



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de valores en estudiantes de básica media en la escuela Dr. Leónidas García**

**ORELLANA BARZALLO DUSTIN AARON  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el  
fortalecimiento de valores en estudiantes de básica media en la  
escuela Dr. Leónidas García**

**ORELLANA BARZALLO DUSTIN AARON  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**MACHALA  
2024**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**PROYECTOS INTEGRADORES**

**Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el  
fortalecimiento de valores en estudiantes de básica media en la  
escuela Dr. Leónidas García**

**ORELLANA BARZALLO DUSTIN AARON  
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA ACTIVIDAD FISICA Y DEPORTE**

**HEREDIA ARIAS GIOVANNI JESUS**

**MACHALA  
2024**

# JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN EL FORTALECIMIENTO EN ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA DR. LEONIDAS GARCIA

*por* Dustin Aaron Orellana Barzallo

---

**Fecha de entrega:** 06-ago-2024 01:04p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2428243262

**Nombre del archivo:** LA\_UNIDAD\_EDUCATIVA\_DR.\_LEONIDAS\_GARCIA\_-AUTOR\_ORELLANA\_1.docx (2.29M)

**Total de palabras:** 13722

**Total de caracteres:** 73118

# JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN EL FORTALECIMIENTO EN ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA DR. LEONIDAS GARCIA

## INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://dspace.ucacue.edu.ec">dspace.ucacue.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
2	<a href="https://oaji.net">oaji.net</a> Fuente de Internet	<1 %
3	<a href="https://revistascientificas.cuc.edu.co">revistascientificas.cuc.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
4	<a href="https://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
5	<a href="https://portal.amelica.org">portal.amelica.org</a> Fuente de Internet	<1 %
6	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
7	<a href="https://www.593dp.com">www.593dp.com</a> Fuente de Internet	<1 %
8	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %

9	<a href="http://www.uapar.edu">www.uapar.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
10	<a href="http://www.fundacionkoinonia.com.ve">www.fundacionkoinonia.com.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
12	<a href="http://dkw.ci.uv.es">dkw.ci.uv.es</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Pública de Navarra Trabajo del estudiante	<1 %
15	<a href="http://dspace.ucuenca.edu.ec">dspace.ucuenca.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://pesquisa.bvsalud.org">pesquisa.bvsalud.org</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://revistas.uned.es">revistas.uned.es</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://dspace.ups.edu.ec">dspace.ups.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %

21	<a href="http://repositorio.ulvr.edu.ec">repositorio.ulvr.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://revistarrancada.cujae.edu.cu">revistarrancada.cujae.edu.cu</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://rraae.cedia.edu.ec">rraae.cedia.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
25	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 12 (1996)", Brill, 1998 Publicación	<1 %
26	Submitted to Universidad Camilo José Cela Trabajo del estudiante	<1 %
27	<a href="http://tebes.ajusco.upn.mx">tebes.ajusco.upn.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to unbosque Trabajo del estudiante	<1 %
29	<a href="http://www.sciencegate.app">www.sciencegate.app</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://www.transparencia.org.pe">www.transparencia.org.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad de Deusto Trabajo del estudiante	<1 %

32	<a href="https://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://www.eumed.net">www.eumed.net</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://www.oalib.com">www.oalib.com</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="https://repository.usta.edu.co">repository.usta.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
39	<a href="http://agris.fao.org">agris.fao.org</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://amor-yaoi.com">amor-yaoi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="http://kazaa.dumemai.com">kazaa.dumemai.com</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="https://repositorio.uancv.edu.pe">repositorio.uancv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="http://vlex.ec">vlex.ec</a>	

Fuente de Internet

<1 %

44

[www.aag.org.ec](http://www.aag.org.ec)

Fuente de Internet

<1 %

45

[www.ingentaconnect.com](http://www.ingentaconnect.com)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado

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

El que suscribe, ORELLANA BARZALLO DUSTIN AARON, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de valores en estudiantes de básica media en la escuela Dr. Leónidas García, otorga 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 tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara 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.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume 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.



**ORELLANA BARZALLO DUSTIN AARON**

0706297637

## **DEDICATORIA**

Dedico a Dios este trabajo por ser quien me ayuda en todo momento; a mis padres por su apoyo incondicional durante todo el proceso de estudio y su afectividad; a mi novia por su apoyo y amor diario; y, en especial, a mí mismo por el esfuerzo y por nunca rendirme en la búsqueda de lo que deseo.

**Dustin Aaron Orellana Barzallo**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme la fortaleza y la sabiduría para poder avanzar en mis estudios; por ser quien dirige mi destino hacia el buen camino; a mis padres, a mi novia y, desde luego, a mi tutor por su paciencia y orientación; y a los demás docentes por sus conocimientos brindados.

**Dustin Aaron Orellana Barzallo**

## **RESUMEN**

### **Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores en los estudiantes de básica media en la escuela Dr. Leonidas García**

**Autor:**

Orellana Barzallo Dustin Aaron

**Tutor:**

Lcdo. Heredia Arias Giovanni Jesús, Mgs

Este trabajo de investigación se centró en los juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores, el objetivo general se situó en analizar los juegos cooperativos que contribuyen en el fortalecimiento de los valores en los estudiantes de educación básica media, para el cual sus objetivos específicos son identificar los juegos cooperativos que han demostrado ser efectivos para fortalecer los valores; demostrar que los juegos cooperativos pueden integrarse en las clases de educación física para mejorar los valores y proponer una guía metodológica basada en juegos cooperativos que contribuyan en la formación de valores durante las clases de educación física. Para la recopilación de información se llevó a cabo un enfoque cualitativo, siguiendo una metodología descriptiva, logrando determinar la realidad en la escuela Dr. Leonidas García Ortiz, acerca de los juegos cooperativos como medio para fortalecer los valores, se aplicó el método analítico, mismo que ayudó a encontrar la información de cada uno de los objetivos específicos para llegar al objetivo general. La muestra estuvo compuesta por los 33 estudiantes pertenecientes al séptimo de básica y 4 docentes de grado que imparten educación física de la básica media. Las técnicas de investigación empleadas fueron la entrevista y la observación, como instrumentos incluyó una guía de preguntas dirigidas a los docentes y una lista de cotejo aplicado en los

estudiantes, por ende, los resultados demuestran que los docentes aplican poco los juegos cooperativos en las clases de educación física, considerando que no son especialistas en esta área y por lo tanto no se logra un adecuado desarrollo integral en los estudiantes. Se consideró necesario crear una guía metodológica para orientar a los docentes, misma que cuenta con tres fases consecutivas para su elaboración y se valoró su factibilidad a través del análisis de las cuatro dimensiones: técnica, social, económica y ambiental, las que ayudaron a cumplir los objetivos de la propuesta, junto con los recursos logísticos que se emplearon.

**Palabras clave:** Juegos cooperativos, estrategias pedagógicas, valores

## **ABSTRACT**

### **Cooperative games as a pedagogical strategy in strengthening values in middle basic students at the Dr. Leonidas García**

**Author:**

Dustin Aaron Orellana Barzallo

**Tutor:**

Lcdo. Heredia Arias Geovani Jesús, Mgs

This research work focused on cooperative games as a pedagogical strategy in strengthening values, the general objective was to analyze the cooperative games that contribute to the strengthening of values in secondary basic education students, for which their Specific objectives are to identify cooperative games that have been shown to be effective in strengthening values; demonstrate that cooperative games can be integrated into physical education classes to improve values and propose a methodological guide based on cooperative games that contribute to the formation of values during physical education classes. For the collection of information, a qualitative approach was carried out, following a descriptive methodology, managing to determine the reality in the Dr. Leonidas García Ortiz school, about cooperative games as a means to strengthen values, the analytical method was applied, same that helped find the information for each of the specific objectives to reach the general objective. The sample was made up of 33 students belonging to the seventh grade and 4 undergraduate teachers who teach physical education in the middle grade. The research techniques used were interview and observation, as instruments it included a guide of questions addressed to teachers and a checklist applied to students, therefore, the results show that teachers apply cooperative games little in classes. of physical education, considering that they are not specialists in this area and therefore an adequate comprehensive development in the students is not

achieved. It was considered necessary to create a methodological guide to guide teachers, which has three consecutive phases for its development and its feasibility was assessed through the analysis of the four dimensions: technical, social, economic and environmental, which helped to comply the objectives of the proposal, along with the logistical resources that were used.

**Keywords:** Cooperative games, pedagogical strategies, values

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	x
<b>ÍNDICE DE TABLA.....</b>	<b>xiv</b>
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	4
EL PROBLEMA.....	4
1.1 Antecedentes de la investigación .....	4
1.2 Situación conflicto .....	6
1.3 Causas y consecuencias.....	7
1.4 Delimitación del problema.....	8
1.5 Planteamiento del problema.....	8
1.6 Formulación del problema .....	9
1.7 Objetivos .....	9
1.7.1 Objetivo general .....	9
1.7.2 Objetivos específicos .....	9
CAPÍTULO II.....	11
MARCO REFERENCIAL.....	11
<b>2 Marco legal .....</b>	<b>11</b>
2.1 Constitución de la República .....	11

2.1.1	Ley Orgánica de Educación intercultural.....	11
2.2	Marco teórico .....	12
2.2.1	Teoría de la relajación de Lazarus .....	12
2.2.2	Teoría del preejercicio o ejercicio preparatorio de Karl Gross .....	13
2.3	Marco conceptual .....	13
2.3.1	Definición de Juego cooperativo.....	13
2.3.2	Estrategias pedagógicas .....	15
2.3.3	Los valores en las personas .....	16
CAPÍTULO III.....		18
DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO .....		18
<b>3</b>	<b>Enfoques Diagnósticos</b> .....	18
3.1.1	Tipos de investigación.....	18
3.1.2	Diseño de la investigación .....	19
3.2	Descripción del proceso de investigación .....	21
3.3	Recopilación de la información .....	21
3.4	Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos .....	21
3.4.1	Encuesta dirigida a los docentes del establecimiento .....	22
3.4.2	Resultados de la observación aplicada a los docentes durante las clases de educación física en los niños estudiantes de escuela Dr. Leonidas García Ortiz.	33
3.4.3	Fortalezas y Debilidades .....	34
CAPÍTULO IV .....		37

PROPUESTA INTEGRADORA.....	37
<b>4 Descripción de la propuesta .....</b>	<b>37</b>
4.1 Componentes estructurales.....	38
4.2 Introducción .....	38
4.3 Justificación.....	38
4.4 Objetivos de la propuesta .....	39
4.5 Fundamentación legal y conceptual .....	39
4.6 Fases de implementación .....	41
4.7 Recursos logísticos:.....	58
4.8 Evaluación del proyecto .....	59
 CAPÍTULO V.....	 62
<b>5 VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD .....</b>	<b>62</b>
5.1 Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta ..	62
5.2 Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.	62
5.3 Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta. ...	62
5.4 Análisis de la dimensión ambiental de implementación de la propuesta	62
 CAPÍTULO VI .....	 64
<b>6 CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y</b>	
<b>PROSPECTIVA.....</b>	<b>64</b>
6.1 Conclusiones .....	64
6.2 Recomendaciones.....	65

6.3	Limitaciones y prospectiva .....	65
6.3.1	Limitaciones .....	65
6.3.2	Prospectiva .....	66
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	67
	ANEXOS .....	73

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1.</b> Organización de los objetos de estudio, dimensiones e indicadores ...	22
<b>Tabla 2.</b> Fortalezas y debilidades .....	34
<b>Tabla 3.</b> Requerimientos a partir de las debilidades y causas identificadas en la investigación de campo.....	35
<b>Tabla 4.</b> Tabla de evaluación de la funcionalidad de la propuesta .....	57
<b>Tabla 5.</b> Indicadores de evaluación a partir de las actividades .....	59
<b>Tabla 6.</b> Cronograma de la propuesta .....	61

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación está dirigida a los docentes de grado que no son especialistas en el área de educación física, enfocada en el juego cooperativo como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores en los estudiantes de básica media de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz. Se busca reflexionar sobre la incidencia y la aplicación práctica del juego, fortaleciendo los valores como la amistad, la colaboración, la confianza, el compañerismo, empatía, la integración, la honestidad, el respeto y la tolerancia, entre otros. Se proyecta que este enfoque es efectivo para adquirir habilidades sociales, socioemocionales y valores lo que contribuye a formar seres humanos íntegros.

El juego cooperativo influye de manera efectiva en la enseñanza de valores, porque se beneficiaron tanto los estudiantes como la escuela donde se realizó la investigación. Este trabajo ayudará a los docentes a incrementar sus conocimientos y a potenciar en los estudiantes el aprendizaje sobre los valores.

La problemática que ha surgido debido a la deficiente utilización de los juegos cooperativos en los estudiantes de educación básica media se debe a que los docentes no son especialistas en el área y desconocen los beneficios que aportan estos juegos. Dichos juegos ayudan a entretenerse en el tiempo de ocio y a reflejar valores tanto dentro como fuera de la escuela.

Este trabajo se llevó a cabo con el objetivo de ofrecer un aprendizaje más actualizado y efectivo, destacando la importancia de la cooperación para asegurar una participación activa de todos en las actividades. Está diseñado específicamente para los docentes, brindándoles estrategias y herramientas para una implementación eficaz de estos enfoques en los estudiantes de básica media.

La estrategia que ayudó a reducir esas debilidades específicas en la escuela consistió en dar a conocer a los docentes nuevas estrategias pedagógicas, que aportarán al proceso de

enseñanza- aprendizaje a través del juego cooperativo, obteniendo buenos resultados en los estudiantes de básica media al aplicar esta propuesta.

El desarrollo de esta labor se justifica tanto por motivación personal como por la experiencia en las prácticas preprofesionales. Reconociendo los temas relacionados con los objetos de estudio de esta investigación, el análisis crítico y motivador permitió avanzar en la investigación y trabajo de campo. De esta manera, se planteó una guía metodológica que ayudará plenamente en las clases de educación física.

En cuanto a los antecedentes referenciales, se consideró una investigación internacional realizada en Costa Rica que destaca el juego cooperativo como un recurso valioso, ya que crea espacios de interacción social. Por otra parte, se incluyó un trabajo regional en el que se menciona que los juegos cooperativos buscan fortalecer las habilidades sociales y virtudes en la búsqueda del bien común. Finalmente, se tomó en cuenta un trabajo a nivel nacional que manifiesta que los juegos cooperativos son muy efectivos para desarrollar habilidades sociales y promover el trabajo en equipo, contribuyendo al éxito académico del grupo.

Este trabajo está sintetizado de por seis capítulos, que se explican a continuación:

El primer capítulo engloba a todo lo referente al problema de la investigación, comenzando con los antecedentes realizados por otras investigaciones, los cuales darán sustento; la situación conflicto, causas y efectos; delimitación del problema; planteamiento del mismo y la formulación de este, que abarca pregunta general y las preguntas específicas; y, finalmente, los objetivos que queremos lograr en la investigación.

El segundo capítulo se refiere al marco referencial, el cual agrupa a la Constitución de la República del Ecuador y la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Asimismo, consta de bases teóricas y del marco conceptual.

En el tercer capítulo abarca los enfoques diagnósticos, descripción del proceso de investigación, la recopilación de la información con validación de sus instrumentos y el análisis del contexto, su desarrollo, la matriz de requerimientos y justificación.

En el cuarto capítulo se encuentra la propuesta integradora, la cual incluye una guía metodológica dirigida a los docentes de grado que imparten educación física. Esta guía contiene diferentes juegos, cada uno con un objetivo específico que busca fortalecer y mejorar la calidad educativa.

En el quinto capítulo se valora la factibilidad, la cual contiene cuatro dimensiones: técnica, económica, social y ambiental de la propuesta.

Por último, en el sexto capítulo se enmarcan las conclusiones, donde se da respuesta a los objetivos que se plantearon al inicio de la investigación. De igual manera, las recomendaciones sugieren mejorar e innovar el proceso educativo. Además, se presenta las limitaciones que se presentaron a lo largo de la investigación y, por último, las perspectivas de la investigación, que se busca alcanzar en un futuro.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1 Antecedentes de la investigación

Este estudio inicia explorando el ámbito del desarrollo social, con un enfoque específico en la línea de investigación relacionada con los procesos educativos. En términos de conceptualización, se aborda la complejidad inherente a los juegos cooperativos, utilizando enfoques pedagógicos y didácticos que influyen en los procesos educativos formales. La temática principal se centra en el campo educativo. Al escoger el tema de investigación, se concentra en un nudo problematizador centrado en la didáctica, las competencias y las actitudes. En relación con el problema identificado, y de acuerdo con las percepciones de los docentes de la escuela, se considera la utilización de los juegos cooperativos como beneficiosa para fortalecer los valores en los estudiantes.

A nivel internacional en su investigación sobre la pedagogía para la paz en la extensión universitaria: una propuesta lúdica con juegos cooperativos, Cerdas (2019) indica que el juego cooperativo es un recurso valioso, ya que crea espacios de interacción social, puesto que todos se integran y, a la vez, se refleja la manera de cómo actúan y se expresan cada uno de los individuos o del grupo en general, tiene como objetivo fomentar la educación para la paz como un enfoque fundamental en la extensión universitaria y promover una reflexión sobre la importancia del juego cooperativo en los procesos de extensión en la UNA y como resultado el juego cooperativo permite fomentar el compañerismo, la unión en el grupo y, a su vez, trabajar en equipo. En conclusión, el juego cooperativo crea espacios de convivencia social en un ambiente de paz donde todos interactúan y se relacionan entre sí, compartiendo sus vivencias y, además, fortalece la extensión universitaria.

A nivel internacional, en su investigación metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF, García et al. (2021) afirman

que, en los juegos cooperativos la responsabilidad es del grupo; independientemente de si un jugador no participa activamente en la actividad o sus habilidades son limitadas, se obtiene igualmente un logro compartido, tiene como objetivo determinar cómo los juegos competitivos y los juegos cooperativos inciden en la motivación de los estudiantes en las clases de Educación Física en el colegio y como resultado se determina que existe mayor motivación intrínseca del grupo y un aumento extra en la práctica de juegos competitivos. En conclusión, los juegos cooperativos generan una responsabilidad y motivación grupal, por encima del logro individual, ya que todos participan y son útiles en la actividad.

A nivel regional, en su investigación sobre juegos cooperativos en la convivencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos, Cárdenas et al. (2020) manifiestan que basada en la experiencia de los estudiantes los juegos cooperativos no generan violencia o agresión física, ya que no generan competencia y, por lo tanto, promueve el disfrute por la actividad, así como la socialización, la creación de nuevas amistades y el fortalecimiento de las ya existentes, tiene como objetivo indagar el resultado de los juegos cooperativo en la vida escolar y como resultado comparar el inicio y estado final acerca de las buenas conductas o problemáticas en la vida escolar. Como conclusión, que los juegos cooperativos buscan fortalecer las habilidades sociales y virtudes en la búsqueda del bien común.

A nivel regional, en su investigación sobre el juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados, Rodríguez (2021) afirma que el juego cooperativo es especialmente útil para los niños pequeños, porque en sus primeros años educativos, que es donde están más centrados en sí mismos y se les enseña a acostumbrarse a participar frecuentemente, tiene como objetivo indagar el juego cooperativo y su incidencia en el estudio de las matemáticas de los estudiantes del Perú. Como conclusión, el juego cooperativo fomenta el desarrollo de habilidades motrices, siendo posible establecer una conexión entre lo social y cognitivo, brindándole la importancia a las matemáticas.

A nivel nacional, en su investigación sobre los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la escuela de educación básica “Abraham Lincoln”, Bonilla & Marcano (2024) mencionan que los juegos cooperativos fortalecen la comunicación entre todos, les enseña a cooperar, manejar sus emociones y trabajar en equipo. Además, los estudiantes se sienten más aceptados por sus compañeros y se crea convivencia en el aula, proceso clave para tener éxito académico conforme crecen, tiene como objetivo identificar el aporte de los juegos cooperativos como una estrategia psicopedagógica al desarrollo social de los niños y como resultado la implementación de los juegos cooperativos es efectiva para desarrollar la socialización en los niños. En conclusión, los juegos cooperativos son muy efectivos porque desarrollan habilidades sociales, permiten trabajar conjuntamente por el bien del grupo, lo que logra el éxito académico.

A nivel nacional, en su investigación sobre los juegos cooperativos y su influencia en el autoconcepto físico en estudiantes de básica superior, Yugsi et al. (2023) mencionan que los juegos cooperativos promueven el sano disfrute de los estudiantes a través de la actividad, trabajando en equipo para alcanzar un logro compartido, tiene como objetivo ejecutar juegos cooperativos con el fin de ver su influencia en el autoconcepto físico de los estudiantes de básica superior en las clases de educación física y como resultado es que los juegos cooperativos influyen positivamente en el autoconcepto físicos de los estudiantes. En conclusión, los juegos cooperativos influyen positivamente en las habilidades sociales, la aceptación, la autoestima y la motivación por jugar.

## **1.2 Situación conflicto**

El problema de esta investigación surge de varias inquietudes que se presentaron durante la intervención en las prácticas preprofesionales de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte, identificando como problemática los deficientes juegos

cooperativos en el fortalecimiento de los valores en los niños en edad escolar. En caso de perdurar el problema mencionado, podría ocasionar la falta de valores y poca socialización en los estudiantes, a causa de la poca conciencia del docente sobre los beneficios de los juegos cooperativos.

El pronóstico se logrará a través de la orientación de una guía metodológica con juegos cooperativos para promover la práctica y el fortalecimiento de los valores de los estudiantes durante las clases de educación física.

