPOS DE JUEGO Y DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Clasificar el juego no es tarea fácil, dada la versatilidad y multiplicidad de acciones, actividades y conductas humanas que caracterizan el acto de jugar. Si bien cada tipo de juego tiene características particulares y se apoya en acciones específicas y en una organización propia, todos los juegos apoyan aspectos diversos del desarrollo físico, cognitivo y socioemocional (Bruner, 1983; Linaza, 2013). Se pre-

ISSN: 2448-878X

Año: 2021

Revista: HORIZONTE EDUCATIVO

Título: El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia

Autores: Ximena González Grandón, Cimenna Chao Rebolledo & Hilda Patiño Domínguez

Página: 253

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:a18463da-09e5-4e48-8bd2-1e4ee38ab818>

Artículo No. 20



SAUD COLECTIVA, 2019, 15(2): 98. doi: 10.18294/sc.2019.2149

Salud Colectiva | Universidad Nacional de Lanús | ISSN 1669-2381 | EISSN 1851-8265 | doi: 10.18294/sc.2019.2149

importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, y a resolver problemas y situaciones conflictivas. Los juegos de niños y de adultos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real. Durante el siglo XX, pensadores como Lev Vygotsky (1896-1934)

ISSN: 1669-2381

Año: 2019

Revista: Salud Colectiva

Título: Planes y juegos

Autores: Hugo Spinelli

Página: 9

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:d710aaab-446b-4bee-b204-71c09ac92587>

Beneficios del juego en la acción pedagógica

Cristina C. Achavar Valencia¹

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

El juego es un cometido que influye en procesos de autoorganización y desarrollo que contribuyen en la cognición. Supone la coordinación sensorio-motriz, base de la inteligencia y la cognición. Desde esta perspectiva encarnada, el significado se construye en circunstancias activas en el mundo y el entorno, es decir emerge de complejos procesos de acoplamiento estructural. La cognición depende de las experiencias originadas en la posesión de un cuerpo con aptitudes sensorio-motrices, que “están encastradas en un contexto biológico, psicológico y cultural más amplio” (Varela, Thompson & Rosch,

ISSN: 0718-0772

Año: 2019

Revista: Dialnet

Título: Beneficios del juego en la acción pedagógica

Autores: Cristina C. Achavar Valencia

Página: 115-122

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:87db91c6-4abc-4da1-b16a-d0c86e56f0d4>

Artículo No.22

2021, *Retos*, 39, 65-70

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

Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF

Cooperative versus competitive methodologies: effects on motivation in PE students

Salvador García Martínez, Pablo Sánchez Blanco, Alberto Ferriz Valero

- Teodorico (2004) afirmó que los juegos cooperativos son un conjunto de actividades que hacen posible todos los envueltos de compartir, evaluar y reflejar nuestra relación con nosotros mismos y con los demás. La idea principal de los juegos cooperativos es la de alcanzar un cambio de sensaciones y sentimientos y así entrar en contacto con nuestras propias emociones para potenciar las habilidades humanas como: la libertad, el respeto por los demás, el amor, la creatividad, la paciencia, la humildad, etc. También tienen como propósito el de disminuir las actitudes disruptivas y agresivas en los juegos mediante la incitación de actitudes de cooperación, solidaridad, sensibilización y comunicación.

ISSN: 1579-1726

Año: 2021

Revista: Retos

Título: Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF

Autores: Salvador García Martínez, Pablo Sánchez Blanco, Alberto Ferriz Valero

Página: 65-70

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:9cd6ba4a-44aa-46f1-bf75-c2aa2ec98b1a>



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

Methodologies of physical education applied to meaningful learning in mathematics

Estratégias metodológicas da educação física aplicadas à aprendizagem significativa em matemática

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

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

Darwin Gabriel García-Herrera ^{III}

Wilson Hernando Bravo-Navarro ^{IV}

En consecuencia, la Educación Física aporta estrategias metodológicas de aprendizaje como el juego, el trabajo cooperativo, el trabajo en grupo, los desafíos motrices, las inteligencias múltiples, condiciones de tiempo, espacio, reglas y otros (Posso, 2018); a manera de actividades lúdicas que

ISSN: 2550-682X

Año: 2020

Revista: Polo del Conocimiento

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

Autores: Carlos Rubio Heras, Carlos Ávila Mediavilla, Darwin García Herrera, Wilson Bravo Navarro

