



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte

**Título: APRENDIZAJE COOPERATIVO POR MEDIO DE LA
REALIZACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS Y ELABORACIÓN DE
MATERIAL DIDÁCTICO DE FORMA HÍBRIDA EN ESTUDIANTES DE 1RO
DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD SAN JOSÉ LA SALLE EN EL
PERÍODO 2021.**

Autor: Cristian Leonardo Agila Díaz.

Tutor: Msc. Mauricio J. Córdova

Quito, octubre 2021

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Cristian Leonardo Agila Díaz, con cédula 1722213780, autor del trabajo de graduación titulado: Aprendizaje Cooperativo virtual en la realización de juegos recreativos y elaboración de material didáctico de forma colectiva en estudiantes de Iro de bachillerato de la Unidad San José La Salle en el período 2021, previa a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE** en la facultad de **Ciencias de la Educación**.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

En la ciudad de Quito, a los 06 días del mes de octubre 2021.



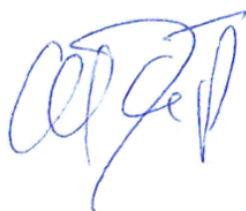
Cristian Leonardo Agila Díaz (Nombres y Apellidos)

1722213780 (Cédula)

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “APRENDIZAJE COOPERATIVO POR MEDIO DE LA REALIZACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS Y ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO DE FORMA VIRTUAL EN ESTUDIANTES DE 1RO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD SAN JOSÉ LA SALLE EN EL PERÍODO 2021.”, presentado por el maestrante Cristian Leonardo Agila Díaz, titular de la Cédula de Identidad N° 1722213780, para optar al Grado de Magíster en Educación con Mención en Educación Física y Deporte, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 06 días del mes de octubre 2021.



Nombre del director:

Mauricio Córdova Paredes

C.I. 1714331525

Correo: mauc875@gmail.com /mjcordovap@puce.edu.ec

telefónico 0984855903

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 5% índice de similitud con otras fuentes.

TURNITIN:

TFM FINAL

ORIGINALITY REPORT

5 %	4 %	2 %	4 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	psicologiyamente.com Internet Source	1 %
2	core.ac.uk Internet Source	1 %
3	repositorio.ug.edu.ec Internet Source	1 %
4	Submitted to Universidad Nacional de Educación Student Paper	<1 %
5	proyectodescartes.org Internet Source	<1 %
6	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Student Paper	<1 %
7	www.dspace.uce.edu.ec Internet Source	<1 %
8	Submitted to Servicios Educativos Martim Cerere Student Paper	<1 %

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Cristian Leonardo Agila Díaz portadora de la cédula de ciudadanía No. 1722213780, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del Grado de Magíster en Educación, mención en Educación Física y Deporte son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 06 días del mes de octubre 2021.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Cristian Leonardo Agila Díaz", with a stylized flourish at the end.

Cristian Leonardo Agila Díaz (Nombres y Apellidos)
1722213780 (Cédula)

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecer a Dios por brindarme cada día un nuevo amanecer y permitirme disfrutar de mi familia mi hija, mi esposa, mis padres y hermana; agradecerles por apoyarme en cada decisión que tomo y el inmenso amor y cariño que me brindan a diario, sus consejos me han llevado a que me construya como una persona humilde, responsable, dedicada y respetuosa; agradecer a la fuente de inspiración que son mi hija y esposa que han estado en cada momento de alegría y tristeza y que con un abrazo y un beso me alientan y empujan a seguir en el camino que me proyecto, gracias por creer en mí.

Hasta ahora no ha sido sencillo el camino que eh recorrido, aunque con obstáculos y adversidades eh sabido salir adelante, no ha sido fácil, pero con dedicación, esfuerzo y perseverancia se llega a cumplir los objetivos y metas que se plantea en la vida; hago presente mi afecto de amor y cariño para mi linda y hermosa familia.

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico a tres mujeres que las amo con todo mi corazón que son mi inspiración, fortaleza y fuerza para seguir de pie en los proyectos que me trazo son mí madre, mi hija y mi esposa.

A mi madre por que aunque no la vea a diario de forma física, pero siempre nos comunicamos por llamada virtual me brinda palabras de aliento, consejos, apoyo y está pendiente en cada momento gracias por regalarme tu bendición día a día; le dedico a mí esposa por que es una mujer increíble que me ayudado a crecer como persona siempre retándome y aconsejando a que cree en mí, depositándome su confianza y apoyándome en cada loca idea que tengo; también a ella agradecerle por regalarme el don de ser padre por regalarme una princesita muy hermosa que es mi hija mi Tamia Camila que con sus ocurrencias, travesuras y preguntas diarias me llenan de alegría e inspiración; a estas tres mujeres les agradezco a mí madre por la vida, mi esposa por su amor infinito y mi hija mi fuente de inspiración.



ÍNDICE

APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	v
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1 Definición del Problema.....	3
1.2.1 Objetivo General.....	4
1.2.2 Objetivos Específicos	4
1.2.3 Pregunta de Investigación Principal	4
1.3 Justificación de la investigación	5
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
2.1 Antecedentes de la investigación.....	7
2.2 Bases Teóricas	9
2.3 Bases Legales	17
2.3.1 Constitución de la República del Ecuador.....	17
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	21
3.1 Tipo de investigación.....	21
3.2 Objetivos.....	21
3.3 Estrategia	21

3.4 Observación estructurada	22
3.4.1 Grupo objetivo	22
3.4.2 Descripción de los materiales a ser construidos	23
3.4.3 Procedimiento para la actividad a observar	27
3.4.4 Roles y funciones.....	28
3.4.5 Categorización de la observación	29
3.5 Grupos focales	31
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	32
4.1 Descripción del grupo de estudio	32
4.2 Observación de elaboración materiales en casa con familiares (Ruleta)..	32
4.2.1 Desarrollo de habilidades	32
4.2.2 Nivel de cooperación según tipo familia	33
4.2.3 Nivel de cooperación según tipo de instrucción.....	34
4.3 Observación elaboraciones materiales vía remota estudiantes (Raqueta)	35
4.3.1 Desarrollo de valores y habilidades.....	35
4.3.2 Nivel de cooperación según tipo de instrucción.....	37
4.4 Discusión grupal	38
4.4.1 Grupo Focal elaboraciones materiales en casa con familiares	38
4.4.2 Grupo Focal elaboraciones materiales vía remota estudiantes.....	40
4.4.3 Opinión de los observadores en el grupo focal.....	41
4.5 Discusión de los resultados.....	42

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	44
5.2 Desarrollo de la propuesta	44
5.2.1 Denominación y definición	44
5.2.2 Justificación.....	45
5.2.3 Matriz de criterios de evaluación.....	47
5.2.4 Perfil de salida del estudiante	48
5.2.5 Descripción de los destinatarios y responsables.....	48
5.2.6 Objetivos.....	48
5.2.7 Explicación del proceso, descripción de fases y etapas.....	49
5.2.8 Planificación de actividades	52
5.3 Factibilidad	62
5.4 Estructura de evaluación.....	62
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXO 1: Guion de elaboración de materiales	70
Raqueta.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución del panel para la actividad de elaboración de raqueta	22
Tabla 2: Elaboración de Raquetas	24
Tabla 3: Elaboración de Ruleta de Juegos.....	26
Tabla 4: Matriz de indicadores de observación.....	30
Tabla 5: Nivel de desarrollo habilidades elaboración materiales en casa con familiares (Ruleta)	33
Tabla 6: Nivel de desarrollo habilidades elaboración materiales vía remota con otros compaños (Raqueta)	36
Tabla 7: Materiales	53
Tabla 8: Actividades a realizar	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: Nivel de cooperación según tipo de familia	34
Figura 2: Nivel de cooperación según tipo de instrucción	34
Figura 3: Nivel de cooperación según la relación entre compañeros.....	36
Figura 4: Diagrama de pertinencia de la propuesta (causa-efecto).....	50
Figura 5: Diagrama de pertinencia de la propuesta (medios-fines).	51

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Nivel de cooperación según tipo de instrucción.....	37
Imagen 2: Grupo Focal elaboraciones materiales en casa con familiares	40
Imagen 3: Grupo focal elaboraciones materiales vía remota estudiantes.....	35
Imagen 4: Opinión de los observadores en el grupo focal.....	42

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
Mención Educación Física y Deporte

**APRENDIZAJE COOPERATIVO POR MEDIO DE LA REALIZACIÓN
DE JUEGOS RECREATIVOS Y ELABORACIÓN DE MATERIAL
DIDÁCTICO DE FORMA HÍBRIDA EN ESTUDIANTES DE 1RO DE
BACHILLERATO DE LA UNIDAD SAN JOSÉ LA SALLE EN EL PERÍODO
2021.**

Autor: Cristian Leonardo Agila Díaz
Director -Tutor: Msc. Mauricio J. Córdova
Fecha: 6 de octubre del 2021

RESUMEN

El presente trabajo investigativo se centra en el modelo de aprendizaje cooperativo orientado a la elaboración de material didáctico en las horas clases de educación física de forma virtual, como alternativa a los retos de tiempos de pandemia de COVID 19 en la que los estudiantes presentan problemas de salud, sedentarismo y obesidad a temprana edad, por la falta de actividad física y recreativa. Se propone una investigación cualitativa aplicando como instrumentos la observación estructurada y los grupos focales con una muestra de adolescentes de primero de bachillerato y mediante la realización de materiales de forma virtual. En la primera sesión se trabajó con un grupo de estudiantes de diferentes cursos que se conocen y no se conocen, identificando que se debe profundizar en actividades de integración y comunicación para llegar al objetivo del trabajo cooperativo. En la segunda se trabajó con estudiantes y sus familias observando tres tipos de familia la biparental, la monoparental y la de padres separados, mostrando un trabajo cooperativo y afectivo destacado. Dentro de este modelo de aprendizaje cooperativo se logró de forma virtual que los estudiantes sean principales participes de las diferentes actividades a desarrollar mediante la elaboración de material didáctico con recursos que tengan en casa. Como resultado se presenta una propuesta didáctica aplicable a situaciones de presencialidad y virtualidad que contrarrestan los factores negativos y que incorpora recursos innovadores para llamar la atención del estudiante de bachillerato, estimulando el interés y participación en juegos de integración e innovación donde el aprendizaje no es individual sino colectivo.

Palabras claves: Aprendizaje cooperativo, Juegos cooperativos, Educación física, Elaboración de material didáctico, Integración, Inclusión, Comunicación afectiva.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
Mención Educación Física y Deporte

COOPERATIVE LEARNING IN THE REALIZATION OF RECREATIONAL GAMES AND THE HYBRID ELABORATION OF DIDACTIC MATERIAL COLLECTIVELY IN STUDENTS OF 1ST YEAR OF HIGH SCHOOL OF THE SAN JOSÉ LA SALLE UNIT IN THE PERIOD 2021.

Author: Cristian Leonardo Agila Díaz
Director-Counselor: Msc. Mauricio J. Córdova
Date: 6th October 2021

ABSTRACT

This research work focuses on the cooperative learning model aimed at the development of teaching material in physical education class hours in a virtual way, as an alternative to the challenges of times of the COVID 19 pandemic in which students present problems of health, sedentary lifestyle and obesity at an early age, due to the lack of physical and recreational activity. A qualitative research is proposed applying structured observation and focus groups as instruments with a sample of adolescents from the first year of high school and by means of the realization of materials in a virtual way. In the first session we worked with a group of students from different courses who know each other and do not know each other, identifying that integration and communication activities should be deepened to reach the objective of cooperative work. In the second, we worked with students and their families, observing three types of family: biparental, single-parent and separated parents; being a cooperative and affective work. Within this cooperative learning model, it was achieved in a virtual way that the students were the main participants in the different activities to be carried out by means of the development of didactic material with resources that they have at home. As a result, a didactic proposal applicable to face-to-face and virtual situations is presented that counteracts the negative factors and incorporates innovative resources to attract the attention of the high school student, stimulating interest and participation in integration and innovation games where learning is not individual. but collective.

Keywords: Cooperative learning, Cooperative games, Physical education, Development of teaching materials, Integration, Inclusion, Affective communication.

INTRODUCCIÓN

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de las clases de educación física de forma virtual en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa San José La Salle, se observa e identifica las relaciones sociales e interpersonales que presentan cada uno de ellos al momento de participar en clase, se visualiza malas actitudes que presentan los estudiantes al momento de realizar las clases como el no seguir indicaciones claras y precisas que imparte el docente, el no participar de forma activa y dinámica en cada momento de la clase o actividades recreativas que se realiza de manera virtual y no participar en actividades colectivas; malos comportamientos y falta de colaboración que se presencia por el mal uso de tecnología que ellos utilizan desde casa; se debe trabajar a profundidad en actividades cooperativas fomentando la sana convivencia con los estudiantes para erradicar y eliminar este tipo de actitudes, que ayude a mejorar su autoestima.

Para ir reduciendo estos síntomas que se presentan de pésimas actitudes y malos comportamientos en la educación virtual de las clases de educación física, se va desarrollar un programa de aprendizaje cooperativo en la práctica de juegos recreativos y elaboración de material didáctico de forma colectiva en estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa San José La Salle, buscando que el estudiante se incluya, integre, participe y juegue de forma dinámica siendo ente de cooperación en cada actividad que se desarrolle y ganando espacios de equidad e igualdad; rescatando principios de sana convivencia y valores como asertividad, empatía, justicia, solidaridad, respeto, sinceridad, responsabilidad entre otros valores que son de gran importancia; aplicándolos en las horas clase para trabajar de manera eficaz y eficiente obteniendo resultados favorables. Este programa también servirá para mejorar en las relaciones intrapersonales originando una comunicación mutua y afectiva en la que el estudiante socializará sus experiencias, temores, aspiraciones entre otros temas a dialogar; ganando seguridad, tranquilidad y confianza para trabajar de forma cooperativa y evidenciando el progreso positivo de cada estudiante en los diferentes juegos que se desarrollen como la colaboración en la creación de material didáctico.

En la parte metodológica se trabaja el enfoque cualitativo por que describe las cualidades a estudiar como la recolección de datos, en este enfoque desarrollamos el grupo focal que se trabajó con estudiantes y sus representantes, en la primera sesión se

realizó la actividad la elaboración de la raqueta con estudiantes que se conocen y no se conocen de diferentes cursos del primero de bachillerato creando sesiones o salas de trabajo para que realicen la creación del juego cooperativo; en una segunda sesión de grupo focal intervinieron los estudiantes de primero de bachillerato con sus familias, en esta sesión se identifica los tipos de familias como la familia biparental, monoparental y la de padres separados, en cada sesión que se trabajó la actividad cooperativa de forma virtual se manejó una ficha de observación con indicadores y criterios que ayuden a medir el grado y nivel de participación obteniendo resultados satisfactorios.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Definición del Problema

Actualmente el mundo y la sociedad se enfrentan a una situación de emergencia sanitaria (COVID-19) donde cada persona tuvo que adaptarse a un nuevo estilo de vida y forma de educación. Las clases que se impartían en los establecimientos educativos de forma presencial y en la actualidad los docentes tuvieron que capacitarse de forma telemática, adquirir nuevos conocimientos, crear estrategias metodológicas e innovadoras para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes. Mediante herramientas sincrónicas como asincrónicas se imparten clases de forma virtual, para que los estudiantes no se descuiden en su proceso educativo y sigan adquiriendo nuevos conocimientos.

En la asignatura de Educación Física al impartir clases de forma virtual es un gran reto que el docente debe cumplir con cabalidad y responsabilidad planteándose una metodología de aprendizaje cooperativo a desempeñar en las aulas virtuales. Se debe crear una distribución de actividades que ayuden a conseguir un aprendizaje significativo; estas actividades a desarrollar deben ser juegos recreativos que asistan a la aplicación de forma segura, juegos donde el estudiante se recreará y liberará su nivel de estrés jugando de forma cooperativa y ganando confianza. Destacamos que, López, Pozo, Fuentes & Vicente (2019), “han comprobado que la implantación de juegos populares en el ámbito escolar reduce las pérdidas de atención de los discentes y permite desarrollar su memoria al actuar como una herramienta motivadora que fomenta la participación del alumnado” (p. 267). El juego siendo una actividad recreativa donde participan los estudiantes de forma individual o grupal mejora su concentración, la atención en las indicaciones que debe cumplir, estableciendo valores de respeto, solidaridad, fraternidad colaborando con sus compañeros en los juegos que realice en clase. Con la práctica de juegos recreativos el colegial supera sus miedos a participar, el docente motiva constantemente a que supere los temores que se le presentan y de esta forma el estudiante se vuelve dinámico y participativo en la aplicación de juegos.

Actualmente los jóvenes de secundaria no tienen hábitos para la práctica de ejercicio optan por el uso y manejo de aparatos tecnológicos descuidando su salud, ganando obesidad y sedentarismo a temprana edad. La emergencia sanitaria que se

presentó en marzo del año 2020, los estudiantes también han incidido la práctica del ejercicio físico y práctica de juegos lúdicos, populares y recreativos que ayuden en su proceso académico y de crecimiento personal. También “se han encontrado correlaciones significativas entre la adicción a algunas de estas herramientas online y el desempeño negativo en labores cotidianas, baja autoestima y escaso rendimiento escolar” (López et al.,2019, p.267), por ende, al estar en su hogar sin realizar ninguna actividad física o recreativa descuidan el desarrollo de sus capacidades físicas condicionales, capacidades coordinativas, motricidad, nociones temporo-espaciales entre otras capacidades que deben desarrollar.

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

Desarrollar un programa de Aprendizaje Cooperativo en la realización de juegos recreativos y elaboración de material didáctico de forma híbrida obteniendo el interés por la práctica física/recreativa y fomentando la sana convivencia de los estudiantes de primero de bachillerato la Unidad Educativa San José la Salle de la ciudad de Quito.

1.2.2 Objetivos Específicos

Analizar los beneficios de los modelos de enseñanza basado en juegos recreativos cooperativos basado en la creación de material didáctico a nivel de habilidades socio emocionales

Determinar los principales distractores/obstáculos que limitan la participación de adolescentes en espacios con actividad física y sus factores asociados.

Examinar los principales formatos de juegos y materiales recreativos colaborativos basado en la creación de material didáctico efectivos para uso de adolescentes.

Proponer un mecanismo de evaluación que establezca la efectividad de un programa de juegos colaborativos basado en la creación de material didáctico

1.2.3 Pregunta de Investigación Principal

¿Qué modelo de enseñanza podría beneficiar la enseñanza en un esquema de aprendizaje virtual para despertar el interés de los estudiantes de bachillerato al momento de trabajar juegos recreativos y elaboración de material didáctico en la Unidad Educativa San José la Salle de la ciudad de Quito?

1.3 Justificación de la investigación

En el presente trabajo se pretende buscar el interés de los estudiantes por la práctica de educación física. Actualmente los jóvenes de secundaria no tienen hábitos para la práctica de ejercicio optan por el uso y manejo de aparatos tecnológicos descuidando su salud, ganando obesidad y sedentarismo a temprana edad, por tal razón existe la necesidad de trabajar y aplicar con los estudiantes de bachillerato un modelo de aprendizaje cooperativo creando grupos pequeños y heterogéneos para que socialicen y se familiaricen en las actividades lúdicas, donde cada grupo con la comunicación afectiva compartan experiencias y aprende de si y de todo el grupo.