Hay que reiterar que los juegos cooperativos pertenecen al bloque curricular 1: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar, sin embargo, no se aplica según lo descrito en el currículo de Educación Física dispuesto por el Ministerio de Educación (2016), el cual busca que los estudiantes participen de manera segura y placentera en estos juegos. Esto implica que se está desaprovechando el beneficio que proporcionan los juegos cooperativos.

### **1.3 Causas y consecuencias**

Con base en la situación conflicto establecida en el apartado anterior, se define el problema central, que corresponde a deficientes juegos cooperativos en el fortalecimiento de los valores en los niños en edad escolar.

#### **Causas**

1. Desactualización docente.
2. Reducido material didáctico.
3. Poca conciencia del docente sobre los beneficios de los juegos cooperativos.
4. Menor carga horaria para la asignatura de Educación Física.

#### **Efectos**

1. Desinterés en las clases de educación física.
2. Poca capacidad de socialización.
3. Escaso desarrollo en la resolución de conflictos.

4. Desmotivación de los estudiantes por las clases de educación física.

#### **1.4 Delimitación del problema.**

Este trabajo de investigación tiene como problemática los deficientes juegos cooperativos en el fortalecimiento de los valores en los estudiantes en edad escolar durante el desarrollo de las clases de educación física. Se ubica en la escuela Dr. Leonidas García Ortiz en el subnivel de la básica media, del cantón Pasaje, en la provincia de El Oro, y está dirigida a los docentes de grado y estudiantes en el periodo académico 2023-2024, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **1.5 Planteamiento del problema**

El problema de esta investigación nace de varias inquietudes; esto se debe a observaciones durante las prácticas preprofesionales, así como a los antecedentes referenciales mencionados en esta investigación, los cuales mencionan que los juegos cooperativos son importantes en las clases de educación física. No obstante, se visualizó que los docentes aplican muy poco los juegos cooperativos para fortalecer los valores en sus estudiantes.

El docente debe utilizar estrategias a través del juego cooperativo para fortalecer los valores, de manera que se cree un ambiente escolar saludable y enriquecedor, donde se encamine al estudiante de manera correcta hacia el futuro. Por otro lado, en el transcurso de las clases se identificó que algunos estudiantes sienten culpa o decepción al finalizar un juego, debido a que se usan más los juegos competitivos; por esta razón, se les dificulta disminuir los inconvenientes y miedos que poseen.

Esta investigación se la realizó con la finalidad de implementar una guía metodológica como solución, la cual contendrá juegos cooperativos idóneos para nutrir al docente con conocimiento y brindar una mejor enseñanza, fortalecer los valores y permitir que los estudiantes experimenten nuevas maneras de socializar, de trabajar en equipo y reflejar sus emociones.

## **1.6 Formulación del problema**

El problema planteado tiene relevancia para el encargado de impartir la educación física, debido a que es el responsable de emplear estrategias que conduzcan al fortalecimiento de los valores en los estudiantes de básica media, porque contribuye en la formación de buenas personas tanto en su círculo cercano como la sociedad en general.

Las preguntas de investigación que orientaron la redacción de los objetivos, tanto general como específicos, y que, al mismo tiempo, sirvieron de ayuda para la elaboración de los instrumentos de investigación en relación con los objetivos planteados, son las siguientes:

### **Pregunta general**

¿Cuáles son los juegos cooperativos que contribuyen en el fortalecimiento de los valores en los estudiantes?

### **Preguntas específicas**

¿Qué juegos cooperativos han demostrado ser efectivos para fortalecer los valores en estudiantes de edad escolar?

¿De qué manera los juegos cooperativos pueden integrarse en las clases de educación física para mejorar los valores?

¿Qué juegos cooperativos contribuyen en la formación de valores durante las clases de educación física con estudiantes de básica media de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz?

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

Analizar los juegos cooperativos que contribuyen en el fortalecimiento de los valores en los estudiantes de educación básica media de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

Identificar los juegos cooperativos que han demostrado ser efectivos para fortalecer los valores en estudiantes de edad escolar.

Demostrar que los juegos cooperativos pueden integrarse en las clases de educación física para mejorar los valores.

Proponer una guía metodológica de juegos cooperativos que contribuya en la formación de valores durante las clases de educación física con estudiantes de básica media de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

## **2 Marco legal**

### **2.1 Constitución de la República**

Al realizar la fundamentación legal del tema en estudio, se consideró la Constitución de la República, y en su artículo 27 se establece que la educación estará centrada en el individuo, procurando su crecimiento integral dentro del respeto a los derechos humanos; por lo tanto, se promoverán una serie de valores fundamentales, como la justicia, la solidaridad y la paz, alentando el pensamiento crítico, la apreciación del arte y la cultura física. De este modo, se asegura una educación de calidad y una convivencia armoniosa con quienes formen parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **2.1.1 Ley Orgánica de Educación intercultural**

De acuerdo con la LOEI, en su artículo 2, literal i, establece que la enseñanza de valores es fundamental en el ámbito educativo, ya que implica la inculcación y la práctica de principios que fomenten la autonomía individual, la participación democrática, el respeto a los derechos fundamentales, el sentido de responsabilidad, la colaboración solidaria, la aceptación de la diversidad en todas sus manifestaciones, ya sea de género, edad, origen étnico, situación social, orientación sexual, estatus migratorio o afiliación religiosa. Además, esta ley promueve el fomento de la equidad, la igualdad de oportunidades, la justicia social y la erradicación de cualquier forma de discriminación.

Por consiguiente, en el artículo 3, entre los fines de la educación está promover el respeto y la aplicación continua de los derechos humanos, la democracia, la participación ciudadana, la justicia, la igualdad y la no discriminación, la equidad, la solidaridad, la no violencia, las libertades básicas y los principios cívicos; todos estos claves para garantizar un ambiente agradable y respetuoso dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

## **2.2 Marco teórico**

### **2.2.1 Teoría de la relajación de Lazarus**

Moritz Lazarus fue un psicólogo alemán considerado uno de los más importantes en su disciplina y pionero en la investigación sobre la emoción y el estrés. En 1833 propone su teoría de la relajación, del descanso, la distensión o la recuperación. Por eso, Gallardo et al. (2019) indican que el juego es aquella actividad lúdica vinculada al ocio que brinda la oportunidad de relajarse y recomponer el desgaste físico o emocional derivado de la dedicación a otras actividades que necesitan una mayor labor y que sean de carácter exigente para el menor. Del mismo modo, crea un ambiente tranquilo para su formación en la sociedad y en el ámbito educativo.

Los seres humanos necesitamos descansar y recuperar las energías perdidas en actividades cotidianas que demandan un gran gasto energético, como sucede con los adultos que pasan gran parte de su tiempo en el trabajo. Esto puede llevar al acumulamiento de estrés y agotamiento excesivo, especialmente en quienes realizan labores pesadas, como trabajar en la construcción o en el campo, o aquellos con cargos importantes en una oficina. Por lo tanto, se recurre al juego debido a que es una actividad que agrada a la mayoría de personas porque permite liberar tensiones y estrés, generando bienestar y alegría, y recuperando la energía mental. En cambio, quienes no se toman el tiempo en descansar e involucrarse en estas actividades son propensos a sufrir agotamiento y enfermedades.

Se suele decir que los niños pasan la mayor parte de su tiempo jugando, lo que podría hacer pensar que esta teoría no se relaciona con ellos; sin embargo, esto puede ser contradicho, ya que los niños también se enfrentan a situaciones que les generan estrés y cansancio, como el estudio académico. Por lo tanto, el niño busca distraerse y divertirse, utilizando el juego para recuperar energía y enfrentar mejor las situaciones difíciles que puedan surgir.

### **2.2.2 Teoría del preejercicio o ejercicio preparatorio de Karl Gross**

Karl Groos, destacado psicólogo y filósofo alemán del Siglo XIX, ampliamente reconocido por su aporte a la comprensión del desarrollo infantil, en 1898 propuso su teoría denominada teoría del ejercicio preparatorio o también conocida como teoría del preejercicio. Simbaña et al. (2022) manifiestan que, para Groos, el juego inicia en la etapa de la infancia y cumple la función de preparar a los infantes para desarrollar funciones que realizarán al ser adultos.

Esto se refleja en la manera en la manera en que los niños, como nuestros hermanos, familiares o vecinos prefieren los juegos los juegos simbólicos o de simulación, como imitar profesiones, ya sea de doctores, policías, superhéroes, etc., y en el caso de las mujeres juegan a la cocinita o las muñecas, puesto que estas actividades se relacionarán con sus futuras profesiones. Esto afirma que el juego no se juega por jugar, tiene un propósito y, además, dentro de estas actividades, les permitirá relacionarse más con los demás, ya que el ser humano es un ser social por naturaleza. Los niños que disfrutan placenteramente de estos juegos en su infancia adquirirán una gran cantidad de habilidades que le permitirá desenvolverse mejor en la vida.

## **2.3 Marco conceptual**

### **2.3.1 Definición de Juego cooperativo**

Para Nakayama (2023), los juegos cooperativos son aquellos que se juegan en parejas o de forma grupal, donde se busca obtener un logro compartido; es decir no hay rivalidad. Su objetivo puede ser superar algún desafío, resolver un conflicto donde principalmente se desarrolla una serie de habilidades motoras y se crean estrategias para cumplir el objetivo.

#### **2.3.1.1 Características de los juegos cooperativos**

Ruiz & Omeñaca (2019) señalan las características más significativas:

- Para su realización, es fundamental que todos trabajen juntos para alcanzar el logro deseado.
- Es una actividad que permite la integración de todos, en la que cada jugador aporta con sus habilidades.
- Es necesario que todos coordinen sus esfuerzos y permitan que haya una sincronización con los demás, debido a que deben ajustarse a las reglas o condiciones del juego.
- Buscan el disfrute del proceso del juego y un medio para descubrir formas de hacer o aprender algo nuevo; un entorno para el disfrute donde se fomenta el compañerismo por encima de un logro individual.
- Todos participan y cada uno, desde sus fortalezcas o limitaciones, aporta al grupo para lograr el objetivo común.
- No discrimina. No discrimina. Existe el respeto de cada uno por los demás y no permite la culpabilidad o frustración por parte de sus compañeros. No existe perdedores, todos ganan y hay igualdad entre los jugadores.

### **2.3.1.2 Importancia de los juegos cooperativos**

Jaimés et al. (2022) manifiestan que los juegos cooperativos ayudan a cumplir ciertas necesidades de nuestro diario vivir, como deseos o emociones que se mantienen guardados y necesitan ser liberados de forma segura dentro del juego, y enseñan a mantener un comportamiento adecuado para ponerlo en práctica en su vida cotidiana.

De este modo, Martínez (2022) menciona que “debemos fomentar actividades y objetivos para superarnos siempre a nosotros mismos, no para obtener resultados que nos diferencian, clasifican y separan, en vez de unirnos” (pág. 39)

En las clases de educación física se debe aplicar el juego cooperativo porque es una excelente opción para alcanzar logros colectivos, en donde no hay rivalidad ya que todos son compañeros y se fortalece la unión del grupo.

### **2.3.1.3 Tipos de juegos cooperativos**

Reyes et al. (2023) indican la siguiente clasificación sobre los juegos cooperativos que involucran el desarrollo de habilidades motoras:

- **Juegos de equipo:** jugar voleibol, futbol, baloncesto o balonmano ayudan a fortalecer la coordinación y habilidades motoras e incluso valores como la colaboración.
- **Juegos de construcción:** se desarrolla la motricidad óculo-manual al construir estructuras con bloques o legos.
- **Juegos de relevo:** se requiere cooperar como equipo para trasladar un objeto mientras se desplazan en equipo o correr en equipo para pasar el relevo o testigo.
- **Juegos de equilibrio:** incluyen desafíos como caminar sobre superficies u objetos que demanden del uso de la coordinación y equilibrio como caminar en un tronco o borde.
- **Juegos de carreras de sacos:** su práctica es divertida porque fortalece las habilidades motoras como saltar y exige la colaboración de cada uno de los jugadores.

## **2.3.2 Estrategias pedagógicas**

### **2.3.2.1 Definición de Estrategias pedagógicas**

Para los autores Betancourt et al. (2020), las estrategias pedagógicas son las herramientas que el docente emplea para alcanzar los mejores resultados en las diversas asignaturas; en contraste, si estas estrategias no se utilizan, el docente puede enfrentar dificultades para la enseñanza y requiere capacitación para mejorar su labor.

### **2.3.2.2 Importancia de las estrategias pedagógicas**

Reyes (2021) destaca que es fundamental que el docente elija las estrategias pedagógicas más adecuadas para lograr enseñar los contenidos establecidos en su planificación, mismas que serán flexibles basadas en las necesidades de sus estudiantes, así como a los objetivos de la institución, y, desde luego, actualizadas ante un mundo que avanza tecnológicamente.

### **2.3.2.3 Beneficios de las estrategias pedagógicas**

Martínez et al. (2020) señalan que entre los beneficios que ofrece estrategias pedagógicas están:

- Reconocer las fortalezas y debilidades de cada uno de ellos para lograr encontrar la manera más efectiva para que adquieran el conocimiento.
- Crear un ambiente dinámico y motivador para despertar el interés en los estudiantes y docentes.
- Promover la diversidad
- Asegurar que todos se beneficien de la enseñanza
- Priorizar al estudiante con necesidades educativas especiales.

## **2.3.3 Los valores en las personas**

### **2.3.3.1 Definición de los valores**

Villa (2021) sostiene que los valores reflejan nuestra manera de ver al mundo, nuestras aspiraciones hacia el cambio para nuestro crecimiento personal y el de los demás. Cada institución o persona posee y manifiesta valores, unos más que otros; por ello, estos valores nos permiten visionar hacia el futuro, encaminados por el camino del bien y del éxito.

### **2.3.3.2 Características de los valores**

Hill de Montaner (2023) menciona algunas de sus características más sobresalientes:

- **Durabilidad:** los valores se mantienen a lo largo de la vida de una persona.

- **Integralidad:** cada valor se manifiesta en su totalidad y no en pequeñas partes.
- **Satisfacción:** los valores generan bienestar y satisfacción con uno mismo.
- **Polaridad:** todo valor tiene su antivalor.
- **Trascendencia:** los valores encaminan hacia el buen comportamiento de las personas, lo que permite una buena convivencia en la sociedad.
- **Aplicabilidad:** los valores se ejecutan en nuestra vida diaria, lo que muestra los principios de una persona al actuar de manera correcta.
- **Objetividad:** los valores son valiosos y no se ven alterados por opiniones o juicios de la persona que los ejerce.

### 2.3.3.3 Valores en el proceso de enseñanza aprendizaje

Rodríguez (2021) enfatiza que la familia es el primer centro de aprendizaje donde el niño adquiere valores y comportamientos a su temprana edad, lo cual influye al momento de entender y aceptar los valores que enseñan en la escuela, que es su segundo centro de aprendizaje.

A la hora de enseñar valores, previamente se debe conocer que valores tiene o carece el estudiante, mismo que son enseñados por primera vez por la familia y que suponen un desafío para quienes no han gozado de este proceso; por lo cual, se busca darle atención y trabajar mancomunadamente entre la familia y la escuela.

Es tarea del docente, en las clases de educación física, estimular este proceso para garantizar un ambiente acogedor y una educación de calidad, asegurando la formación de un individuo íntegro, lleno de valores y principios.

## CAPÍTULO III

### DIAGNÓSTICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

#### 3 Enfoques Diagnósticos

##### 3.1.1 Tipos de investigación

###### 3.1.1.1 Descriptivo

Según Guevara et al. (2020), la investigación descriptiva se lleva a cabo con el propósito de detallar todos los elementos principales de una realidad determinada. Por su parte, Ramos (2020) indica que en la investigación descriptiva se cuenta con un entendimiento de las características del objeto de estudio, y su objetivo es exponer cómo se manifiesta dentro de una determinada muestra. En cuanto a los objetos de estudio de este trabajo de investigación, están los siguientes: Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores. Así mismo, cada una de las dimensiones e indicadores para fundamentar y facilitar la comprensión de la influencia que tiene este modelo en las clases de educación física.

Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo, dado que se obtuvo la información mediante la observación y entrevista. En este sentido, Osorio y Castro (2021) refieren que este enfoque “enfatisa el estudio de las opiniones, actitudes, conductas y expresiones humanas; este enfoque sustenta que la realidad se construye socialmente y, por lo tanto, debe poder comprenderse e interpretarse de manera subjetiva, según como la aprecia cada individuo” (pág. 70).

Es decir, toma mucha relevancia, ya que cada individuo percibe y aprecia la realidad de manera diferente, así como su forma de convivir y expresarse en la sociedad.

Así mismo, se aplicó la investigación bibliográfica y de campo. La investigación bibliográfica posibilitó la elaboración del marco teórico y conceptual mediante la búsqueda y selección de fuentes científicas publicadas en los últimos cinco años. En cambio, la

investigación de campo, facilitó la implementación de instrumentos en el entorno donde ocurrieron los hechos, en este caso, en la escuela Dr. Leonidas García Ortiz.

### **3.1.2 Diseño de la investigación**

#### **3.1.2.1 Población y Muestra**

La investigación se realizó en la escuela Dr. Leonidas García Ortiz, con los estudiantes de Educación Básica Media. La población de la escuela está integrada por 4 docentes y 108 estudiantes de Básica Media. Robles (2019) señala que la población corresponde al conjunto de individuos de un lugar determinado y con características de interés requeridas para la investigación, y la muestra es una parte de la población.

En la presente investigación, se aplicó entrevista a los 4 docentes de básica media y a la rectora de la institución. La observación se la ejecutó con el séptimo “A”, que cuenta con 33 estudiantes y es el grupo más numeroso, o el que presenta más dificultades comportamentales tanto dentro del aula como fuera de ella.

#### **3.1.2.2 Métodos de investigación**

En relación con el enfoque investigativo, el método que se utilizó es el analítico. Según Guamán et al. (2021), el método analítico se encarga de separar en partes una totalidad para analizar cada una de ellas y así establecer como se relacionan. En otras palabras, es una herramienta que se utiliza para descomponer un todo en partes, lo cual permite comprender mejor los elementos de dicho fenómeno.

Además, el método analítico fue clave en la investigación de campo en la escuela Dr. Leonidas García Ortiz, tomando en cuenta el currículo de Educación Física, en el bloque curricular 1: Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar, centrado en los juegos cooperativos; ya que sirvió para descomponer la información en elementos independientes, como entrevistas, con el objetivo de identificar relaciones relevantes. De igual manera, ha contribuido con la

compresión del tema abordado y ha impulsado de forma óptima el conocimiento en el ámbito educativo.

En la investigación realizada se analizaron los datos recopilados para llegar a la discusión y resultados, en respuesta a las preguntas de partida y objetivos específicos, lo que permitió llegar a sintetizar y, a la vez, redactar las conclusiones y recomendaciones.

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

Referente a las técnicas e instrumentos de investigación, se aplicaron la observación y la entrevista. La observación ayudó a identificar la realidad de la problemática planteada; para lo cual, se utilizó como instrumento la guía de observación, la cual permitió conocer cómo se desarrollan los sucesos en la mencionada institución educativa.

Piza et al. (2019) mencionan que la observación se presenta como una herramienta clave porque el investigador se encuentra presente, lo cual le permite conocer con exactitud la situación.

Mediante la observación se obtuvo datos importantes que facilitaron el análisis detallado de lo observado. Esto permitió comparar lo que manifiestan los docentes entrevistados con lo que se observa.

La entrevista se la realizó a los docentes de Educación Básica Media con la finalidad de conocer cómo se llevan a cabo los juegos cooperativos en las clases de educación física. La entrevista abarca 10 preguntas; para ello, se utilizó como instrumento la guía de preguntas.

Corbetta (2023) manifiesta que la técnica de la entrevista cualitativa pretende obtener información a través de preguntas específicas a los individuos, de acuerdo a su modo de pensar y ver la realidad a su manera.

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

Se aplicó una prueba piloto a manera de experimentación para comprobar su funcionalidad y realizar los ajustes necesarios. La observación se la realizó con los estudiantes durante la clase de educación física de la básica media.

La entrevista se aplicó como parte piloto a los docentes del subnivel medio, considerando el fenómeno a resolver.

#### **3.2 Descripción del proceso de investigación**

Los instrumentos revisados fueron aplicados a los docentes y al directivo. Con la información obtenida, se organizó y procesó para ser analizada y para crear una relación de criterios. Con los resultados obtenidos, se creó la matriz de necesidades y se planteó la propuesta que dio solución a la problemática. Por último, se definió las conclusiones y recomendaciones.

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

Se realizó la recopilación de la información, en la que participaron los docentes de aula que no son especialista en Educación Física pero que dictan dicha materia. También se consideró la apertura del directivo de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz del subnivel medio para llevar a cabo la investigación.

La información obtenida está organizada mediante los objetos de estudio, clasificados por dimensiones. De estas dimensiones surgieron los indicadores que se tomaron en cuenta para el diseño de los instrumentos de investigación, los que se estructuran así:

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

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

<b>Objetos de estudio</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
	Implementación de los juegos cooperativos.	Características. Resolución de conflictos.
<b>Juegos cooperativos</b>	Desarrollo de los juegos cooperativos.	Clasificación e importancia. Beneficios de los juegos cooperativos.
	Estrategias para la enseñanza.	Características de los valores. Los valores en el proceso de enseñanza aprendizaje.
<b>Valores</b>	Propuesta pedagógica.	Estrategias aplicadas mediante el uso de los valores. Importancia de los valores en las clases de educación física.

### **3.4.1 Encuesta dirigida a los docentes del establecimiento**

La información se obtuvo a través de la aplicación de entrevistas a docentes de Básica Media, quienes aportaron sus conocimientos para la producción de los datos.

