



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

**Juegos recreativos en Educación Física: una propuesta didáctica para
promover habilidades motrices básicas en quinto año de EGB de la Unidad
Educativa Idrovo en la ciudad de Quito, durante el año lectivo 2021-2022**

Autor : Ivan Dario Fuentes Cadena

Director -Tutor: MSc. Leonor Ramires

Quito, 28 de marzo de 2023

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Ivan Dario Fuentes Cadena con C.I. 171878096-6 autor/a del trabajo de graduación titulado **“Juegos recreativos en Educación Física: una propuesta didáctica para promover habilidades motrices básicas en quinto año de EGB de la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN EDUCACIÓN con 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 central del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESYT 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 de 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 Universidad.

Quito, 28 de marzo de 2023



Nombre: Ivan Dario Fuentes Cadena

C.I.: 171878096-6

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*Juegos recreativos en Educación Física: una propuesta didáctica para promover habilidades motrices básicas en quinto año de EGB de la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito*”, presentado por el maestrante Iván Dario Fuentes Cadena, titular de la Cédula de Identidad N°171878096-6, 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 7 días del mes de abril de 2023.



Leonor Ramírez

Nombre director

C.I. 1712276235

Correo: emattiazzi002@puce.edu.ec

Teléfono: 0987196764

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

Dirección Física del Campus

Apartado postal 17-01-2184



TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Turnitin Informe de Originalidad

Visualizador de documentos

Procesado el: 12-abr.-2023 16:51 -05
Identificador: 2062886425
Número de palabras: 22639
Entregado: 1

Tesis Iván Fuentes Por Iván Fuentes

Índice de similitud	Similitud según fuente
5%	Internet Sources: 5%
	Publicaciones: 3%
	Trabajos del estudiante: 2%

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Ivan Dario Fuentes Cadena, titular de la Cédula de Identidad N° 171878096-6, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Educación con 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 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 28 días del mes de marzo de 2023



Firma:

Nombre: Ivan Dario Fuentes Cadena

C.I.: 171878096-6

Dirección Física del Campus

Apartado postal 17-01-2184



ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD.....	v
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
Introducción.....	1
Capítulo I	3
1.1. Planteamiento del Problema	3
1.2. Preguntas de Investigación	6
1.3. Objetivos de la Investigación.....	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	7
1.4. Justificación	7
Capítulo II.....	11
Marco Teórico.....	11
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	11
2.2. Bases Teóricas	14
2.2.1. Educación Física del siglo XXI	14
2.2.2. La Teoría del Aprendizaje Significativo.....	16
2.2.4. Teoría de las inteligencias múltiples.....	22
2.2.5. La Teoría de la Inclusión	25
2.2.6. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky	27
2.2.7. Juegos recreativos	29
2.2.8. Habilidades motrices básicas	30
2.3. Bases Legales.....	32

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador.....	32
2.3.2. Ley Orgánica de Educación.....	33
2.3.3. La ley del Deporte en el Capítulo I las y los ciudadanos.....	34
2.3.4. Código de las niñas, niños y adolescentes	35
2.3.5. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)	36
Capítulo III.....	38
Marco Metodológico.....	38
3.1. Tipo de Investigación.....	38
3.1.1. Estudio Exploratorio.....	38
3.1.2. Estudio Descriptivo Transversal.....	39
3.1.3. Investigación de Campo	40
3.1.4. Estudios No Experimentales.....	40
3.2. Población y muestra	41
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	42
3.3.2. Observación directa	43
3.4. Técnicas de análisis de resultados.....	43
3.5. Operacionalización de Variables.....	44
Capítulo IV	45
Análisis de Resultados	45
4.1. Encuesta a estudiantes.....	45
4.2. Encuestas a docentes	52
Capítulo V.....	59
Propuesta Guía didáctica para el bloque curricular de prácticas lúdicas.....	59
5.1. DATOS INFORMATIVOS	59

5.2. Justificación de la propuesta	60
5.3. Objetivos de la propuesta.....	60
5.4. Metodología:	60
5.5. Juegos Locomotores.....	66
5.6. Juegos grupales	71
5.7. Juegos de proyección	77
Capítulo VI	82
6.1. Conclusiones	82
6.2. Recomendaciones.....	84
Bibliografía	85
Anexos	89