Se aplicarán diferentes juegos recreativos para el fortalecimiento y desarrollo de sus capacidades físicas como habilidades motrices en las clases de educación física para despertar el interés de los estudiantes, y de esta forma lúdica se tornen más participativos, activos en cada sesión que se imparta clases como también se elaborará material didáctico de forma grupal e individual para la aplicación de los diferentes juegos en las horas clase. Esto ayudará a que el grupo sea más unido, solidario en los juegos, respetuoso y responsable en la creación de material didáctico, creando confianza en sí mismo y en sus compañeros. Con estas actividades recreativas y lúdicas enseñamos e incentivamos a los alumnos a la práctica de actividad física mediante juegos y a la aplicación de valores.

En el modelo cooperativo se establece según Fernández, Calderón, Hortiguela, Pérez & Aznar (2016) un “modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencias positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices” (p.58) no solo aprende el alumno si no que aprenden de forma grupal, en la aplicación de los juegos recreativos se incentivara y motivara a los estudiantes para que participen de forma libre y espontanea, donde lleguen a obtener la algarabía y deleite en su participación.

Con la aplicación de los juegos recreativos como populares, tradicionales y autóctonos se ayuda a los estudiantes a que sean participativos en las actividades escolares que se realicen en la institución, según López et al. (2019) manifiesta que: “dichos juegos pueden facilitar la resolución de conflictos de convivencia y eliminar los estereotipos de género de la mentalidad de los niños”. (p. 267)

Esto se logra aplicando los diferentes juegos se busca una convivencia sana y saludables donde cada estudiante apoye a su compañero y compañera durante toda la actividad de juego, aportando el compañerismo durante las actividades.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la investigación

Situación actual

Actualmente por la pandemia Covid-19 el proceso educativo de los estudiantes ha sido de forma virtual, desde su casa estando al frente de un computador en la cual han venido ganando ciertas falencias y debilidades en su segmento corporal, el estar sentados recibiendo clases los estudiantes se cansen física y mentalmente ganando sedentarismo, obesidad juvenil y mala postura corporal, esto es un problema actual ya que en sus tiempos libres los estudiantes buscan entretenerse y se apoyan a la tecnología donde la practican sentados o acostados, perjudicando su vista, ganando contracturas articulares y musculares descuidando su salud.

En la actualidad existen varios tipos de familias, pero que a futuro van cambiando su estructura y organización, citando al siguiente artículo en línea nos manifiesta lo siguiente “La estructura familiar no indica si una familia es funcional o no, sino que simplemente tiene que ver con la forma de está y los miembros que la integran” (Corbin, 2021). La estructura familiar siempre esta creada por papá, mamá o hermanos, llegando hacer una familia tradicional o conocida como familia biparental quien comparte momentos de unión familia, pero en la actividad que se trabajó existieron dos tipos de familia que son la familia monoparental donde un solo representante familiar se hace cargo del hijo o hija, siempre es la madre quien asume esta responsabilidad de criar a sus hijos sola; la familia que también existe es la de padres separados, que termina su relación por experiencias o vivencias negativas que tuvieron que afrontar, pero en esta familia a pesar de no convivir juntos deben cumplir con su responsabilidad de padres. Son los tipos de familia que se observó e identifico en la actividad, en la cual cada familia colaboro y contribuyo para que el trabajo cooperativo se realice sin inconvenientes.

Los juegos on-line han ganado espacio en el proceso educativo, haciendo que el estudiante tenga actitudes negativas y se vuelva un ente conformista, según López et al. (2016) “se han encontrado correlaciones significativas entre la adicción a algunas de estas herramientas online y el desempeño negativo en labores cotidianas, baja autoestima y escaso rendimiento escolar” (p. 267). Enseñar e impartir clases de forma

virtual se torna un poco difícil pero no imposible de desarrollar. Las actividades escolares, siguiendo un orden específico de la clase a desarrollar y enseñando a los estudiantes normas de comportamiento y reglas de participación empezaran adaptarse a esta modalidad, donde el proceso de enseñanza-aprendizaje será eficaz y de calidad donde no solo aprende el estudiante también aprende el docente. Al estudiante hay que motivarlo constantemente brindando palabras de aliento y superación, hay que buscar estrategias que impulsen a la práctica de juegos recreativos y actividad física, reduciendo el hábito tecnológico.

Juegos y Educación Física

El trabajo que se desarrolla en base al aprendizaje cooperativo, la realización de juegos recreativos, populares, autóctonos y también la elaboración de material didáctico sirven como una experiencia formativa en su proceso de enseñanza aprendizaje, empleando una comunicación mutua y afectiva en la organización de trabajo aplicando valores que fomenten la disciplina, armonía, comunicación para el desarrollo de juegos y construcción de material didáctico que se empelara en las clases; los jóvenes estudiantes cumplirán diferentes funciones de forma individual y grupal adquiriendo y aplicando nuevos conocimientos.

La educación física es una disciplina pedagógica que ayuda al desarrollo integral y personal del individuo mejorando su sistema motriz, forjando su carácter, disciplina y la toma de decisiones al momento de practicarla. Esta asignatura fomenta valores y contribuye al cuidado de la salud evitando la obesidad y el sedentarismo a temprana edad, ayuda a que él individuo lleve un estilo de vida saludable. Los juegos en la educación física son actividades que se desarrollan de forma individual como grupal buscando la algarabía, colaboración y participación de todos donde se entretienen y divierten de forma libre y espontanea, y en la elaboración de materiales en EF ayuda a la concientización en el medio ambiente y sirve como construcción de aprendizaje para el desarrollo físico del estudiante ya que aplica su creatividad al momento de elaborar su material didáctico.

Priorización en currículo de Educación Física

Siguiendo con el currículo de Educación Física en el nivel bachillerato, la propuesta de juegos recreativos y elaboración de material didáctico se basará en el

bloque curricular 1 Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar; cuando realizamos juegos hacemos relación con las prácticas corporales porque favorecen a sensaciones de moverse libremente que le permite al estudiante reconocer su dominio corporal al momento de trabajar en diferentes movimientos o manejo de objetos para su fácil manipulación, ayudando a tener una condición física y recreativa saludable. Según la reforma curricular de educación física nos manifiesta lo siguiente “Los juegos presentan estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la EFE deben explicitarse para garantizar su comprensión y apropiación” (Ministerio de Educación, 2016, p. 51)

2.2 Bases Teóricas

Modelo de Aprendizaje Colaborativo

“Utiliza grupos de trabajo pequeños, generalmente heterogéneos, donde todos los miembros comparten esfuerzo para aumentar el conocimiento propio y el de los compañeros” (Martínez & Sánchez, 2020, p.3). El docente debe estar atento al momento de realizar los grupos por que deben ser grupos heterogéneos donde se cree un clima favorable para la participación y comunicación afectiva, los discentes deben dialogar y organizarse antes de empezar a realizar la actividad, porque no solo aprende una persona sino que aprenden en conjunto todos adquieren el mismo conocimiento, deben no solo preocuparse por ellos si no por que el grupo trabaje, participe y aprenda también del desarrollo y objetivos de la clase.

Cuando se trabaja de forma grupal los discentes dialogan, interactúan buscan formas de participar de forma cooperativa sin que nadie quede afuera de la actividad, buscan estrategias donde todos se integren con el objetivo de obtener nuevos conocimientos y aprendizajes, pero sin olvidar que sus compañeros también aprendan. Según Fernández (2017) “el modelo cooperativo es un modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como coaprendices” (p.264) .

Este modelo pedagógico se basa en que todos tengan la interdependencia y vayan adquiriendo un aprendizaje significativo, donde aprende de sí mismo, de sus compañeros y del docente. En las actividades que va trabajando en clase se debe observar el trabajo en conjunto y la solidaridad que aplican al momento de cumplir con

las actividades; porque dentro de un grupo heterogéneo al inicio se tornara un poco difícil, pero con diálogos emotivos empezaran a trabajar en equipo, asistirán a su compañero o compañera de clase y aprenderán de forma colectiva; este modelo de aprendizaje vale al momento de aplicar juegos recreativos y la construcción de material didáctico en las clases con la ayuda del docente.

Construcción de materiales y material didáctico

En la construcción de materiales dentro de la clase se respeta la creatividad del estudiante para la elaboración de cada material y se observa el dinamismo y desenvolvimiento de cada estudiante al momento que trabaja en el espacio situado. Según Fernández et al. (2016):

el proceso de diseñar y construir materiales refuerza tres elementos básicos del Constructivismo: el aprendiz activo que aprende haciendo, el aprendiz social que aprende en grupo y el aprendiz creativo que diseña e inventa. En la clase de EF los estudiantes deben trabajar en la elaboración de su material didáctico, construyendo su propio conocimiento ya que van adquiriendo y desarrollando ciertas destrezas motrices. (p. 66)

El estudiante va aprendiendo de forma autónoma porque mediante la práctica va desarrollando su propio aprendizaje. A si mismo al momento de trabajar de forma grupal va relacionándose con sus compañeros interactuando y aprendiendo en grupo, buscan o crean formas de socializar ideas que sirvan como aporte positivo al desarrollo del trabajo y se familiarizan al momento de crear su material de trabajo esto contribuye a un aprendizaje significativo.

La elaboración de material didáctico aporta de mucho al momento de aplicar en los diferentes juegos recreativos que se trabaje en clase, aquí el estudiante es un inventor, las ideas que le surjan aplicara en clase y las compartirá a sus compañeros para que se apoyen y puedan ponerlas en práctica en la construcción de su material. El estudiante o los estudiantes se relacionan de forma unida al momento de jugar o de elaborar su material porque es un camino al desarrollo cooperativo ellos crean, elaboran y diseñan detalladamente su trabajo que será de aporte y apoyo al momento de trabajar y compartir en clase y con él docente.

Los juegos recreativos son actividades que buscan la diversión y entretenimiento del estudiante. Permite la participación más de uno y se lo práctica de forma libre y espontánea rigiéndose a ciertas reglas de participación, estos juegos cumplen con el rol educativo de enseñar y promover valores desarrollando sus habilidades motrices, capacidades físicas, destrezas, nociones témporo espaciales, entre otras capacidades. En los juegos recreativos se va minimizando la competitividad porque no se busca un ganador o perdedor, sino que el estudiante goce, se complazca, se divierta al momento de jugarlos en las horas clase, recreos o después de su jornada escolar en su barrio o comunidad. Los juegos recreativos buscan la conexión, familiarización entre compañeros, y al momento de jugarlos, debe existir el trato y diálogo compartiendo experiencias o vivencias donde se vayan conociendo. Es importante que el integrante muestre buena actitud, predisposición y colaboración.

El juego se lo considera como actividades lúdicas y didácticas siendo actividades placenteras que ayuda a desestresarse y liberar tensiones, es un aporte y colabora en el proceso de enseñanza del estudiante obtiene beneficios físicos y mentales durante su participación, asiste en la toma de decisiones resolviendo problemas que se le presentan durante los juegos y aprenden de su propia experiencia. Los juegos populares son conocidos y practicados de forma general se rigen a que se aplican reglas de participación, pero se los juega con mucha frecuencia en el ámbito escolar. López et al. (2019), han comprobado que: “la implantación de juegos populares en el ámbito escolar reduce las pérdidas de atención de los discentes y permite desarrollar su memoria al actuar como una herramienta motivadora que fomenta la participación del alumnado”. (p. 267)

El hecho de estar activos interviniendo en los juegos aportan al desarrollo cognitivo y desenvolvimiento del estudiante. Esto ayuda a que el docente se enfrente a situaciones que se le presentan durante el juego y a las que debe afrontar con responsabilidad. Gradualmente se va perdiendo la timidez y el temor a participar al frente de sus compañeros, obtiene y gana seguridad y confianza en sí mismo empezando a soltarse y a participar de forma colectiva, activa y dinámica. Se eleva su autoestima aportando ideas y experiencias que vivencia durante el juego su determinación hace que se enfrenta a situaciones que va resolviendo de forma individual y grupal.

Impacto en clases de Educación Física

En las clases de educación física el juego aporta de forma favorable a la interdependencia personal y facilita al desarrollo de su expresión corporal. Esto hace que el educando se manifieste o exprese sus emociones o sentimientos mediante gestos y mímica, lo cual genera una comunicación e interacción de forma grupal para concluir el juego de forma eficaz. Mendoza, Analuiza, & Lara (2017), sugieren que “parte del desarrollo de las habilidades motrices básicas, específicas, capacidades condicionales, expresivas, ayuda al desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y habilidades sociales, fortaleciendo la empatía el saber compartir y la resiliencia”. (p. 82)

Cuando se aplica estos juegos se crea un interés de participar de forma colectiva apoyándose unos a otros velando que cada uno juegue y participe mediante los movimientos o desplazamientos que va generando en el espacio que juegue va construyendo su propio conocimiento de forma positiva en el desarrollo integral y personal del educando. Los juegos son una distracción que guía al docente a un camino de perseverancia y a superar obstáculos que se le presentan al momento de ejecutar o practicar diferentes juegos, motiva a la superación personal y a enaltecer su autoestima que no se rindan fácilmente y que busquen la construcción de su aprendizaje por él y por sus compañeros que acompañan en la actividad de juegos. Estas actividades lúdicas forjan y construyen al discente en una comunidad de socializar y compartir sus ideas al momento de participar para una cooperación donde todos busquen el mismo fin de aprender y seguir enriqueciéndose de conocimiento que les servirá al momento de ponerlo en práctica en la comunidad educativa o sociedad.

El construir material didáctico en las horas clase aporta positivamente por que se edifica una comunicación afectiva donde se interrelacionan docente-estudiante. El docente indaga e investiga y aporta con sus conocimientos para ponerlos en práctica en la horas clase donde explica demuestra y ejecuta la metodología a desarrollar para que el docente capte y ponga en práctica las actividades de construir material. Este tipo de actividades fortalecen además el carácter del discente haciéndolo responsable porque se da el tiempo de organizar y construir su trabajo que le servirá al momento de trabajar en clases, en su cabeza le fluyen ideas de cómo desarrollar el material didáctico, pero no solo para implementar también de impartir su conocimiento en clase.

El material didáctico en EF ha sido de vital importancia en el docente de la asignatura porque aporta al desarrollado de la clase y con dicho material el docente puede planificar sus clases llegar al estudiante de una forma afectiva y comprensible. Según López (2020) “el diseño y construcción de materiales refuerza uno de los elementos básicos del constructivismo, como es el aprendizaje activo, el alumno aprende haciendo a la vez que trabaja en grupo, diseña e inventa” (p. 33). Trabajar estas actividades conduce a un proceso educativa eficaz, contribuye al desarrollo cognitivo y afectivo buscando aportar y absorber ideas de sus compañeros siendo dinámico y activo en cada una de las actividades que va desarrollando. También se fortalece valores que los pone en práctica al momento de socializar, compartir y ser de utilidad al cooperar con su compañero, va enriqueciéndose de conocimiento por que busca estrategias y formas de cumplir con las directrices que se le plantea.

Existen varias formas de llegar a un aprendizaje de calidad, pero el estudiante debe ser consiente, reflexionar y analizar las situaciones que se le plantean que no solo él trabaja, sino que también debe apoyar a su compañero de clase y así de forma colectiva se desenvuelva de forma activa y dinámica y colaborativa. Cano (2015) manifiesta que:

se entiende por recursos y materiales didácticos aquellos elementos materiales y a todas las estrategias que pueden ser utilizados por los docentes del área de educación física como soporte en su tarea docente, para llevarla a la práctica, mejorarla y reconducirla eficazmente. (p. 26)

Los materiales para trabajar deben ser materiales reciclados que tengan en sus hogares siendo de utilidad y de fácil manipulación sin que se les dificulte al momento de manipular para el desarrollo de su trabajo. Al momento de empezar con la construcción de su trabajo el docente debe guiar, orientar el proceso de la elaboración de las actividades para que todos vayan trabajando de forma armónica, debe observar y corregir si en algún momento de la clase el estudiante va cometiendo errores para que vuelva a explicar de forma general e individual.

Los discentes irán analizando la forma cooperativa de trabajo en clase porque no solo deben velar por sus intereses de aprender sino también porque sus compañeros vayan aprendiendo conjuntamente. Con los juegos recreativos que se contribuye en el

desarrollo integral y personal colaborando el individuo y con su prójimo para ir adoptando y desarrollando su motricidad y capacidades físicas condicionales como coordinativas. De la misma forma, la construcción y elaboración de material didáctico fomentara la buena comunicación y relaciones intrapersonales de los educandos.

Responsabilidad personal y social.

El modelo de responsabilidad personal y social se enfoca directamente en trabajar en la educación en valores que se aplique en actividades físicas, deportivas, lúdicas y recreativas, que ayude al estudiante a trabajar no de forma individual sino de forma grupal interesándose en ayudar a sus compañeros y que el proceso de aprendizaje sea cooperativo. Los siguientes autores expresan la siguiente idea (Fernandez Río, Calderón , Hortiguela Alcalá, Pérez Pueyo, & Aznar Cebamanos, 2016, págs. 55-75) “la clave del modelo reside en que los alumnos adquieran pautas de responsabilidad individual y grupal de acuerdo a los valores sociales”, debe existir armonía y sintonía en el grupo de trabajo para elaborar la actividad de forma responsable y cada integrante ayude a cumplir el objetivo de trabajo.

Este modelo pedagógico se caracteriza por los 5 niveles de responsabilidad, donde se aplica una serie de estrategias que ayudan al docente a cumplir el objetivo planteado, de estos niveles de responsabilidad me baso en el tercer nivel que despierta el interés del estudiante por la actividad teniendo autonomía por obrar y trabajar en equipo respetando su criterio y el de sus compañeros para resolver y cumplir el objetivo de clase; también cumple el rol de líder por que trabajan en la toma de decisiones resolviendo inquietudes o dudas que se les presenta, obteniendo resultados positivos que se benefician y satisfacen en forma grupal y que es cooperar en los juegos recreativos y en la elaboración de material didáctico; los autores manifiestan la siguiente idea “Nivel 3 de autonomía y liderazgo: se fomenta la autonomía y la responsabilidad hacia el trabajo a través de la toma de decisiones y la reflexión” (Fernandez Río, Calderón , Hortiguela Alcalá, Pérez Pueyo, & Aznar Cebamanos, 2016, págs. 55-75).

En la actualidad los estudiantes no han podido ser partícipes de actividades presenciales en la institución a recibir clases de forma activa y dinámica por la pandemia que sigue vigente en el país, en el presente se trabaja de forma telemática buscando actividades lúdicas y recreativas que ayuden al estudiante en su desarrollo

educativo; el aplicar juegos recreativos y elaboración de material didáctico observando que los estudiantes se integren de forma dinámica en las actividades, se busca apoyarse en el modelo básico de responsabilidad personal y social en la asignatura de EF, es de gran ayuda para el docente por que busca estrategias integradoras e innovadoras para aplicarles en su clase y de esa forma captar la atención del estudiante, este modelo ayuda al autocontrol y disciplina de los estudiantes mediante la aplicación de valores sociales en las diferentes actividades escolares que se desarrollé. El reto del docente en estos tiempos es gestionar y aplicar actividades que ayuden a vivenciar la participación dinámica del estudiante y que despierte el interés por la colaboración, participación e interés en cada actividad.