En cuanto a las entrevistas aplicadas a 4 docentes que imparten la asignatura de educación física, se organizó la información, utilizando un código, que es: E1, E2 y E3 y E4, que significa entrevistado 1, 2, 3 y 4, con el objetivo de representar la triangulación de los criterios de los docentes considerados en esta investigación.

Fundamentándose en la información obtenida, se procedió a su respectivo análisis del contexto, para luego avanzar con el desarrollo de la matriz de requerimientos.

## **ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA DR. LEONIDAS GARCÍA ORTIZ**

**Tema:** Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores.

### **Dimensión 1. Implementación de los juegos cooperativos**

#### **1. ¿Cuáles son los juegos que conoce para emplear en las clases de educación física?**

E 1. Juegos de coordinación y tradicionales

E 2. Depende de los tipos de juegos que puede haber, dependiendo dentro de las planificaciones, uno puede hacer juegos tradicionales como ensacados, la rayuela y dentro de esta la interdisciplinariedad como matemáticas, lanzando una pelota y que caiga y que vayan multiplicando. Como consecuencia, a la mayoría le gusta jugar fútbol pero es fundamental tener un sinnúmero de juegos, tipos de deportes y juegos tradicionales

E 3. Juegos tradicionales y juegos populares.

E 4. El gato y ratón, capitán manda y juegos tradicionales. También con los niños con NEE que necesitan lateralidad y se los hace correr de izquierda a derecha.

#### **Análisis e interpretación**

Un gran parte de los docentes entrevistados coincide en que conocen los juegos tradicionales. Por otra parte, también se mencionan los juegos de coordinación, interdisciplinariedad y lateralidad. De acuerdo a lo señalado por Mesías et al. (2021), los juegos tradicionales son típicos de una región o cultura y, para su práctica, se utiliza recursos del medio o materiales simples e incluso no se utiliza materiales; lo importante es disfrutar y aprender de la cultura mientras se juega. Se considera a su vez que la mayoría de los docentes conocen y aplican sobre los juegos tradicionales.

#### **2. ¿Qué tipo de juegos utiliza en las clases de educación física?**

E 1. Circuitos deportivos; además; básquet, fútbol, atletismo, gimnasia, aeróbicos.

E 2. Haciendo circuitos, utilizando conos o llantas para realizar un sinnúmero de ejercicios donde al finalizar coloca un aro para que ellos vayan encestando, para tipos de ejercicios físicos en sí, o a su vez, al finalizar el ejercicio contestar una pregunta y puede ser de matemática, estudios sociales o lengua y literatura. Se realiza en grupos de 3 o 4 etc.

E 3. Juegos populares y tradicionales.

E 4. Gato y ratón, ejercicios de lateralidad para niños con NEE, circuitos con conos en zigzag; corriendo; pasándose entre un compañero, luego entre 2, luego entre 3 y así.

### **Análisis e interpretación**

Dos de los docentes entrevistados manifiestan que aplican los juegos populares y tradicionales, mientras que los demás mencionaron circuitos, aeróbicos, deportes como básquet, fútbol, atletismo, gimnasia y ejercicios de lateralidad. De acuerdo con Payà (2020), los juegos populares son ampliamente conocidos y forma parte de muchas culturas y sociedades en el mundo, debido a que transmiten las tradiciones de un colectivo y son utilizados por los docentes para enseñar sobre la identidad cultural. En cambio, Cara y Martínez (2020) señalan que los juegos tradicionales reflejan los valores, la cultura y la historia propia de una región, que se han ido transmitiendo a lo largo del tiempo de generación en generación. Se considera que la mayoría de los docentes tiene poco conocimiento o desconoce la parte conceptual de estos juegos.

### **3. ¿Cómo implementaría los juegos cooperativos en las clases de educación física?**

E 1. En equipos, entre parejas, mediante juegos tradicionales y juegos interdisciplinarios.

E 2. Se los podría implementar trabajando en equipo y tener a un líder que ayude al equipo para lograr un objetivo, lo importante es la participación de todos.

E 3. En forma grupal.

E 4. Formar parejas para poder hacer los diferentes ejercicios, siempre se tiene la afinidad con uno o con dos; entonces, para que no estén los mismos se forman en distintos números y se los separa con estos los vamos separando entre todos y coger grupos que puedan trabajar entre todos.

### **Análisis e interpretación**

La mayor parte de los docentes entrevistados coinciden en que se debe implementar los juegos cooperativos a través de parejas y en grupos. Se considera que la mayoría de los docentes sabe cómo organizar y como se debe implementar los juegos cooperativos, más no los ejecutan.

#### **4. ¿Qué tipo de conflictos ha observado que surgen durante la participación en juegos, cooperativos y cómo los aborda?**

E 1. Que si uno falla le culpan al otro, se lo aborda con charlas a todos los participantes para motivarlos y concientizarlos y que comprendan que todos tienen distintos modos de aprendizajes.

E 2. Hay mucha competitividad, y hay niños que quieren ganar siempre; por el cual, no precisamente se busca a un ganador y que va a recibir un premio; más bien es trabajo en equipo y que es parte de la materia. Ha habido problemas, yo profe hago esto y el me gano, el hizo esta trampa, y muchas de las veces no lo es, por cuestión de ganar. Hay que enseñarles a los estudiantes a que no siempre vamos a llegar a un primer lugar, un segundo lugar también es bueno. Si surge algún conflicto hablarles a los grupos y hacerles tener en cuenta que este trabajo les va a ayudar a futuro y hago que cada grupo aplaudan al siguiente grupo para que todos sepan que lo hicieron bien

E 3. En que los niños dicen que el compañero no lo hace bien y trato de hacerlos individuales.

E 4. En grupos siempre tienen la necesidad de ganar y siempre se dice que para un grupo tiene 10, el segundo tiene 9 y entonces no quieren perder y discuten; que tu no corres muy rápido. Si se les menciona en el caso de que un grupo no llega primero; pues, ese grupo ha hecho el esfuerzo y van a tener la misma calificación que el grupo que lo hizo excelente.

### **Análisis e interpretación**

La mitad de docentes entrevistados coinciden en que, durante la participación en juegos cooperativos, no existe tolerancia hacia los compañeros y que esta situación se aborda mediante charlas para motivar y concientizar. En cambio, los demás entrevistados mencionan que hay mucha competitividad y que los estudiantes reclaman. Para solucionar esto, se busca solucionarlo mediante aplausos entre los compañeros o asignar la misma calificación a todos. Se considera que la mayoría de los docentes aplica estrategias para solucionar los conflictos que suceden durante los juegos cooperativos, a excepción de una docente que no lo hace de manera adecuada.

### **Dimensión 2. Desarrollo de los juegos cooperativos**

#### **5. ¿Por qué considera que los juegos cooperativos son efectivos para las clases de educación física?**

E 1. Son más interesantes, disfrutan trabajar en equipo, se integran se ayudan mutuamente.

E 2. Son efectivos por la integración de los estudiantes, como en el caso, de los niños con NEE, cuando hacen equipo se integran, siempre hay estudiantes que son más tímidos, que no buscan un equipo para agruparse, o a veces, uno como docente hace que formen sus propios equipos o elige por números o algo. Que los estudiantes que son tímidos o presentan NEE que están a la par de todo el grupo del aula y no que específicamente son aislados

E 3. Los grupales son importantes porque ahí desarrollan sus habilidades entre ellos y ven quien trabaja y el que no.

E 4. Les enseña a los estudiantes que entre todos pueden fortalecer más fuertes y cada uno da su aporte, su granito de arena para lo lograr el objetivo.

### **Análisis e interpretación**

Un alto porcentaje de los docentes entrevistados coincide que los juegos cooperativos son efectivos porque permiten el trabajo en equipo e integran a los estudiantes, haciéndolos más interesados en participar. De acuerdo con Munevar et al. (2019), los juegos cooperativos brindan la posibilidad de integrarse de manera divertida, permitiendo a los estudiantes reflejar sus sentimientos y controlan sus emociones. Esto permite al docente observar cómo actúan y se comportan los estudiantes, y comprobar si esto influye en los demás. Se considera que la mayoría de los docentes entrevistados reconoce la efectividad de estos juegos.

### **6. ¿Cuáles son los beneficios de los juegos cooperativos en los estudiantes después de participar en ellos? De ser así, ¿Podría compartir algunos ejemplos?**

E 1. Aprender juntos, fomentar la unión y compañerismo.

E 2. Creer en sí mismo; también, el compañerismo porque siempre en los equipos hay unos estudiantes que se llevan unos más que otros y por eso unas veces toca elegir y otras veces por números y que los que les toque. Uno de los beneficios más grande es el compañerismo porque si no me llevaba mucho con un compañero y me toco con el ahora y me doy cuenta que con el converso y puedo profundizar más allá con él; de modo que, el nivel de compañerismo ha aumentado un nivel más alto y además que así nos podemos conocer todos.

E 3. Desarrollar sus destrezas y habilidades.

E 4. Poniendo atención, que no peleándose unos a otros pueden llegar a superar cualquier tipo de inconvenientes que puedan tener, mientras ellos se dan cuenta que van teniendo una gran coordinación pues ellos se contentan mucho, tratan siempre de superarse, aparte de bonito es agradable verlos como el esfuerzo de ellos, ellos mismo se sienten

orgullosos de lo que han hecho, que con su trabajo que van realizando en equipo pueden lograr el objetivo.

### **Análisis e interpretación**

La mayor proporción de los docentes entrevistados manifestó que los juegos cooperativos fomentan el compañerismo. Además, se menciona que estos juegos ayudan a los estudiantes a creer en sí mismos, fomentar la unión, el trabajo en equipo, y desarrollar sus destrezas y habilidades. De acuerdo con Pacheco (2022), los siguientes beneficios que ofrecen los juegos cooperativos son:

- **Nadie pierde y todo el mundo gana:** nos enseñan a ver a los demás como compañeros y no como rivales durante el juego. No define una victoria individual, si no un logro compartido por todos; todos ganan.
- **Nadie se excluye y todo el mundo participa:** permiten la participación e integración de alumnos y alumnas por igual, e incluso la participación del docente. No existen buenos ni malos jugadores, ya que cada uno tiene algo por aportar al grupo, sin importar la edad, el sexo o las habilidades ,y no se da lugar a la exclusión.
- **Jugamos, nos divertimos y aprendemos:** son entretenidos y de gran aceptación porque ayudan a fomentar valores y a eliminar el miedo a relacionarnos con los demás, colaborar mancomunadamente, comunicarse y hacerse entender para completar un desafío. Además, ayudan a ser más sensibles al comprender las emociones de los demás, a confiar en ellos y a expresar ideas para trabajar en equipo. Por último estos juegos fomentan la imaginación, permite crear nuevas estrategias y aprovechar las posibilidades y el esfuerzo individual para superar los desafíos.

- **Jugando de manera cooperativa aprendemos a convivir:** permiten disfrutar del juego, ya que no genera comportamiento ni conductas violentas, y educan para alcanzar los objetivos de forma pacífica, sin discriminar a los compañeros por su desempeño en el juego y promoviendo una convivencia sana.

Se considera que la mayoría de los docentes conocen los beneficios que los juegos cooperativos pueden brindar.

### **Dimensión 3. Estrategias para la enseñanza**

#### **7. ¿Cuáles son algunas de las estrategias que ha utilizado para enseñar valores en las clases de educación física?**

E 1. Respeto, solidaridad y responsabilidad.

E 2. Se les da mediante interdisciplinariedad en Educación Física con Matemática, Estudios Sociales y Lengua y Literatura. Suelo hacer para que haya valores; por ejemplo, como usted puede ver el aula, tenemos cartelitos de valores, si en caso hay un conflicto, podemos decir que valor estamos faltando, por ejemplo, el respeto, o a lo mejor estamos haciendo una actividad grupal y dentro de una actividad grupal preguntamos qué tipo de valor estamos utilizando, el esfuerzo es lo importante y no que siempre debemos de ganar, dentro de las actividades los estudiantes se dan cuenta de la implementación de valores.

E 3. El compañerismo, en no pelear, cooperar y llevarse bien y si el compañero hace mal no decirle que está mal.

E 4. Igual que lo hacemos dentro de las demás asignaturas, lo hacemos en Educación física; entonces, el valor es el respeto principalmente entre los compañeros, si alguno no logra cumplir el rol asignado a ellos pues tienen que comprender y tratar de respetar que él no se sienta mal, triste y que entre compañeros están para ayudarse y respetarse.

### **Análisis e interpretación**

El mayor número docentes entrevistados tiene una idea de cómo enseñar los valores, ya sea mediante la interdisciplinariedad, carteles con los nombres de valores o charlas. Se considera que los docentes saben cómo impartir estos valores.

**8. ¿Cuáles son los valores que considera más relevantes para promover en el ámbito educativo mediante el uso de los juegos cooperativos y por qué?**

E 1. El respeto porque los estudiantes deben aprender y fomentar entre ellos en el sentido de la espera. Además, la tolerancia

E 2. El esfuerzo y compañerismo y la responsabilidad de cada uno de los estudiantes y que deben tenerla en todas las asignaturas

E 3. La solidaridad, el respeto, tolerancia, el compañerismo son importante para ellos.

E 4. El respeto, tolerancia, porque en un aula tienen distintos estudiantes con su ritmo de aprendizaje, uno va a ser más ágil para la actividad y va a ver otro que, aunque le cueste un poco más va a hacerlo a su medida; la empatía saber si un estudiante tiene un problemita para hacer su actividad ponerse en su lugar y que no se discriminen.

**Análisis e interpretación**

La mayoría de los docentes entrevistados manifestaron que los valores que más se promueven mediante el uso de los juegos cooperativo son el respeto y la tolerancia. Además, también se promueven el compañerismo, el esfuerzo, la solidaridad y la empatía. De acuerdo con Alonso (2019), algunos contenidos actitudinales que se fortalecen en las clases de educación física:

La mayoría de los docentes entrevistados manifestaron que los valores que más se promueven mediante el uso de los juegos cooperativos son el respeto y la tolerancia. Además, también se promueven el compañerismo, el esfuerzo, la solidaridad y la empatía. De acuerdo con Alonso (2019), algunos contenidos actitudinales que se fortalecen en las clases de Educación Física son:

- Fomentan la cooperación y la colaboración.
- Fomentan valores emocionales como la fraternidad, la alegría y la lealtad.
- Desarrollo de una personalidad enérgica y, al mismo tiempo, amigable.
- Se aprende algunos valores que son fundamentales en el ser humano para una convivencia armoniosa como: la solidaridad, el respeto, la naturalidad, el compañerismo, la amistad, la expresión personal, la espontaneidad y el optimismo.
- Promueve hábitos saludables para alcanzar el desarrollo integral.
- Se considera que el uso de los juegos cooperativos promueve valores sociales.

## **9. De las estrategias metodológicas de Educación Física que utiliza con los estudiantes**

### **¿Cuáles se enmarcan en los juegos cooperativos?**

E 1. Aprendizaje mediante el juego

E 2. Mediante la interdisciplinariedad y que se debería implementar también en las demás materias.

E 3. No hay respuesta.

E 4. Ayudarse entre ellos mediante el aprendizaje recíproco.

### **Análisis e interpretación**

Dos de los docentes entrevistados manifestaron que las estrategias metodológicas más basadas en los juegos cooperativos son el aprendizaje mediante el juego y aprendizaje recíproco, los demás entrevistados desconocen.

De acuerdo con Rubio et al. (2020), la Educación Física ofrece diversas estrategias metodológicas Física que incluyen, la colaboración, el trabajo en equipo y juego, así como la implementación de desafíos motrices. También se considera la aplicación de inteligencias múltiples y el ajuste de las condiciones de espacio, reglas y tiempo.

Estas estrategias buscan conducir hacia un aprendizaje óptimo y asegurar que las actividades a desarrollarse contengan pautas que permitan su ejecución de manera segura, por lo que buscan fortalecer la capacidad motora de los estudiantes y promover la socialización y fomentar una sana convivencia.

Se considera que la mayoría de los docentes tiene poco conocimiento o desconoce las estrategias metodológicas de educación física.

#### **Dimensión 4. Propuesta metodológica**

#### **10. ¿Considera que sería beneficioso contar con una guía metodológica sobre la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de educación física para los niños Básica Media?**

E 1. Claro que sí, para los docentes que no son especialista en el área.

E 2. Se pueden considerar esas guías siempre y cuando tengan relevancia y relación con el entorno del estudiante y donde vive, que tengan en realidad la historia que viven en su sector; en conclusión, se podría implementar la guía a la par con la planificación de clase para que los estudiantes conozcas incluso más; a veces, hay docentes que no conocen mucho más allá en educación física y les ayudaría a ellos y a los estudiantes.

E 3. Si, es muy importante.

E 4. Claro que sí, porque no tenemos los docentes de aula un conocimiento a profundidad sobre la Educación Física para cumplir a cabalidad que eso es lo importante y sería muy bueno una guía metodológica que nos ayudaría en las clases y cumplir mucho mejor en las actividades.

#### **Análisis e interpretación**

La mayor cantidad de los docentes entrevistados mencionó que sería beneficioso contar con una guía metodológica sobre los juegos cooperativos. De acuerdo con Lorenzo et al. (2022), una guía metodológica es el documento que contiene actividades planteadas en base a

un proceso de creación, ejecución y control, lo que permite realizar los ajustes necesarios. Se considera que esta guía metodológica orientará a los docentes de grado a promover los valores mediante el uso de los juegos cooperativos.

### **3.4.2 Resultados de la observación aplicada a los docentes durante las clases de educación física en los niños estudiantes de escuela Dr. Leonidas García Ortiz.**

#### **3.4.2.1 Análisis de la lista de cotejo**

#### **DIMENSION I. IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

En la recolección de datos a través de la observación, de acuerdo a la primera dimensión, se observó que el docente conoce poco sobre los juegos cooperativos y, por lo tanto, no aplicó los juegos más efectivos.

#### **DIMENSION II. DESARROLLO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

En la segunda dimensión de la lista de cotejo se evidenció que el docente de Séptimo de Básica utilizó poco los juegos cooperativos. Aunque organizaba a los estudiantes en parejas o en grupo para realizar la mayoría de los juegos, tanto con implementos como sin ellos, estos tenían un sentido más de competencia, lo que reflejaba en ciertos estudiantes inconformidad, sentimientos de culpa y pérdida del interés por seguir jugando.

#### **DIMENSION III. ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA**

En la tercera dimensión de la lista de cotejo, se notó que el docente de Séptimo Básica no utilizó las estrategias más adecuadas, ya que los juegos estaban más direccionados hacia la competición. Por lo tanto, se deberían implementar los juegos más apropiados con carácter cooperativo, los cuales promuevan la práctica de valores. Además, se debe concientizar sobre el hecho de que en estos juegos se alcanza un logro un logro compartido donde todos son ganadores, lo cual genera mayor interés en los estudiantes por participar.

#### **DIMENSION IV. PROPUESTA PEDAGÓGICA**

En cuarta y última dimensión, se confirma que es fundamental contar con una guía metodológica que incluya diferentes juegos cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje como la convivencia, mediante la práctica de los valores que ofrecen estos juegos.

### 3.4.3 Fortalezas y Debilidades

**Tabla 2.** *Fortalezas y debilidades*

<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
Los docentes están predispuestos a conocer más a profundidad y aplicar juegos cooperativos en sus clases de educación física.	Los docentes no son especialistas en Educación Física.
Los docentes aplican estrategias metodológicas en relación a su subnivel.	Poco manejo de las metodologías de la educación física
Apertura por parte del personal docente para recibir una guía metodológica en beneficio de sus clases.	Los docentes no cuentan con una guía metodológica para juegos cooperativos en las clases de educación física.

#### 3.4.3.1 Matriz de requerimientos

Partiendo desde la realidad del contexto, se tomó en cuenta las debilidades presentes para establecer la matriz de requerimientos; la cual, ayudó a ubicar las debilidades con sus respectivas causas en relación con el problema central, causas y efectos que constan en el problema de la investigación.

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

<b>Debilidades</b>	<b>Causas ¿Por qué</b>	<b>Requerimiento (Estrategias de solución)</b>
Los docentes que imparten Educación física son docentes de grado y no son especialistas en el área.	La institución no cuenta con docente de educación física.	La necesidad de un docente especializado en el área de Educación Física.
Poco manejo de las metodologías de la educación física.	Los docentes no son capacitados en Educación Física.	Capacitación a los docentes de aula.
Los docentes no cuentan con una guía metodológica para juegos cooperativos en las clases de educación física.	Material didáctico e infraestructura.	Implementar infraestructura para el área de Educación Física.

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

La matriz de requerimientos ayudó a identificar las debilidades encontradas durante la investigación de campo realizada al personal docente, facilitando la selección del requerimiento a intervenir y la justificación de su escogimiento y brindar la solución.

De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación, se ha definido como debilidad la deficiente utilización de los juegos cooperativos en las clases de Educación Física

en la Escuela Dr. Leonidas García Ortiz, cuya causa es que los docentes no son capacitados en esa asignatura.

Esta selección se justifica porque da respuesta al problema central que se planteó en el Capítulo I de la investigación. Elegir esta problemática ayudaría a disminuir ciertos efectos como el desinterés en las clases de Educación Física, la poca socialización, la escasa resolución de conflictos y menor desarrollo de los valores en los estudiantes.

Por otro lado, también se justifica porque su enfoque es socioeducativo, que facilita el mejoramiento de la calidad educativa. Este estudio aportó significativamente a la creación de una sana convivencia, a trabajar en equipo y mejorar las clases de Educación Física.