Página: 1-41

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:bdc60bfb-c02c-4721-82d8-e999a7eb7305>

Artículo No. 24

Juan Carlos Yáñez, Trabajadores y prácticas recreativas. Otra mirada al mundo del trabajo en América Latina (1930-1950),
Izquierdas, 49, diciembre 2020:1895-1911

Trabajadores y prácticas recreativas. Otra mirada al mundo del trabajo en América Latina (1930-1950)

Workers and recreational practices. Other Perspective for the Latin America
Another look about the world of work in Latin America (1930-1950)

Juan Carlos Yáñez Andrade*

[Izquierdas](#)

versión On-line ISSN 0718-5049

Izquierdas (Santiago) vol.49 Santiago 2020 Epub 29-Sep-2021

<http://dx.doi.org/10.4067/s0718-50492020000100294>

ARTÍCULOS

Conceptualmente la noción de *prácticas recreativas* busca entender fenómenos asociados al tiempo libre, el ocio e incluso el turismo, en un marco contextual mucho más amplio, las cuales son modeladas por marcos institucionales que dieron forma a una política pública sobre la materia. Esta mirada desde *arriba* (lo institucional) y desde *abajo*

ISSN: 0718-5049

Título: Trabajadores y prácticas recreativas. Otra mirada al mundo del trabajo en América Latina (1930-1950)

Autor: Juan Carlos Yáñez Andrade

Año: 2020

Revista: Scielo

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:VA6C2:f360b6cb-3436-4fb2-acd2-8b62b054874d>

Página: 1898

Artículo No. 25



LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DEL EQUILIBRIO MOTRIZ DE NIÑOS/AS EN MANTA – ECUADOR
RECREATIONAL GAMES IN THE DEVELOPMENT OF DRIVING EQUILIBRIUM IN BOYS AND GIRLS'S IN MANTA - ECUADOR

Autores: Víctor Hugo Delgado - Zurita¹

Lewin José Pérez - Plata²

Jhonny Villafuerte - Holguín³

Johana Gissela Bone - Cabeza⁴

^{1, 2, 3} Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí

⁴ Unidad Educativa Fisco misional "Juan Montalvo" de la ciudad de Manta

Como actividad puramente recreativa, los juegos recreativos son importantes al efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta. Su finalidad es generar satisfacción a los jugadores y liberar las tensiones propias de la vida cotidiana. En los juegos recreativos no debe esperarse un resultado final, sino que se concretan por el simple gusto de la actividad realizada (López, 2010).

Título: Los Juegos Recreativos En El Desarrollo Del Equilibrio Motriz De Niños/As En Manta – Ecuador

Autores: Víctor Hugo Delgado, Zurita, Lewin José Pérez, Plata

Jhonny Villafuerte, Holguín Johana Gissela Bone, Cabeza

Página: 19-21

Año: 2019

ISSN: 1819-4028

Revista: DEPORVIDA

Enlace: <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:2c80db99-86c7-4d75-b6b0-072db6729cf2>

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 Alban¹; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello²; Nelly Esther Castro Molina³

Se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando. características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes" (Martínez, 2018).

ISSN: 2588-073X

Año: 2020

Revista: RECIMUNDO

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

Autores: Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N.

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>



LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN

The scope of an investigation

O escopo de uma investigação

Carlos Ramos Galarza ¹ 

En este alcance de la investigación, ya se conocen las características del fenómeno y lo que se busca, es exponer su presencia en un determinado grupo humano. En el proceso cuantitativo se aplican análisis de datos de tendencia central y dispersión. En este alcance es posible, pero no obligatorio, plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio.

ISSN: 1390-9592

Año: 2020

Revista: CienciAmérica

Título: Los Alcances de una investigación

Autores: Ramos-Galarza, Carlos Alberto

Página: 1-6

DOI: <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Enlace: <http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336/621>

Artículo No. 28

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

ISSN: 2610-802X

Año: 2019

Revista: CIENCIAMATRIA

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

Autores: Mendoza Moreira, M., & Rodríguez Gámez, M.