Los modelos pedagógicos –aprendizaje cooperativo, responsabilidad personal y social, EF y salud, educación deportiva, enseñanza comprensiva de los juegos deportivos, ofrecen un nuevo marco de actuación en la enseñanza de la EF que puede hacer despertar en nuestros alumnos el gusto por una práctica deportiva de forma regular, organizada y cotidiana fuera del entorno escolar. (Prat, Camerino, Castañer, Andueza, & Puigarnau, 2018, págs. 83-99)

Con la participación de los estudiantes en juegos recreativos y elaboración de material didáctico se aplican y desarrolla valores que va adquiriendo mediante las actividades lúdicas y recreativas que trabajan de forma grupal, estas actividades integradoras e inclusivas ayudan a los estudiantes a no estar excluidos de la actividad de la clase, esto ayuda a generar confianza y comunicación afectiva para que socialice ideas, experiencias y se involucren en el trabajo grupal reflexionando y motivando cada momento de la clase. Los siguientes autores nos imparten la siguiente idea (Valero Valenzuela, García, Camerino, & Manzano Sánchez , 2020, págs. 63-74)“El objetivo de este programa era proporcionar a dicho colectivo una serie de aprendizajes, comportamientos y valores mediante el desarrollo de la responsabilidad que les resultaran útiles para el desarrollo de su vida personal”, mediante estas actividades recreativas el estudiante va adquiriendo un sin número de aprendizajes colectivos que le

ayuda a mejorar su personalidad siendo más participe y colaborando en las actividades, también desarrolla valores que les sirven para aplicarlos en el medio social en el que se rodee.

Valores en Educación Física.

Los valores humanos son habilidades o actitudes positivas que cada ser humano debe tener y que le permiten convivir en sociedad, son virtudes que posee y que le permiten interactuar en comunicación con las demás personas llegando hacer acciones correctas. En el sistema educativo existen valores educativos que ayudan a los estudiantes a formarse como personas. El siguiente autor expresa la siguiente idea (Chiquito Taxiguano, 2019, p. 15)

Los valores educativos son indispensables desde un inicio de la formación, en edades tempranas es esencial que el niño adquiera los valores positivos para que vaya desarrollando a futuro, también se define como una herramienta de contribución de la solidaridad, cooperación y honestidad, así se fomenta un respeto con la convivencia y generar conciencia y empatía con los seres humanos.

La asignatura de Educación Física aporta con valores humanos y sociales que favorecen la formación e integración de los estudiantes en el medio social como en los patios educativos, fomentando el buen vivir, la armonía y la sana convivencia; con el trabajo de actividades lúdicas, recreativas y elaboración de material didáctico que ayudan al desarrolla valores de cooperación para un aprendizaje mutuo, de tolerancia para actuar de manera empática y asertiva sin caer en conflictos, de respeto para concebir y aceptar la aportación de su compañero, de responsabilidad para trabajar de forma grupal llegando un aprendizaje colectivo, entre otros valores que ayudan a la formación del estudiante, el siguiente autor (Cañón Chala, 2019, pág. 25) anuncia la siguiente idea sobre valores “La tolerancia consiste en el respeto, la aceptación y el aprecio de la rica diversidad de las culturas de nuestro mundo, de nuestras formas de expresión y medios de ser humanos”, debe existir el respeto hacia los demás en su

opinión, participación o creencias que cada estudiante tenga, se debe identificar que cada integrante participe y aceptar la forma de trabajo que al final del juego cooperativo o elaboración de material didáctico el resultado es la algarabía, satisfacción y diversión que obtenga de forma grupal.

2.3 Bases Legales

2.3.1 Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador regida en el año 2008 es la que está vigente actualmente y la que se rige para cumplir con la normativa legal y leyes que se estipulan, se debe garantizar de que cada estudiante goce del libre derecho a la expresión y educación; La Constitución del Ecuador (2008), en el capítulo segundo derechos del buen vivir, sección cuarta Cultura y Ciencia manifiesta lo siguiente:

“Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre” que ayuda a cada persona en el esparcimiento y liberación de estrés en prácticas como juegos o construcción de material para tener una vida saludable.

En el capítulo segundo derechos del buen vivir, sección quinta Educación manifiesta que cada persona tiene el libre derecho y gozo de la educación, trabajando de manera colaborativa tanto la institución educativa como la comunidad educativa (representantes), vigilando que cada estudiante sea responsable en su proceso educativo.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

En la sección sexta cultura física y tiempo libre La Constitución del Ecuador ampara que cada estudiante debe trabajar en las clases de educación física desarrollando actividades de ocio, recreación, de trabajo en construcción de material reciclado aportando con ideas o estrategias para cumplir objetivos mediante la buena

comunicación trabajando no de forma individual sino de forma cooperativa, a continuación, se cita lo siguiente:

Art. 381.- El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad.

El trabajo colectivo en las clases de educación física fomenta la sana convivencia y el diálogo afectivo durante las actividades en clase, se cita a la que nos dice lo siguiente “Art. 383.- Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales, ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad”

2.3.2 Ley del Deporte

Los estudiantes de instituciones educativas tienen el libre derecho a practicar actividades en las clases de educación física, siendo el docente mentor y motivador para que los estudiantes realicen cada actividad con algarabía, observando que todos participen e identificando obstáculos que se les presente en la actividad para corregir y sigan participando; “Art. 11.- Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar educación física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo a la Constitución de la República y a la presente Ley.” (Ley del Deporte, 2010)

2.4 Principios Juegos Cooperativos (Entrevista al Especialista Carlos Velásquez Callado).

Los juegos cooperativos es un tema innovador e inclusivo en las clases de educación física por que aporta la integración del grupo de estudiantes, por tal motivo se realizó la entrevista al Docente Carlos Velásquez Callado, para despejar dudas e inquietudes acerca de este modelo pedagógico.

La correlación con los métodos de evaluación es la clave para que la cooperación funcione y vaya asociada a métodos de evaluación formativa del alumnado y el código del profesorado, esto quiere decir que los niños y niñas tienen que ser capaces de ver en que están fallando y ser capaces de identificar evaluar no solo su parte motriz también la parte del trabajo en equipo; el docente debe orientarles a que planifiquen y se comprometan a mejorar centrando su mirada en los aspectos negativos, y el aprendizaje obtenido es el proceso de evaluación que se orienta a lo motriz como al trabajo en equipo.

Para que un juego o actividad sea cooperativa no se debe trabajar de forma individual por ejemplo, si elaboramos material de objetos recreativos y el estudiante trabaja solo no es una actividad de cooperar, los estudiantes deben desarrollar el material y compartir sus ideas del diseño que trabajaron; entonces el planteamiento es diseñar el modelo por clase virtual y generar sesiones grupales compartiendo su diseño e informando sobre la creación de su trabajo, y partir de las ideas individuales creas un trabajo en grupo y es un proceso creativo cooperativa, partir de los procesos individuales se une el grupo para diseñar una sola idea con las individualidades de los integrantes.

El proceso de trabajo cooperativo tiene 5 indicadores que se enuncia a continuación, el primer indicador es el conflicto entre las ideas previas coopero pero en realidad no apporto a la actividad y eso genera situaciones de problemas, normalmente los problemas son los que menor recursos tienen en lo cognitivo, social y motriz y el elemento de cooperación va a permitir que yo necesite todos los recursos y ser capaz de unir; segundo indicador es la comprensión lógica a la cooperación todos nos preocupamos por todos, nadie puede sentirse mal y si necesitan ayuda la pido y si puedo ayudar lo hago; tercer indicador aplicación lúdica a la cooperación; cuarto indicador la práctica mediante la cooperación sobre las habilidades que el estudiante aplica en la cooperación, y toma decisiones para resolver conflictos mientras practican juegos cooperativos y las asocian con otras áreas de aprendizaje; el quinto indicador la transferencia del entorno escolar el docente no es participe, es directamente el estudiante van adquiriendo autonomía en su aprendizaje de evaluación.

En el juego cooperativo tiene que haber un objetivo común o varios objetivos complementarios y compartan recursos para alcanzar ese objetivo del juego, efectuar

una planificación que el docente tenga recursos de juegos cooperativos y puedan utilizar en sus clases de educación física y se enfoquen en el desarrollo de habilidades sociales.

Muchas veces confundimos el fin con el recurso si queremos hacer juego cooperativo es juego cooperativo, para que los estudiantes empiecen a llevarse bien entre ellos y demuestran que tienen que aprender a cooperar y generar un proceso que minimice estos problemas individuales, el planteamiento es generar conflicto para ver si nos beneficia o perjudica; después prever la lógica de la cooperación e introducir al juego justo siendo divertido y efectivo; y si se aplica evaluaciones cooperativas el plan de trabajo debe ser cooperativo algo donde tenga un objetivo en común de que todos trabajen en grupo apoyándose el uno con el otro.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación

La presente investigación adoptó un enfoque cualitativo ya que su objetivo es la definición y descripción de las cualidades de un fenómeno a indagar abarcando con la realidad, este enfoque no trata de probar o medir algo sino de descubrir tantas cualidades sea posible. Hernández, Fernández & Baptista (2010) recomienda que es un paradigma usado en las investigaciones, preferiblemente, en las ciencias sociales que se basa en la implementación de métodos de recolección de datos que son no cuantitativos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad. Este método ayuda con la recolección de datos y a descubrir el aspecto de cada comportamiento o fenómeno que se va a indagar dentro de la población selecta. Se trabaja con muestras pequeñas es decir con grupos reducidos y heterogéneo dando importancia a la equidad de género e inclusión, esta investigación es un proceso activo y sistemático que nos brinda tomar decisiones sobre lo investigado y poder definir las interrogantes y dudas que se presentan en la presente investigación.

3.2 Objetivos

Validar el impacto de sesiones virtuales, para la construcción de juegos cooperativos con material reciclado.

Identificar el efecto de los espacios de colaboración con familias y subgrupos de estudiantes que se conocen y no se conocen para fomentar el compañerismo y diálogo afectivo.

Evaluar habilidades y destrezas motrices mediante la elaboración de material didáctico para la aplicación de juegos.

3.3 Estrategia

La investigación se basa en la aplicación de juegos cooperativos y elaboración de material didáctico. Para la recopilación de evidencias se utilizó la observación estructurada como instrumento principal, que estuvo complementado por grupos focales cortos, lo cual se profundiza a continuación:

3.4 Observación estructurada

3.4.1 Grupo objetivo

El principal grupo objetivo de esta investigación fueron estudiantes de estudiantes de 1ro de bachillerato en edades comprendidas entre 14 a 16 años de la Unidad Educativa San José La Salle ubicada en Quito en el sur de la ciudad. Uno de los criterios clave para su la selección de estos estudiantes fue que tengan una alta participación en actividades lúdicas, recreativas y juegos en educación física.

Por ser menores de edad, se solicitó a los representantes de los adolescentes que previamente firmen un documento de autorización.

Al tratarse de una actividad colaborativa, se considera también como sujetos de observación a los familiares que pueden cooperar con ellos directamente en casa.

Tabla 1: Distribución del panel para la actividad de elaboración de raqueta

Colaboración desde casa	Colaboración vía remota
F1: Familia 1 papá, mamá, hijo/ja (familia biparental)	G1: 3-4 Estudiantes del mismo paralelo que se conocen
F2: Familia 2 papá, mamá, hijo/ja, hermanos (familia biparental)	G2: 3 Estudiantes que no se conocen
F3: Familia 3 papá, hermanos/as (familia monoparental)	G3: 3 Estudiantes que no se conocen
F4: Familia 4 mamá, hermanos/as (familia monoparental)	
F5: Familia 5 tíos/as o abuelos, hermanos/as (familia extensa)	
F6: Familia 6 vecinos, amigos (familia compuesta)	

Elaborado por: Cristian Agila

Cada hogar conforma una familia brindando a su hijo educación, vestimenta, alimentación, imparte valores para que fomente y se desenvuelva en el ámbito social, la aplicación de juegos colaborativos puede ayudar a que hijos y padres unan lazos de

afectividad, trabajen en equipo, compartan emociones y experiencias llegando a conocerse el uno del otro. (Corbín, 2021). La familia es sumamente importante en el desarrollo de los niños, pues es, posiblemente el agente socializador que más va a influir en su crecimiento. De hecho, los niños necesitan de los adultos durante un largo periodo de tiempo, lo que ha provocado que todas las sociedades se organicen en torno a grupos de personas que generalmente conocemos como “la familia”.

En la actualidad debido a la pandemia, se ha visto que hay hogares que han tenido que dejar a sus hijos en casa para ellos salir a laburar en sus funciones diarias, como otros casos que los representantes trabajan desde casa de formas telemática acompañando a sus hijos en su proceso educativo; el siguiente autor expresa lo siguiente sobre las familias nuclear (biparental) “es lo que conocemos como familia típica, es decir, la familia formada por un padre, una madre y sus hijos” (Corbín, 2021).

En los centros educativos se observa a estudiantes que tiene hogares disfuncionales por varios factores negativos que ha sucedido en la relación de los padres, siendo los hijos los principales afectados, el siguiente autor manifiesta lo siguiente acerca de hogares monoparentales. La familia monoparental se refiere a los casos en que solo uno de los padres se hace cargo de la unidad familiar, y, por tanto, en criar a los hijos. Suele ser la madre la que se queda con los niños, aunque también existen casos en que los niños se quedan con el padre. Cuando solo uno de los padres se ocupa de la familia, puede llegar a ser una carga muy grande, por lo que suelen requerir ayuda de otros familiares cercanos, como los abuelos de los hijos. Las causas de la formación de este tipo de familias pueden ser, un divorcio, ser madre prematura, la viudedad, etc. (Corbín, 2021).

3.4.2 Descripción de los materiales a ser construidos

El proceso de observación giró en torno a dos formatos de juegos colaborativos: la construcción de una raqueta y una ruleta a ser elaborada con materiales en casa.

En el Anexo 1 se presentan las instrucciones detalladas para la elaboración de cada tipo de material

La actividad de elaboración y construcción de los dos juegos colaborativos se trabajó por la plataforma virtual Zoom. Se invitó a un grupo de 10 estudiantes de 1ro

BGU de los paralelos “A-B-C” hacer partícipes en las actividades de juegos cooperativos y elaboración de material didáctico, asistiendo a dos sesiones de grupo focal de forma virtual siendo puntuales con la asistencia y colaborando durante la actividad que duro un tiempo de 90 minutos cada sesión.

Elaboración de la raqueta.

Esta actividad de grupo la realizo por la plataforma Zoom de forma virtual, para empezar con la actividad de elaboración de material “la raqueta”, se impartió indicaciones de forma general a todo el grupo de cómo ir elaborando el trabajo mencionado, se mencionó que se realizaría tres sesiones para que trabajen de forma grupal y colaborativa.

Se creo 3 sesiones de trabajo y cada docente asistía a una sesión como observadores y guías en la actividad, a continuación, se detalla las indicaciones para el trabajo y los grupos de cada sesión:

Tabla 2: Elaboración de Raquetas

Sesión	Quien participa	Tipo de instrucciones para la elaboración	¿Cómo van a aplicar el juego?
1	G1 G3	Se les va a decir que hagan una raqueta de tenis de campo con materiales que tengan en casa	DEBEN ADAPTAR REGLAS DEL TENIS La pista o espacio de juego La forma de la pelota / raqueta Los jugadores y sus posiciones La forma de golpear la pelota La puntuación Y Números de sets Función del juez
2	G2	Se les va a decir que inventen un nuevo deporte de raqueta	DEBEN INVENTARSE POR COMPLETO NUEVAS REGLA Nuevo juego de raqueta colectiva

			Reglas de participación Funciones de cada jugador Puntuaciones en el juego de cada set Saques y recepciones
--	--	--	--

Elaborado por: Cristian Agila

Elaboración de ruleta.

En este grupo se trabajó con estudiantes y sus familiares, la distribución fue del primer grupo personas que no se conocen y el segundo grupo fue de personas que se conocen, se desarrolló en dos sesiones de Zoom.

Esta actividad de grupo focal se la realizó por la plataforma Zoom de forma virtual, para empezar con la actividad de elaboración de material “la ruleta grupo 1”, se impartió indicaciones de forma general a todo el grupo de cómo ir elaborando el trabajo mencionado, se informó que se iba a realizar 2 sesiones para que trabajen de forma grupal y colaborativa.

Se crearon 2 sesiones de trabajo y cada docente asistía a una sesión como observadores y guías en la actividad, a continuación, se detalla las indicaciones para el trabajo y los grupos de cada sesión:

Tabla 3: Elaboración de Ruleta de Juegos

Sesión	Quien participa	Tipo de instrucciones para la elaboración	¿Cómo van a aplicar el juego?
1	F1 F3 F5	MUY DETALLADAS: -Se les va a enviar con antelación un video/documento con todo lo que deben tener listo	<p>VAN A TENER REGLAS BIEN DEFINIDAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El reto es crear una ruleta de juegos de forma grupal. 2. En primer lugar deberán diseñar la ruleta de juegos con las siguientes condiciones: <ul style="list-style-type: none"> -La ruleta debe ser elaborada en familia de forma cooperativa -No debe ser una ruleta tradicional, debe ser creada de forma distinta -Debe construirse con material que tengan en casa -Debe tener una base para sostener la ruleta -El mango (agarre) debe ser rígido y firme para sostener a la ruleta. 3. Dibujar en una hoja o cartulina el diseño que tendrá la ruleta 4. Escribir los materiales que se necesitan para su armado y las instrucciones detalladas 5. Ubicar retos y desafíos, y crear 8 reglas de participación en la ruleta 6. Poner un nombre a la ruleta, que no sea el nombre de algún juego ya existente 7. Escoger un capitán que sea el encargado de exponer el proceso de elaboración de las reglas, formas de participación, el espacio donde se juegue y el nombre.
2	F2 F4 F6	Solo se muestra ejemplo al momento de hacer la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se muestra el ejemplo de cómo hacerlo de cómo debe realizar la ruleta 2. Libertad para que ellos creen la ruleta, las reglas que consideren necesario, el nombre de la ruleta. 3. Ubicar retos y desafíos de participación.

Elaborado por: Cristian Agila

3.4.3 Procedimiento para la actividad a observar

Fase 1 Introducción:

Breve presentación del moderador de la actividad explicando el propósito de confidencialidad y el anonimato en el uso de información recabada, y solicitar la autorización de grabar para la actividad a desarrollar.

Previamente se explicó el propósito de confidencialidad que será de la enseñanza y promoción de programas educativos impartidos en la Institución, mencionando que las secuencias filmadas en vídeo o fotografías se puedan recopilar como parte del desarrollo del programa; y solicitando a los estudiantes el permiso para grabar la actividad explicando que ayudará a recoger, registrar y analizar información (los estudiantes presentan la hoja de autorización)

Fase 2 Romper el hielo:

Actividad de presentación que permita una mayor cercanía entre los participantes.

Fase 3 Desarrollo de la actividad:

Exploración de los temas propuestos formulados como preguntas o afirmaciones según vaya evolucionando el grupo focal; procurar realizar preguntas que busquen una reflexión de como está ahora versus como estaba antes.

Cada subgrupo tuvo diferentes instrucciones para la elaboración de los diferentes materiales. Dependiendo el tipo de actividad participaron para esta actividad estudiantes en compañía de papá, mamá o hermanos, o grupos de estudiantes participando de vía remota. Para el desarrollo de las dos actividades, se llevaron a cabo 2 sesiones que estuvieron organizadas de la siguiente manera:

La primera sesión se trabajó solo con estudiantes (grupo mixto de diferentes paralelos que no se conocen) elaborando la raqueta, y la segunda sesión se desarrolló en dos momentos trabajando la creación de la ruleta e integrándose los representantes y hermanos de los estudiantes de 1ro BGU, observando dinamismo y participación durante cada sesión. actividad se trabajó en dos sesiones que se distribuyó en la primera

sesión un entre estudiantes y familiares, y la segunda sesión un grupo mixto de un mismo paralelo que se conocen.

Se procuró que el docente que dirige el proyecto debe tener conocimientos sobre juegos cooperativos y elaboración de material didáctico para dirigir la dinámica del grupo focal; y los docentes que cumplen su función como observadores deben ser personas de apoyo durante la actividad. Antes de empezar con la dinámica cada participante debe presentar y enviar su documento de autorización de uso de imagen.