La estrategia que se propone para disminuir la debilidad encontrada es la elaboración de una guía didáctica de juegos cooperativos que despierte el interés de los estudiantes en aprender mientras juegan. Esta guía orientará al docente en la selección de los juegos más idóneos para sus clases de Educación Física, promoviendo valores como el respeto, la tolerancia, el compañerismo entre los estudiantes. Además, contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al hacer las clases más dinámica y activas, ya que todos participan y se sientan incluidos sin riesgo de discriminación.

**CAPÍTULO IV**  
**PROPUESTA INTEGRADORA**  
**GUÍA METODOLÓGICA CON JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL**  
**FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN**  
**FÍSICA CON ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA**  
**“Construyendo Valores en Equipo”**



#### **4 Descripción de la propuesta**

Este capítulo de investigación esta direccionado en la propuesta planteada sobre la elaboración de una guía metodológica de juegos cooperativos, dirigida a los estudiantes de Básica Media de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz, cuyo fin es promover los valores de los niños mediante la implementación del juego cooperativo como una estrategia pedagógica que el docente utiliza en la clase, la cual debe ser direccionada y planificada para evitar el desinterés y la poca socialización de los estudiantes.

Esta guía metodológica tiene como propósito ayudar al docente a desarrollar los juegos cooperativos; los cuales, ponen en práctica el uso de los valores, tales como la empatía, el respeto, el compañerismo entre otros más y a su vez, mejora el trabajo en equipo y permite una mayor socialización entre compañeros; de esta manera, permitirá que el niño participe de manera entretenida, placentera y libre mientras aprende.

La guía metodológica es una herramienta que le va a ayudar al docente a orientarse y guiarse mediante juegos debidamente planificados que tienen el propósito de lograr los objetivos planteados.

#### **4.1 Componentes estructurales**

Los componentes estructurales de esta propuesta consisten en el diseño de una guía metodológica que está direccionada a los docentes encargados de dar Educación Física en la Básica Media de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz son: introducción, justificación, objetivos, fundamentación legal y teórica, fases de implementación, recursos y evaluación.

#### **4.2 Introducción**

A partir del análisis del contexto se determinó que los docentes que imparten la asignatura de Educación Física no son especialistas en el área, además tienen poco manejo de las metodologías y no cuentan con una guía metodológica basada en los juegos cooperativos.

Por otro lado, dicho trabajo mantiene una relación con los antecedentes referenciales identificados a través consulta bibliográfica, al investigar varias investigaciones como la publicada por Cárdeno (2022) quien manifiesta que el juego es una de las mejores herramientas para la enseñanza; ya que, el niño mientras juega, de manera libre, placentera y goza de la aprende una gama de valores.

Al respecto la propuesta contribuirá notablemente el desarrollo de las clases de Educación Física porque los docentes estarán actos para aplicar una metodología más óptima para las clases en la básica media.

#### **4.3 Justificación**

Al identificar que en la escuela Dr. Leonidas García Ortiz en el subnivel de básica media, es deber de los docentes mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de Educación Física; por ello, se implementa una guía metodológica para guiar y enriquecer los conocimientos del docente, dando lugar, a una clase mucho más dinámica, productiva y que

sea del disfrute de los estudiantes. La investigación se la realizó durante el periodo lectivo 2023- 2024.

La propuesta ayudó a que el docente tenga al alcance una ayuda para impartir las clases de educación física donde promovió los valores, compañerismo dentro del aula y fuera de ella e integración para realizar estos juegos, sin ningún tipo de miedo o problema para interactuar con los demás, evitando así metodologías poco eficaces, desinterés y aburrimiento por parte de los estudiantes.

Esta justificación surge basada en la realidad que presentó la institución educativa porque ayudó a solucionar un problema que sucede hoy en día en muchos establecimientos educativos y permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **4.4 Objetivos de la propuesta**

Diseñar una guía metodológica sobre juegos cooperativos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores de los estudiantes de la Básica Media en la asignatura de Educación Física de la escuela Dr. Leonidas García Ortiz.

#### **4.5 Fundamentación legal y conceptual**

Se tomó en referencia la Constitución de la República y en el artículo 27 expresa que la educación estará centrada en el individuo, procurando su crecimiento integral dentro del respeto a los derechos humanos, por lo cual se promoverá una serie de valores fundamentales como la justicia, la solidaridad y la paz, alentando el pensamiento crítico, la apreciación del arte y la cultura física; de tal manera, asegura una educación de calidad y una convivencia armoniosa con quienes formen parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **Ley Orgánica de Educación intercultural**

De acuerdo a la LOEI, en su Art 2, literal i; nos dice que la enseñanza de valores es fundamental en el ámbito educativo, ya que implica la inculcación y la práctica de principios que fomenten la autonomía individual, la participación democrática, el respeto a los derechos

fundamentales, el sentido de responsabilidad, la colaboración solidaria, la aceptación de la diversidad en todas sus manifestaciones, ya sea de género, edad, origen étnico, situación social, orientación sexual, estatus migratorio o afiliación religiosa. Además, esta también el fomento de la equidad, la igualdad de oportunidades, la justicia social y la erradicación de cualquier forma de discriminación.

### Fundamentación conceptual

<p><b>Juegos cooperativos</b></p>	<p>Peñalver (2024) menciona que los juegos cooperativos transmiten una serie de valores fundamentales entre ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El valor de la integración frente a la exclusión:</b> todos los niños participan y nadie se siente excluido, perdiendo así el miedo a no ser tomado en cuenta por los demás.</li> <li>• <b>El valor de la escucha y la comunicación:</b> la necesidad de aportar posibilita que el niño refleje hacia los demás su personalidad, permitiendo expresarse y ser escuchados.</li> <li>• <b>El valor del autoconcepto:</b> cada uno es importante y es vital ser reconocido; ya que, le brindara mayor confianza a la personalidad del niño.</li> <li>• <b>El valor de la cooperación:</b> le enseña al niño a dar su mejor esfuerzo para alcanzar un objetivo en común.</li> <li>• <b>El valor de la empatía:</b> les enseña a colocarse en el lugar de su compañero y entender sus fortalezas y debilidades</li> </ul>
-----------------------------------	---

<p><b>Estrategias pedagógicas</b></p>	<p>López et al. (2023) mencionan que las estrategias pedagógicas son métodos que son aplicados por el docente para facilitar el aprendizaje y centrar sus enseñanzas en conocimientos académicos, sociales y culturales, mismo que son fundamentales en todas las materias.</p>
<p><b>Valores</b></p>	<p>Dolan (2019) menciona que los valores se forman en las primeras edades, adolescencia siendo enseñados, absorbidos y aprendidos de nuestros padres, amigos, docentes.</p>

#### **4.6 Fases de implementación**

##### **Fase I**

##### **Diseñar la propuesta pedagógica**

##### **Breve descripción:**

Es importante que se utilicen los juegos cooperativos porque le inculca valores que los pondrá en práctica dentro del establecimiento educativo y en su diario vivir; el cual asegura el correcto desarrollo integral del niño y lo convierte en una persona de bien, mucho más empático, respetuoso, sociable y que sepa colaborar y trabajar en equipo con los demás.

A continuación, se exponen los juegos cooperativos implementados para reforzar los valores en los estudiantes.

## Actividad 1:

---

**Nombre de la actividad:** ¿En qué me parezco a ti?

---

**Objetivo:** Identificar la mayor cantidad de similitudes físicas a través de la interacción entre los estudiantes , mejorando el respeto, la integración, la amistad, la tolerancia y el compañerismo.

**Edad de los participantes:** 9-11

**Tiempo:** 20 minutos

### Procedimiento

- Inicio la clase de educación física.
  - Movilidad articular (5 min).
  - Estiramientos (5 min).
  - Entrada en calor (5 min).
- Desarrollo la clase de educación física (20 min).

### Materiales

Patio

### Gráfico



Todos los jugadores se dispersarán caminando libremente por el patio, por diferentes lados. En el cual a la orden del docente cada uno deberá reunirse con cada uno de sus compañeros y encontrar el mayor número de similitudes físicas (color de ojos, peinado, color de piel,

---

estatura, etc.) Al finalizar cada uno menciona con que personas guardo más similitud.

- Cierre de la clase de educación física.
  - Ejercicios de vuelta a la calma (5 min).
  - Higiene y aseo (5 min).

### **Variantes**

Buscar similitudes en la personalidad como el carácter, la manera de ser o por gustos como color favorito, comida favorita, etc.

---

## Actividad 2:

---

**Nombre de la actividad:** El tren ciego.

---

**Objetivo:** Dirigir el tren hasta la estación a través de la comunicación y movimientos coordinados, mejorando la confianza, la integración, la tolerancia, y la colaboración de los estudiantes en el juego.

**Edad de los participantes:** 9-11

**Tiempo:** 20 minutos

### Procedimiento

### Materiales

### Gráfico

- Inicio la clase de educación física.

Patio

Pañuelo

- Movilidad articular (5 min).

Vendas

Prenda de vestir

- Estiramientos (5 min).

- Entrada en calor (5 min).

- Desarrollo la clase de educación física (20 min).

Se formarán grupos de 4 integrantes, los estudiantes con los ojos vendados se ubicarán en hilera, agarrados de los hombros. El último miembro del equipo será el maquinista y estará descubierto y es el encargado de dirigir al tren según donde se ubique el docente, el cual será la estación. Por ejemplo: para girar a la izquierda se golpea suavemente el hombro izquierdo o viceversa, para ir



---

recto se golpea ambos hombros, para detenerse se aprieta con las manos ambos hombros y para retroceder se jala hacia atrás los hombros, del jugador que esta adelante hasta que el aviso llegue al primer jugador del tren.

- Cierre de la clase de educación física.
  - Ejercicios de vuelta a la calma (5 min).
  - Higiene y aseo (5 min).

### **Variantes**

Seguir un recorrido delimitado.

---

### Actividad 3:

---

**Nombre de la actividad:** Fútbol a ciegas.

---

**Objetivo:** Practicar la conducción del balón, mejorando la colaboración, la integración, la empatía y la comunicación entre los estudiantes en el juego.

**Edad de los participantes:** 9-11

**Tiempo:** 20 min

#### Procedimiento

#### Materiales

#### Gráfico

- Inicio la clase de educación física.
  - Movilidad articular (5 min).
  - Estiramientos (5 min).
  - Entrada en calor (5 min).
- Desarrollo la clase de educación física (20 min).

Cancha múltiple  
Portería  
Balón de futbol  
Silbato  
Pañuelo  
Prenda de vestir

Se formarán en parejas de preferencia varón y mujer. Se ubicarán dispersos por la cancha. Un estudiante lleva los ojos vendados y se ubica detrás del balón y la otra persona se sitúa al lado haciendo la labor de “lazarillo”. El jugador vendado (siguiendo las instrucciones de su lazarillo) conduce el balón hasta lograr anotar gol en la portería. En ese momento cambian de roles.

- Cierre de la clase de educación física
  - Ejercicios de vuelta a la calma (5 min)
  - Higiene y aseo (5 min)



---

## **Variantes**

Botando y lanzando un balón de voleibol.

---

#### Actividad 4:

---

**Nombre de la actividad:** El nudo.

---

**Objetivo:** Emplear estrategias para deshacer nudos humanos a través de la comunicación e interacción de los estudiantes, mejorando el compañerismo, la integración, la colaboración, paciencia y tolerancia.

**Edad de los participantes:** 9-11

**Tiempo:** 20 minutos

#### Procedimiento

#### Materiales

#### Gráfico

- Inicio la clase de educación física.
  - Movilidad articular (5 min).
  - Estiramientos (5 min).
  - Entrada en calor (5 min).
- Desarrollo la clase de educación física (20 min).

Patio

Se dividirá en grupos de 6 integrantes. Los estudiantes se colocan en círculo y cerrarán sus ojos y caminarán hacia el centro con las manos hacia arriba. Cuando se juntan se agarran de las manos de sus otros compañeros que no están al lado. En ese instante, los jugadores abren sus ojos e intentan desenredarse sin soltarse de las manos.

Todos deben colaborar para lograr el objetivo, pueden hablar y darse instrucciones. La idea es que cada grupo



---

complete el desafío, sea el tiempo que le  
tome realizarlo.

- Cierre de la clase de educación física.
  - Ejercicios de vuelta a la calma (5 min).
  - Higiene y aseo (5 min).

**Variantes:**

Cada estudiante sujeta una soga en  
cada mano.

---

## Actividad 5:

---

**Nombre de la actividad:** Globos saltarines.

---

**Objetivo:** Fomentar la colaboración, la integración, la honestidad, el respeto y la empatía en los estudiantes mediante la práctica de habilidades motoras para mantener los globos en el aire durante un tiempo determinado.

**Edad de los participantes:** 9 -11

**Tiempo:** 20 min

### Procedimiento

### Materiales

### Esquema gráfico

- Inicio la clase de educación física.
  - Movilidad articular (5 min).
  - Estiramientos (5 min).
  - Entrada en calor (5 min).
- Desarrollo la clase de educación física (20 min).

Patio

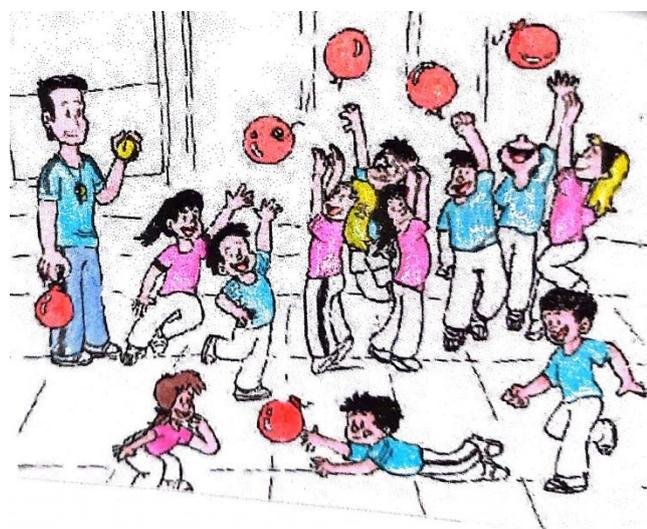
Globos de colores

Silbato

Cronómetro

Los estudiantes se dispersarán por todo el patio y por cada dos jugadores se les dará un globo. El juego consiste en que todos deben mantener a los globos en el aire golpeándolos con alguna parte de su cuerpo (cabeza, brazos, piernas etc.) durante 1 minuto y cada vez que se cumpla sumaran 1 punto todo el grupo.

Cuando un globo toca el suelo se le entregará al docente y también cuando agarran el globo con ambas manos o lo detienen con una mano sin golpearlo, se detendrá el juego.



---

El juego concluye cuando el grupo obtiene 10 puntos a su favor y si al transcurrir el tiempo no hay diferencias será empate.

- Cierre de la clase de educación física.
  - Ejercicios de vuelta a la calma (5 min).
  - Higiene y aseo (5 min).

**Variantes:**

Cada jugador tiene su propio globo.

---

## Actividad 6:

---

**Nombre de la actividad:** Abrazos musicales.

---

**Objetivo:** Fortalecer el compañerismo, la amistad y el bienestar emocional a través del baile y abrazo en el juego.

**Edad de los participantes:** 9-11

**Tiempo:** 20 min

### Procedimiento

- Inicio la clase de educación física.
  - Movilidad articular (5 min).
  - Estiramientos (5 min).
  - Entrada en calor (5 min).
- Desarrollo la clase de educación física (20 min)

Todos los estudiantes se dispersan por el patio, mientras el docente pone música de fondo y todos deben bailar la música a su gusto y moverse alrededor. Cuando la música se detiene, dos personas deben abrazarse. La música vuelve a sonar y se reinicia el baile. Otra vez se detiene y ahora tres personas deben abrazarse. Continuar de la misma manera hasta llegar al gran abrazo (todos los estudiantes se abrazan conjuntamente)

- Cierre de la clase de educación física

### Materiales

Patio

Parlante

### Esquema gráfico



- 
- Ejercicios de vuelta a la calma

(5 min)

- Higiene y aseo (5 min)

**Variantes:**

Realizar el juego en el aula de clase.

---

## Actividad 7:

---

**Nombre de la actividad:** La avioneta.

---

**Objetivo:** Dirigir a la avioneta por todo el espacio a través del uso de habilidades motoras, mejorando el compañerismo, la integración, la confianza y la colaboración de los estudiantes en el juego.

**Edad de los participantes:** 9-11

**Tiempo:** 20 min

**Procedimiento:**

**Materiales**

**Esquema gráfico**

Patio

- Inicio la clase de educación física.
  - Movilidad articular (5 min).
  - Estiramientos (5 min).
  - Entrada en calor (5 min).
- Desarrollo la clase de educación física (20 min).

Se forman grupos de 4 integrantes. Un estudiante hace de avioneta y se coloca en el suelo decúbito ventral (boca abajo) con los brazos extendidos horizontalmente. Dos compañeros lo agarran al mismo tiempo de cada una de las muñecas y lo alzan y el tercero lo agarra de los pies, simulando la cola de la avioneta. El estudiante que hace de avioneta debe mantener los brazos y las piernas rectas para garantizar un buen vuelo y procederán a volar por todo el espacio sin



---

chocarse con las demás avionetas. Luego,  
cambian de roles.

- Cierre de la clase de educación física.
  - Ejercicios de vuelta a la calma (5 min).
  - Higiene y aseo (5 min).

**Variantes:**

Colocar objetos encima de la avioneta simulando a los pasajeros.

---

## Actividad 8:

---

**Nombre de la actividad:** El barco.

---

**Objetivo:** Desarrollar la colaboración, la integración, el respeto y el compañerismo en los estudiantes mediante la coordinación de movimientos para trasladar el barco hasta la orilla

**Edad de los participantes:** 9-11

**Tiempo:** 20 min

### Procedimiento

### Materiales

### Esquema gráfico

- Inicio la clase de educación física.
  - Movilidad articular (5 min).
  - Estiramientos (5 min).
  - Entrada en calor (5 min).
- Desarrollo la clase de educación física (20 min).

Patio

Todos los estudiantes se ubicarán apegados en el suelo en decúbito ventral alternando varón y mujer, simulando las olas del mar. Un jugador (el barco) se ubica perpendicularmente en decúbito ventral (boca abajo) sobre las espaldas de sus primeros compañeros.

El grupo debe lograr trasladar al “barco” al otro extremo (orilla) a través del movimiento ondulante de sus cuerpos y al llegar el primero que hacía de ola pasa a ser el barco, y así consecutivamente.



- 
- Cierre de la clase de educación

física

- Ejercicios de vuelta a la calma

(5min)

- Higiene y aseo (5min)

**Variantes:**

Trasladar 2 barcos a la vez.

---

**Fase II:**

**Socializar la guía metodológica**

Una vez elaborada la guía metodológica se habló y se coordinó con la directora de la institución, solicitando el permiso, para socializar con los docentes con el propósito de que conozcan los juegos más idóneos para su respectiva aplicación y que a su vez mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Dr. Leónidas García Ortiz.

Para su respectiva socialización se llevará a cabo una reunión con los docentes, mismos que podrán dar su punto de vista, si están de acuerdo con el trabajo o despejar alguna duda donde se explicarán los juegos planteados que permitirán a su vez fortalecer el compañerismo, habilidades sociales y una sana convivencia entre todos.

**Fase III**

**Evaluación de la funcionalidad de la propuesta**

**Tabla 4.** *Tabla de evaluación de la funcionalidad de la propuesta*

---

<b>Aspectos a evaluarse</b>	<b>Excelente</b>	<b>Muy bueno</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
-----------------------------	------------------	------------------	--------------	----------------	-------------------

---

Funcionalidad de la propuesta	x
Objetivos planteados	x
Contenidos propuestos	x
Recursos empleados	x

#### **4.7 Recursos logísticos:**

En base a las fases establecidas para el desarrollo de la propuesta se estableció los siguientes recursos:

##### **Materiales:**

Patio

Cancha múltiple

Pañuelos

Vendas

Prendas de vestir

Portería

Balón de futbol

Balón de Voleybol

Sogas

Silbato

Globos de colores

Cronómetro

Parlante

Objetos del aula

Objetos del medio

**Recursos Humanos:**

Estudiantes

Docentes

Facilitadores

**Tecnológicos:**

Celular

Laptop

**4.8 Evaluación del proyecto**

La propuesta es evaluada mediante una lista de cotejo, analizando cada una de las fases propuestas en base al objetivo planteado, para evidenciar el camino de la evaluación se propone lo siguiente:

**Tabla 5.** *Indicadores de evaluación a partir de las actividades*

---

**Objetivo de la propuesta:** Diseñar una guía metodológica sobre juegos cooperativos como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores de los estudiantes de la Básica Media en la asignatura de Educación Física de la escuela Dr. Leónidas García Ortiz.

---

<b>Fases</b>	<b>Actividades</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Fase I</b>	Obtener contenidos	Elaborar guía metodológica para
<b>Diseñar la propuesta pedagógica</b>	mediante revisión bibliográfica.	los docentes que imparten Educación Física, tomando en
	Diseñar las actividades	cuenta las necesidades de los
	Establecer objetivos por cada actividad.	estudiantes de Básica Media.