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Operacionalización de variables</i>	44
Tabla 2	<i>Datos Informativos Institución Educativa</i>	59
Tabla 3	<i>Metodología de implementación</i>	622
Tabla 4	<i>Juego 1: La gallina y sus huevos</i>	66
Tabla 5	<i>Juego 2: El cazador y los conejos</i>	67
Tabla 6	<i>Juego 3: El florón</i>	68
Tabla 7	<i>Juego 4: El sombrero mágico</i>	69
Tabla 8	<i>Juego 5: La serpiente solitaria</i>	71
Tabla 9	<i>Juego 6: El Laberinto</i>	72
Tabla 10	<i>Juego 7: Juego de las 4 esquinas</i>	73
Tabla 11	<i>Juego 8: Juego de la cuerda</i>	74
Tabla 12	<i>Juego 9: el Pulpo</i>	75
Tabla 13	<i>Juego 10: El tren de carga</i>	76
Tabla 14	<i>Juego 11: Juegos de estrellas</i>	77
Tabla 15	<i>Juego 12: Juego de agua y fuego</i>	78
Tabla 16	<i>Juego 13: Juego del Fresbee</i>	79
Tabla 17	<i>Juego 14: Juego de relevos</i>	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 <i>Pregunta 1</i>	45
Figura 2 <i>Pregunta 2</i>	46
Figura 3 <i>Pregunta 3</i>	47
Figura 4 <i>Pregunta 4</i>	48
Figura 5 <i>Pregunta 5</i>	49
Figura 6 <i>Pregunta 6</i>	50
Figura 7 <i>Pregunta 7</i>	51
Figura 8 <i>Pregunta 8</i>	52
Figura 9 <i>Pregunta 1 Docentes</i>	53
Figura 10 <i>Pregunta 2 Docentes</i>	54
Figura 11 <i>Pregunta 3 Docentes</i>	55
Figura 12 <i>Pregunta 4 Docentes</i>	56
Figura 13 <i>Pregunta 5 Docentes</i>	57
Figura 14 <i>Pregunta 6 Docentes</i>	58

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

Juegos recreativos en Educación Física: una propuesta didáctica para promover habilidades motrices básicas en quinto año de EGB de la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito

Autor: Ivan Dario Fuentes Cadena

Director -Tutor: MSc. Leonor Ramírez

Fecha: Marzo, 2023

RESUMEN

Este estudio presenta una propuesta didáctica para mejorar las habilidades motrices básicas en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito. La metodología utilizada en este proyecto se basa en un enfoque proyectivo, ya que el objetivo general es diseñar una guía didáctica para promover dichas habilidades a través de la implementación de juegos recreativos en el proceso de aprendizaje. La propuesta permitirá a los docentes emplear metodologías de enseñanza activas para mejorar las destrezas motrices de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Para recopilar información, se utilizó una encuesta aplicada a una muestra de 10 docentes del área de Educación Física y 139 estudiantes de quinto año de Educación General Básica. La encuesta permitió identificar la situación actual en términos del desarrollo de destrezas en los estudiantes y las estrategias utilizadas por los docentes. Los resultados obtenidos demuestran que tanto los estudiantes como los profesores están de acuerdo de incorporar juegos recreativos para mejorar la motricidad, el rendimiento tanto físico como académico de los niños.

Palabras clave: Educación Física, habilidades motrices, juegos recreativos, proceso de aprendizaje.

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

Recreational games in physical education: a didactic proposal to promote basic motor skills in the fifth year of basic general education of the Idrovo educational unit in the city of Quito

Author: Ivan Dario Fuentes Cadena

Director-Counselor: MSc. Leonor Ramirez

Date: Marzo, 2023

ABSTRACT

This study presents a didactic proposal to improve basic motor skills in fifth-year students of the Idrobo Educational Unit in the city of Quito. The methodology used in this project is based on a projective approach, since the general objective is to design a didactic guide to promote basic motor skills through the implementation of recreational games in the learning process. The proposal will allow teachers to use active teaching methodologies to improve the motor skills of fifth-year high school students of the baccalaureat. To collect information, a survey applied to a sample of 10 physical education teachers and 139 fifth-year students of Basic General Education was used. The survey allowed to identify the current situation in terms of the development of skills in students and the strategies used by teachers. The results obtained show that both students and teachers agree to incorporate recreational games to improve motor skills, both physical and academic performance of children.