Se detalla a continuación la creación de los subgrupos de cada sesión y el docente observador que acompaña a cada subgrupo; cómo se mencionaba al inicio asistieron 9 estudiantes de 10 que fueron invitados y la distribución en ese momento se la volvió a realizar sin afectar los subgrupos que se tenía creados; el observador cumple una función de seguimiento durante la actividad principal, siendo comunicativo y explicando los indicadores a seguir para la elaboración de su trabajo con materia reciclado o material que tengan en casa.

En el Anexo 2 se presenta la composición final de cada uno de los grupos de acuerdo con los criterios aplicados y tipo de material.

3.4.4 Roles y funciones

Moderador principal moderador de apoyo (observador): Asistir puntualmente y tener todos los preparativos listos equipos, conexión, autorizaciones; impartir indicaciones claras y precisas de la dinámica del trabajo, crear un ambiente de confianza en el grupo, buscar mecanismos para dar rienda suelta a la discusión, su rol debe ser objetivo, mantener una actitud de interés en cada intervención, promover un diálogo positivo y tomar notas de lo más relevante del grupo focal.

Apoyo y registro de información: Hoja de registro de los participantes, la grabación debe ser completa en Zoom los estudiantes deben tener las cámaras encendidas durante toda la sesión, es importante que el audio se grabe desde un lugar que permita una buena calidad.

3.4.5 Categorización de la observación

Se creó una ficha o matriz de observación con criterios y subcriterios para identificar el desenvolvimiento de cada estudiante y de sus representantes en el trabajo de construcción de material didáctico para la aplicación de los juegos cooperativos en las clases virtuales y a futuro aplicar estas actividades recreativas y colaborativas en las clases presenciales de la institución educativa.

Uno de los indicadores de la matriz de observación es la comunicación social de estudiantes que se conocen de un mismo paralelo como de estudiantes que no se conocen siendo de diferentes paralelos del primero de bachillerato, estableciendo diálogos de compañerismo entre estudiantes al momento de realizar las actividades de construcción de material. Tapia (2020) sugieren que “dichas competencias se conforman por el conjunto de habilidades cognitivas, afectivas y comportamentales para manifestar conductas apropiadas y efectivas en un contexto social y cultural determinado, que favorezcan un grado de comunicación suficientemente eficaz”. (p. 5)

Con el trabajo de forma virtual de los estudiantes en los subgrupos se identificar su comportamiento y colaboración en la actividad.

Otros criterios de observación importantes, de acuerdo a lo que identificado en el marco teórico fue: nivel de satisfacción de cada estudiante, que emociones genera, la resolución de problemas durante la elaboración de material, el compromiso que demuestra al trabajar con sus compañeros, estrategias que socializan para cumplir con el objetivo; las emociones ayudan a la persona a generar un ambiente positivo y mejorar su autoestima con actividades de juegos cooperativos, citando a los siguientes autores.

Se encontraron numerosos programas de juegos para fomentar desarrollo de las habilidades socio-emocionales que han demostrado tener efectos en el dominio afectivo, “la expresión de sentimientos, la expresión de emociones positivas y negativas, la comprensión emocional, regulación emocional y competencia emocional, el aprendizaje de técnicas de resolución de conflictos, el autoconcepto social, emocional y global, el aumento del autoconcepto positivo paralelamente a la disminución del negativo e incremento de la estabilidad emocional, autoestima y capacidades de adaptación al ambiente” (Maravé, Gil, Chiva & Moliner, 2017, p. 9)

Tabla 4: Matriz de indicadores de observación

CRITERIOS	TEMAS A OBSERVAR	MB	B	R	A	MA
Criterio 1: Nivel de participación y compromiso	1. Participa activamente en la elaboración de material					
	2. El grupo coopera de forma colectiva					
	3. Respeto el turno de participación					
Criterio 2: Comunicación y socialización	1. Existe comunicación durante la actividad					
	2. Dialogan de forma afectiva en la actividad					
	3. Socializan ideas positivas para la actividad					
Criterio 3: Respeto y pone atención	1. Los participantes tienen interés a los aportes de las otras personas					
	2. Respeto las ideas compartidas en la actividad					
Criterio 4: Nivel de Afectividad	1. Es afectivo durante la actividad					
	2. Demuestra sentimientos durante la actividad					
	3. Demuestra sentimientos de satisfacción durante la actividad					
Criterio 5: Nivel de Comprensión	1. Es curioso y pregunta durante la actividad					
	2. Comprende la forma de hacer la actividad					
	3. Escucha y responde a las preguntas que se le realiza					
Criterio 6: Nivel desenvolvimiento	1. Trabaja de forma ordenada y segura					
	2. Toma la iniciativa en la actividad					
	3. Interpreta la creación de su material didáctico de forma grupal					
Criterio 7: Nivel de flexibilidad	1. Es flexible y explica a su compañero la actividad					
	2. Se adapta a la actividad sin inconvenientes					
	3. Observa y describe la actividad					
Criterio 8: Nivel de satisfacción	1. Muestra satisfacción por la actividad creada					
	2. Muestra satisfacción por el logro alcanzado					
	3. Muestra satisfacción colectiva					
Criterio 9: Nivel de cumplimiento de la tarea	1. Se construyó el material y reglas dentro del tiempo previsto					
	2. Terminó de elaborar el material					
	3. Se elaboraron las reglas de manera completa					
	4. Se elaboraron las reglas en el tiempo previsto					
	5. Aplicaron (jugaron) con el material					
Otras observaciones						

Nivel de desempeño:

MB: Muy Bajo (1)	B: Bajo (2)	R: Regular (3).	A: Alto (4)	MA: Muy Alto (4)
------------------	-------------	-----------------	-------------	------------------

Elaborado por: Cristian Agila

3.5 Grupos focales

Después de la puesta en marcha de la construcción de materiales para juegos colaborativos, se llevó a cabo un grupo focal semiestructurado de modalidad virtual, con el objetivo principal de retroalimentar la experiencia a través de una metodología que propicie el diálogo y discusión.

Este espacio de reflexión permitió ampliar temas en particular, recibir comentarios o sugerencias de las acciones evaluadas, destacar la importancia de las opiniones aportadas y agradecimiento del tiempo brindado en la actividad.

El grupo focal contó con la participación de todas las personas que intervinieron en la construcción de materiales de forma colaborativa: estudiantes y sus familiares. Las preguntas guías fueron:

- ¿Cómo nos sentimos al realizar juntos esta actividad?
- ¿Qué dificultades se presentaron al realizar la actividad?
- ¿Qué valores aprendimos?
- ¿Qué características tiene este tipo de juego?
- ¿Qué reglas debería tener el juego?
- ¿Qué materiales y espacios se requieren para jugar?
- ¿El juego representa un reto para ustedes?

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Descripción del grupo de estudio

El grupo de estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa San José La Salle, que participaron en la actividad de juegos y elaboración de material didáctico de forma cooperativa, oscilan entre edades de 15 a 16 años. Se pudo observar una capacidad constructiva para emitir un juicio o comentario positivo sobre la actividad que se desarrolló, observando su participación activa durante el trabajo.

En el segundo momento de trabajo cooperativo los estudiantes estuvieron acompañados de sus representantes y hermanos.

4.2 Observación de elaboración materiales en casa con familiares (Ruleta)

4.2.1 Desarrollo de habilidades

En la actividad que se realizó de forma virtual desde casa con la elaboración de material didáctico y juegos cooperativos observamos aspectos positivos como negativos, el trabajar desde casa en el confinamiento se ha tornado un poco difícil al inicio, pero con el pasar del tiempo ayudado a que la familia este más unida e integrada en actividades que sus hijos necesitan de su ayuda. En cada hogar la familia inculca y enseña a sus hijos valores humanos, y ellos deben aplicarlos en cualquier sitio o momento de su vida.

Lo que trabajamos en la primera sesión de la actividad de ruleta se identificó que el estudiante aplica valores humanos, que el seno familiar le ha inculcado y ha corregido para que ellos pongan en práctica no solo en el hogar si no en el ámbito académico como social, al inicio el nerviosismo e incertidumbre de la actividad y con quien trabajaran se muestran algo inseguros; pero el respeto, responsabilidad y compañerismo genera un ambiente de comunicación afectiva, que empiezan a socializar de forma colectiva ganando confianza y seguridad para trabajar; destacando la habilidad de cada uno para cumplir en la elaboración de material didáctico y juegos de forma virtual.

En la segunda actividad de la elaboración de ruleta y juego cooperativo, se observa diferentes valores y habilidades que los estudiantes aplican en la actividad, ya

que ellos trabajaron con su familia en la construcción de la ruleta. En esta sesión se observa diferentes tipos de familia y se observa un dinamismo diferente, a pesar de que su familia no esté completa se ve una comunicación profunda y afectiva con una sana convivencia, aplican respeto al momento de dirigirse y socializar sus ideas, confianza y empatía porque durante la actividad se divierten construyendo su material de juego, son fraternos y humildes por los lazos de afecto y cariño que les une, y muestran responsabilidad y paciencia en la actividad a desarrollar; cada integrante de esta sesión mostro sus habilidades para el trabajo encomendado siendo participativo en la actividad.

Dentro del desarrollo de habilidades se presenta a continuación la siguiente tabla:

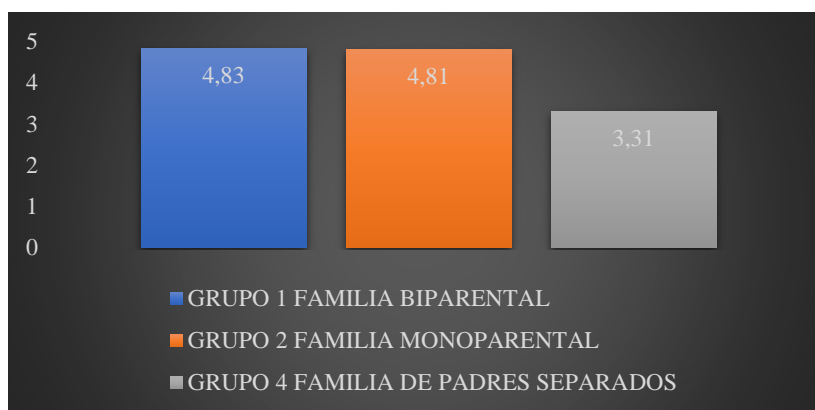
Tabla 5: Nivel de desarrollo habilidades elaboración materiales en casa con familiares (Ruleta)

ELABORACIÓN DE LA RULETA		
CRITERIO	INDICADORES	PROMEDIO
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	4.42
Criterio 2	Comunicación y socialización	3.92
Criterio 3	Respeto y pone atención	4.25
Criterio 4	Nivel de Afectividad	4.42
Criterio 5	Nivel de Comprensión	4.75
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	4.25
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	4.33
Criterio 8	Nivel de satisfacción	4.75
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	4.90
PROMEDIO TOTAL		4.44

Elaborado por: Cristian Agila

4.2.2 Nivel de cooperación según tipo familia

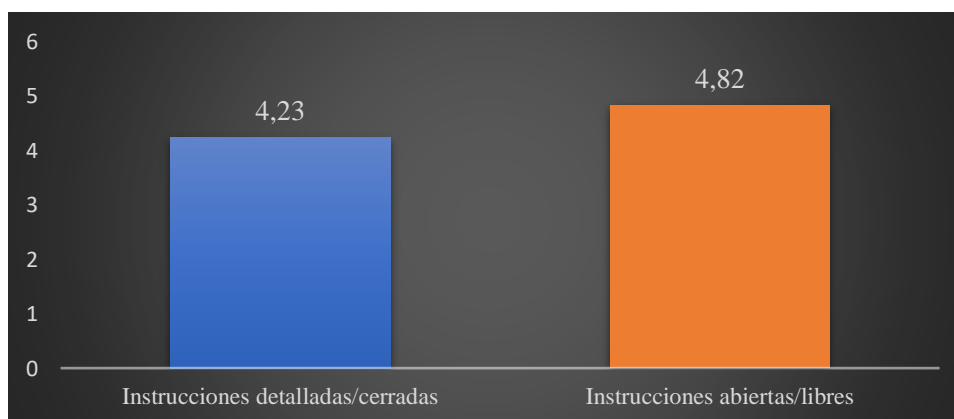
En la actividad de elaboración de material didáctico de la ruleta se observa que los 3 tipos de familia tiene una participación activa y dinámica en la actividad, en un rango de 1 a 5 se puede observar los diferentes promedios que se presenta a continuación:

Figura 1: Nivel de cooperación según tipo de familia

Elaborado por: Cristian Agila

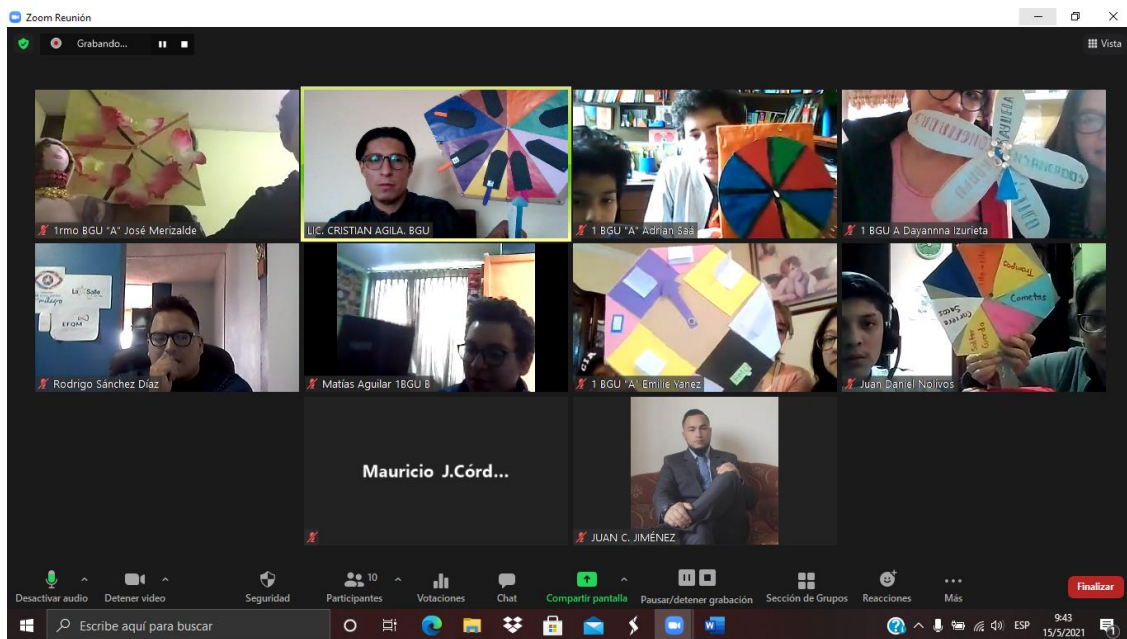
Los estudiantes que trabajan con su familia biparental se observa una organización afectiva y cooperativa que van socializando ideas para que nadie se quede sin hacer nada sino que cada integrante sea participe de la actividad; en la familia monoparental se observa que el trabajo es cooperativo es eficaz, porque cada uno socializa ideas apoyándose para ir cumpliendo con la actividad, en cambio en la familia de padres separados quien apoya a su representado es la madre estando presente en la actividad, pero de la misma forma se organizan y buscan estrategias para cumplir con el objetivo. Durante la actividad que se desarrolló con los diferentes tipos de familia se identifica y observa la parte comprensible y afectiva para dirigirse cada uno de ellos, también se observa una buena convivencia, comunicación mutua y afectiva.

4.2.3 Nivel de cooperación según tipo de instrucción

Figura 2: Nivel de cooperación según tipo de instrucción

Elaborado por: Cristian Agila

Imagen 1: Elaboraciones materiales en casa con familiares



Elaborado por: Cristian Agila

4.3 Observación elaboraciones materiales vía remota estudiantes (Raqueta)

4.3.1 Desarrollo de valores y habilidades

Para la primera actividad se contó con la participación de 10 estudiantes de la Unidad Educativa San José La Salle, pero 1 estudiante no pudo asistir por razones ajenas. Durante el inicio de la sesión estudiantes y observadores participaron en cada una de las etapas del grupo focal, siendo participativos en actividades como pausas activas de coordinación que ayudan a entrar en confianza en la actividad a trabajar. Los estudiantes estuvieron atentos y curiosos mientras se explicaba el proceso a seguir para la construcción o elaboración de la raqueta, se contestaba a sus dudas e inquietudes generando ideas o estrategias que sirvan al momento de que trabajen en los subgrupos de forma cooperativa.

Cada subgrupo durante la actividad experimentaron momentos de incertidumbre, al inicio identifiqué un vacío comunicativo por el mismo hecho de que existían estudiantes de diferentes paralelos y no tenían amistad, pero en el transcurso de la actividad quien lideraba el grupo focal dio por iniciativa realizar diálogos cortos que

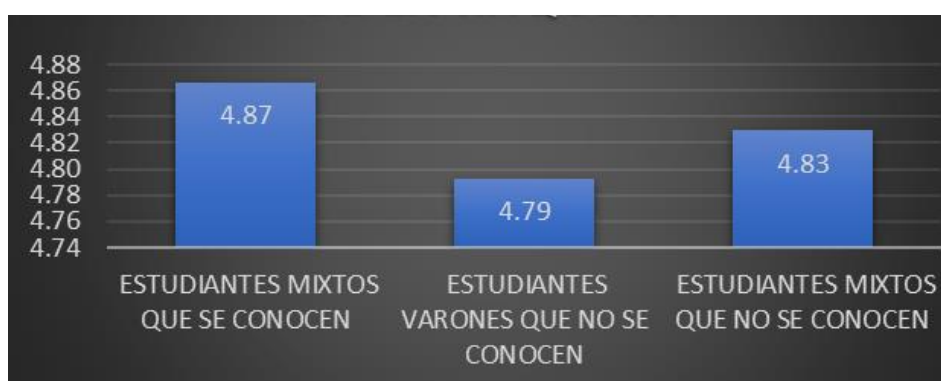
socialicen cada uno de ellos ganando de esta forma un ambiente de confianza y fueron aportando ideas para cumplir con el objetivo a trabajar; cada observador en su grupo que tenía a cargo impartía las indicaciones, escuchaba dudas y respondía a dichas dudas ayudando que los estudiantes trabajen de forma grupal, observando que nadie quede fuera de la actividad. Dentro del desarrollo de habilidades se presenta la siguiente tabla:

Tabla 6: Nivel de desarrollo habilidades elaboración materiales vía remota con otros compaeros (Raqueta)

ELABORACIÓN DE LA RAQUETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	4.33
Criterio 2	Comunicación y socialización	5.00
Criterio 3	Respeto y pone atención	5.00
Criterio 4	Nivel de Afectividad	5.00
Criterio 5	Nivel de Comprensión	5.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	5.00
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	4.67
Criterio 8	Nivel de satisfacción	5.00
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	4.80
PROMEDIO TOTAL		4.87

Elaborado por: Cristian Agila

Figura 3: Nivel de cooperación según la relación entre compañeros



Elaborado por: Cristian Agila

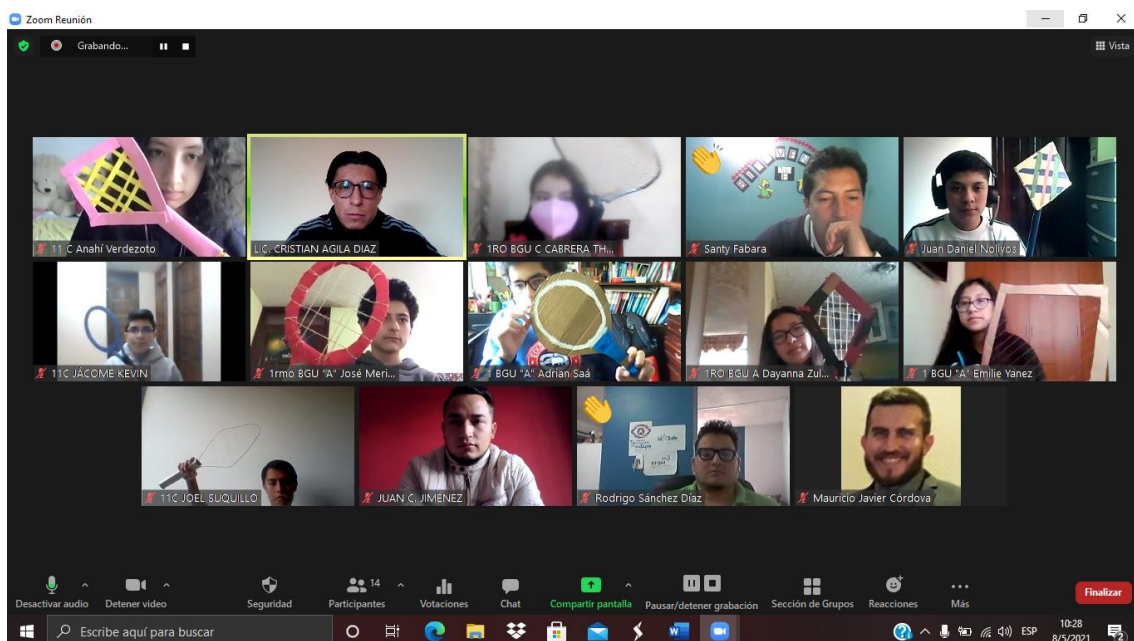
4.3.2 Nivel de cooperación según tipo de instrucción

Antes de empezar la división de los grupos que se conocen y no se conocen para la creación de la raqueta, se imparte directrices o instrucciones de forma general; y al momento que se divide en salas, el monitor se dirige a cada una de ellas y nuevamente explica cada instrucción para que desarrollen su material didáctico.