---

---

	<p>Seleccionar los materiales y el área de juego.</p>	
<p><b>Fase II</b> <b>Socializar la guía metodológica</b></p>	<p>Reunión con la directora para solicitar el permiso y establecer fechas para la socialización con los docentes.</p> <p>Reunión con los docentes para dar a conocer la guía metodológica.</p>	<p>Socialización con los docentes la guía metodológica para que la apliquen con los estudiantes de Básica Media.</p>
<p><b>Fase III.</b> Evaluación de la funcionalidad de la propuesta</p>	<p>Elaborar matrices de evaluación. Aplicar las matrices.</p>	<p>Aplicar la evaluación del proyecto a los docentes y al directivo.</p>

---

**Tabla 6.** Cronograma de la propuesta

No.	Actividades	Responsable	Abril				Mayo				Junio				Julio				
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
1	Elaborar la guía metodológica.	Estudiante investigador			■	■	■	■	■										
2	Coordinar con la autoridad del plantel para organizar la socialización de la guía metodológica.	Estudiante investigador						■	■	■	■								
3	Elaborar diapositivas para la socialización de la guía metodológica.	Estudiante investigador								■	■	■	■						
4	Convocar a los docentes para el desarrollo de la socialización.	Director(a) del plantel											■	■	■	■			
5	Preparar el material para la demostración de la guía didáctica													■	■	■	■		
6	Desarrollo de la socialización	Estudiante investigador														■	■	■	
7	Elaborar una lista de cotejo para evaluar la guía metodológica.	Estudiante investigador															■	■	
8	Aplicar la evaluación	Estudiante investigador																■	
9	Elaborar un informe dirigido a la directora del plantel como evidencia	Estudiante investigador																	■

## **CAPÍTULO V**

### **5 VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD**

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

La propuesta planteada es viable, ya que para realizar la guía metodológica se utilizaron medios tecnológicos para seleccionar los contenidos más acordes e incluir en la propuesta los juegos más efectivos, contribuyendo al desarrollo eficaz de la investigación.

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

En cuanto a la dimensión económica, resulta ser factible, ya que solo se hace uso de la tecnología, como el servicio de internet y la laptop para realizar la guía metodológica. Además, los materiales utilizados en la propuesta no representan una gran inversión, ya que algunos materiales están presentes en la escuela y los que no lo están, los estudiantes están dispuestos a adquirirlos debido a su costo relativamente bajo.

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

En el ámbito social, resulta ser viable porque está encaminada a un importante número de estudiantes del séptimo año de la Escuela Dr. Leónides García Ortiz. Con el apoyo de la autoridad, se dio la apertura para llevar a cabo el proyecto y los docentes colaboraron atentamente y consideraron necesaria la implementación de una guía metodológica para fortalecer los valores que todo ser humano debería poseer, derrumbando así las barreras o miedos que les impiden relacionarse con los demás. Estos valores se reflejarán dentro de la escuela como fuera de ella, preparándolos para la vida y haciéndolos útiles para la sociedad.

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

La propuesta es factible porque no contiene actividades que representen daño al medioambiente y se utilizaron materiales no convencionales que no generan peligro y que deben ser utilizados de manera eficiente.

La guía metodológica fue compartida a los docentes de manera digital por los distintos medios que la tecnología nos permite hoy en día, para así guiarlos y lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

## CAPÍTULO VI

### 6 CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

#### 6.1 Conclusiones

En cuanto al objetivo general, se determinó que los docentes de Básica Media aplican pocos juegos cooperativos en la enseñanza de valores. Dado que los docentes no son especialistas en el área de educación física y optan más por otros tipos de juegos, lo que crea un ambiente más competitivo que cooperativo.

Con base con el primer objetivo específico, en la Escuela “Dr. Leónidas García Ortiz” se evidenció la deficiente aplicación de los juegos cooperativos porque los juegos que se implementaban eran muy básicos, con pocas variantes y poca utilización de materiales didácticos, además de contar con reglas que no se respetan del todo; por lo tanto, no se logra fomentar los valores en su totalidad.

En referencia al segundo objetivo específico, se puede integrar al juego cooperativo, ya que está inmerso en el currículo de educación física en el Bloque 1. Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar. Esto, a su vez, contribuyó al fortalecimiento de los valores, como la amistad, porque se conocieron mejor unos a otros; el compañerismo, al celebrar el logro compartido; la honestidad al no jugar sucio y respetar las reglas; la integración, ya que todos participan; el respeto, al no discriminar y tampoco excluir a un compañero de la actividad; la tolerancia, al respetar las ideas y habilidades de los demás; la solidaridad, cuando un compañero necesitó de un impulso extra; la empatía, al entender las emociones y necesidades; la confianza, al saber que se sintieron necesarios en el grupo; el esfuerzo, ya que cada uno dio lo mejor de sí mismo; y, por último, la colaboración, donde cada uno se comunicó, y creó soluciones y estrategias.

Por último, con el tercer objetivo específico, se llegó a la conclusión de que es necesaria una guía metodológica para guiar a los docentes en la aplicación de los juegos cooperativos más efectivos para la enseñanza de los valores en los estudiantes.

## **6.2 Recomendaciones**

Es recomendable que el docente encargado de impartir la asignatura de Educación Física integre al juego cooperativo en sus planificaciones didácticas, porque permite reducir problemáticas como la falta de compañerismo, el rechazo, discriminación en función de habilidad o de sexo, la falta de respeto, la poca comunicación y unión como grupo, el egoísmo, la enemistad y el poco trabajo en equipo.

Se sugiere que el docente sea innovador y se atreva a crear también nuevas propuestas, donde le dé la oportunidad a sus estudiantes que sugieran cómo se podría mejorar un juego, hacerlo más divertido, garantizar que todos estén a gusto con la actividad, que nadie se sienta incapaz de realizarlo y muchos menos ser discriminado; que mejoren el compañerismo y la convivencia en las clases de Educación Física, y lo pongan en práctica en la vida cotidiana.

Se recomienda que se utilice esta guía metodológica porque está diseñada cuidadosamente en función del objetivo a conseguir y se han tomado en cuenta las características de los estudiantes. De modo que cada juego contiene la información necesaria, desde su disposición inicial, con su respectiva formación, y lo que se hará durante el desarrollo del juego, con sus normas y los roles de los jugadores. Además se incorpora una variante dentro del juego para hacerlo más dinámico. Cada juego se realiza en un espacio idóneo y con un tiempo que se espera sea óptimo, haciendo uso de implementos no convencionales y otros fácilmente adquiribles. Se añadió una representación gráfica para que sea de fácil entendimiento por el docente.

## **6.3 Limitaciones y prospectiva**

### **6.3.1 Limitaciones**

- No se podía realizar la investigación, ya que la autoridad del plantel solicitó permiso por escrito a la Universidad Técnica de Machala.

- Dificultad para encontrar información bibliográfica referente a los últimos cinco años.
- La información recolectada mediante la entrevista dio a entender que los docentes de grado tienen poco conocimiento sobre el beneficio de los juegos cooperativos.

### **6.3.2 Prospectiva**

- Capacitar a los docentes de grado sobre la importancia de los juegos cooperativos porque ayudará a tener una sana convivencia dentro y fuera de la institución educativa en sus estudiantes.
- Capacitar a los docentes en talleres y seminarios sobre nuevas estrategias metodológicas de la educación física.
- Mejorar la infraestructura de la institución con la creación de nuevos espacios para deportes como la gimnasia y el voleibol; así mismo, construir rincones lúdicos y contar con un área de trabajo más sofisticada, con una amplia gama de materiales convencionales y no convencionales para las clases de Educación Física.
- Promover la creatividad y el cuidado al medio ambiente a través de la creación de implementos no convencionales para las clases de educación física.
- Incorporar el uso de la inteligencia artificial para mejorar la enseñanza en las clases de educación física.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Peñalver Encarni, M. (2024). *El juego infantil y su metodología*. Macmillan Iberia, S.A.

Obtenido de <https://0e10wlrom-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/267595>

Alonso Aguerrebere, J. M. (2019). *Formación en valores en la institución educativa de hoy: planeación, programación y proyectos*. Editorial Parmenia, Universidad La Salle

México. Obtenido de <https://0e10wlwxk-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/183484>

Betancourt, M., Bernate, J., Fonseca, I., & Rodríguez, L. (2020). Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas. *Retos*, 38, 845–851.

doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.74918>

Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (31 de Mayo de 2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 1871 – 1883.

doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>

Cara Muñoz, J. F., & Martínez Sánchez, J. A. (2020). *Los juegos tradicionales y populares Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia matemática*.

Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://0e10wlwxk-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/175836>

Cárdenas Messa, G. A., Soto Arias, C., & Becerra Collazos, D. A. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: Análisis desde la interacción entre los actores educativos. *Cultura Educación Sociedad*, 11(2), 303-312.

doi:<https://doi.org/10.17981/culteducoc.11.2.2020.19>

- Cárdeno Cervera, A. (2022). *EL JUEGO COOPERATIVO COMO ELEMENTO TRANSMISOR DE VALORES* [ Universidad Católica de Valencia San Vicente Martir]. Repositorio Institucional. Obtenido de [https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2644/C%c3%a1rdenoCerveraAna\\_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2644/C%c3%a1rdenoCerveraAna_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cerdas-Agüero, E. (2019). Pedagogía para la paz en la extensión universitaria: una propuesta lúdica con juegos cooperativos. *Temas De Nuestra América Revista De Estudios Latinoamericano*, 35(65), 215-228. doi:<https://doi.org/10.15359/tdna.35-65.15>
- Corbetta, P. (2023). *Metodología y técnicas de investigación social*. McGraw-Hill España. Obtenido de <https://0e10wlwxk-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/229814>
- Dolan, S. (2019). *Más coaching por valores: cómo alcanzar el éxito en la vida de los negocios y en el negocio de la vida*. LID Editorial España. Obtenido de <https://0e10wlrom-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/270006>
- Gallardo López, J. A., García Lázaro, I., & Gallardo Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172–12186. doi:<https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- García Martínez, S., Sánchez Blanco, P., & Ferriz Valero, A. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF (Cooperative versus competitive methodologies: effects on motivation in PE students). *Retos*, 39, 65-70. doi: <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78279>
- Guamán Chacha, K. A., Hernández Ramos, E. L., & Lloay Sánchez, S. I. (2021). EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA METODOLOGÍA DE LA

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA O JURÍDICA. *Revista Conrado*, 17(81), 163-168.

Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-163.pdf>

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020).

Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173.

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

Hill de Montaner, M. E. (2023). *Mundo feliz 1: cuentos y relatos infantiles de valores:*

*aspectos teóricos básicos sobre los valores y su importancia*. A - Editorial

Universitaria Carlos Manuel Gasteazoro. Obtenido de [https://0e10wlnq4-y-https-](https://0e10wlnq4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/230432)

[elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/230432](https://0e10wlnq4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/230432)

Jaimes Castañeda, A., Aragón Goyes, M., & Martínez Rodríguez, N. J. (2022). *La Feria*

*Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular: transformando la práctica docente*.

Corporación Universitaria Minuto de Dios. Obtenido de [https://0e10wlnq4-y-https-](https://0e10wlnq4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/232106)

[elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/232106](https://0e10wlnq4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/232106)

López Ordosgoitia, R., Ligarretto Feo, R., & Bermúdez Grajales, M. (Octubre - Diciembre de

2023). Estrategias pedagógicas de maestros en educación inicial durante la pandemia:

Tecnologías digitales y rol de las familias. *EBSCO*, 29(4), 296-311. doi:

<https://doi.org/10.31876/rcs.v29i4.41254>

Lorenzo Benítez, R., Moreira Muñoz, J. J., & Herrera Navas, C. D. (2022). Diagnóstico sobre

la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales: ¿qué está

sucediendo en la Educación General Básica? *Opuntia Brava*, 14(2), 237-254.

Obtenido de <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1580>

Martínez Ruíz, J. E., Rodríguez Mendoza, J. L., Salazar Naranjo, R. E., & Romero

Bustamante, M. L. (2020). Estrategias pedagógicas inclusivas y su aporte en el

aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas especiales (Física- Motora).

- Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación*, 5((CISE)), 354-369. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1127/815>
- Martínez, O. (2022). *La emoción de jugar: neuroeducación en acción*. Editorial INDE. Obtenido de <https://0e10wlnq4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/225302>
- Martínez, Ó. (2022). *La emoción de jugar: neuroeducación en acción*. Editorial INDE. Obtenido de <https://0e10wlw8w-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/225302>
- Mesías-Enríquez, G. A., Salazar-Churaco, C. A., Andrade-Naranjo, D. S., & Tapia-Pazmiño, J. G. (2021). Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural. *Polo del Conocimiento*, 6(9), 1332-1348. doi: <https://doi.org/10.23857/pc.v6i9.3114>
- Munevar Mariño, S. K., Burbano Pantoja, V. M., & Flórez Villamizar, J. A. (2019). La actividad física como alternativa de formación para disminuir la agresividad escolar: un estudio comparativo. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*(56), 141–160. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1042/1485>
- Nakayama, L. (2023). *Miradas posibles al juego en la educación y en la educación física*. Colección Cuaderno de Cátedra. Universidad Provincial de Córdoba. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/Miradas\\_posibles\\_al\\_juego\\_en\\_la\\_educacion\\_y\\_en\\_la\\_educacion\\_fisica\\_2022\\_horizontal-libre.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Miradas_posibles_al_juego_en_la_educacion_y_en_la_educacion_fisica_2022_horizontal-libre.pdf)
- Osorio González, R., & Castro-Ricalde, D. (2021). Aproximaciones a una metodología mixta. *novaRua. Revista Universitaria de Administración*, 13(22), 61-84. doi:<http://dx.doi.org/10.20983/novarua.2021.22.4>

- Pacheco-Salazar, B. (2022). *De la violencia a la solidaridad: claves para la mejora de la convivencia escolar*. Narcea Ediciones. Obtenido de <https://0e10wlwxk-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/227086>
- Payà Rico, A. (2020). EL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL EN LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN. *Historia de la educación*, 38, 39-57.  
doi:<https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>
- Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS. *Conrado*, 15(70), 455-459. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>
- Quesada Somano, A. K., & Medina León, A. (2020). *MÉTODOS TEÓRICOS DE INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS-SÍNTESIS, INDUCCIÓN-DEDUCCIÓN, ABSTRACTO – CONCRETO E*. Universidad de Matanzas©. Obtenido de <http://monografias.umcc.cu/monos/2020/IngInd/mo2076.pdf>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–5.  
doi:<http://orcid.org/0000-0001-5614-1994>
- Reyes Ramos, E., Baron Barrera, S., & Niebles Núñez, W. A. (2023). Habilidades motrices en niños de instituciones educativas de Colombia. *GADE: Revista Científica*, 3(6), 249-280. Obtenido de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/333/151>
- Reyes Velasquez, R. J. (2021). Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el desempeño docente. *Journal of Latin American Science*(2), 853-883. doi:<https://orcid.org/0000-0002-8106-5804>
- Robles Pasto, B. F. (2019). Población y muestra. *Pueblo Contiente*, 30(1), 45-246.  
doi:<http://doi.org/10.22497/PuebloCont.301.30121>

- Rodríguez Martínez, P. (2021). *Cambio de valores en las sociedades del siglo XXI*.  
Dykinson. Obtenido de <https://0e10wlnq4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/218640>
- Rodríguez-Montes, A. B. (2021). El juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 27–41. doi: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1439>
- 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*, 5(11), 408-420. doi: <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1933>
- Ruiz Omeñaca, J., & Omeñaca Cilla, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.)*. Editorial Paidotribo. Obtenido de <https://0e10wlnq4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/119199>
- Simbaña-Haro, M. P., González-Romero, M. G., Obando-Tasiguano, C. P., & Hinojosa-Cazco, G. M. (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(6-2), 145-156. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Villa Sánchez, A. (2021). La importancia de los valores en la vida personal y social: enfoques y medición. *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 79(154), 109-147. doi:<https://doi.org/10.14422/mis.v79.i154.y2021.003>
- Yugsi Pimbo, E. G., Jarrin Nava, S. A., & Astudillo Astudillo, X. A. (2023). Los Juegos Cooperativos y su Influencia en el Autoconcepto Físico en Estudiantes de Básica Superior. *Pacha. Revista De Estudios Contemporáneos Del Sur Global*, 4(10), 1-18. doi:<https://doi.org/10.46652/pacha.v4i10.181>

## ANEXOS

### Anexo 1. Entrevista al docente

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA BÁSICA MEDIA DE LA ESCUELA DR. LEONIDAS GARCIA ORTIZ

**Tema:** Juegos cooperativos como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores.

#### Dimensión 1. Implementación de los juegos cooperativos

1. ¿Cuáles son los juegos que conoce para emplear en las clases de educación física?

.....  
.....  
.....

2. ¿Qué tipo de juegos utiliza en las clases de educación física?

.....  
.....  
.....

3. ¿Cómo implementaría los juegos cooperativos en las clases de educación física?

.....  
.....  
.....

4. ¿Qué tipo de conflictos ha observado que surgen durante la participación en juegos, cooperativos y cómo los aborda?

.....  
.....  
.....

#### Dimensión 2. Desarrollo de los juegos cooperativos

5. **¿Por qué considera que los juegos cooperativos son efectivos para las clases de educación física?**

.....  
.....  
.....

6. **¿Cuáles son los beneficios de los juegos cooperativos en los estudiantes después de participar en ellos? De ser así, ¿Podría compartir algunos ejemplos?**

.....  
.....  
.....

**Dimensión 3. Estrategias para la enseñanza**

7. **¿Cuáles son algunas de las estrategias que ha utilizado para enseñar valores en las clases de educación física?**

.....  
.....  
.....

8. **¿Cuáles son los valores que considera más relevantes para promover en el ámbito educativo mediante el uso de los juegos cooperativos y por qué?**

.....  
.....  
.....

9. **De las estrategias metodológicas de Educación Física que utiliza con los estudiantes ¿Cuáles se enmarcan en los juegos cooperativos?**

.....  
.....  
.....

**Dimensión 4. Propuesta metodológica**

**10. ¿Considera que sería beneficioso contar con una guía metodológica sobre la aplicación de los juegos cooperativos en las clases de educación física para los niños Básica Media?**

.....  
.....  
.....

## Anexo 2. Guía de Observación



### OBSERVACION



Lista de cotejo dirigida a los estudiantes y al docente en la clase de educación física de la escuela Dr. Leonidas Garcia Ortiz con el tema: El juego cooperativo como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de los valores en los estudiantes de séptimo de básica de la escuela Dr. Leonidas Garcia Ortiz.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

#### LISTA DE COTEJO

#### DIMENSIÓN 1: IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nro.	PREGUNTAS	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy Poco	Nada
1	¿En la clase de educación física se promueve el juego cooperativo con los estudiantes de séptimo de básica?					

#### DIMENSIÓN 2. DESARROLLO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nro.	PREGUNTAS	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy poco	Nada
2	¿En la clase de educación física se desarrolló el juego cooperativo como estrategia para fortalecer los valores en los estudiantes?					
3	¿La institución apoya en el área de educación física con implementos didácticos para desarrollar el juego cooperativo?					
4	¿En las clases de educación física se presentó conflictos durante la práctica de cada juego?					

#### DIMENSIÓN 3. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Nro.	PREGUNTAS	Siempre	Casi siempre	Poco	Muy Poco	Nada
4	¿Es importante el juego cooperativo como estrategia en la promoción de valores en los estudiantes?					

6	¿En las clases de educación física los estudiantes aplicaron valores durante los juegos cooperativos?					
---	---	--	--	--	--	--

**DIMENSIÓN 4. PROPUESTA METODOLÓGICA**

<b>Nro.</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Poco</b>	<b>Muy Poco</b>	<b>Nada</b>
7	¿Una guía metodológica beneficiará al docente de educación física a aplicar los juegos más idóneos para sus clases?					
8	¿En la guía metodológica es fundamental que contenga diferentes estrategias metodológicas relacionadas al juego cooperativo para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje?					
9	¿La guía metodológica ayudará a los estudiantes a cumplir eficientemente las actividades conforme al plan de clase?					

**Anexo. 3. Autorización de la autoridad de la Unidad Educativa Dr. Leonidas García Ortiz.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**

D.L. No. 69-04 de 14 de abril de 1969

*Calidad. Pertinencia y Calidez*

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

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

Machala, 03 de enero de 2024

Lic. Rosa Sánchez Largo  
Directora de la “Unidad Educativa Dr. Leonidas García Ortiz”

Pasaje

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo y mis mejores deseos de éxito en sus funciones profesionales, en esta oportunidad le escribo para informarle que los estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Técnica de Machala, en su proceso de titulación tienen que elaborar una investigación para poder realizar su tesis.

Por tal motivo, con el debido respeto le solicitamos se digne autorizar el permiso correspondiente al estudiante DUSTIN AARON ORELLANA BARZALLO, para realizar su trabajo de investigación denominado: “ JUEGOS COOPERATIVOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS VALORES EN ESTUDIANTES DE BASICA MEDIA EN LA ESCUELA DR LEONIDAS GARCIA”

Cabe mencionar que los datos que se obtengan se mantendrán en absoluta reserva y se utilizarán únicamente con fines del presente estudio.