Keywords: Physical Education, motor skills, recreational games, learning process.

Introducción

La Educación Física es una disciplina que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, no solo a nivel físico, sino también cognitivo, social y emocional, en este sentido, los juegos recreativos se presentan como una herramienta pedagógica valiosa para promover habilidades motrices básicas en los estudiantes de educación básica. Sin embargo, en la práctica no todos los docentes de la institución educativa utilizan técnicas y estrategias adecuadas para implementar juegos recreativos de manera efectiva en las clases de Educación Física.

Es necesario destacar que la mayoría de los docentes de Educación Física tienen una formación profesional específica en esta disciplina y cuentan con conocimientos teóricos y prácticos que les permiten diseñar y desarrollar actividades físicas adecuadas para sus estudiantes, es importante que los docentes de Educación Física tengan acceso a nuevas herramientas pedagógicas que les permitan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta área. La presente investigación, denominada "Juegos recreativos como una propuesta de estrategias didácticas para promover las habilidades motrices básicas en estudiantes del quinto año de EGB del colegio Idrovo de Quito", surge con el objetivo de proponer una serie de acciones basadas en juegos recreativos, que permitan a los docentes mejorar el proceso de enseñanza y promover el desarrollo de habilidades motrices básicas en sus estudiantes.

El colegio Idrovo de Quito, en Ecuador, ha sido seleccionado como caso de estudio para esta investigación debido a la importancia que tiene la Educación Física en la institución y a la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza en esta área. En el quinto año de educación básica, los estudiantes se encuentran en una etapa crucial en su desarrollo físico y cognitivo, por lo que es importante que los docentes cuenten con herramientas pedagógicas adecuadas para fomentar su desarrollo integral.

A través de esta propuesta de estrategias didácticas basadas en juegos recreativos, se busca fomentar un enfoque educativo integral en el área de Educación Física y contribuir al desarrollo físico y psicológico de los estudiantes del quinto año de EGB del colegio Idrovo de Quito, por lo que se espera que los resultados de esta investigación sean útiles para otros docentes de Educación Física que deseen mejorar su práctica pedagógica y contribuir al desarrollo integral de sus estudiantes.

En este contexto, este estudio consta del capítulo I, en el cual se identifica la problemática, la justificación del estudio y se plantea los objetivos a realizar, para lograr lo identificado como prioritario, se ha diseñado el siguiente objetivo general: diseñar una guía didáctica para promover habilidades motrices básicas a través de la implementación de juegos recreativos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Institución Educativa Idrovo, ubicada en Quito, Provincia de Pichincha durante el año electivo 2021-2022.

En el capítulo II se desarrolla todo el marco teórico relevante al tema de investigación como son la evolución de la Educación Física a lo largo de la historia, las diferentes teorías en este ámbito como la teoría del aprendizaje significativo, la Teoría de las inteligencias múltiples, la teoría de la inclusión, la teoría sociocultural, que significa los juegos recreativos como parte del aprendizaje y que son las habilidades motrices en los niños, complementariamente identifica la base legal en el Ecuador que sustenta el estudio.

En el capítulo III consta del diseño metodológico para comprobar los objetivos planteados, en la cual se plantea encuestas tanto a los estudiantes como a los docentes del área de Educación Física, se realiza un trabajo exploratorio, descriptivo-transversal, de acuerdo a un estudio no experimental a través de un estudio de campo.

En el capítulo IV se analiza los resultados obtenidos luego de aplicar los instrumentos de investigación a 139 estudiantes y a 10 profesores de Educación Física. con esta información se elabora la propuesta contemplada en el capítulo V, en la cual se plantea objetivos, estrategias y juegos recreativos locomotores, grupales y de proyección como parte de un diseño integral al niño y finalmente se determina conclusiones y recomendaciones.

Capítulo I

1.1. Planteamiento del Problema

Esta investigación se sostiene al observar que en la práctica no todos los docentes de la Institución utilizan técnicas y estrategias adecuadas para implementar juegos recreativos de manera efectiva en las clases de Educación Física.