En las salas de estudiantes que no se conocen, se observa al principio nerviosismo, inseguridad al dialogar con su compañero de trabajo; pero cada uno de ellos empiezan con la iniciativa de realizar preguntas y socializar sus ideas para comenzar con su elaboración de raqueta con materiales de casa.

También se observa que durante esta actividad el estudiante participa de forma activa, colaborando con sus compañeros: muestra interés y desenvolvimiento a la hora de trabajar, se identifica que por el mismo hecho de no conocerse no tienen una comunicación más afectiva, pero son empáticos y flexibles para colaborar y socializar ideas; y al finalizar la actividad cooperativa de forma virtual se observa su nivel de satisfacción y cumplimiento de su raqueta.

Imagen 2: Nivel de cooperación según tipo de instrucción



Elaborado por: Cristian Agila

4.4 Discusión grupal

4.4.1 Grupo Focal elaboraciones materiales en casa con familiares

Retroalimentación de los estudiantes

¿Cómo se sintieron al realizar juntos esta actividad?

Se siente muy feliz y se divirtió de realizar estas actividades con su representante, porque el tiempo es escaso por clases o actividades laborales.

¿Qué les gustó y que les disgustó de la actividad?

Le gustó realizar la actividad de elaboración con material que se tiene en casa, fue muy divertida,

¿Qué dificultades se te presentaron al realizar la actividad?

La dificultad que se le presentó con su hermano fue el ir uniendo las piezas de la ruleta, pero la actividad fue muy divertida

¿Qué valores se aprendieron en esta actividad?

Durante la actividad aprendieron la solidaridad la fraternidad de trabajar en familia y el amor al realizar las cosas.

¿El juego representó un reto para ustedes?

No fue un reto por que se elaboró entre dos personas, fue una actividad muy divertida.

¿Cómo se podría mejorar la actividad?

La actividad se puede mejorar, que el profesor ayudante no se quede solo como observador que imparta ideas.

Recomendaciones y sugerencias de los padres de familia.

Representante de Dayana (mamá)

Brindar más tiempo para la elaboración de la ruleta, impulsar más estas actividades con los estudiantes en las clases e ir despertando estas habilidades en la parte práctica para mejorar la atención.

Representante de Emily (mamá y papá)

Realizar estas actividades y juegos no solo en la asignatura de educación física, también en las demás asignaturas porque existen docentes que se centran en mandar deberes y no en incentivar a los estudiantes, y compartir estas actividades con estudiantes y docentes.

Representante de Juan (mamá)

El tiempo que no sea muy escaso e informar que materiales se debe utilizar para la elaboración de la ruleta.

Representante de José (mamá)

El docente observador sea más participativo, y que se trabaje en las horas clase con los estudiantes; y que las demás asignaturas también realicen este tipo de actividades con los estudiantes en horas clases.

Representante de Thais (mamá)

La recomendación es que la actividad que se trabajó hoy se la realice en la institución con los estudiantes, para que generen climas de socialización y trabajando en actividades recreativas y se alejen de la parte tecnológica; estas actividades les ayuda en la parte emocional y física.

Representante de Kevin (mamá y papá)

La recomendación es que en casa recojan materiales reciclables para que puedan elaborar o crear actividades con ese tipo de material; y que estas actividades se las trabaje en las horas clases de educación física con los estudiantes de curso para que interactúen y socialicen ideas para trabajar.

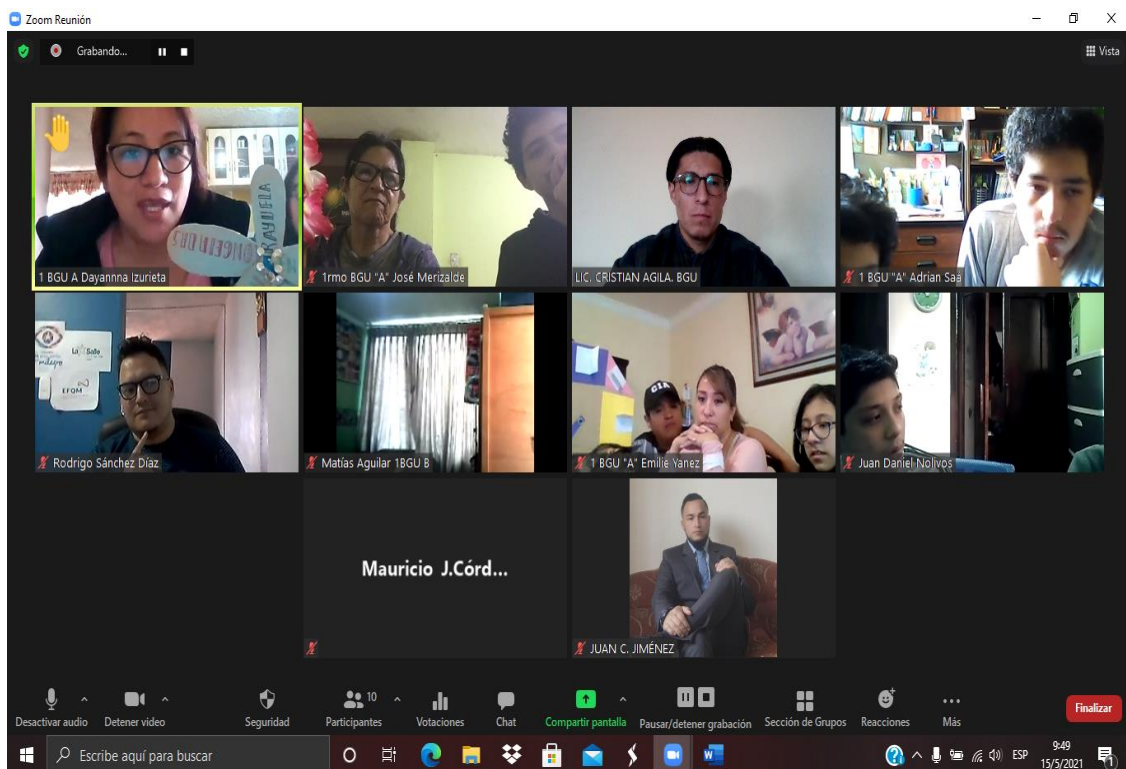
Representante de Joel (mamá)

Recomienda que se trabaje estas actividades en el colegio con los estudiantes para generar una buena convivencia, ayudando a que los estudiantes creen ideas para la aplicación de juegos recreativos.

Representante de Anahí (mamá)

Recomienda que se trabaje estas actividades se trabaje en horas clase de educación física para que los estudiantes se desestresen con estas actividades de elaboración y compartan en grupo

Imagen 3: Grupo Focal elaboraciones con familiares y participantes



Elaborado por: Cristian Agila

4.4.2 Grupo Focal elaboraciones materiales vía remota estudiantes

Retroalimentación de los estudiantes

¿Cómo se sintieron al realizar juntos esta actividad?

La actividad fue muy divertida el realizar con la mamá, la creación de la ruleta no fue muy difícil de hacer ya que tiene buena comunicación con la mamá.

¿Qué les gustó y que les disgustó de la actividad?

Le gusto compartir mucho en familia la actividad, porque muy poco comparte por actividades escolares y laborales de su familia, le disgustó que tenía que acomodarse con los materiales que tenía en casa pero que logro finalizar la elaboración.

¿Qué valores se aprendieron en esta actividad?

Aprendimos los valores de respeto, compromiso, solidaridad, socialización y dedicación para trabajar en familia

¿Cómo se podría mejorar la actividad?

La actividad se puede mejorar brindando más tiempo para la elaboración de la ruleta, definiendo ciertos detalles y presentar el producto final

4.4.3 Opinión de los observadores en el grupo focal

Lic. Rodrigo Sánchez

Es una excelente iniciativa la realización de estas actividades, en el ámbito de la pedagogía la creatividad es muy importante para el trabajo cooperativo en estudiantes, porque muestran predisposición, colaboración, iniciativa e interés en la participación de estudiantes y padres de familia.

Recomienda que se dé más tiempo para la elaboración o creación de actividades, y que el proyecto se lo aplique en la institución de forma presencial.

Lic. Juan Jiménez

Es un buen trabajo la actividad que se realizó por que el compartir en familia con los estudiantes, se interrelacionan y generan comunicación afectiva porque el mezclar estudiantes de diferentes cursos que no se conozcan ayuda a la socialización en estudiantes; porque interactuaron, crearon y trabajaron con materiales que tienen en

casa, también las actividades se las trabaje de forma virtual y se las aplique en el tiempo que se vuelva a la presencialidad, porque ayuda a interrelacionarse entre estudiantes. Brindar más tiempo en la creación de actividades y que se lo aplique en la institución de forma presencial.

Imagen 1: Opinión de los observadores en el grupo focal



Elaborado por: Cristian Agila

4.5 Discusión de los resultados

En el primer grupo en el indicador 1 de nivel de participación y compromiso, se debe trabajar con estrategias dinámicas y recreativas que ayuden a mejorar su participación colectiva; en cambio en el indicador 7 y 8 hay que profundizar en el nivel de flexibilidad y cumplimiento o finalización de la actividad; y en los demás indicadores que se observa una buena participación y cumplimiento de la actividad hay, que seguir trabajando de forma cooperativa para que se mantenga estos resultados.

En el segundo grupo en el indicador 1 de nivel de participación y compromiso e indicador 2 comunicación y socialización, se debe trabajar con estrategias dinámicas y recreativas que ayuden a mejorar su participación colectiva y comunicación afectiva para un buen aporte de ideas; en cambio en el indicador 9 hay que profundizar en el

cumplimiento o finalización de la actividad; y en los demás indicadores que se observa una buena participación y cumplimiento de la actividad, hay que seguir trabajando de forma cooperativa para que se mantenga estos resultados.

En el tercer grupo en el indicador 8 de nivel de satisfacción, se debe trabajar con estrategias dinámicas y recreativas que ayuden a mejorar la satisfacción y logro de la actividad recreativa que están elaborando de forma colectiva; en cambio en el indicador 6 y 9 hay que profundizar en el nivel de desenvolvimiento y cumplimiento o finalización de la actividad; y en los demás indicadores que se observa una buena participación y cumplimiento de la actividad hay que seguir trabajando de forma cooperativa para que se mantenga estos resultados.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Educación Híbrida en la nueva normalidad educativa.

La emergencia sanitaria que se ha presentado en tiempos actuales por el Covid-19 y sus variantes, ha puesto un nuevo escenario donde docentes y estudiantes son partícipes de una educación híbrida; adquiriendo nuevos conocimientos y herramientas digitales para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta educación híbrida presenta un modelo de clase presencial en el aula y una enseñanza a distancia o en línea desde su hogar acorde a sus posibilidades y necesidades, cubriendo las necesidades, inquietudes y dudas de los estudiantes.

La educación híbrida implica la construcción de una nueva educación con formas de gestión diferenciadas y más complejas, con uso de formas sincrónicas, asincrónicas, automatizadas y manuales y dinámicas más flexibles para atender la creciente demanda de acceso y promover la creación de diversidad de ambientes de aprendizaje (Rama, 2020., pág. 121).

Con el actual modelo híbrido se puede trabajar con el programa de juegos recreativos y elaboración de material didáctico de forma cooperativa y con grupos heterogéneos, desarrollando grupos de trabajo tanto en el aula o patio de forma presencial vinculándose en la actividad y aportando ideas, creando el material y aplicando el juego recreativo; de forma virtual también se crea grupos de trabajo pero las indicaciones y forma de trabajo es diferente porque cada integrante del grupo debe compartir experiencias, ideas, formas de comunicación que socialicen y cumplan con el objetivo de la actividad, en cualquier de los dos momentos del modelo híbrido el estudiante no aprende de forma individual, sino que adquiere un conocimiento colectivo-grupal, aprendiendo unos de otros.

5.2 Desarrollo de la propuesta

5.2.1 Denominación y definición

La presente propuesta tiene como objetivo desarrollar un programa de juegos recreativos y elaboración de material didáctico enfocado a estudiantes de secundaria,

donde se dará a conocer el modelo pedagógico de aprendizaje cooperativo; para que sea trabajado en las horas clase de Educación Física de manera que se pueda trabajar en condiciones de virtualidad y presencialidad, ofreciendo y brindando un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad a nuestros estudiantes. Se progresará el trabajo realizando actividades de integración y socialización para que el ambiente de juegos y elaboración de material didáctico sea confortable, que la comunicación sea mutua, afectiva compartiendo ideas constructivas y que la resolución o conflictos de problemas que se les presente lo solucionen en equipo, trabajando en las actividades de forma colectiva; donde cada estudiante apoye mutuamente a su compañero y el aprendizaje no sea individual, sino que el aprendizaje sea colectivo.

5.2.2 Justificación

En el presente trabajo se pretende buscar el interés de los estudiantes por la práctica de educación física, actualmente los jóvenes de secundaria no tienen hábitos para la práctica de ejercicio optan por el uso y manejo de aparatos tecnológicos descuidando su salud, ganando obesidad y sedentarismo a temprana edad, por esta razón veo la necesidad de trabajar y aplicar con los estudiantes de primero de bachillerato un modelo de aprendizaje cooperativo creando grupos pequeños y heterogéneos para que socialicen y se familiaricen en las actividades lúdicas, donde cada grupo con la comunicación afectiva compartan experiencias y aprenden de sí y de todo el grupo.

Se aplicará diferentes juegos recreativos para el fortalecimiento y desarrollo de sus capacidades físicas como habilidades motrices en las clases de educación física para despertar el interés de los estudiantes, y de esta forma lúdica sean participativos, activos en cada sesión que se imparta en clases; se elaborará material didáctico de forma grupal e individual para la aplicación de los diferentes juegos en las horas clase. Esto ayudará a que el grupo sea más unido, solidario en los juegos, respetuosos y responsables en la creación de material didáctico, creando confianza en sí mismo y en sus compañeros; con estas actividades recreativas y lúdicas enseñamos e incentivamos a los estudiantes a la práctica de actividad física mediante juegos y a la aplicación de valores.

En el modelo cooperativo nos dice según Fernández et al. (2016) juegos recreativos se incentivará y motivará a los estudiantes para que participen de forma libre y espontánea, donde lleguen a obtener la algarabía y deleite en su participación.

Y en la clase de EF los estudiantes deben trabajar en la elaboración de su material didáctico, ellos irán construyendo su propio conocimiento ya que van adquiriendo y desarrollando ciertas destrezas motrices, el estudiante va aprendiendo de forma autónoma porque mediante la práctica va desarrollando su propio aprendizaje

Siguiendo con el currículo de Educación Física en el nivel bachillerato, la propuesta de juegos recreativos y elaboración de material didáctico se basará en el bloque curricular 1 Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar; cuando realizamos juegos hacemos relación con las prácticas corporales porque favorecen a sensaciones de moverse libremente que le permite al estudiante reconocer su dominio corporal al momento de trabajar en diferentes movimientos o manejo de objetos para su fácil manipulación, ayudando a tener una condición física y recreativa saludable. Según la reforma curricular de educación física nos manifiesta lo siguiente “Los juegos presentan estructuras, lógicas y objetivos, que en la enseñanza de la EFE deben explicitarse para garantizar su comprensión y apropiación” (MINEDUC, 2016, pág. 51), permitiendo que los discentes puedan recrearse de forma positiva en los diferentes juegos recreativos aprendiendo de forma colectiva. Detallando la importancia de las funciones curriculares que deben cumplir los docentes de educación física, la propuesta se apoya a la reforma curricular con los siguientes lineamientos (MINEDUC, 2016):

Objetivos generales del área de Educación Física.

OG.EF.3. Resolver de manera eficaz las situaciones presentes en las prácticas corporales (deportes, danzas, juegos, entre otras), teniendo claridad sobre sus objetivos, lógicas e implicaciones, según los niveles de participación en los que se involucre (recreativo, federativo, de alto rendimiento, etc.).

Objetivo de subnivel de bachillerato

OG.EF.2. Asociar y transferir conocimientos de otros campos disciplinares, para optimizar su desempeño en las prácticas corporales.

OG.EF.4. Profundizar en el desarrollo psicomotriz y la mejora de la condición física de modo seguro y saludable, de acuerdo con las necesidades individuales y colectivas del educando en función de las prácticas corporales que elija.

OG.EF.6. Utilizar los aprendizajes adquiridos en Educación Física para tomar decisiones sobre la construcción, cuidado y mejora de su salud y bienestar, acorde a sus intereses y necesidades.

Matriz de destrezas con criterios de desempeño

EF.5.1.2. Reconocer cómo impactan los juegos en las diferentes dimensiones del sujeto, en la social (como facilitador de relaciones interpersonales), en la motriz (su influencia como motivador en el desarrollo de las capacidades coordinativas y condicionales), en la afectiva (la presencia de las emociones al jugar), en la cognitiva (en la toma de decisiones a la hora de resolver los problemas que le presenta el juego), etc.

EF.5.1.3. Identificar y participar de juegos modificados (de bate y campo, de cancha dividida, de blanco y diana y de invasión), cooperativos (como categoría que involucra otros juegos), reconociendo diferencias y similitudes con prácticas deportivas y maneras en que participa/juega para alcanzar sus objetivos, utilizando tácticas y estrategias posibles y realizando adecuaciones que considere necesarias

EF.5.1.5. Participar de juegos colectivos reconociendo la importancia del trabajo en equipo (posibilidades y dificultades), de cooperar y oponerse y el papel de la comunicación motriz entre los jugadores, para resolver diferentes situaciones de juego y alcanzar sus objetivos (s/p).