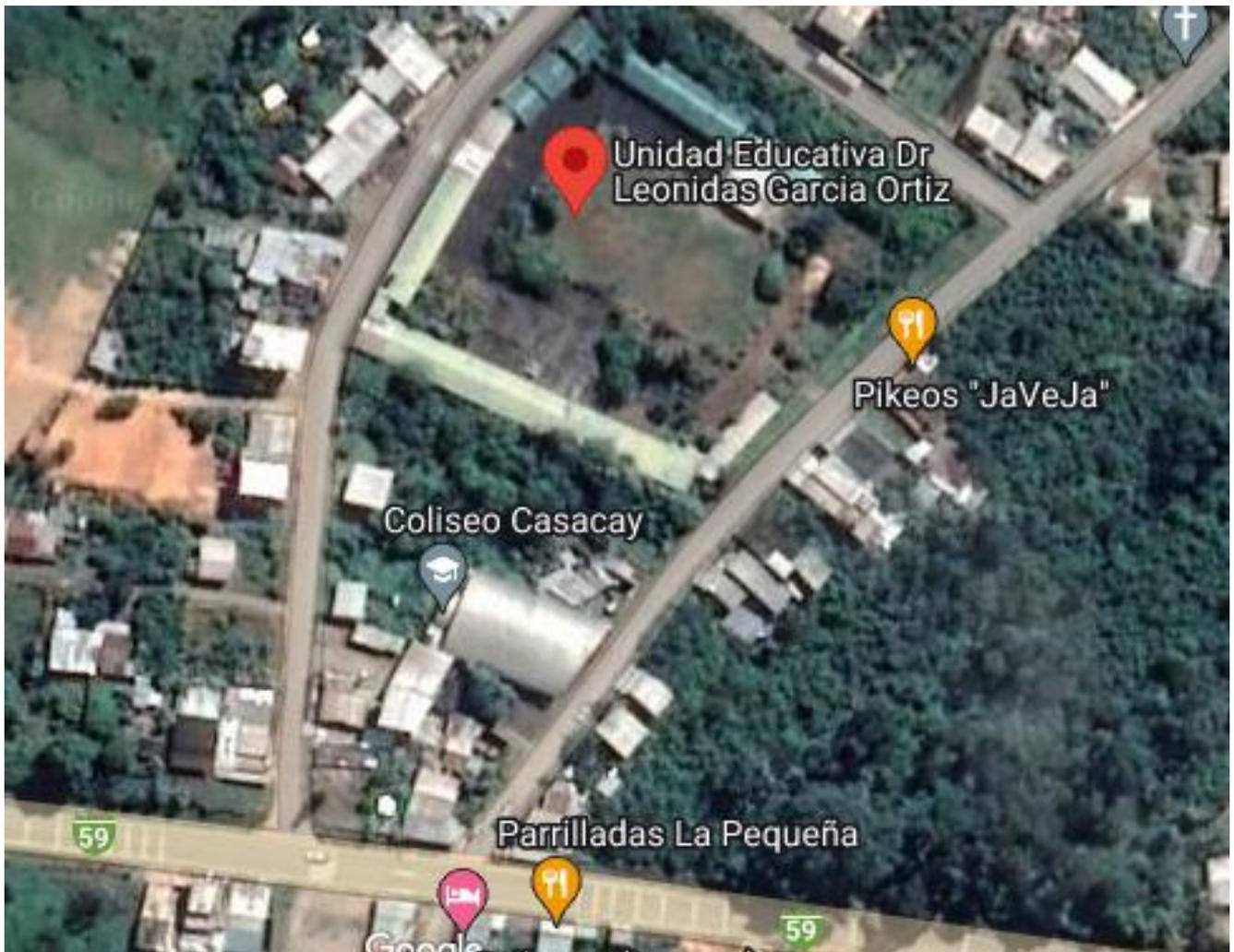
Por la favorable atención, le expresamos nuestro sincero agradecimiento.

Atentamente,



PROF. YUBBER ALEXANDER CEDENO, MGS.  
Coordinador de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

**Anexo 4 . Ubicación de la Unidad Educativa Dr. Leonidas García Ortiz.**



Parroquia Casacay, Pasaje, El Oro.

## Anexo 4 . Capturas de los artículos científicos

### Artículo N° 1

Redilat  
Red de Investigadores Latinoamericanos

**LATAM** REVISTA LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>

**Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”**

Cooperative games as a psychopedagogical strategy to strengthen the social development of first-year children at the "Abraham Lincoln" Elementary School

**Yuly Bonilla Canchingre**  
yuly.bonillacanchingre1430@upse.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0003-3229-288X>  
Universidad Estatal Península de Santa Elena – Instituto de postgrado  
Santa Elena – Ecuador

**Pedro Marcano Molano**  
pmarcano@upse.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0001-6375-7674>  
Universidad Estatal de Santa Elena  
Santa Elena – Ecuador

LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay.  
ISSN en línea: 2789-3855, mayo, 2024, Volumen V, Número 3 p 1871.

La relevancia de este tema radica en el enfoque integral de la educación, que va más allá de la mera transmisión de conocimientos académicos. Los juegos cooperativos permiten a los niños desarrollar habilidades sociales y emocionales que son fundamentales para su éxito tanto en la escuela como en la vida. En un mundo cada vez más interconectado, donde la colaboración y la comunicación son habilidades esenciales, el énfasis en el desarrollo social a través de juegos cooperativos se vuelve aún más pertinente.

**Título:** Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”

**Autor(es):** Yuly Bonilla Canchingre; Pedro Marcano Molano.

**Año:** 2024

**Revista:** LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades

**Enlace:** <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2167/2746>

**Página (s) citada (as):** 1871 – 1883; (1874)

**ISSN:** 2789-3855

**DOI:** <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>



**Los Juegos Cooperativos y su Influencia en el Autoconcepto Físico en Estudiantes de Básica Superior**

*Cooperative Games and their Influence on Physical Self-concept in High School Students*

Edisson Gonzalo Yugsi Pimbo, Santiago Alejandro Jarrin Navas, Ximena Alexandra Astudillo Astudillo

<http://doi.org/10.46652/pacha.v4i10.181>  
ISSN 2697-3677  
Vol. 4 No. 10 enero-abril 2023, e230181  
Quito, Ecuador

Enviado: enero 23, 2023  
Aceptado: abril 02, 2023  
Publicado: abril 13, 2023  
Publicación Continua



Annotate Highlight **pin** en el grupo o participantes.



El juego en grupo o cooperativo tiene como finalidad la sana diversión con el trabajo en conjunto para cumplir con el objetivo de la clase. De tal forma que los estudiantes aprenden a ganar y perder.

**Título:** Los Juegos Cooperativos y su Influencia en el Autoconcepto Físico en Estudiantes de Básica.

**Autor(es):** Edisson Gonzalo Yugsi Pimbo ;Santiago Alejandro Jarrin Navas; Ximena Alexandra Astudillo Astudillo.

**Año:** 2023

**Revista:** Revista De Estudios Contemporáneos Del Sur Global.

**Enlace:** <https://revistapacha.religacion.com/index.php/about/article/view/181/262>

**Página (s) citada (as):** 1-18; (5)

**ISSN:** 2697-3677

**DOI:** <https://doi.org/10.46652/pacha.v4i10.181>

Juegos cooperativos en la convivencia escolar:  
Análisis desde la interacción  
entre los actores educativos

Cooperative games in school coexistence:  
Analysis from the interaction  
between educational actors

DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>

Recibido: 20 de enero de 2020 Aceptado: 29 de abril de 2020 Publicado: 12 de julio de 2020

**Gustavo Adolfo Cárdenas Mesa**   
Unidad Central del Valle del Cauca, Tuluá (Colombia)  
gcardenas@uceva.edu.co

**Carolina Soto Arias**   
Unidad Central del Valle del Cauca, Tuluá (Colombia)  
carolinas630@hotmail.com

**Diego Alejandro Becerra Collazos**   
Unidad Central del Valle del Cauca, Tuluá (Colombia)  
diegobecerra91@hotmail.com

los relatos de los estudiantes antes y después de la ejecución del programa.

Los estudiantes manifestaron que: las situaciones de agresión física, no se presentaban en el desarrollo del programa de juegos cooperativos ya que estos no tenían las clases tradicionales donde jugaban fútbol y juegos competitivos los cuales generaban violencia, también se puede evidenciar como estos juegos promovieron el diálogo y las relaciones entre diferentes estudiantes del grupo, al manifestar que hablaban de los juegos y de cómo se divertían durante la intervención, además se evidencia como surgieron nuevas relaciones, y como se fortalecieron otras. Por otra parte también se puede resaltar como en los relatos

**Título:** Juegos cooperativos en la convivencia escolar, un estudio descriptivo.

**Autor(es):** Gustavo Adolfo Cárdenas Mesa; Carolina Soto Arias; Diego Alejandro Becerra Collazos.

**Año:** 2020

**Revista:** Cultura Educación Sociedad

**Enlace:** <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2820/2940>

**Página (s) citada (as):** 303-312; (309)

**ISSN:** 389-7724

**DOI:** <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>

## Artículo N° 4

Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA  
Año VI. Vol VI. N°4. Edición Especial: Educación III. 2021  
Hecho el depósito de Ley: FA2016000010  
ISSN: 2542-3088  
FUNDACIÓN KOINONIA (F.K). Santa Ana de Coro, Venezuela.

Angela Beatriz Rodríguez-Montes

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1439>

**El juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados**

**Cooperative play and its influence on the mathematical competencies of school children**

Angela Beatriz Rodríguez-Montes  
[anbet\\_04@hotmail.com](mailto:anbet_04@hotmail.com)  
Universidad César Vallejo, Chimbote  
Perú  
<https://orcid.org/0000-0001-8404-1763>

El juego cooperativo como actividad del aprendizaje cooperativo, viene a representar una opción favorable para estudiantes en el nivel de preescolar o educación inicial, sobre todo cuando en esta etapa, el auto concepto se basa en el "yo", es ir preparando progresivamente al infante, a tomar el rol protagónico de su aprendizaje en niveles de complejidad superiores, a los cuales se enfrentará en un futuro. Lo cual concuerda con

**Título:** El juego cooperativo y su influencia en las competencias matemáticas de infantes escolarizados.

**Autor(es):** Angela Beatriz Rodríguez Montes.

**Año:** 2021

**Revista:** Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía.

**Enlace:** [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElJuegoCooperativoYSuInfluenciaEnLasCompetenciasMa-8150557%20(6).pdf)

[ElJuegoCooperativoYSuInfluenciaEnLasCompetenciasMa-8150557%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElJuegoCooperativoYSuInfluenciaEnLasCompetenciasMa-8150557%20(6).pdf)

**Página (s) citada (as):** 27-41; (34)

**ISSN:** 2542-3088

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1439>

**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>

Por otra parte, las características que posee el juego cooperativo le dan un valor único en el contexto de trabajo con grupos y comunidades puesto que genera situaciones de interacción social en las que se manifiestan actitudes y toma de decisiones, que reflejan las realidades de cada persona, grupo y contexto.

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

**Autor(es):** Evelyn Cerdas-Agüero.

**Año:** 2019

**Revista:** Temas De Nuestra América Revista De Estudios Latinoamericanos

**Enlace:** <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/tdna/article/view/12927/17999>

**Página (s) citada (as):** 215-228; (204)

**ISSN:** 0259-2339

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

## Artículo N° 6

[Inicio](#) / [Archivos](#) / [Vol. 39 \(2021\)](#) / Artículos de carácter científico: trabajos de investigaciones básicas y/o aplicadas

### 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**

Universidad de Alicante IES Virgen del Remedio de Alicante

 <http://orcid.org/0000-0003-3209-3937>

**Pablo Sánchez Blanco**

**Alberto Ferriz Valero**

Universidad Alicante

DOI: <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78279>

 PDF

Publicado

2021-01-01

Cómo citar

García Martínez, S., Sánchez Blanco, P., & Ferriz Valero, A. (2021). Metodologías

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](http://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

Universidad de Alicante (España)

tivo 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.

**Autor(es):** Salvador García Martínez, Pablo Sánchez Blanco, Alberto Ferriz Valero.

**Año:** 2021

**Revista:** Retos

**Enlace:** <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/78279/49929>

**Página (s) citada (as):** 65-70; (67)

**ISSN:** 1988-2041

**DOI:** <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78279>

**José Alberto Gallardo-López**

Doctor en Pedagogía

Instituição: Universidad Pablo de Olavide

Endereço: Facultad Ciencias Sociales Departamento de Educación y Psicología Social

Carretera de Utrera, Km.1 41013 Sevilla (España)

Email: jagallop@upo.es

**Irene García-Lázaro**

Formação: Doctora en Pedagogía

Instituição: Universidad Isabel I

Endereço: C/Venecia 3 4D 41008 Sevilla (España)

Email: igarlaz@hotmail.com

**Pedro Gallardo-Vázquez**

Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación

Instituição: Universidad de Sevilla

Endereço: C/ Pirotecnia s/n 41013 Sevilla (España)

Email: pgallardo@us.es

Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 5, n. 8, p. 12172-12186 aug. 2019 ISSN 2525-8761

que requieren un esfuerzo o sacrificio por parte del niño. Esta teoría del descanso o de la recuperación, contempla el juego como una posibilidad para relajarse y reponer fuerzas al haber realizado otras actividades laboriosas. En este aspecto, las actividades lúdicas están

Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 5, n. 8, p. 12172-12186 aug. 2019 ISSN 2525-8761

relacionadas con el ocio y el tiempo libre, generando entornos ideales para el desarrollo social y educativo.

**Título:** Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo.

**Autor(es):** José Alberto Gallardo López; Irene García Lázaro; Pedro Gallardo Vázquez.

**Año:** 2019

**Revista:** Brazilian Journal of Development

**Enlace:** <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/2793/2763>

**Página (s) citada (as):** 12172–12186; (12176 y 12177)

**ISSN:** 2525-8761

**DOI:** <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>

## Artículo N° 8

# El juego: una mirada desde los diferentes autores



**Mario Paúl Simbaña-Haro**  
Universidad Indoamérica - Ecuador

**Mario Gerardo González-Romero**  
Universidad Indoamérica - Ecuador

**Carolina Paola Obando-Tasiguano**  
Universidad Indoamérica - Ecuador

**Goldye Maday Hinojosa-Cazco**  
Universidad Indoamérica - Ecuador

## Resumen

El juego una mirada desde los diferentes autores es un tema, que se enfoca en el hecho de ratificar la importancia que tiene esta actividad dentro del proceso educativo, el juego cumple un rol incondicional e irremplazable dentro de este ámbito, a través de la historia se identifica que los diversos autores lo califican como esencial, primordial y natural; es por tal motivo que los docentes deben reconocer su importancia para poderlo poner en práctica dentro del quehacer educativo, ya que de esta manera se beneficia el desarrollo integral. En este sentido la presente investigación busca describir cómo ha evolucionado el juego en el ámbito

de energía, que evita desazonal tensiones en el cuerpo, en 1898 Karlos Groos menciona la teoría del pre ejercicio, este autor menciona que el juego inicia en la etapa de la infancia, y cumple la función de preparar a los infantes para desarrollar funciones que realizarán al ser adultos.

**Título:** El juego: una mirada desde los diferentes autores.

**Autor(es):** Mario Paúl Simbaña-Haro; Mario Gerardo González-Romero; Carolina Paola Obando-Tasiguano; Goldye Maday Hinojosa-Cazco.

**Año:** 2022

**Revista:** 593 Digital Publisher CEIT

**Enlace:** [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/1148/1344](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1148/1344)

**Página (s) citada (as):** 145-156; (154)

**ISSN:** 2588-0705

**DOI:** <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>

## Artículo N° 9



editorial  
universitaria

Secretaría de  
Extensión y Relaciones  
Institucionales

UR

UNIVERSIDAD  
PROVINCIAL DE CÓRDOBA

**Coordinación editorial**  
Pía Reynoso

**Equipo editorial**  
Nicolás Ponsone  
Javier Frontera

**Revisión**  
Marcos Deipenau

**Revisión con perspectiva  
de género**  
Camila Quargnenti

Miradas posibles al juego en la educación y  
en la educación física - Lilia Nakayama  
Córdoba 2022.  
Archivo Digital: descarga y online  
ISBN: 978-987-48915-6-3

**Colección Cuadernos**

**Directores de la colección**  
Fernanda Levis  
Mateo Paganini

**Esta publicación ha sido evaluada  
por el Comité de Referato con  
arbitraje Doble Ciego.**

Las opiniones expresadas en las publicaciones  
de la **Colección Cuadernos** de la Editorial  
Universitaria UPC son responsabilidad de sus  
autores. La Editorial, en nombre de su directora,  
coordinadora, editores y diseñadores, no  
necesariamente acuerda o adhiere a la posición o  
punto de vista en ellas expresadas.

### Los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son aquellos donde dos o más jugador@s no compiten entre sí, sino que buscan lograr el objetivo del juego en forma conjunta. El objetivo puede ser una dificultad a vencer, un obstáculo a superar, una condición a lograr. Este tipo de juego demandaría y desarrollaría una serie de capacidades, habilidades y estrategias desde una lógica diferente a la del juego competitivo.

**Título:** Miradas posibles al juego en la educación y en la educación física.

**Autor(es):** Lilia Nakayama.

**Año:** 2023

**Editorial:** Colección Cuaderno de Cátedra. Universidad Provincial de Córdoba

**Enlace:**

[file:///C:/Users/HP/Downloads/Miradas\\_posibles\\_al\\_juego\\_en\\_la\\_educacion\\_y\\_en\\_la\\_educacion\\_fisica\\_2022\\_horizontal-libre.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Miradas_posibles_al_juego_en_la_educacion_y_en_la_educacion_fisica_2022_horizontal-libre.pdf)

**Página (s) citada (as):** 1- 174; (60)

**ISBN:** 978-987-48915-6-3

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 10

# juegos cooperativos y educación física

Raúl Omeñaca Cilla

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

3ª edición

Ilustraciones: José Ángel Omeñaca Moya

© 2019, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca  
Raúl Omeñaca Cilla

Editorial Paidotribo  
<http://www.paidotribo.com>  
E-mail: [paidotribo@paidotribo.com](mailto:paidotribo@paidotribo.com)

9ª reimpresión de la 3ª edición  
ISBN: 978-84-8019-433-4  
ISBN EPUB: 978-84-9910-858-2  
BIC: YNW

Fotocomposición: Editor Service, S.L.  
Diagonal, 299 – 08013 Barcelona

A modo de síntesis, vamos a terminar especificando, a continuación, los elementos significativos que caracterizan al juego cooperativo:

- A. En su formulación, demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común.
- B. Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar.
- C. Exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego.
- D. Representa un disfrute de medios, una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación en las relaciones con los compañeros por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual.

- E. Atiende al proceso. Concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación coordinada con los miembros del grupo.
- F. No fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros.
- G. No excluye. Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego.
- H. No discrimina. No hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. Resalta la actuación de un grupo que disfruta participando, mientras que exalta la igualdad entre sus miembros.
- I. No elimina. El error va seguido de la posibilidad de continuar explorando y experimentando.

**Título:** Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.).

**Autor(es):** Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente - Omeñaca Cilla, Raúl.

**Año:** 2019

**Revista:** Editorial Paidotribo

**Enlace:** <https://0e10wm2e4-y-https-elibro->

[net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/119199](https://net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/119199)

**Página (s) citada (as):** 1-664; (77)

**ISBN:** 9788499108582

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 11



La Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular : transformando la práctica docente /Amparo Jaimes Castañeda, Maritza Aragón Goyes, Nancy Johanna Martínez Rodríguez... [y otros 5]. Bogotá : Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, 2022. ISBN: 978-958-763-605-5 91p.: il.

1.Educación -- Colombia 2.Pedagogía -- Colombia 3.Educación en la primera infancia -- Colombia 4.Juegos educativos -- Colombia 5.Métodos de enseñanza -- Colombia 6.Currículo i.Aragón Goyes, Maritza ii.Martínez Rodríguez, Nancy Johanna iii.Rincón Jaimes, Eduard Anderson iv.Gutiérrez Ojeda, Patricia v.Barria Cornejo, Daniel Ignacio vi.Margery Bertoglia, Enrique Juan vii.Garrido Romero, Víctor Andrés.

CDD: 371.3 F37f BRGH Registro Catálogo Uniminuto No. 104503

Archivo descargable en MARC a través del link: <https://tinyurl.com/bib104503>

**Juegos cooperativos.** Son juegos que se realizan con el simple objetivo de compartir con otros alumnos o con otros niños y niñas, en los que se realizan muchas actividades individuales, pero que, con el transcurso del tiempo, en el juego se suman individualidades para solucionar asuntos colectivos, por ende, los juegos colectivos al transcurrir se pueden convertir en competitivos, pues unos pierden y otros ganan.

**Título:** La Feria Lúdico-Pedagógica y su impacto curricular: transformando la práctica docente.

**Autor(es):** Jaimes Castañeda, Amparo - Aragón Goyes, Maritza - Martínez Rodríguez, Nancy Johanna.

**Año:** 2022

**Revista:** 9789587636055

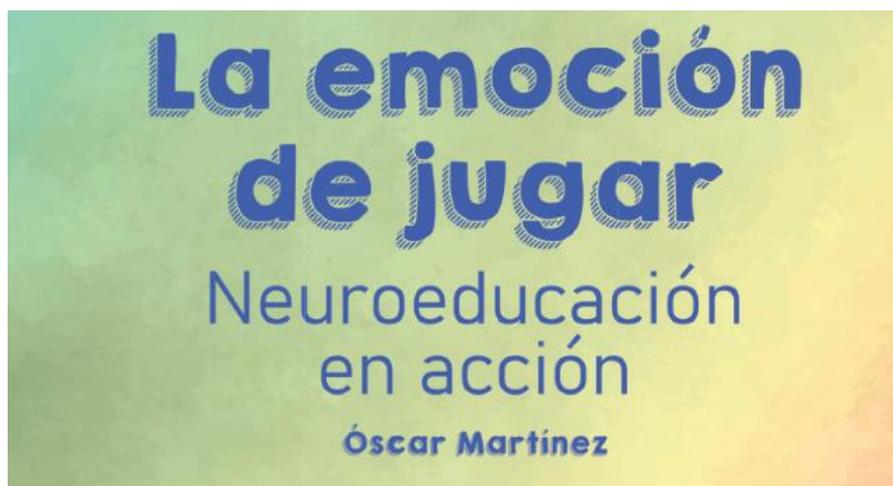
**Enlace:** <https://0e10wm2e4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/232106>

**Página (s) citada (as):** 1-94; (33)

**ISBN:** 9789587636055

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 12



Primera edición, 2022

© 2022, Editorial INDE

www.inde.com  
editorial@inde.com  
editorialinde.tumblr.com  
facebook.com/INDEEditorial  
@INDEEditorial  
TV Inde Editorial

© 2022, el autor

Colaboradora: Teresa Roca Rodríguez

Fuente de las fotos: Óscar Martínez (quedan protegidas las identidades de las personas y niños/as que salen en ellas)

ISBN: 978-84-9729-659-5

pero con premios para todos (donde se premia y valora la labor de cada participante), o en su defecto sin trofeo alguno. Debemos fomentar actividades y objetivos para superarnos siempre a nosotros mismos, no para obtener resultados que nos diferencian, clasifican y separan, en vez de unirnos.