Página: 560-572

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

Enlace:

<https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/232/200>

LA ÉTICA EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

¹Nancy Stephany Viorato Romero
nancyviorato1509@gmail.com

1. Estudiante del Programa de Maestría en Enfermería, UNAM.

2. Estudiante del Programa de Maestría en Enfermería, UNAM.

3. Coordinadora de Servicio Social y Titulación. Escuela Nacional de Enfermería y Obstetr

²Vianey Reyes García

1. En esta pondera el derecho humano, el cual debe prevalecer sobre la ciencia y/o sociedad a través de la evaluación de los beneficios y los riesgos. Sin embargo, como bien lo mencionan, la metodología cualitativa tiene la particularidad de ser flexible y cambiante durante su transcurso de tal modo que esta recomendación debe mantenerse en evaluación durante todo el proceso¹².

ISSN: 2395-8979

Año: 2019

Revista: Revista CuidArte

Título: La ética en la investigación cualitativa

Autores: Viorato Romero, N. S., & Reyes García, V.

Página: 35-43

DOI: <https://doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2019.8.16.70389>

Enlace: <https://revistas.unam.mx/index.php/cuidarte/article/view/70389/62228>

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

Evaluation of procedures used to determine the population and sample in postgraduate research works

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

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

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

Rubén Darío Alania-Contreras ^{2,a}

La teoría de muestras abarca todo el campo del estudio; desde la población, modelos matemáticos para determinar muestras, distribución de muestras, estimación muestral, etc. Las etapas de muestreo

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>

Artículo No. 31



Buscar | Revistas | Tesis | Congresos

Método analítico y la carencia de síntesis en “El conocer analítico” de la Ciencia de la lógica de Hegel

Herszenbaun, Miguel ^[1]

[1] Universidad de Buenos Aires

Localización: Nuevo Itinerario, ISSN:e 1850-3578, Vol. 18, N° 2, 2022, págs. 92-102

Idioma: español

Títulos paralelos:

Analytic Method and Lack of Synthesis in “The analytic Knowing” in Hegel’s Science of Logic

Hegel señala que el método analítico no debe ser entendido como un procedimiento destinado a descomponer el objeto dado en representaciones simples (Hegel, GW 12, 203; Hegel, 2015, p. 346-7). Este comentario puede resultar llamativo, pues parecería que el método analítico consiste precisamente en esto. Pero el sentido que debemos dar a estas palabras muestra que Hegel comprende la presunta naturaleza del método en cuestión. El método analítico parte de un objeto dado, de un objeto concreto. La descomposición o análisis que se lleva a cabo sobre dicho objeto no tiene como objetivo reducir el objeto dado a las representaciones meramente subjetivas del sujeto cognoscente. Se lleva a cabo, en efecto, un procedimiento de descomposición, pero el presunto resultado de dicho procedimiento no son meras representaciones. Hegel presenta el presunto resultado de este método en términos de determinaciones lógicas, conceptuales o del pensamiento. Esto quiere decir que el procedimiento de análisis, aunque comienza con un objeto empírico dado, accede (o al menos pretende acceder) a elementos esenciales suyos, concebidos conceptualmente de manera adecuada. Se trataría de un pasaje de la mera intuición sensorial a una captación intelectual. En efecto, la intención del método analítico no es descomponer representaciones para alcanzar ulteriores representaciones simples. Su objetivo es alcanzar determinaciones estrictamente intelectuales. El caso de la cera de Descartes es, en este punto, suficientemente ilustrativo: el

ISSN: 1850-3578

Año: 2022

Revista: NUEVO ITINERARIO

Título: Método analítico y la carencia de síntesis en “El conocer analítico” de la Ciencia de la lógica de Hegel

Autores: Herszenbaun Miguel

Página: 92-102

DOI: <https://doi.org/10.30972/nvt.1826199>

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8849538>



Revista Reflexiones

On-line version ISSN 1659-2859 Print version ISSN 1021-1209

Reflexiones vol.98 n.1 San Pedro de Montes de Oca Jan./Jun. 2019

<http://dx.doi.org/10.15517/rr.v98i1.33083>

ARTÍCULO

La entrevista en profundidad en el ámbito de la gestión pública

In-depth Interview in Public Management

María Victoria Sordini¹

2.2 Definir la situación de entrevista: El escenario

La entrevista en profundidad es una interacción de diferenciación y reciprocidad en la que el investigador o la investigadora y las personas entrevistadas definen las decisiones que se toman en el encuentro y configuran la situación de entrevista. Tanto la presentación de la entrevista como el lugar físico en el que se consensuó realizar la charla definen, influyen y direccionan ampliamente la información que se ofrece al registro y a la construcción de los datos.