5.2.3 Matriz de criterios de evaluación

CE.EF.5.1 Participa en diferentes juegos reconociéndolos como manifestaciones sociales, históricas y culturales con impacto en las dimensiones social, motriz, afectiva y cognitiva del sujeto, según el contexto de origen de la práctica, construyendo diversas estrategias y tácticas colectivas, a partir de la identificación de los requerimientos, su competencia motriz, las diferencias entre los participantes, la importancia de la comunicación, la cooperación, las potencialidades, dificultades y valores del trabajo en equipo, transfiriendo estos conocimientos a acciones cotidianas (MINEDUC, 2016).

5.2.4 Perfil de salida del estudiante

Ayuda a reconocer la importancia de la alteridad, cuando se comparte y aprende con otros en prácticas corporales colectivas, promoviendo condiciones de posibilidad para el intercambio respetuoso y el ejercicio de la ciudadanía participativa, en contextos multiculturales (MINEDUC, 2016).

5.2.5 Descripción de los destinatarios y responsables

El presente programa va dirigido a estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa San José la Salle, en la cual se plantean actividades de recreación, ocio y diversión como juegos recreativos y elaboración de material didáctico fomentando la aplicación de valores solidarios en cada actividad que se desarrolle; como también la sana convivencia y la comunicación afectiva para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea eficaz.

La aplicación de este programa didáctico a trabajar es con estudiantes de primero de bachillerato con edades comprendidas entre 15 y 16 años edad, siendo un grupo heterogéneo, desarrollando y afianzando destrezas, capacidades físicas condicionales como coordinativas y habilidades motrices.

El responsable directo de estas actividades, será el docente de educación física del nivel de BGU, cumpliendo cada una de las acciones propuestas en el programa, disponiendo una formación académica de tercer o cuarto nivel en conocimientos de planificación en educación física, deportes y recreación y pedagogía.

5.2.6 Objetivos.

Objetivo General:

Aplicar un programa de Aprendizaje Cooperativo en la realización de juegos recreativos y elaboración de material didáctico de forma colectiva obteniendo el interés por la práctica física y recreativa de los estudiantes de primero de bachillerato fomentando la sana convivencia en la Unidad Educativa San José la Salle de la ciudad de Quito.

Objetivos Específicos:

Apreciar si el estudiante aplica valores humanos respetando las reglas de participación para promover la sana convivencia al momento de los juegos recreativos y en la creación de material didáctico

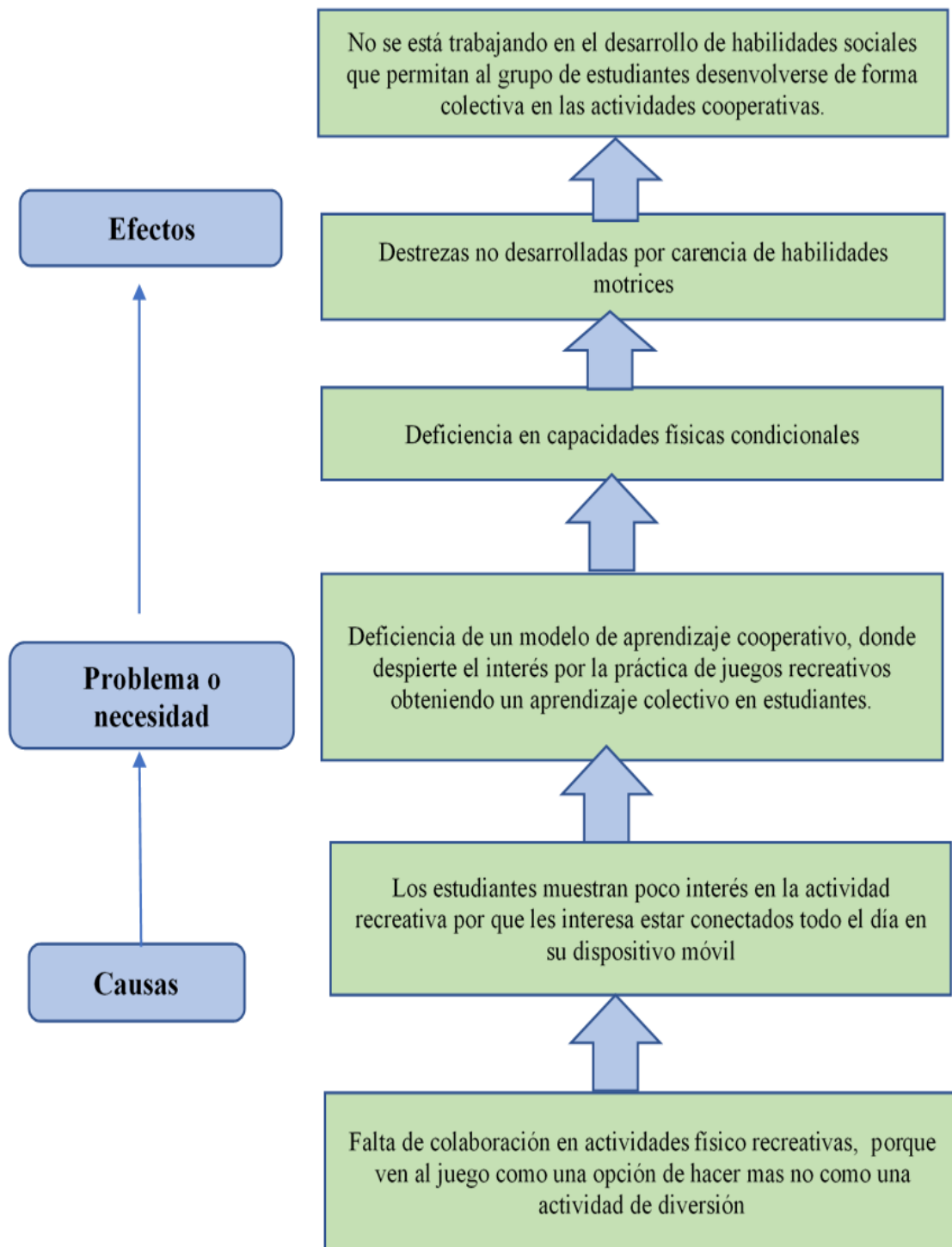
Evaluar si los docentes en sus horas clases trabajan en la creación de material didáctico para la aplicación de juegos recreativos.

Valorar la creatividad de los estudiantes al momento de construir su material didáctico para la aplicación de juegos recreativos y observar cómo se desenvuelven en la clase.

5.2.7 Explicación del proceso, descripción de fases y etapas

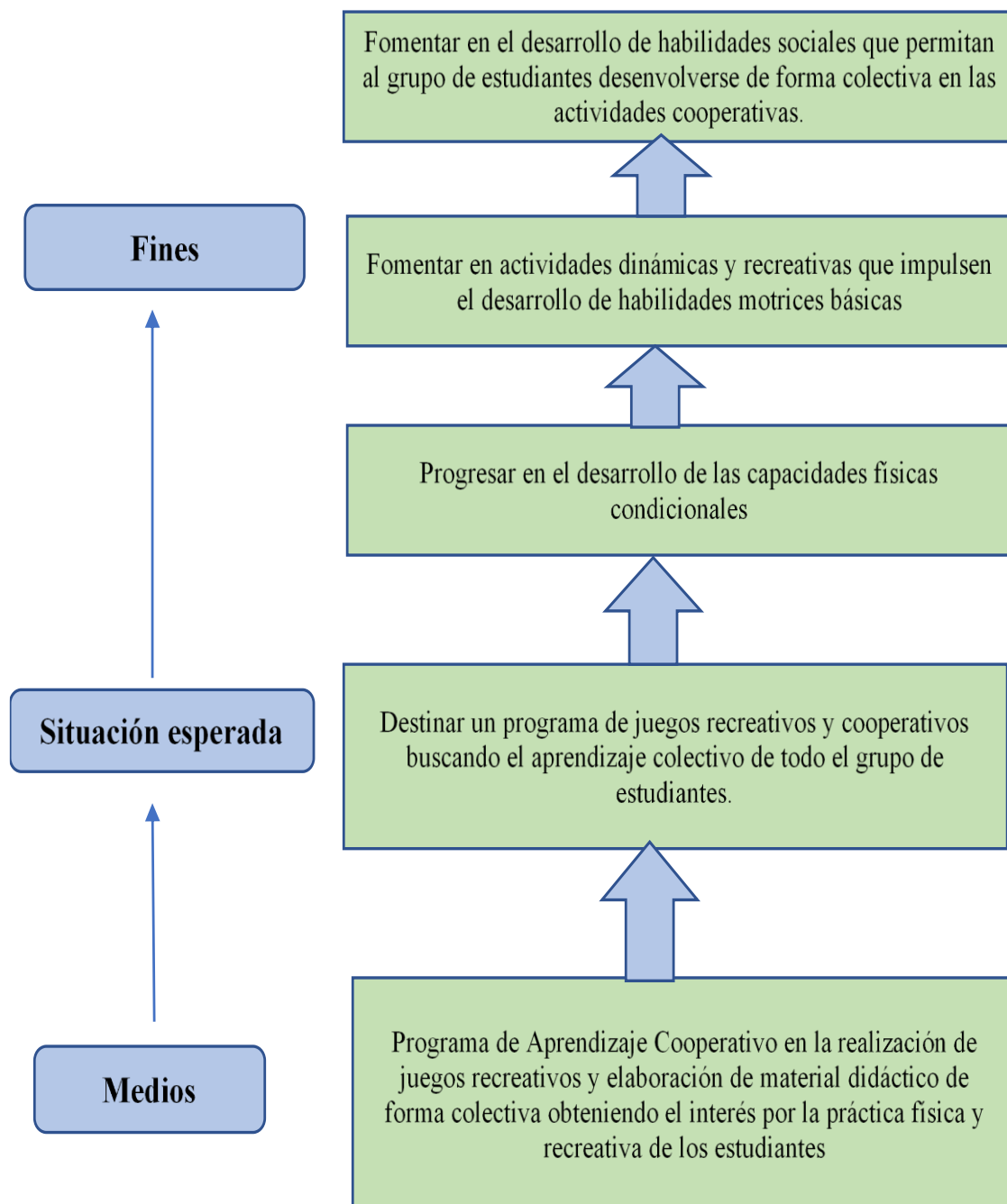
El presente programa didáctico está dirigido a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa San José La Salle, siendo una institución con un nivel socioeconómico de clase media y educación particular, la misma que cuenta con instalaciones e infraestructura adecuada para la aplicación de juegos físico-recreativas y elaboración de material didáctico; la necesidad es implementar actividades colectivas y obteniendo el interés por el ejercicio físico y recreativo. Está propuesta va dirigida a estudiantes con edades comprendidas entre 15 a 17 años de edad siendo un grupo heterogéneo; y a su vez adaptando e incluyendo a estudiantes con necesidades educativas, mediante la aplicación del modelo de aprendizaje cooperativo.

Figura 4: Diagrama de pertinencia de la propuesta (causa-efecto).



Elaborado por: Cristian Agila

Figura 5: Diagrama de pertinencia de la propuesta (medios-fines).



Elaborado por: Cristian Agila

5.2.8 Planificación de actividades

Temporalidad

En el tiempo en el que vivimos actualmente que es de confinamiento por motivos de pandemia COVID19, las actividades del programa didáctico a trabajar con los estudiantes se las desarrollara desde su propio hogar teniendo un espacio amplio y seguro o a la vez que pueden trabajar en el patio o terraza de su casa, donde los estudiantes se desplacen con libertad a diferentes estaciones; al inicio será un poco complejo pero mediante el progreso de cada actividad él estudiantes se adaptara al medio o espacio donde trabaje el programa didáctico.

Dentro del programa didáctico se ha planificado varias actividades lúdico-recreativas, que se darán cumplimiento siguiendo ciertos parámetros que se detalla a continuación: a trabajar de forma virtual.

La duración del programa se la desarrollara en el bloque curricular 1 en las prácticas lúdicas: el juego y el jugar, estas actividades de juegos cooperativos y elaboración de material didáctico iniciaran el 04 de octubre del 2021 y finalizarán el 10 de diciembre del presente año; obteniendo un tiempo estimado de 10 semanas para concluir con la propuesta; se trabajara un total de 12 sesiones y cada sesión o clase será 80 minutos que se distribuyen de la siguiente forma: 3 semanas se trabajara en juegos cooperativos, 6 semanas en la elaboración de material didáctico; teniendo 1 semana adicional para la evaluación final del programa; estas actividades brindaran al estudiante a socializar de forma colectiva, a cooperar y ser solidarios dentro de cada grupo, rescatando valores

Lugares

Los estudiantes que participan en este programa son de primero BGU que pertenecen a la institución educativa San José La Salle que se encuentra ubicada en el sur de la ciudad de quito en el sector la magdalena; está institución cuenta con 4 canchas, una cancha grande de fútbol, una cancha de baloncesto, una de mini baloncesto, una cancha de ecuavolley y un mini coliseo; los lugares o espacios a jugar los juegos recreativos será en la cancha grande de fútbol donde se ubicaran estaciones para que el estudiante o grupo de estudiantes se desenvuelvan por toda la cancha, además el mini coliseo se utilizará para la elaboración de material didáctico.

Metodología

La metodología que se aplicara es el modelo de aprendizaje cooperativo, de acuerdo con Martínez & Sánchez (2020) “Aprendizaje Cooperativo (AC) utiliza grupos de trabajo pequeños, generalmente heterogéneos, donde todos los miembros comparten esfuerzo para aumentar el conocimiento propio y el de los compañeros” el docente debe estar atento al momento de realizar los grupos por que deben ser grupos heterogéneos donde se cree un clima favorable para la participación y comunicación afectiva, los estudiantes deben dialogar y organizarse antes de empezar a realizar la actividad, porque no solo aprende una persona sino que aprenden en conjunto todos adquieren el mismo conocimiento, deben no solo preocuparse por ellos si no por que el grupo trabaje, participe y aprenda también del desarrollo y objetivos de la clase.

Recursos

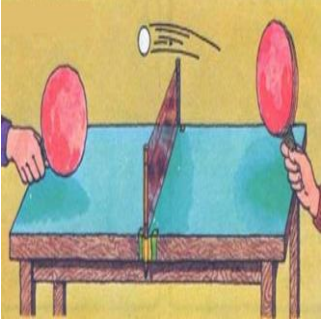
Durante este programa los estudiantes deberán contar con ciertos implementos y materiales reciclables que tengan y encuentren en casa:


Tabla 7: Materiales


MATERIALES QUE TENGAN EN CASA		
No	IMPLEMENTOS	MATERIALES RECICLABLES
1	Tijera	Botellas plástica diferentes tamaños
2	Goma	Cartón
3	Marcadores de colores	Palos de escoba
4	Pinturas de colores	Malla
5	Lápices	Hojas reciclables
6	Esferos	Tarros de pintura
7	Estilete	Cuerda
8	Cinta adhesiva	Medias reutilizables
9	Pincel	Brocha



Elaborado por: Cristian Agila

Tabla 8: Actividades a realizar



Juego	Interacción	Material para construir (Materiales requeridos)	Instrucciones para la creación	Roles cooperativos	Imagen referencial
1	Estudiante + Familias	<p>MESA PING PONG</p> <p><u>Materiales:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una lámina de cartón grueso. 2. Cartulina 3. Una lámina de espumaflex 4. 2 platos desechables 5. Una media de nylon 6. Paletas de helado gruesas 7. Cinta adhesiva y pegamento 8. Tijeras cuerdas y 4 lápices 9. Un imperdible o gancho 10. Pinturas o marcadores 	LIBRES	<p>-2 subgrupos: 1 grupo elaboran las raquetas y pelota. 1 grupo elabora la mesa de juego.</p> <p>- Al finalizar la construcción juegan de forma cooperativa</p>	



2	Estudiante + Estudiante + Estudiante *Construir	RAQUETA TENIS <u>Materiales:</u> 1. Cartón 2. Palo de escoba 3. Taípe o masquin 4. Cuerdas o lana 5. Un par de medias pequeño o waípe 6. Pinturas o marcadores	1. El reto es crear un nuevo deporte internacional con raqueta. 2. En primer lugar deberán diseñar la raqueta de este nuevo deporte con las siguientes condiciones: -La raqueta debe tener cuerdas de cualquier material -Debe construirse con material que tengan en casa -El marco no puede ser circular -El mango (agarre) debe ser del doble del tamaño del marco 3. Dibujar en una hoja o cartulina el diseño que tendrá la raqueta 4. Escribir los materiales que se necesitan para su armado y las instrucciones detalladas de cómo hacerlo. 5. Crear 8 reglas del nuevo deporte o juego de raqueta incluyendo una descripción de la cancha 6. Poner un nombre al juego de raqueta, que no sea el nombre de algún juego ya existente 7. Escoger un capitán que sea el encargado de exponer el proceso de elaboración de la raqueta, las reglas, la cancha y el nombre.	2 subgrupos: - 1 estudiante elabora la pelota. -Dos estudiantes construyen marco cuerdas mango 1 constructor - Al finalizar la construcción juegan de forma cooperativa	
---	--	--	---	---	---

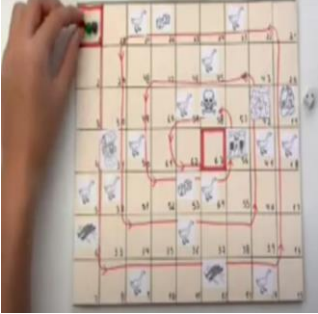
3	Estudiante + Estudiante + Estudiante *Lograr	PESAS <u>Materiales:</u> 1. Tijeras 2. Pegamento 3. 3 botellas plásticas medianas 4. 1 botella pequeña embudo 5. Tierra o arena 6. Goma 7. Regla y lápiz 8. Cinta adhesiva	1. El reto es crear unas pesas diferentes no las tradicionales 2. Deben diseñar pesas de diferentes pesos y tamaños y tener las siguientes condiciones: -La pesa debe tener un agarre distinto. -Debe construirse con material que tengan en casa 3. Calcar en una hoja o cartulina el diseño que tendrá la pesa 4. Escribir los materiales que se necesitan para su armado y las instrucciones detalladas de cómo hacerlo. 5. Crear 6 reglas de la utilización o manejo de la pesa incluyendo una descripción de los ejercicios a realizar. 6. Poner un nombre a la elaboración de la pesa 7. Escoger un capitán que sea el encargado de exponer el proceso de elaboración de la pesa, las reglas, los ejercicios y el nombre.	2 subgrupos -Cada grupo elabora una pesa. -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa.	
---	---	--	---	--	---

4	Estudiante + Estudiante + Estudiante *Lograr	ARO BALONCESTO <u>Materiales:</u> Tijeras y goma Regla Lápiz Pincel Cuerda fina Bajalenguas Pistola de silicona Plancha de cartón Pintura acrílica Tapa de plástico de CD Pinzas metálicas	Libres	2 subgrupos -El primer grupo elabora el cesto y la red. -El segundo grupo el aro y tablero. -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa.	
5	Estudiante + FAMILIAS	TWISTER <u>Materiales:</u> Plancha de cartón Goma Tijeras Papel brillante Plato mediano y grande Regla Marcador Cinta adhesiva Tachuelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. El reto es crear un twister de juegos de forma grupal. 2. Deben diseñar el twister de juegos con las siguientes condiciones: -La twister debe ser elaborada en familia de forma cooperativa -No debe ser un twister sencillo de realizar, sino con reglas originales -Debe construirse con material que tengan en casa -Debe tener una base para sostener la tachuela 3. Dibujar en una hoja o cartulina el diseño que tendrá el twister 4. Escribir los materiales que se necesitan para su armado y las instrucciones detalladas 	3 subgrupos -Primer grupo elabora la plantilla. -Segundo grupo las figuras redondas, figuras de mano y pies. Tercer grupo elabora las reglas de juego -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa.	