**Título:** La emoción de jugar: neuroeducación en acción.

**Autor(es):** Martínez, Óscar.

**Año:** 2022

**Revista:** Editorial INDE

**Enlace:** <https://0e10wm2e4-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/225302>

**Página (s) citada (as):** 1- 205 (39)

**ISBN:** 9788497296595

**DOI:** No tiene

**Habilidades motrices en niños de instituciones educativas de Colombia**

Motor skills in children from educational institutions in Colombia

Einer Reyes Ramos\*  
[einerreyesramos@gmail.com](mailto:einerreyesramos@gmail.com)  
Sebastian Baron Barrera\*\*  
[sbaronbarrera@gmail.com](mailto:sbaronbarrera@gmail.com)  
William Alejandro Niebles Núñez\*\*\*  
[william.niebles@unisucre.edu.co](mailto:william.niebles@unisucre.edu.co)

\*Universidad de Córdoba, Colombia, \*\* Universidad de Córdoba, Colombia, \*\*\*Universidad de Sucre, Colombia.

Recibido: 21/10/2023 - Aceptado: 16/12/2023.  
Correspondencia: [einerreyesramos@gmail.com](mailto:einerreyesramos@gmail.com)

entorno colaborativo. Algunos ejemplos de juegos cooperativos que involucran habilidades motrices incluyen:

Juegos de equipo: Actividades como el fútbol, el baloncesto o el voleibol fomentan la colaboración, la coordinación y las habilidades motrices mientras trabajas en equipo para alcanzar un objetivo común.

Juegos de construcción: Construir estructuras con bloques, piezas de Lego u otros materiales promueve la destreza manual y la coordinación mano-ojo mientras colaboras con otros para crear algo juntos.

Juegos de relevo: Estos juegos implican transmitir un objeto o correr en equipo, lo que requiere coordinación y cooperación para pasar con éxito la "antorcha" o el relevo.

Juegos de equilibrio: Actividades como el paseo en cuerda floja o juegos que involucran caminar sobre troncos u obstáculos fomentan el equilibrio y la coordinación mientras trabajas con otros para mantener el equilibrio.

Juegos de carreras de sacos: Carreras de sacos en equipo son divertidas y ayudan a desarrollar habilidades motoras como saltar, equilibrarse y cooperar para llegar a la meta.

**Título:** Habilidades motrices en niños de instituciones educativas de Colombia.

**Autor(es):** Einer Reyes Ramos; Sebastian Baron Barrera; William Alejandro Niebles Núñez.

**Año:** 2023

**Revista:** GADE: Revista Científica

**Enlace:** <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/333/151>

**Página (s) citada (as):** 248- 280; (251 y 252)

**ISSN:** 2745-2891

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 13

<p><a href="#">Inicio</a> / <a href="#">Archivos</a> / <a href="#">Vol. 38 (2020)</a> / <a href="#">Revisiones teóricas sistemáticas y/o metaanálisis</a></p> <h3>Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas (Documentary review of pedagogical strategies used in the area of physical education to strengthen citizen competenci</h3>	
<p><b>Milthon Betancourt</b> <b>Jayson Bernate</b> UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS  <a href="http://orcid.org/0000-0001-5119-8916">http://orcid.org/0000-0001-5119-8916</a> <b>Ingrid Fonseca</b> <b>Luis Rodriguez</b></p> <p>DOI: <a href="https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.74918">https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.74918</a></p>	<p> PDF</p> <p>Publicado 2020-07-01</p> <p>Cómo citar Betancourt, M., Bernate, J., Fonseca, I., &amp; Rodríguez, L. (2020). Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área</p>

2020, Retos, 38, 845-851

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

### Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas Documentary review of pedagogical strategies used in the area of physical education to strengthen citizen competencies

Milthon Betancourt, Jayson Bernate, Ingrid Fonseca, Luis Rodríguez  
Corporacion Universitaria Minuto de Dios (Colombia), Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología (Panamá)

se dé un uso correcto. Estas estrategias buscan generar condiciones de calidad en los aprendices, y mejores resultados en las áreas del conocimiento, se comprobó que donde los resultados son bajos es porque el personal no tiene el suficiente entrenamiento para su aplicación y por ende desconocen la forma en la que se debe implementar. Se resalta que

**Título:** Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la educación física, para fortalecer las competencias ciudadanas.

**Autor(es):** Milthon Betancourt; Jayson Bernate; Ingrid Fonseca.

Luis Rodriguez

**Año:** 2020

**Revista:** Retos

**Enlace:** <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/74918/49523>

**Página (s) citada (as):** 845–851; (847)

**ISSN:** 1988-2041

**DOI:** <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.74918>

**Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el desempeño docente**

*Innovative didactic strategies to improve teaching performance*

**REYES VELASQUEZ, Rosa Janira**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8106-5804>

Correo Electrónico: [janirarv@hotmail.com](mailto:janirarv@hotmail.com)

Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú

educativo. Por ello, son de gran importancia las estrategias pedagógicas que aquel utilice para conseguir el objetivo de aprendizaje propuesto. Dichas estrategias deben ajustarse al contexto, a las necesidades e intereses de los estudiantes, al horizonte institucional y a las exigencias de un mundo globalizado y avanzado tecnológicamente.

**Título:** Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el desempeño docente.

**Autor(es):** Reyes Velasquez, Rosa Janira.

**Año:** 2021

**Revista:** Journal of Latin American Science

**Enlace:** [file:///C:/Users/HP/Downloads/108-Texto%20del%20art%C3%ADculo-195-1-10-20220109%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/108-Texto%20del%20art%C3%ADculo-195-1-10-20220109%20(5).pdf)

**Página (s) citada (as):** 853-883; (879)

**ISSN:** 2711-4228

**DOI:** <https://orcid.org/0000-0002-8106-5804>

**ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS Y SU  
APORTE EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES  
CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES  
(FÍSICA- MOTORA)**

*INCLUSIVE PEDAGOGICAL STRATEGIES AND THEIR  
CONTRIBUTION TO THE LEARNING OF STUDENTS WITH SPECIAL  
EDUCATIONAL NEEDS (PHYSICAL-MOTOR).*

**Javier Enrique Martínez Ruiz<sup>1</sup>**  
Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador  
jmartinezr249@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0003-4107-7189>

**Jessica Liliana Rodríguez Mendoza<sup>2</sup>**  
Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador  
jrodriguez693@fcjse.utb.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0003-2234-4907>

**Rebeca Elizabeth Salazar Naranjo<sup>3</sup>**  
Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador  
rsalazar357@fcjse.utb.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0001-6131-9566>

**Milena Lisbeth Romero Bustamante<sup>4</sup>**  
Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador  
Mromero636@fcjse.utb.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0003-0185-8327>

Fecha de recepción: 14 de agosto de 2020 – Fecha de aceptación: 22 de octubre de 2020

La aplicación de las estrategias pedagógicas permite:

- ✓ Conocer las fortalezas y debilidades de sus estudiantes, para brindar una respuesta educativa acorde a su necesidad.
- ✓ Lograr un trabajo dinámico y motivador tanto para los estudiantes como para los docentes.
- ✓ Favorecer el respeto a la diversidad.
- ✓ Beneficiar a todos los estudiantes del aula.
- ✓ Atender la individualidad del estudiante con necesidades educativas especiales.

**Título:** Estrategias pedagógicas inclusivas y su aporte en el aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas especiales (Física- Motora).

**Autor(es):** Javier Enrique Martínez Ruíz; Jessica Liliana Rodríguez Mendoza Rebeca; Elizabeth Salazar Naranjo; Milena Lisbeth Romero Bustamante.

**Año:** 2020

**Revista:** Revista De Investigación E Innovación

**Enlace:** <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1127/815>

**Página (s) citada (as):** 354-369; (359)

**ISSN:** 2528-8091

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 16

INICIO / ARCHIVOS / VOL. 79 NÚM. 154 (2021): PEDRO MORALES VALLEJO, SJ. EL EDUCADOR Y SU OBRA / Artículos

### La importancia de los valores en la vida personal y social: enfoques y medición

**Aurelio Villa Sánchez**  
Universidad de Deusto

DOI: <https://doi.org/10.14422/mis.v79.i154.y2021.003>

Palabras clave: valores, actitudes, encuesta valores, metodología valores, enseñanza y aprendizaje de valores

PDF

PUBLICADO

2021-07-21

NÚMERO

que le permite jerarquizar lo que pretende, lo que desea, lo que lleva a cabo.

Los valores expresan nuestra mirada en el mundo, lo que queremos cambiar, la lucha por la mejora personal, social y de la humanidad. Cada persona y cada institución tiene y muestra sus valores, los que quiere que conozcan los demás, la razón por la que una persona vive, y visiona su futuro a través de los valores que intenta desarrollar.

La práctica de los valores conlleva superar dilemas, elegir entre aspectos

**Título:** La importancia de los valores en la vida personal y social: enfoques y medición.

**Autor(es):** Aurelio Villa Sánchez.

**Año:** 2021

**Revista:** Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales

**Enlace:**

[file:///C:/Users/HP/Downloads/ana\\_martin,+Miscelanea+154+\(3as\)\\_Parte6%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/ana_martin,+Miscelanea+154+(3as)_Parte6%20(6).pdf)

**Página (s) citada (as):** 109-147; (110)

**ISSN:** No tiene

**DOI:** <https://doi.org/10.14422/mis.v79.i154.y2021.003>

Artículo N° 17

# Mundo Feliz

1

Cuentos y relatos  
infantiles de valores

Aspectos teóricos básicos sobre  
los valores y su importancia

Obra complementaria aprobada por el Ministerio de Educación, para el cuarto,  
quinto y sexto grado de la Educación Básica General en Panamá.

María Elena Hill de Montaner

- **Durabilidad:** los valores se reflejan en el curso de la vida.
- **Integralidad:** cada valor es una abstracción íntegra en sí mismo, no es divisible.
- **Satisfacción:** los valores generan satisfacción en las personas que los practican.
- **Polaridad:** todo valor se presenta en sentido positivo y negativo, todo valor conlleva un contravalor.
- **Trascendencia:** los valores trascienden el plano concreto; dan sentido y significado a la vida humana y a la sociedad.
- **Aplicabilidad:** los valores se aplican en las diversas situaciones de la vida; entrañan acciones prácticas que reflejan los principios valorativos de la persona.
- **Objetividad:** es la propiedad que tienen los valores de valer por sí mismos, independientemente de la apreciación subjetiva o personal del sujeto que valora.

MUNDO FELÍZ 1 - Cuentos y relatos infantiles de valores  
Aspectos teóricos básicos sobre los valores y su importancia

© MARÍA ELENA HILL DE MONTANER  
ISBN 978-9962-02-575-7

Diseño y diagramación



© Editorial Universitaria Carlos Manuel Gasteazoro | 2023  
Estafeta Universitaria  
Panamá, República de Panamá  
Telefonos 523-5172 / 523-5173 / 523-5174  
Correo electrónico: eupan@up.ac.pa

Dirección de la profesora María F. Domínguez  
Diseño y diagramación: EUPAN

Primera edición, Panamá 2023

Todos los Derechos Reservados de esta edición.

Prohibida la reproducción parcial o total de esta obra, por  
cualquier medio, sin el previo consentimiento y expresa  
autorización por escrito del autor.

**Título:** Mundo feliz 1: cuentos y relatos infantiles de valores: aspectos teóricos básicos sobre los valores y su importancia.

**Autor(es):** Hill de Montaner, María Elena.

**Año:** 2023

**Revista:** A - Editorial Universitaria Carlos Manuel Gasteazoro

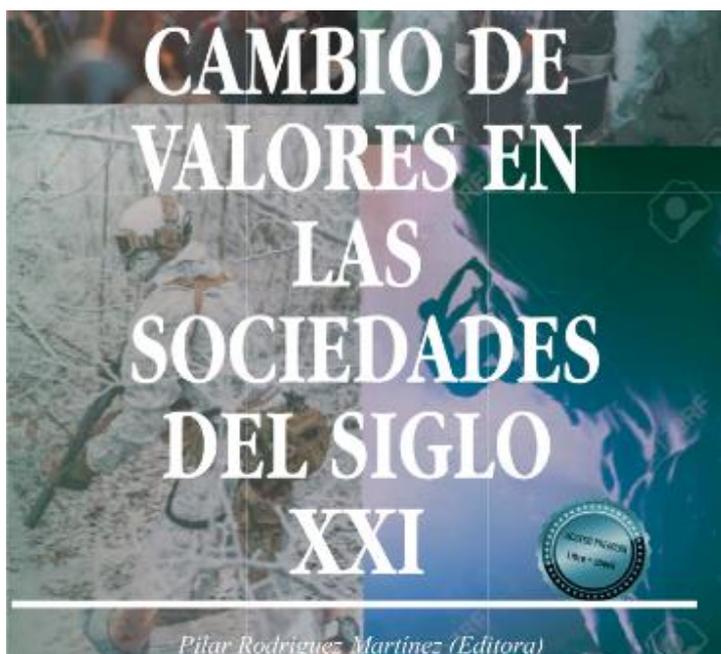
**Enlace:** <https://0e10wm3oo-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/230432>

**Página (s) citada (as):** 1-100; (12)

**ISBN:** 9789962025757

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 18



© Copyright by  
Los autores  
Madrid, 2021

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid  
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69  
e-mail: info@dykinson.com  
<http://www.dykinson.es>  
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 978-84-1377-870-9  
Depósito Legal: M-37200-2021

ISBN electrónico: 978-84-1122-089-7

Maquetación:  
german.balaguer@gmail.com

produzca una efectiva educac e que familia y escuela trabajen de forma coordinada y colaborativa. Además, hay que tener en cuenta que la familia es el primer agente de socialización y, por tanto, los valores que transmiten condicionan de manera decisiva la asimilación de los valores que se promueven desde los centros escolares. En este sentido, la educación en valores en la escuela está fuertemente condicionada al papel que juegan las familias en el proceso educativo.

**Título:** Cambio de valores en las sociedades del siglo XXI.

**Autor(es):** Rodríguez Martínez, Pilar.

**Año:** 2021

**Revista:** 9788411220897

**Enlace:** <https://0e10wm3oo-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/218640>

**Página (s) citada (as):** 1-188; (133)

**ISSN:** 9788411220897

**DOI:** No tiene



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

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

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

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

La investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad. La investigación explicativa es aquella que tiene relación causal, no sólo persigue

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

**Autor(es):** Gladys Patricia Guevara Alban; Alexis Eduardo Verdesoto Arguello; Nelly Esther Castro Molina.

**Año:** 2020

**Revista:** RECIMUNDO

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

**Página (s) citada (as):** 163-173; (165)

**ISSN:** 2588-073X

**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)



---

## LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN

*The scope of an investigation*

*O escopo de uma investigação*

---

Carlos Ramos Galarza <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Docente titular principal de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Científico del Centro de investigación en Mecatrónica y Sistemas Interactivos MIST de la Universidad Tecnológica Indoamérica

Correo: [caramos@puce.edu.ec](mailto:caramos@puce.edu.ec), [carlosramos@uti.edu.ec](mailto:carlosramos@uti.edu.ec)

---



Ramos-Galarza, C.  
Editorial: Los alcances de una investigación  
Julio – Diciembre de 2020  
<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>



### Investigación descriptiva

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.

**Título:** Los Alcances de una investigación.

**Autor(es):** Carlos Alberto Ramos-Galarza.

**Año:** 2020

**Revista:** CienciAmérica

**Enlace:** <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336/621>

**Página (s) citada (as):** 1-6; (2)

**ISSN:** 1390-9592

**DOI:** <http://orcid.org/0000-0001-5614-1994>

# APROXIMACIONES A UNA METODOLOGÍA MIXTA<sup>1,2</sup>

Approaches to a mixed methodology

Recibido: 9 de febrero de 2021  
Aceptado: 26 de mayo de 2021

novaRua: Revista Universitaria de Administración/Instituto de Ciencias Sociales y Administración. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Ciudad Juárez, Chih.: UACJ, 2013 - .  
Vol. 13, núm. 22; 21 cm.

ISSN: 2007-4042  
Semestral

1. Administración—Publicaciones periódicas
2. Administración de empresas — Publicaciones periódicas
3. Gestión de empresas — Publicaciones periódicas
4. Administración—Investigación — Publicaciones periódicas

NOVARUA. Revista Universitaria de Administración Vol. 13, núm. 22, es una publicación semestral de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez a través del Instituto de Ciencias Sociales y Administración, que se publica con recursos propios. Domicilio: Av. Universidad y H. Colegio Militar (zona El Chamizal) s/n, CP 32300, Ciudad Juárez, Chihuahua, México, Tels. (656) 688 3800 al 09 (conmutador) extensiones: 3859, 3843, 3949 y 3787. Fax (656) 688 3812. PO Box 10307, El Paso, Texas, USA, 79994.

Para correspondencia referente a la revista, escribir a los siguientes correos electrónicos: rua@uacj.mx, cgonzalez@uacj.mx

Editor responsable: Carlos Jesús González Macías.

Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2014-110716573100-203 , ISSN: 2007-4042 .

Los artículos firmados son responsabilidad de sus autores. Se autoriza la reproducción total o parcial, siempre y cuando se cite la fuente.

Sitio web: <https://revistas.uacj.mx/ojs/index.php/NovaRua/index>

 /Nova-RUA-Revista-Universitaria-de-Administración

En consecuencia, el conocimiento se desarrolla por medio de una lógica hipotética deductiva que permite la verificación, y el recorte de la realidad en una forma precisa. Por su parte, el enfoque cualitativo enfatiza el estudio de las opiniones, actitudes, conductas y expresiones humanas; el supuesto ontológico fundamental que lo sustenta es que la realidad se construye socialmente y, por lo tanto, debe poder comprenderse e interpretarse de manera subjetiva, según como la aprecia cada individuo.

En lo cuantitativo, el énfasis está puesto en el estudio objetivo de fenómenos externos a los individuos.

**Título:** APROXIMACIONES A UNA METODOLOGÍA MIXTA.

**Autor(es):** Rebeca Osorio-González; Diana Castro-Ricalde.

**Año:** 2021

**Revista:** Revista Universitaria de Administración

**Enlace:**

<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/140014/ARTIC%20APROX%20METODOL%20MIXTA.pdf?sequence=1&isAllowed=1>

**Página (s) citada (as):** 61-84; (70)

**ISSN:** 2007-4042

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.20983/novarua.2021.22.4>

## Población y muestra

Blanca Flor Robles Pastor<sup>1</sup>

Recibido: 13 de enero de 2019  
Aceptado: 19 de febrero de 2019

Señor editor:

He leído el artículo "Modelo de gestión de ... En consecuencia, preciso que los autores del

De lo definido por los autores citados, está claro que la *población objeto de estudio* en una investigación, es el conjunto total de elementos de interés y la *muestra* un subconjunto de la *población*. Un ejemplo de población es *conjunto*

**Título:** Población y muestra.

**Autor(es):** Blanca Flor Robles Pastor.

**Año:** 2019

**Revista:** Pueblo Continente

**Enlace:** <https://journal.upao.edu.pe/index.php/PuebloContinente/article/view/1269/1099>

**Página (s) citada (as):** 245-246; (245)

**ISSN:** 617 - 9474

**DOI:** <http://doi.org/10.22497/PuebloCont.301.30121>

Fecha de presentación: marzo, 2021, Fecha de Aceptación: mayo, 2021, Fecha de publicación: julio, 2021

19

**EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA O JURÍDICA**

THE RESEARCH PROJECT: SCIENTIFIC OR LEGAL RESEARCH METHODOLOGY

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

E-mail: [ur.kleverguaman@uniandes.edu.ec](mailto:ur.kleverguaman@uniandes.edu.ec)

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

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

E-mail: [ur.eduardohernandez@uniandes.edu.ec](mailto:ur.eduardohernandez@uniandes.edu.ec)

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

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

E-mail: [dr.stalynils14@uniandes.edu.ec](mailto:dr.stalynils14@uniandes.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0517-1015>

<sup>1</sup> Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Guamán Chacha, K. A., Hernández Ramos, E. L., & Lloay Sánchez, S. I. (2021). El proyecto de investigación: la metodología de la investigación científica o jurídica. *Revista Conrado*, 17(81), 163-168.

Entre los principales métodos cuantitativos encontramos al Inductivo, que va de lo particular a lo general. El analítico, que separa de las partes de un todo para analizarlas independientemente y establece las relaciones que se presentan entre ellas. El sintético, que reúne los diferentes elementos en una nueva totalidad, es la composición del todo por unión de sus partes.