ISSN: 1659-2859

Año: 2019

Revista: Revistas Reflexiones

Título: La entrevista en profundidad en el ámbito de la gestión pública

Autores: María Victoria Sordini

Página: 76-88

DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/rr.v98i1.33083>

Enlace: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-28592019000100075

Validación y estimación de incertidumbre de un método analítico para cuantificar hierro total por el método colorimétrico de la fenantrolina en agua potable y natural

Validation and estimation of uncertainty of an analytical method to quantify total iron by the colorimetric method of phenantrolin in potable and natural water

Jonathan Herrera M.¹

Una de las principales motivaciones en este estudio, es el arranque de la acreditación del laboratorio de Aguas Naturales del CIRA/ UNAN-Managua, esto puesto que hoy en día los laboratorios a nivel nacional como a nivel internacional deben demostrar que sus métodos analíticos proporcionan resultados fiables y adecuados para su finalidad y propósito ya que muchas de las decisiones que se toman están basadas en la información que estos datos proporcionan.

ISSN: 2305-5790

Año: 2020

Revista: Revista Científica De FAREM-Estelí

Título: Validación y estimación de incertidumbre de un método analítico para cuantificar hierro total por el método colorimétrico de la fenantrolina en agua potable y natural

Autores: Herrera Jonathan

Página: 154–168

DOI: <https://doi.org/10.5377/farem.v0i34.10014>

Enlace: <https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/10014/11520>

Artículo No. 34

Páginas 103 a 119 en La Trama de la Comunicación, Volumen 24 Número 2, julio a diciembre de 2020

ISSN 1668-5628 - ISSN 2314-2634 (en línea)

La observación participante en una redacción.

Un caso de estudio

Por Lorena Marisol Retegui

La observación como método posibilita conocer el terreno donde se desarrolla el objeto de estudio; contactar fuentes primarias, que en una primera instancia quedan fuera del muestreo seleccionado; como respaldo de los datos aportados por los entrevistados y para sumar nuevos interrogantes y aspectos no contemplados en la búsqueda inicial. En palabras de

ISSN: 1668-5628

Año: 2020

Revista: La trama de la comunicación

Título: La observación participante en una redacción: Un caso de estudio.

Autores: Retegui Lorena

Página: 103-119

Enlace: <http://www.scielo.org.ar/pdf/trama/v24n2/v24n2a06.pdf>

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

LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA

AUTORES: Hernán Feria Avila¹

Magarita Matilla González²

Silverio Mantecón Licea³

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: hernanfa@ult.edu.cu

Fecha de recepción: 24-06-2020

Fecha de aceptación: 18-08-2020

La encuesta

La encuesta es considerada por Lanuez y Fernández (2014) como una entrevista por cuestionario. Si se considera el carácter autoadministrado de ese método, no se puede compartir dicha aseveración, toda vez que el diálogo aquí es del encuestado consigo mismo, mediado por el cuestionario del correspondiente instrumento metodológico. Sin embargo, dan de ella una

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, Margarita; Matecón, Silverio

Página: 62-79

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

Artículo No. 36

[Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación](#)

Print version ISSN 2027-8306 On-line version ISSN 2389-9417

Revista Investig. Desarro. Innov. vol.11 no.2 Duitama Jan./June 2021
Epub Sep 15, 2021


<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n2.2021.12655>

ARTÍCULOS

Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego como estrategia didáctica

Promoting water awareness in university students through a game as a teaching strategy

Claritza Marlés-Betancourt¹

 <http://orcid.org/0000-0002-1314-7517>

Dennyse Hermosa-Guzmán²

 <http://orcid.org/0000-0001-6029-8468>

Lucelly Correa-Cruz³

 <http://orcid.org/0000-0002-4781-0305>

En esta perspectiva, se retoma el juego cooperativo, con la característica que todos los participantes deben alcanzar una meta común trabajando juntos, porque en el escenario de juego todos ganan o todos pierden. Como lo expresan Retamal, Saldivia, Luengo y Ramírez (2014), en el juego cooperativo todos los jugadores compiten contra los elementos no humanos; **en lugar de competir entre ellos, deben unir esfuerzos y utilizar habilidades individuales para el beneficio colectivo en un ambiente que exige: compartir ideas, confianza, armonía y diálogo.** Lo anterior unido a adquirir