			<p>5. Ubicar retos y desafíos, y crear 8 reglas de participación del twister</p> <p>6. Poner un nombre al juego</p> <p>7. Escoger un capitán que sea el encargado de exponer el proceso de elaboración de las reglas, formas de participación, el espacio donde se juegue y el nombre.</p>		
6	Estudiante enseña a otros	<p>RULETA</p> <p><u>Materiales:</u></p>	<p>1. El reto es crear una ruleta de juegos de forma grupal.</p> <p>2. En primer lugar deberán diseñar la ruleta de juegos con las siguientes condiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La ruleta debe ser elaborada en familia de forma cooperativa -No debe ser una ruleta tradicional, debe ser creada de forma distinta -Debe construirse con material que tengan en casa -Debe tener una base para sostener la ruleta -El mango (agarre) debe ser rígido y firme para sostener a la ruleta. <p>3. Dibujar en una hoja o cartulina el diseño de la ruleta</p> <p>4. Escribir los materiales que se necesitan para su armado y las instrucciones</p> <p>5. Ubicar retos y desafíos, y crear 8 reglas de participación en la ruleta</p>	<p>2 subgrupos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cada grupo elabora una pesa. -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa. 	 <p>The image shows a hand-drawn roulette wheel on a wooden base. The wheel is divided into 20 segments, alternating between black and white. Each segment has a number written on it. Below the wheel are four numbered cards: 'Apuntes' (1-4), 'Llanto' (1-4), 'Cuchillas' (1-4), and 'Sobremedidas' (1-4). The cards have red and white circles representing numbers. A watermark at the bottom of the image reads 'Isabelptualuna maestra especial.blogspot.com.es'.</p>

			<p>6. Poner un nombre original a la ruleta</p> <p>7. Escoger un capitán que sea el encargado de exponer el proceso de elaboración de las reglas, formas de participación, el espacio donde se juegue y el nombre.</p>		
7	Estudiante + FAMILIAS	<p>ZANCOS-PATINAJE</p> <p><u>Materiales:</u> Cuerda Tarros de pintura de aluminio Pintura y pincel/brocha Tijeras Tornillo o clavo Martillo</p>	Libres	<p>2 subgrupos</p> <ul style="list-style-type: none"> -El primer grupo trabaja con las latas -Segundo grupo elabora las cuerdas. -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa. 	
8	Estudiante + FAMILIAS	<p>JUEGO DE EQUILIBRIO</p> <p><u>Materiales:</u></p>	Libres	<p>2 subgrupos</p> <ul style="list-style-type: none"> -El primer grupo trabaja en el tablero -Segundo grupo elabora los palos de apoyo en el tablero. -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa. 	

9	Estudiante + Estudiante + Estudiante *Representar	TEA OLÍMPICA <u>Materiales:</u> Tijeras Regla Silicón/pegamento Fomix amarillo, naranjado, rojo y negro Plantillas de tea olímpica ANILLOS OLÍMPICOS Cartón grueso Plato de cerámica Lápiz y Marcador Tijeras Pintura de colores	Libre	2 subgrupos -Primer grupo trabaja en la elaboración de la antorcha. Segundo grupo elabora los aros olímpicos. -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa.	
10	Estudiante + FAMILIAS	BALÓN MEDICINAL <u>Materiales:</u> Balón usado Arena Cuchillo Embudo Pega	Libres	2 subgrupos -Primer grupo trabaja con el balón y la arena. -Segundo grupo trabaja con el pegamento en la finalización del balón medicinal. -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa.	

11	Estudiante + FAMILIAS	<p>JUEGO DE LA OCA</p> <p><u>Materiales:</u> Cartulina y cartón Regla Lápiz o esferos Marcador Crear dados Pegamento Forros plásticos Granos secos Elaborar tarjetas animadas para el tablero</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El reto es crear un tablero distinto al de la oca normal. 2. En primer lugar deberán diseñar el tablero de este juego con las siguientes condiciones: -El tablero debe tener un tamaño de 30 por 21 cm -Debe construirse con material que tengan en casa -Dividir y marcar el tablero con 63 casillas -Dibujar las flechas del sentido del juego y destacar las casillas de inicio y final 3. Dibujar en una hoja o cartulina el diseño que tendrá la oca 4. Escribir los materiales que se necesitan para su armado y las instrucciones detalladas de cómo hacerlo. 5. Crear 6 reglas del nuevo deporte o juego de la oca incluyendo una descripción del armado 6. Poner un nombre al juego de la oca, que no sea el nombre de algún juego ya existente. 7. Escoger un capitán que sea el encargado de exponer el proceso de elaboración de la raqueta, las reglas, la cancha y el nombre. 	<p>2 subgrupos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Primer grupo trabaja con la creación del tablero y las, las casillas, las flechas. -Segundo grupo trabaja en la creación de tarjetas de animalitos y dados -Sigue las indicaciones que el docente le imparte para la construcción de la actividad. -Al finalizar realizan la actividad de forma cooperativa 	
----	------------------------------	--	--	--	---

5.3 Factibilidad

El presente programa didáctico está dirigido a estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa San José La Salle, siendo una institución con un nivel socioeconómico de clase media y educación particular, la misma que cuenta con instalaciones e infraestructura adecuada para la aplicación de juegos físico-recreativas y elaboración de material didáctico; la necesidad es implementar actividades cooperativas obteniendo el interés por el ejercicio físico y recreativo, está propuesta va dirigida a estudiantes con edades comprendidas entre 15 a 17 años de edad siendo un grupo heterogéneo.

Las actividades del programa didáctico a trabajar se las desarrollara en un espacio amplio y seguro, donde los estudiantes se desplacen a diferentes estaciones libremente, la institución educativa se encuentra ubicada en el sur de la ciudad de quito en el sector la magdalena; cuenta con 4 canchas, una cancha grande de fútbol, una cancha de baloncesto, una de mini baloncesto, una cancha de ecuavoley y un mini coliseo; los lugares o espacios a jugar los juegos cooperativos será en la cancha grande de fútbol donde se ubicaran estaciones para que el estudiante o grupo de estudiantes se desenvuelvan por toda la cancha, además el mini coliseo se utilizará para la elaboración de material didáctico.

5.4 Estructura de evaluación

Se presenta los aspectos a considerar en el desempeño de las actividades que los estudiantes desarrollarán; debe marcar con un (X), atendiendo a los siguientes indicadores:

Excelente: (E)

Muy Bueno: (MB)

Bueno: (B)

Regular: (R)

Tabla 9: Rúbrica de la propuesta

Rúbrica Juegos Cooperativos				
INDICADOR	R	B	MB	E
I1. Trabaja en grupo aceptando los distintos roles y ayuda a la mejor del funcionamiento del grupo				
I2. Respeta las reglas de juego y motiva a su compañero en cada actividad				
I3. Está atento durante el juego cooperando de forma activa y dinámica en los juegos				
I4. Juega y mantienen la unión del grupo colaborando y aprendiendo de forma colectiva.				
I5. Rescata valores, escucha, comparte y apoya durante el juego en el esfuerzo de los demás.				
Rúbrica Elaboración de Material Didáctico				
INDICADOR	R	B	MB	E
I1. Construye su material didáctico de forma grupal, creando escenarios de aprendizaje.				
I2. Socializa y comparte ideas de forma colectiva, apoyándose en la construcción de su material				
I3. Identifica las falencias que existe en el grupo, motiva y colabora a sus compañeros a realizar su actividad.				
I4. Respeta las reglas que el maestro imparte durante la clase y trabaja de forma activa, dinámica en la creación de su material didáctico				
I.5. Juego de forma cooperativa con sus compañeros con el material creado, rescatando valores, compartiendo y aprendiendo de forma colectiva.				

Elaborado por: Cristian Agila

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

El trabajo realizado permite establecer las siguientes conclusiones:

- En Educación física los juegos cooperativos ayudan al estudiante a su desarrollo integral mejorando su personalidad, actitud e independencia.
- Aplicando juegos cooperativos el estudiante aprende a trabajar en equipo en grupos heterogéneos, integrándose y desarrollando habilidades y destrezas con sus demás compañeros.
- El construir material didáctico ayuda a compartir y respetar las opiniones de sus compañeros, participando y apoyándose el uno del otro.
- El modelo de responsabilidad social puede ser relevante para el desarrollo de valores educativos fomentando la comunicación afectiva y generando confianza que brinde la sana convivencia. En complemento con un trabajo cooperativo, los resultados de aprendizaje podrían ser altamente satisfactorios
- Se fomenta que el programa de juegos recreativos y elaboración de material didáctico con una modalidad híbrida generando un interés de participación por parte del docente como del dicente.
- La actividad de grupos focales fomento valores, participación y creatividad al momento de trabajar promoviendo el buen vivir.
- Los resultados obtenidos en el programa son favorables, se observa e identifica el interés y participación que tienen los estudiantes al momento de jugar y construir su material didáctico, adquiriendo nuevos aprendizajes de forma cooperativa y dinámica.

Recomendaciones.

El trabajo realizado permite establecer las siguientes recomendaciones:

- Organizar actividades con la temática de juegos cooperativos, recreativos y elaboración de material didáctico para el profesorado del área de educación física, para que trabajen con sus estudiantes en los diferentes niveles educativos.

- Planificar actividades innovadoras que despierte el interés del estudiante, y ayude a mejorar su autoestima.
- Trabajar con otras áreas académicas el modelo de aprendizaje cooperativo buscando generar nuevos conocimientos con docentes y estudiantes.
- Motivar constantemente la participación del estudiante ya que ellos adquieren conocimientos mediante los juegos.
- Profundizar el modelo cooperativo con juegos recreativos y aplicación de material didáctico generando valores educativos que ayude a mejorar las relaciones entre estudiantes.
- Fomentar la sana convivencia con actividades lúdicas, recreativas y de construcción para que se observa el trabajo solidario en cada juego que realice.
- Incentivar y apoyar al estudiante a que siga creando y construyendo material didáctico para fortalecer el interés y su participación activa, aprendiendo de sí y de sus compañeros.

Limitaciones

El programa que se plantea se lo desarrollara mediante la virtualidad trabajo de forma remota, cada estudiante debe disponer de una conexión a internet, cámara y audio e interactuando con cada uno de sus compañeros, también para la aplicación de juegos como de elaboración de material didáctico debe disponer de un espacio donde pueda desenvolverse y trabajar sin inconvenientes socializando sus ideas y aportes para llegar a un aprendizaje colectivo.

En caso que el estudiante se le presente alguna dificultad de internet o espacio para su participación, es muy difícil trabajar por que no tendrá la comunicación de trabajo con sus compañeros y docente, su aprendizaje no se reflejara ni en el juego ni en la elaboración de material, el docente tendrá que buscar estrategias para ayudar a solventar estos inconvenientes y que su aprendizaje llega a estos estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cano Ávila, L. (2015). *Elaboración de material didáctico para las clases de educación física, a partir de la utilización de elementos reciclados como estrategia de innovación pedagógica y de conservación del medio ambiente*. Boyacá: Universidad Pedagógica Nacional Centro Valle de Tenza .
- Cañón Chala, R. E. (2019). *LA EDUCACIÓN FÍSICA, A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA FORTALECER LOS VALORES DEL RESPETO Y LA TOLERANCIA DENTRO DEL AULA EN LOS ESTUDANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA JORNADA DE LA MAÑANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PLAYA RICA EN LA CIUDAD*. Villavicencio.
- Constitución del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Asamblea contituyente.
- Corbin, J. A. (12 de mayo de 2021). *Psicología y mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-familias>
- Corbín, J. A. (2021). *Psicología y Mente*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-familias>
- Fernández Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos*, 264-269.
- Fernandez Río, J., Calderón , A., Hortiguela Alcalá, D., Pérez Pueyo, Á., & Aznar Cebamanos, M. (2016). MODELOS PEDAGÓGICOS EN EDUCACIÓN FÍSICA: CONSIDERACIONES TEÓRICO-PRÁCTICAS PARA DOCENTES. *REEFD*, 61.

- Fernández Río, J., Fernández, J., Calderón, A., Hortiguera Alcalá, D., Pérez Pueyo, Á., & Aznar Cebamano, M. (2016). Modelos pedagógicos en educación física: Consideraciones teórico-prácticas para docentes. *REEFD*, 55-75.
- Fernandez-Rio, J., Hortiguera Alcalá, D., & Perez-Pueyo, A. (2018). Revisando los modelos pedagógicos en educación. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 57-80.
- Grover, K., PharmD, Pecor, K., Malkowski, M., Kang, L., Machado, S., . . . Ming, X. (2016). Effects of instant messaging on school performance in adolescents. *Journal of child neurology*, 1-8.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hi Educación.
- López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Fuentes Cabrera, A., & Vicente Bujez, M. R. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludable en la era digital. *Retos*, 226-272.
- Iglesias, J. C., González, L. F., & Fernández-Río, J. (2017). *Aprendizaje cooperativo. Teoría y práctica de las diferentes áreas y materias del currículo*. Madrid: Pirámide.
- Ley del Deporte, E. (2010). *Tribunal Contitucional, República del Ecuador*. Quito: Lexis.
- López Belmonte, J., Pozo Sánchez, S., Fuentes Cabrera, A., & Vicente Bujez, M. (2019). Los juegos populares como recurso didáctico para la mejora de hábitos de vida saludables en la era digital. *Retos*, 266-272.
- López Vidal, J. F. (2020). Auto construcción de materiales: aprendizaje activo em juegos y actividades físicas recreativas. *Emásf*, 32-40.

- Maravé Vivas, M., Gil Gómez, J., Chiva Bartoll, O., & Moliner Miravet, L. (2017). Validación de un instrumento de observación para el análisis de habilidades socio-emocionales en Educación Física. *Retos*, 8-13.
- Martínez Benito, R., & Sánchez Sánchez, G. (2020). El Aprendizaje Cooperativo en la clase de Educación Física: dificultades iniciales y propuestas para su desarrollo. *Revista Educación*, 399-409.
- Méndez-Giménez, A. (2018). El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. *Retos*, 34,311-316.
- Mendoza Yepéz, M. M., Analuiza, E., & Lara Chala, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física. *Emásf*, 79-93.
- MINEDUC. (2016). *Currículo de EGB Y BGU*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador .
- MINEDUC. (2016). *Currículo de EGB Y BGU educación física* . Quito : Ministerio de Educación del Ecuador .
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. V. (2019). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Prat, Q., Camerino, O., Castañer, M., Andueza, J., & Puigarnau, S. (2018). El modelo pedagógico de responsabilidad personal y social como motor de innovación en educación física. *Apunts*, 83-99.
- Rama, C. (2020.). *La nueva educación híbrida*. México.: ISBN .
- Ríos, L., Navarro, R., Arufe, V., & Pérez, J. A. (2018). Evaluación de un programa de actividad física mediante juegos populares en escolares de educación primaria. *Retos, nuevas tendencias en educación física, deportes y recreación*, 34,108-113.

Tapia Vidal, A. S. (2020). Competencias comunicativas comportamentales: Propuesta de una matriz de observación para estudiantes de pedagogía en contexto de diversidad cultural.

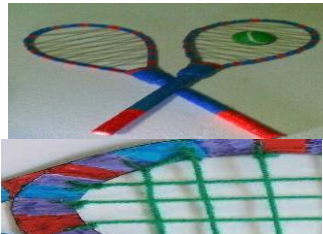
Revista Electrónica Educare, 1-18.

Valero Valenzuela, A., García, D. G., Camerino, O., & Manzano Sánchez, D. (2020).

Hibridación del modelo pedagógico de responsabilidad personal y social y la gamificación en educación física. *Apunts*, 63.74.

ANEXO 1: Guion de elaboración de materiales

Raqueta


Tiempo	Momento	Guion para el Moderador	Importante
1 min	Introducción	<p>Breve presentación del moderador de la actividad y del tiempo que va a tomar.</p> <p>Explicación del propósito confidencialidad y el anonimato en el uso de la información recabada.</p> <p>Solicitar autorización para grabar, explicando la finalidad de la grabación. Bienvenida</p>	<p>Aclarar que: No se personalizará ni asociará la información obtenida con el respondiente que la brindó Las opiniones serán analizadas en forma reservada</p> <p>¿Por qué es necesario grabar?: Ayuda a registrar y analizar información toma del dato (a mano demora más tiempo) No se usará para otros fines</p>
3 min	Romper el hielo	<p><u>Actividad RÁPIDA de presentación</u> que permita una mayor cercanía entre los participantes.</p>	<p>Pausa activa “Pausa activa de coordinación” Actividad que fomente la participación dinámica De preferencia que permita interactividad y comunicación. Se debe generar un clima de intimidad y comodidad entre los entrevistados, necesario para que puedan expresarse sin censuras</p>
40 min	Construcción de material	<p>INSTRUCCIONES PARA LA ACTIVIDAD El reto es crear un nuevo deporte o juego con raqueta. Elaborar la raqueta con materiales que tengan en casa El diseño y forma de la raqueta no debe ser tradicional, tener un grado de dificultad en la elaboración Crear 10 reglas del nuevo deporte o juego de raqueta Poner un nombre al juego de raqueta, que no sea el nombre de algún juego ya existente Plasmear en un bocetó y exponer el proceso de elaboración de la raqueta y que materiales utilizaron</p> <p><u>Referencia:</u></p> 	<p>OJO: En los casos que debas dar instrucciones con antelación Tener listos los ejemplos Tener listas las personas que harán la observación</p>

20 min	Discusión	<p>¿Cómo se sintieron al realizar juntos esta actividad?</p> <p>¿Qué les gustó y qué les disgustó de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron al realizar la actividad?</p> <p>¿Qué valores se aprendieron aprendimos?</p> <p>¿El juego representó un reto para ustedes?</p> <p>¿Cómo se podría mejorar la actividad?</p>	<p>Son las respuestas espontáneas y sinceras de los participantes las que nutren de información valiosa a la evaluación.</p> <p>Toda opinión es válida y constituye un dato en sí misma.</p> <p>El moderador debe estar atento al libreto que es únicamente una guía semiestructurada, pero lo más importante es la charla y la discusión que se genere</p>
5-10 min	Cierre y agradecimiento	<p>Espacio de reflexión e incluso la posibilidad de ampliar algún tema en particular</p> <p>Recibir comentario/sugerencia sobre las acciones evaluadas o sobre la evaluación en sí misma.</p> <p>Agradezca el tiempo brindado y destaque la importancia de las opiniones genuinas aportadas, que serán de relevancia para el estudio correspondiente.</p>	<p>Cuidar el tiempo por respeto a los participantes y para que su atención sea optimizada</p>

Adaptado de: Cualitativa (2020)