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

**Autor(es):** Klever Aníbal Guamán Chacha; Eduardo Luciano Hernández Ramos; Stalyn Israel Lloay Sánchez.

**Año:** 2021

**Revista:** Revista Conrado

**Enlace:** <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n81/1990-8644-rc-17-81-163.pdf>

**Página (s) citada (as):** 163- 168; (165)

**ISSN:** 1990-8644

**DOI:** No tiene

60

Fecha de presentación: julio, 2019, Fecha de Aceptación: septiembre, 2019, Fecha de publicación: octubre, 2019

**MÉTODOS Y TÉCNICAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. ALGUNAS PRECISIONES NECESARIAS**

METHODS AND TECHNIQUES IN QUALITATIVE RESEARCH. SOME NECESSARY DETAILS

Narcisa Dolores Piza Burgos<sup>1</sup>

E-mail: [npiza@utb.edu.ec](mailto:npiza@utb.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2415-5221>

Francisco Alejandro Amaiquema Marquez<sup>1</sup>

E-mail: [famaiquema@utb.edu.ec](mailto:famaiquema@utb.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5411-6282>

Gina Esmeralda Beltrán Baquerizo<sup>1</sup>

E-mail: [gbeltran@utb.edu.ec](mailto:gbeltran@utb.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4061-5195>

<sup>1</sup> Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

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

Los métodos de observación permiten obtener un registro del comportamiento en el momento en que sucede, por lo que no se incurre en errores y hay mayor exactitud para registrar la información. Algunos tipos de información solo pueden recolectarse utilizando la observación, esta técnica además reduce las desviaciones debidas al entrevistador; aunque no las elimina totalmente.

Un inconveniente de este método es que no puede entrar

**Título:** Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias.

**Autor(es):** Narcisa Dolores Piza Burgos; Francisco Alejandro Amaiquema Marquez; Gina Esmeralda Beltrán Baquerizo.

**Año:** 2019

**Revista:** Revista Conrado

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

**Página (s) citada (as):** 455-459; (457)

**ISSN:** 1990-8644

**DOI:** No tiene



**METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN SOCIAL  
EDICIÓN REVISADA**

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

DERECHOS RESERVADOS © 2013, respecto a la primera edición en español, por McGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S. L.

Edificio Valrealty, 1.ª Planta  
Basauri, 17  
28023 Aravaca (Madrid)

ISBN: 978-84-481-8399-8

Obra original: *Metodología y técnicas de investigación social, edición revisada* © 2007, respecto a la primera edición en español, por McGraw-Hill Interamericana de España, S.L.

ISBN edición original: 978-84-481-5610-7

iones, sus percepciones y sentimientos, los motivos de sus actos.  
Podemos definir la entrevista cualitativa como una conversación: a) provocada por el entrevistador; b) realizada a sujetos seleccionados a partir de un plan de investigación; c) en un número considerable; d) que tiene una finalidad de tipo cognitivo; e) guiada por el entrevistador; y, f) con un esquema de preguntas flexible y no estandarizado.

Vamos a repasar los puntos de esta definición. En primer lugar, la entrevista la

**Título:** Metodología y técnicas de investigación social.

**Autor(es):** Piergiorgio Corbetta.

**Año:** 2023

**Editorial:** McGraw-Hill España

**Enlace:** <https://0e10wm3wd-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/229814>

**Página (s) citada (as):** 1- 441; (362)

**ISBN:** 9788448183998

**DOI:** No tiene



**Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural**

*Ecuadorian traditional games and their contribution to cultural tourism*

*Jogos tradicionais equatorianos e sua contribuição ao turismo cultural*

Gustavo Antonio Mesías-Enríquez<sup>I</sup>  
gamesias1@espe.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-5984-2240>

Carlos Asdrubal Salazar-Churaco<sup>II</sup>  
casalazar17@espe.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0001-5089-5007>

Diego Santiago Andrade-Naranjo<sup>III</sup>  
dsandrade3@espe.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-5536-6267>

Los juegos tradicionales son esas ocupaciones típicas de una zona o territorio, que se hacen sin el apoyo o participación de juguetes tecnológicamente complejos, solo se necesita el trabajo de su propio cuerpo humano o de recursos que tienen la posibilidad de obtener de forma fácil de la naturaleza. En relación (Salinas y Castillejo, 2019) mencionan que “los juegos tradicionales, son

**Título:** Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultura.

**Autor(es):** Gustavo Antonio Mesías-Enríquez, Carlos Asdrubal Salazar-Churaco, Diego Santiago Andrade-Naranjo, Juan Gabriel Tapia-Pazmiño.

**Año:** 2021

**Revista:** Polo del Conocimiento

**Enlace:** <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3114/6826>

**Página (s) citada (as):** 1332-1348; (1335)

**ISSN:** 2550 - 682X

**DOI:** <https://doi.org/10.23857/pc.v6i9.3114>

## Artículo N° 27

ISSN: 0212-0267  
DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/hedu2019383957>

### EL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL EN LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN ESPAÑOLA CONTEMPORÁNEA

*The popular and traditional play in the history  
of contemporary Spanish education*

Andrés PAYÀ RICO  
Universidad de Valencia  
Correo-e: andres.paya@uv.es

conscientes de que el todo es mayor que la suma de las partes) de la educación integral: la educación social, moral y/o cívica. El juego popular es quizás el tipo de juego que está más presente en cualquier organización social y cultural, por su arraigo y por representar parte de las tradiciones y costumbres de un colectivo, estando siempre disponible y al alcance de cualquier educador. Los juegos populares tienen una gran antigüedad y han sido siempre, consciente o incons-

**Título:** El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea.

**Autor(es):** Andrés Payà Rico

**Año:** 2020

**Revista:** Historia De La Educación

**Enlace:** <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-0267/article/view/hedu2019383957/22321>

**Página (s) citada (as):** 39–57; (42)

**ISSN:** 0212-0267

**DOI:** <https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>

## Artículo N° 28

Juan Francisco Cara Muñoz  
José Alberto Martínez Sánchez

# LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE ANDALUCÍA como herramienta para el desarrollo DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA

©Copyright: Juan Francisco Cara Muñoz y José Alberto Martínez Sánchez  
©Copyright: De la presente Edición, Año 2020 WANCEULEN EDITORIAL

**Título:** LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES DE ANDALUCÍA COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA

**Autores:** Juan Francisco Cara Muñoz y José Alberto Martínez Sánchez

**Editorial:** WANCEULEN EDITORIAL  
**Sello Editorial:** WANCEULEN EDUCACIÓN

**ISBN (Papel):** 978-84-18262-50-0  
**ISBN (Ebook):** 978-84-18262-51-7

**DEPÓSITO LEGAL:** SE 812-2020

Impreso en España. 2020

WANCEULEN S.L.  
C/ Cristo del Desamparo y Abandono, 56 - 41006 Sevilla  
Dirección web: [www.wanceuleneditorial.com](http://www.wanceuleneditorial.com) y [www.wanceulen.com](http://www.wanceulen.com)  
Email: [info@wanceuleneditorial.com](mailto:info@wanceuleneditorial.com)

En resumen, podemos finalizar dicho apartado definiéndolos como aquellos que transmiten los valores de la cultura de un pueblo y que son capaces de perdurar en el tiempo. Representan la historia de una zona en particular, siendo una herencia que pasa de generación en generación y que se encuentra fuertemente arraigado a una región. Los podríamos considerar como juegos familiares.

**Título:** Los juegos tradicionales y populares Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia matemática.

**Autor(es):** Cara Muñoz, Juan Francisco - Martínez Sánchez, José Alberto.

**Año:** 2020

**Editorial:** Wanceulen Editorial.

**Enlace:** <https://0e10wm3wq-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/175836>

**Página (s) citada (as):** 1- 131; (31)

**ISBN:** 9788418262517

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 29

**ACTIVIDAD FÍSICA**

**Actividad física como alternativa | Revista virtual**  
Universidad Católica del Norte, 56, 141-160

¿Cómo citar este artículo?

Munevar Mariño, S. K., Burbano Pantoja, V. M. y Flórez Villamizar, J. A. (enero-abril, 2019). La actividad física como alternativa de formación para disminuir la agresividad escolar: un estudio comparativo. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (56), 141-160.

**La actividad física como alternativa de formación para disminuir la agresividad escolar: un estudio comparativo**  
*The physical activity program as a training alternative to reduce school aggressiveness: a comparative study*

**Sandra Karina Munevar Mariño**  
Licenciada en Educación Física, Recreación y Deportes  
Institución Educativa Custodio García Rovira, Málaga-Santander  
karsa04@hotmail.com

**Víctor Miguel Ángel Burbano Pantoja**  
Doctor en ciencias de la Educación  
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia  
victor.burbano@uptc.edu.co

**Jairo Alberto Flórez Villamizar**  
PhD ciencias de la Actividad Física y el Deporte  
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia  
jairo.flórez01@uptc.edu.co

**Recibido:** 01 de octubre de 2018      **Evaluado:** 13 de marzo de 2019      **Aprobado:** 11 de abril de 2019  
**Tipo de Artículo:** Investigación científica y tecnológica.

un procedimiento consistente, cooperativo, comunitario y basado en consenso, favorecen el contacto con sus semejantes y con el ambiente natural (Vera, Romero y Ortega, 2015). Estos juegos permiten a los niños conocer el mundo de una manera divertida e inocente, expresar sus sentimientos y manejar sus emociones, de acuerdo a las actividades realizadas; en este sentido, el docente logra identificar, a través del juego, diversas situaciones que presentan los niños, sobre todo en su comportamiento, y cómo este puede llegar a influir en el de los demás compañeros en un marco de juego. De otro lado, una serie de actividades planeadas y desarrolladas, dentro de un marco de juego, permiten enseñar de manera recreativa, valores implícitos en la disciplina y el

**Título:** La actividad física como alternativa de formación para disminuir la agresividad escolar: un estudio comparativo.

**Autor(es):** Sandra Karina Munevar Mariño; Víctor Miguel Ángel Burbano Pantoja; Jairo Alberto Flórez Villamizar.

**Año:** 2019

**Revista:** Revista Virtual Universidad Católica Del Norte

**Enlace:** <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1042/1485>

**Página (s) citada (as):** 141–160; (145)

**ISSN:** No tiene

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 30



Berenice  
Pacheco-Salazar

# De la Violencia a la Solidaridad

© NARCEA, S.A. DE EDICIONES, 2022  
Paseo Imperial, 53-55. 28005 Madrid. España  
[www.narceaediciones.es](http://www.narceaediciones.es)

Ilustración de cubierta: IngImage

ISBN papel: 978-84-277-2959-9  
ISBN ePdf: 978-84-277-2960-5  
ISBN ePub: 978-84-277-2961-2

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) vela por el respeto de los citados derechos.

Sobre enlaces a páginas web

### ■ *Nadie pierde y todo el mundo gana*

Los juegos cooperativos nos enseñan que si es posible jugar sin competir y sin intermediación de la violencia. Son juegos donde se aprende a perder o a ganar como grupo, es decir, que o todo el mundo gana o todo el mundo pierde. Son juegos que se centran en, como equipo, lograr superar un determinado desafío común. Por tanto, se prioriza alcanzar una meta colectiva y no un objetivo individual. En estos juegos, la dificultad se vive como un desafío compartido. ¿Has escuchado la frase “*el que gana es el que goza*”? Pues en los juegos cooperativos todas las personas gozan porque todas las personas ganamos.

— *divertirse y aportar al objetivo común del juego.*

### ■ *Jugamos, nos divertimos y aprendemos*

Los juegos cooperativos son una excelente estrategia para divertirnos y aprender. Son juegos a través de los cuales desarrollamos valores y habilidades sociales; ejercitamos el trabajo en equipo; el diálogo, la escucha y la negociación, así como la capacidad de resolución de problemas y el pensamiento divergente.

Los juegos cooperativos desarrollan la sensibilidad, la colaboración, la comunicación, la empatía, la confianza y la solidaridad. Además, desarrollan la imaginación, creatividad, inventiva y la originalidad.

— *Jugando de manera cooperativa aprendemos a convivir*

### ■ *Nadie se excluye y todo el mundo participa*

Los juegos cooperativos están basados en el principio de inclusión y diversidad. Su objetivo es lograr una meta común con la

participación y contribución de todas y todos. Nadie se elimina y nadie pierde. Son juegos que no están basados en la división entre “buenos y malos jugadores” y tampoco se dividen entre “juegos para alumnas y juegos para alumnos”. Además, en estos juegos también las y los docentes podemos participar.

Los juegos cooperativos estimulan que todas las personas, independientemente de su sexo, edad, condición o capacidad, puedan participar, divertirse y aportar al objetivo común del juego.

### ■ *Jugando de manera cooperativa aprendemos a convivir*

En los juegos cooperativos no existe la violencia. De hecho, son una excelente estrategia para la prevención de la violencia y para educar en formas pacíficas de solucionar los conflictos (Garaigordobil y Fagoaga, 2006). A través de los juegos cooperativos se evita la discriminación, y se fomenta la amistad y el compañerismo.

— *En definitiva, cualquier juego puede convertirse en una versión coopera-*

**Título:** De la violencia a la solidaridad: claves para la mejora de la convivencia escolar.

**Autor(es):** Pacheco-Salazar, Berenice.

**Año:** 2022

**Editorial:** Narcea Ediciones

**Enlace:** <https://0e10wm3wq-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/227086>

**Página (s) citada (as):** 1- 143; (97-98)

**ISBN:** 9788427729605

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 31

### Formación en valores en la institución educativa de hoy Planeación, programación y proyectos

Primera edición, febrero de 2019  
Versión digital, septiembre de 2020

© José María Alonso Aguerrebere

© Editorial Parmenia  
bajo el sello de De La Salle ediciones  
Carlos B. Zetina 30, Colonia Condesa  
06170, Cuauhtémoc, Ciudad de México  
(55) 52 78 95 04  
www.editorialparmenia.com.mx

#### Contenidos actitudinales:

- Se desarrollan valores sociales, como la colaboración y la cooperación.
- Promueven la lealtad, la alegría, la solidaridad y la fraternidad.
- Desarrollan el carácter enérgico, a la vez que amistoso.
- Otros valores que se aprenden son: amistad, compañerismo, respeto, solidaridad, expresión personal, naturalidad, espontaneidad, optimismo, que son básicos de cualquier grupo humano.
- Amor a la salud y el desarrollo integral.

**Título:** Formación en valores en la institución educativa de hoy: planeación, programación y proyectos. Editorial Parmenia.

**Autor(es):** Alonso Aguerrebere, José María.

**Año:** 2019

**Editorial:** Universidad La Salle México.

**Enlace:** <https://0e10wm3wq-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/18348>

**Página (s) citada (as):** 1- 401; (123)

**ISBN:** 9786077491002

**DOI:** No tiene



contextualización de contenidos, se promueven los aprendizajes significativos (Pérez et al., 2007). 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 presentan estructuras, lógicas y objetivos que deben explicitarse para garantizar su comprensión y

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

**Autor(es):** Carlos Enrique Rubio-Heras, Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla, Darwin Gabriel García-Herrera, Wilson Hernando Bravo-Navarro.

**Año:** 2020

**Revista:** Polo del Conocimiento

**Enlace:** <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1933/3813>

**Página (s) citada (as):** 408-420; (412)

**ISSN:** 2550 -682X

**DOI:** <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1933>

## Artículo N° 33



Opuntia Brava

ISSN: 2222-081X

RNPS: 2074

Volumen: 14

Número: 2

Recepción: 07/12/2021 Aprobado: 09/04/2022

*Diagnóstico sobre la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales: ¿qué está sucediendo en la Educación General Básica?*

Roberto Lorenzo Benítez  
Jefferson José Moreira Muñoz  
Cristopher David Herrera Navas

**Diagnóstico sobre la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales: ¿qué está sucediendo en la Educación General Básica?**

**Diagnosis on the inclusion of students with special educational needs: what is happening in General Basic Education?**

Roberto Lorenzo Benítez<sup>1</sup> ([lbr@pucesd.edu.ec](mailto:lbr@pucesd.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0001-5617-3603>)

Jefferson José Moreira Muñoz<sup>2</sup> ([jjmoreiram@pucesd.edu.ec](mailto:jjmoreiram@pucesd.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0003-0481-0935>)

Cristopher David Herrera Navas<sup>3</sup> ([cdherreran@pucesd.edu.ec](mailto:cdherreran@pucesd.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0002-2031-5187>)

*para metodologías según resultados*

Existen diferentes definiciones acerca de lo que aborda o es una guía metodológica, por un lado, se dice que es aquel documento que técnicamente permite la estandarización del trabajo docente en relación al diseño, ejecución y control de actividades realizadas por los profesores junto con sus estudiantes.

**Título:** Diagnóstico sobre la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales:

¿qué está sucediendo en la Educación General Básica?

**Autor(es):** Roberto Lorenzo Benítez; Jefferson José Moreira Muñoz; Cristopher David Herrera Navas.

**Año:** 2022

**Revista:** Opuntia Brava

**Enlace:** <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/1580>

**Página (s) citada (as):** 237- 254; (249)

**ISSN:** 2222-081X

**DOI:** No tiene

## Artículo N° 34

# EL JUEGO COOPERATIVO COMO ELEMENTO TRANSMISOR DE VALORES

Presentado por:

D<sup>a</sup> Ana Cárdeno Cervera

Dirigido por:

Dr. D. Joaquín García Sánchez

Valencia, a 23 de mayo de 2022

la unión de los alumnos para conseguir un fin común. Por tanto, el juego cooperativo es un tipo de juego que fomenta la inclusión, la seguridad en uno mismo y también, debido a que los alumnos deben trabajar en equipo para lograr ganar el juego, es una herramienta que permite trabajar los valores de la cooperación, la ayuda entre los alumnos y el respeto.

**Título:** El juego cooperativo como elemento transmisor de valores.

**Autor(es):** Ana Cárdeno Cervera.

**Año:** 2022

**Revista:** [ Universidad Católica de Valencia San Vicente Martir]. Repositorio Institucional

**Enlace:**

[https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2644/C%C3%A1rdenoCerveraAna\\_TFG.pdf?sequence=1](https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2644/C%C3%A1rdenoCerveraAna_TFG.pdf?sequence=1)

**Página (s) citada (as):** 11-72; (1)

**ISSN:** No tiene

**DOI:** No tiene



Los juegos cooperativos son transmisores de valores fundamentales en el desarrollo de la personalidad de los niños:

- El **valor de la integración** frente a la exclusión: los niños se sienten partícipes dentro del grupo, lo que genera un clima de confianza y compromiso mutuo.
- El **valor de la escucha y la comunicación**: la necesidad de cooperar favorece la expresión de emociones, conocimientos, estrategias, etc.
- El **valor del autoconcepto**: durante el trabajo en equipo se obtiene el reconocimiento personal y del grupo por la participación de cada uno.
- El **valor de la cooperación**: los desafíos y las situaciones se superan desde la colaboración y la solidaridad.
- El **valor de la empatía**: las condiciones del juego promueven que los niños se sitúen en el lugar del otro y comprendan sus necesidades.

**Título:** El juego infantil y su metodología.

**Autor(es):** Mateo Peñalver, Encarni.

**Año:** 2024

**Editorial:** Macmillan Iberia, S.A.

**Enlace:** <https://0e10wm3x8-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/267595>

**Página (s) citada (as):** 1-192; (136)

**ISBN:** 9788415991809

**DOI:** No tiene



Revista de Ciencias Sociales (RCS)  
Vol. XXIX, No. 4, Octubre - Diciembre 2023, pp. 296-311  
FCES - LUZ • ISSN: 1315-9518 • ISSN-E: 2477-9431

Como citar: López-Ordosgoitia, R., Ligarretto-Feo, R., y Bermúdez-Grajales, M. (2023). Estrategias pedagógicas de maestros en educación inicial durante la pandemia: Tecnologías digitales y rol de las familias. *Revista De Ciencias Sociales*, 29(4), 296-311.

## Estrategias pedagógicas de maestros en educación inicial durante la pandemia: Tecnologías digitales y rol de las familias

López-Ordosgoitia, Rocío\*  
Ligarretto-Feo, Rennier\*\*  
Bermúdez-Grajales, Mónica\*\*\*

### 1.1. Estrategias pedagógicas

En el presente artículo, las estrategias pedagógicas son consideradas acciones que construyen los y las docentes para llevar a cabo intencionalidades que, por lo general, refieren a saberes de tipo académico, social y cultural. En relación con esto, las estrategias

**Título:** Estrategias pedagógicas de maestros en educación inicial durante la pandemia: Tecnologías digitales y rol de las familias.

**Autor(es):** Rocío López-Ordosgoitia; Rennier Ligarretto-Feo; Mónica Bermúdez-Grajales.

**Año:** 2023

**Revista:** Revista De Ciencias Sociales

**Enlace:** <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/41254/47515>

**Página (s) citada (as):**

**ISSN:** 1315-9518

**DOI:** <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i4.41254>

## Artículo N° 37

Simon L. Dolan  
Prólogo de Isidro Fainé  
Presentación de Marshall Goldsmith

# MÁS COACHING POR VALORES



MADRID BOGOTÁ  
MÉXICO D.F. NUEVA DELHI BUENOS AIRES  
LONDRES NUEVA YORK SHANGHAI

Los valores individuales se forman en la infancia, la niñez y la adolescencia a partir del modelo de nuestros padres, profesores, amigos, etc. Los valores se aprenden, a menudo se absorben inconscientemente y se transmiten; se adoptan y se enseñan. Yo me he visto afectado, influido y cambiado por los valores y virtudes de las personas con las que he tenido contacto a lo largo

**Título:** Más coaching por valores: cómo alcanzar el éxito en la vida de los negocios y en el negocio de la vida.

**Autor(es):** Dolan, Simon.

**Año:** 2019

**Editorial:** 9788417277673

**Enlace:** <https://0e10wm3x8-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/utmachala/titulos/270006>

**Página (s) citada (as):** 1-354; (154)

**ISBN:** 9788417277680

**DOI:** No tiene