Título: Fomento de la conciencia hídrica en estudiantes universitarios mediante un juego como estrategia didáctica

Autores: Claritza Marlés Betancourt, Dennyse Hermosa Guzmán, Lucelly Correa Cruz

Página: 361-372

Año: 2021

ISSN: 2389-9417

Revista: [Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación](#)

Enlace: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2027-83062021000100361&script=sci_arttext

Artículo No. 37



Buscar | Revistas | Tesis | Congresos

El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos

Garay-Mantilla, Maryen Yorley ^[1]; Sánchez-Celis, Elver ^[1]; Rodríguez-Sierra, Astrid Viviana ^[1]

[1] Corporación Universitaria Minuto de Dios

Localización: Praxis, ISSN 1657-4915, ISSN-e 2389-7856, Vol. 17, N°. 1, 2021 (Ejemplar dedicado a: (January-June)), págs. 55-68

Idioma: español

Títulos paralelos:

Cooperative play as pedagogical strategy to promote good management and solid waste collection

motivación de cada uno de los estudiantes con la colaboración de los miembros del equipo, donde el éxito se alcanza cuando todos aprenden de todos, los unos de los otros, hasta donde sus capacidades les permitan; avanzando juntos hacia un objetivo en común; analizando diferentes situaciones; implicando aprender, planificar, argumentar, debatir, decidir y organizar; promoviendo el respeto, el diálogo, la negociación, y formando en cada uno de ellos nuevas oportunidades para el aprendizaje.

En otras palabras, es de gran importancia el encontrar innovaciones en el uso de nuevas estrategias pedagógicas que promuevan actitudes ambientales positivas, que reconozcan un desarrollo integral, siendo esencial en el proyecto de investigación debido a que, al implementar el juego cooperativo, **se quiere generar que los estudiantes conozcan la realidad de la problemática, tomando sus decisiones, escuchando las diferentes ideas y percepciones de sus compañeros frente a sus actos, evaluando sus**

57

El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos

propios pensamientos y conocimientos, dejándoles ver si están o no en lo correcto; resaltando la importancia de "iniciarse lo más pronto posible ya que podrán continuarla con ello en la edad adulta, siendo capaces de tomar una decisión y dando posibles respuestas a la problemática que tenemos en la actualidad" (Línea verde, 2020, párr. 6).

En efecto, el juego es planteado como estrategia para un aprendizaje significativo, permitiendo el desarrollo de habilidades y aprendizajes a partir de experiencias conectadas a la realidad y al contexto, con actividades que motiven e interesen a los estudiantes, afianzando sus ideas y conceptos para dar como resultado aportes y reflexiones

Título: El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos

Autores: Garay Mantilla Maryen Yorley, Sánchez Celis Elver, Rodríguez Sierra Astrid Viviana

Página: 55-68

Año: 2021

ISSN: 1657-4915

Revista: DIALNET

Enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071093>

Artículo No. 38



[Revista San Gregorio](#)

versión On-line ISSN 2528-7907 versión impresa ISSN 1390-7247

Revista San Gregorio vol.1 no.48 Portoviejo dic./feb. 2021

<https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>

ARTÍCULO ORIGINAL

Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje

Creative methodological strategies to enhance learning styles

Karen Kathiusca Loor¹

<http://orcid.org/0000-0001-7623-3730>

Laura Andrea Alarcón Barcia²

<http://orcid.org/0000-0002-0849-5285>

Introducción

Las estrategias metodológicas creativas son procesos planificados orientados al logro de aprendizajes significativos en los estudiantes, y para el alcance de este logro deben ser aplicadas de forma flexible, dinámica y adaptable. La noción de que cada estudiante aprende de distinta manera permite al docente evaluar las vías más factibles para propiciar el aprendizaje, allí nace la importancia de analizar las estrategias metodológicas que están siendo aplicadas por los docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Como refiere Molineras (2016) “hacer uso de estrategias metodológicas implica actuar sobre el entorno del proceso educativo, el que se vuelve vital al tratar de partir de los intereses de los estudiantes, respetando

Título: Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje

Autores: Karen Kathiusca Loor, Laura Andrea Alarcón Barcia

Página: 2-14

Año: 2020

ISSN: 2528-7907

Revista: Revista San Gregorio

Enlace: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2528-79072021000500001&script=sci_arttext