Ruleta

Tiempo	Momento	Guion para el Moderador	Importante
1 min	Introducción	<p>Breve presentación del moderador de la actividad y del tiempo que va a tomar.</p> <p>Explicación del propósito confidencialidad y el anonimato en el uso de la información recabada.</p> <p>Solicitar autorización para grabar, explicando la finalidad de la grabación.</p> <p>Bienvenida</p>	<p>Aclarar que:</p> <p>No se personalizará ni asociará la información obtenida con el respondiente que la brindó</p> <p>Las opiniones serán analizadas en forma reservada</p> <p>¿Por qué es necesario grabar?:</p> <p>Ayuda a registrar y analizar información toma del dato (a mano demora más tiempo)</p> <p>No se usará para otros fines</p>
3 min	Romper el hielo	<p><u>Actividad rápida de presentación</u> que permita una mayor cercanía entre los participantes.</p>	<p>Pausa activa “Pausa activa de coordinación”</p> <p>Actividad que fomente la participación dinámica</p> <p>De preferencia que permita interactividad y comunicación.</p> <p>Se debe generar un clima de intimidad y comodidad entre los entrevistados, necesario para que puedan expresarse sin censuras</p>
40 min	Construcción de material	<p>INSTRUCCIONES PARA LA ACTIVIDAD</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El reto es crear una ruleta de juegos de forma grupal. 2. En primer lugar deberán diseñar la ruleta de juegos con las siguientes condiciones: <ul style="list-style-type: none"> -La ruleta debe ser elaborada en familia de forma cooperativa -No debe ser una ruleta tradicional, debe ser creada de forma distinta -Debe construirse con material que tengan en casa -Debe tener una base para sostener la ruleta -El mango (agarre) debe ser rígido y firme para sostener a la ruleta. 3. Dibujar en una hoja o cartulina el diseño que tendrá la ruleta 4. Escribir los materiales que se necesitan para su armado y las instrucciones detalladas de cómo hacerlo. 5. Ubicar retos y desafíos, y crear 8 reglas de participación en la ruleta 	<p>OJO: En los casos que debas dar instrucciones con antelación</p> <p>Tener listos los ejemplos</p> <p>Tener listas las personas que harán la observación</p>

		<p>6. Poner un nombre a la ruleta, que no sea el nombre de algún juego ya existente</p> <p>7. Escoger un capitán que sea el encargado de exponer el proceso de elaboración de las reglas, formas de participación, el espacio donde se juegue y el nombre.</p> <p>Referencia:</p> 	
20 min	Discusión	<p>¿Cómo se sintieron al realizar juntos esta actividad?</p> <p>¿Qué les gustó y qué les disgustó de la actividad?</p> <p>¿Qué dificultades se presentaron al realizar la actividad?</p> <p>¿Qué valores se aprendieron aprendimos?</p> <p>¿El juego representó un reto para ustedes?</p> <p>¿Cómo se podría mejorar la actividad?</p>	<p>Son las respuestas espontáneas y sinceras de los participantes las que nutren de información valiosa a la evaluación.</p> <p>Toda opinión es válida y constituye un dato en sí misma.</p> <p>El moderador debe estar atento al libreto que es únicamente una guía semiestructurada, pero lo más importante es la charla y la discusión que se genere</p>
5-10 min	Cierre y agradecimiento	<p>Espacio de reflexión e incluso la posibilidad de ampliar algún tema en particular</p> <p>Recibir comentario/sugerencia sobre las acciones evaluadas o sobre la evaluación en sí misma.</p> <p>Agradezca el tiempo brindado y destaque la importancia de las opiniones genuinas aportadas, que serán de relevancia para el estudio correspondiente.</p>	<p>Cuidar el tiempo por respeto a los participantes y para que su atención sea optimizada</p>

Adaptado de: Cualitativa (2020)

ANEXO 2: Detalle de los participantes

1. Actividad ruleta (cooperación entre familiares)

Grupo de estudiantes mixtos (Actividad raqueta)

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Cabrera Thais	1RO BGU C	Lic. Rodrigo Sánchez
2	Suquillo Joel	1RO BGU C	
3	Verdezoto Anahí	1RO BGU C	

Grupo de estudiantes mixto que no se conocen.

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Izurieta Dayana	1RO BGU A	Lic. Juan Carlos Jiménez
2	Yáñez Emily	1RO BGU A	
3	Nolivos Juan	1RO BGU B	

Grupo de estudiantes de varones que no se conocen

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Merizalde José	1RO BGU A	Lic. Santiago Fabara
2	Saa Adrián	1RO BGU A	
3	Aguilar Mathías	1RO BGU B	

Grupo de estudiantes mixto que no se conocen.

Sesión 1

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Izurieta Dayana (mamá)	1RO BGU A	Lic. Rodrigo Sánchez
2	Nolivos Juan (mamá)	1RO BGU B	
3	Merizalde José (mamá)	1RO BGU A	

Sesión 2

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Saa Adrián (hermano)	1RO BGU A	Lic. Juan Jiménez
2	Aguilar Matías (hermano)	1RO BGU B	
3	Yáñez Emily (papá y mamá)	1RO BGU A	

Grupo estudiantes mixto que se conocen**Sesión 1**

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Cabrera Thais (mamá)	1RO BGU C	Lic. Rodrigo Sánchez
2	Jácome Kevin (papá y mamá)	1RO BGU C	

Sesión 2

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Suquillo Joel (mamá)	1RO BGU C	Lic. Juan Jiménez
2	Verdezoto Anahí (mamá)	1RO BGU C	

2. Actividad raqueta (cooperación entre estudiantes)**Grupo de estudiantes mixto que se conocen.**

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Cabrera Thais	1RO BGU C	Lic. Rodrigo Sánchez
2	Jácome Kevin	1RO BGU C	
3	Suquillo Joel	1RO BGU C	
4	Verdezoto Anahí	1RO BGU C	

Grupo de estudiantes mixto que no se conocen.

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Izurieta Dayana	1RO BGU A	Lic. Santiago Fabara
2	Yánez Emily	1RO BGU A	
3	Nolivos Juan	1RO BGU B	

Grupo de estudiantes de varones que no se conocen

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Merizalde José	1RO BGU A	Lic. Juan Carlos Jiménez
2	Saa Adrián	1RO BGU A	
3	Aguilar Mathías	1RO BGU B	

Grupo de estudiantes mixto que no se conocen.

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Izurieta Dayana	1RO BGU A	Lic. Rodrigo Sánchez
2	Nolivos Juan	1RO BGU B	
3	Merizalde José	1RO BGU A	Lic. Juan Carlos Jiménez
4	Saa Adrián	1RO BGU A	
5	Aguilar Matías	1RO BGU B	
6	Yané Emily	1RO BGU A	

Grupo estudiantes mixto que se conocen

N°	Apellido y Nombre	Curso	Observador
1	Cabrera Thais	1RO BGU C	Lic. Rodrigo Sánchez
2	Jácome Kevin	1RO BGU C	
3	Suquillo Joel	1RO BGU C	Lic. Juan Carlos Jiménez
4	Verdezoto Anahí	1RO BGU C	

ANEXO 3: Otros datos demográficos**Edades de los estudiantes que participaron**

N°	NOMBRE Y APELLIDO	EDAD
1	Dayana Izurieta	15
2	José Merizalde	16
3	Adrián Saa	16
4	Emily Yanéz	15
5	Juan Nolivos	16
6	Mathias Aguilar	15
7	Thais Cabrera	16
8	Kevin Jácome	16
9	Anahí Verdezoto	16
10	Kevin Suquillo	15

Estructura familiar de los familiares que participaron

N°	NOMBRE Y APELLIDO	REPRESENTANTE	EDAD
1	Dayana Izurieta	Mamá	35
2	José Merizalde	Mamá	48
3	Adrián Saa	Hermano	12
4	Emily Yanéz	Papá-Mamá	38-35
5	Juan Nolivos	Mamá	39
6	Mathias Aguilar	Hermano	13
7	Thais Cabrera	Mamá	45
8	Kevin Jácome	Papá- Mamá	40-37
9	Anahí Verdezoto	Mamá	41
10	Kevin Suquillo	Mamá	45

Tipo de familias

N°	Familia Biparental	Familia monoparental	Familia de padres separados.
1	Dayana Izurieta	José Merizalde	Juan Nolivos
2	Adrián Saa	Thais Cabrera	Mathias Aguilar
3	Emily Yánez	Anahí Verdezoto	
4	Kevin Jácome		
5	Kevin Suquillo		

ANEXO 4: Análisis individual de habilidades por cada grupo colaborativo

Grupo (1)

El tipo de prueba que se aplicó es de medida de tendencia central, en la cual intervinieron un total de 9 estudiantes de 1RO BGU “A-B-C” se trabajó la actividad cooperativa de elaboración de raqueta con material reciclado con el primer grupo focal de estudiantes mixtos que se conocen, obteniendo los siguientes resultados de la figura 1. El criterio 1 se debe mejorar en la participación y compromiso en la actividad teniendo un promedio de 4.33 siendo el más bajo de los 9 criterios; los criterios 2-3-4-5-6 y 8 tiene un promedio de 5 cada criterio observando que el trabajo cooperativo fue excelente; los criterios 7 y 9 se identifica que hubo flexibilidad entre compañeros durante la actividad y que solo les faltó aplicar el juego desde su casa.

GRUPO 1: ESTUDIANTES MIXTOS QUE SE CONOCEN		
ELABORACIÓN DE LA RAQUETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	4.33
Criterio 2	Comunicación y socialización	5.00
Criterio 3	Respeto y pone atención	5.00
Criterio 4	Nivel de Afectividad	5.00
Criterio 5	Nivel de Comprensión	5.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	5.00
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	4.67
Criterio 8	Nivel de satisfacción	5.00
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	4.80
PROMEDIO TOTAL		4.87

Grupo (2)

El tipo de prueba que se aplicó es de medida de tendencia central, en la cual intervinieron un total de 9 estudiantes de 1RO BGU “A-B-C” se trabajó la actividad cooperativa de elaboración de raqueta con material reciclado con el segundo grupo focal de estudiantes varones que no se conocen, obteniendo los siguientes resultados de la figura 2. El criterio 1 obtiene un promedio de 4.33 se debe fomentar el trabajo colectivo para mejorar el promedio; el criterio 2

obteniendo el promedio más bajo de todos los criterio con un promedio de 4 se debe trabajar en la comunicación y socialización con actividades lúdicas o recreativas de integración para mejorar el promedio; los criterios 3-4-5-6-7 y 8 obtienen un promedio de 5 observando que el trabajo cooperativo fue excelente y el criterio 9 obtiene un promedio de 4.80 les falto aplicar el juego.

GRUPO 2: ESTUDIANTES VARONES QUE NO SE CONOCEN		
ELABORACIÓN DE LA RAQUETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	4.33
Criterio 2	Comunicación y socialización	4.00
Criterio 3	Respeto y pone atención	5.00
Criterio 4	Nivel de Afectividad	5.00
Criterio 5	Nivel de Comprensión	5.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	5.00
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	5.00
Criterio 8	Nivel de satisfacción	5.00
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	4.80
PROMEDIO TOTAL		4.79

Grupo (3)

El tipo de prueba que se aplico es de medida de tendencia central, en la cual intervinieron un total de 9 estudiantes de 1RO BGU “A-B-C” se trabajó la actividad cooperativa de elaboración de raqueta con material reciclado con el tercer grupo focal de estudiantes mixtos que no se conocen, obteniendo los siguientes resultados de la figura 3. Los criterios 1-2-3-4-5 y 7 obtienen un promedio de 5 observando que el trabajo cooperativo fue excelente; el criterio 6 se debe trabajar en que el estudiante tome la iniciativa durante el trabajo que vaya liderando y aportando con ideas este criterio obtiene un promedio de 4.67; el criterio más bajo es el 8 obtiene un promedio de 4 no están satisfechos con el trabajo y es por la falta de comunicación siendo un grupo que no se conocen, y el criterio 9 obtiene un promedio de 4,80 no logra aplicar el juego.

GRUPO 3: ESTUDIANTES MIXTOS QUE NO SE CONOCEN		
ELABORACIÓN DE LA RAQUETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	5.00
Criterio 2	Comunicación y socialización	5.00
Criterio 3	Respeto y pone atención	5.00
Criterio 4	Nivel de Afectividad	5.00
Criterio 5	Nivel de Comprensión	5.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	4.67
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	5.00
Criterio 8	Nivel de satisfacción	4.00
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	4.80
PROMEDIO TOTAL		4.83

Grupo (4)

El tipo de prueba que se aplicó es de medida de tendencia central, en la cual intervinieron un total de 10 estudiantes de 1RO BGU “A-B-C” se trabajó la actividad cooperativa de elaboración de ruleta con material reciclado con el primer grupo focal de estudiantes en compañía de sus representantes mixto que no se conocen obteniendo los siguientes resultados de la figura 4. Los criterios 1-3-4-5 y 8 obtienen un promedio de 5 observando que el trabajo cooperativo de estudiantes con sus familiares fue excelente; el criterio 2 se obtiene un promedio de 4.33 que se identifica que el trabajo fue bueno pero faltó el aporte de ideas y comunicación; en los criterios 6 y 7 obtienen un promedio de 4.67 se debe identificar si los participantes atendieron a las indicaciones y dar más flexibilidad durante la actividad; y el criterio 9 no logran aplicar el juego por tal razón obtienen un promedio de 4.80.

GRUPO 1: ESTUDIANTES EN COMPANIA DE SUS REPRESENTANTES MIXTO QUE NO SE CONOCE		
ELABORACIÓN DE LA RULETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	5.00
Criterio 2	Comunicación y socialización	4.33
Criterio 3	Respeto y pone atención	5.00
Criterio 4	Nivel de Afectividad	5.00
Criterio 5	Nivel de Comprensión	5.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	4.67

Criterio 7	Nivel de flexibilidad	4.67
Criterio 8	Nivel de satisfacción	5.00
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	4.80
PROMEDIO TOTAL		4.83

Grupo (5)

El tipo de prueba que se aplicó es de medida de tendencia central, en la cual intervinieron un total de 10 estudiantes de 1RO BGU “A-B-C” se trabajó la actividad cooperativa de elaboración de ruleta con material reciclado con el segundo grupo focal de estudiantes en compañía de sus representantes mixto que no se conocen, obteniendo los siguientes resultados de la figura 5. El criterio 1-4-6 y 8 obtienen un promedio de 4.67 identificando que el trabajo es muy bueno y que la participación debe ser satisfactoria, motivar constantemente a que logren su objetivo de trabajo; criterio 2-5-7 y 9 obtienen un promedio de 5 observando que la participación cooperativa fue excelente; y el criterio 3 tiene un promedio de 4.50 muestran interés en las indicaciones y participación, pero deben aportar con ideas para el desarrollo de la actividad.

GRUPO 2: ESTUDIANTES EN COMPANIA DE SUS REPRESENTANTES MIXTO QUE NO SE CONOCE		
ELABORACIÓN DE LA RULETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	4.67
Criterio 2	Comunicación y socialización	5.00
Criterio 3	Respeto y pone atención	4.50
Criterio 4	Nivel de Afectividad	4.67
Criterio 5	Nivel de Comprensión	5.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	4.67
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	5.00
Criterio 8	Nivel de satisfacción	4.67
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	5.00
PROMEDIO TOTAL		4.80

Grupo (6)

El tipo de prueba que se aplicó es de medida de tendencia central, en la cual intervinieron un total de 10 estudiantes de 1RO BGU “A-B-C” se trabajó la actividad cooperativa de elaboración de ruleta con material reciclado con el tercer grupo focal de estudiantes en compañía de sus representantes mixto que se conocen, obteniendo los siguientes resultados de la figura 6. Los criterios 1-3-4-5 y 8 obtiene un promedio de 5 observando que el trabajo cooperativo fue excelente; el criterio 2 tiene un promedio bajo de 4,33 se debe trabajar en actividades de integración en la comunicación para el aporte de ideas constructivas durante la actividad, el criterio 6 y 7 tienen un promedio de 4,67 se identifica el trabajo colectivo pero se debe trabajar en la flexibilidad y desenvolvimiento de los participantes durante la actividad y el criterio 9 obtiene un promedio de 4,80 ya que no lograron aplicar el juego.

GRUPO 3: ESTUDIANTES EN COMPANIA DE SUS REPRESENTANTES MIXTO QUE SE CONOCE		
ELABORACIÓN DE LA RULETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	5.00
Criterio 2	Comunicación y socialización	4.33
Criterio 3	Respeto y pone atención	5.00
Criterio 4	Nivel de Afectividad	5.00
Criterio 5	Nivel de Comprensión	5.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	4.67
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	4.67
Criterio 8	Nivel de satisfacción	5.00
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	4.80
PROMEDIO TOTAL		4.83

Grupo (7)

El tipo de prueba que se aplicó es de medida de tendencia central, en la cual intervinieron un total de 10 estudiantes de 1RO BGU “A-B-C” se trabajó la actividad cooperativa de elaboración de la ruleta con material reciclado con el segundo grupo focal de estudiantes mixtos que se conocen, obteniendo los siguientes resultados de la figura 7. En este grupo focal se identificó que los participantes no cumplieron con ciertas indicaciones de participación en cada criterio a continuación se detalla cada criterio: criterio 1 obtiene un promedio 3 la participación no es colectiva falta de compromiso durante la actividad; criterio 2 obtiene un promedio de 2 en el grupo no se observa una comunicación afectiva ni un aporte de ideas colectiva, se debe trabajar con actividades de integración; criterio 3 obtiene un promedio de 2.50 se identifica que no prestan atención durante la explicación de la actividad por tal razón las ideas que aportan no las toman con relevancia; los criterios 4-6 y 7 obtienen un promedio de 3 en cada criterio identificando que en el grupo hay que trabajar la parte de afectividad, desenvolvimiento y flexibilidad para que el trabajo sea cooperativo en las actividades a desarrollar; y en los criterios 5 y 9 obtienen un promedio de 5 observando que el trabajo de la elaboración de la ruleta fue excelente. En los criterios que se observa que el promedio es muy bajo se debe crear estrategias dinámicas de integración donde el participante se desenvuelva, tenga confianza de participar en actividades colaborativas.

GRUPO 4: ESTUDIANTES EN COMPANIA DE SUS REPRESENTANTES MIXTO QUE SE CONOCE		
ELABORACIÓN DE LA RULETA		
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE
Criterio 1	Nivel de participación y compromiso	3.00
Criterio 2	Comunicación y socialización	2.00
Criterio 3	Respeto y pone atención	2.50
Criterio 4	Nivel de Afectividad	3.00
Criterio 5	Nivel de Comprensión	4.00
Criterio 6	Nivel desenvolvimiento	3.00
Criterio 7	Nivel de flexibilidad	3.00
Criterio 8	Nivel de satisfacción	4.33
Criterio 9	Nivel de cumplimiento de la tarea	5.00
PROMEDIO TOTAL		3.31

ANEXO 5. Carta de autorización por parte de los representantes académicos.



UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSE LA SALLE
AÑO LECTIVO 2020 – 2021

Quito 07 de mayo del 2021

CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA GRABACIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL.

El Sr./Sra. _____, con CI o pasaporte n° _____, doy mi consentimiento a la Institución, para el uso o la reproducción de las secuencias filmadas en vídeo, fotografías o grabaciones de la voz de mi persona. Entiendo que el uso de la imagen o de la voz del estudiante, será principalmente para fines de la enseñanza o de la promoción de programas educativos impartidos por la Institución Educativa. Las secuencias filmadas pueden usarse para los siguientes fines: (Marcar lo que proceda) Las presentaciones en conferencias. Las presentaciones educativas. El fragmento de vídeo en la página electrónica la Institución. Se me informará acerca del uso de la grabación en vídeo o fotografías para cualquier otro fin, diferente a los anteriormente citados. No existe ningún límite de tiempo en cuanto a la vigencia de esta autorización; ni tampoco existe ninguna especificación geográfica en cuanto a dónde se puede distribuir este material. Esta autorización se aplica a las secuencias filmadas en vídeo o fotografías que se puedan recopilar como parte del desarrollo del programa y para los fines que se indican en este documento.

Nombre Apellido: _____

Firma: _____

Dirección: _____

Teléfono: _____

En _____, el _____ de _____ de 20__