De la misma manera, la ausencia de juegos y espacios recreativos contribuyen a la falta de interés de los alumnos, lo que los lleva a sentirse aburridos con juegos repetitivos que refleja la dificultad de los docentes para adaptar los juegos con los niveles de habilidad, lo que puede llevar a una falta de desafío o a una sobrecarga para algunos niños. Además, la presión que los docentes reciben para cubrir una amplia programación curricular dificulta integrar juegos recreativos por lo que se plantea abordar estos desafíos y encontrar soluciones efectivas que promueva el desarrollo de las habilidades motrices en los niños de quinto año de Educación Básica del Colegio Idrovo.

De acuerdo con Arroyo (1989), las habilidades motrices que se consideran básicas son muy importantes para el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas por cuanto consideran la relación entre el cuerpo y el medio que los rodea para aprender a conocerse y el rol dentro de una sociedad; no es sólo saber lo que se hace sino para que se lo hace, por lo cual es importante en los primeros años de edad inculcar ejercicios sobre motricidad para un desarrollo idóneo.

Complementariamente, la Educación Física es necesaria para las personas porque incentivan el movimiento psicomotor, cognitivo y socio afectivo, es decir que desde el movimiento se produce el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Desde el surgimiento de la pandemia ocasionada por el COVID-19 y más aún luego de esta pandemia, los juegos recreativos se transformaron en herramientas de gran ayuda para consolidar nuevos conocimientos y reducir la carga de emociones negativas de los estudiantes de quinto grado del Instituto Idrovo; esta dinámica se hizo evidente en las actividades diarias tanto en espacios abiertos como cerrados y corresponden a actividades lúdicas.

En el proceso de la educación la comunidad educativa reemplaza las aulas por sus hogares; de tal forma que los docentes debieron planificar y realizar sus clases de manera virtual, por ende, los estudiantes se enfrentaron a una nueva forma de educación, en donde los padres o representantes legales se hicieron responsables en el acompañamiento del actual proceso de enseñanza aprendizaje, en este contexto y complementando lo anterior existen algunos desafíos que se deben considerar en esta problemática, de acuerdo con lo manifestado del autor (2004):

- Dificultad para captar la atención de los niños, muchos niños pueden tener una corta atención y puede ser difícil mantenerlos interesados y motivados en un juego.
- Variedad de habilidades y niveles, cada niño puede tener un nivel diferente de habilidades motrices básicas, lo que puede ser un desafío para crear juegos que sean apropiados para una amplia gama de habilidades.
- Limitaciones de espacio y recursos: Es posible que no haya suficiente espacio disponible para llevar a cabo los juegos, o que no haya suficientes recursos para comprar los materiales necesarios.
- Falta de entrenamiento y experiencia: Es posible que los adultos encargados de implementar los juegos no tengan la formación o experiencia necesaria para crear y dirigir actividades que promuevan las habilidades motrices básicas de los niños.
- Falta de motivación: Es posible que los niños no estén interesados en participar en juegos que promuevan sus habilidades motrices básicas, especialmente si no ven una conexión clara con sus intereses o si los juegos no les resultan divertidos.

Después de la pandemia del COVID-19, los juegos recreativos en Educación Física han experimentado algunos cambios en las escuelas y otros entornos deportivos. Algunos de estos cambios incluyen:

- Medidas de distanciamiento social: Debido a la necesidad de mantener una distancia física, algunos juegos han sido modificados para ser más espaciados, evitando el contacto físico entre los participantes.

- Uso de equipamiento desinfectado: Todo el equipo utilizado en los juegos recreativos debe ser desinfectado antes y después de cada uso para reducir el riesgo de propagación del virus.
- Uso de mascarillas: Durante los juegos recreativos, es posible que se requiera que los participantes usen máscaras para reducir el riesgo de transmisión.
- Reducción del tamaño de los grupos: El número de participantes en los juegos recreativos puede ser limitado para cumplir con las medidas de distanciamiento social y reducir el riesgo de propagación del virus.

En lo que tiene que ver con el involucramiento de los padres de familia en este proceso, existen algunos problemas que pueden surgir cuando los padres supervisan los juegos recreativos en Educación Física, como lo manifiesta García (2017):

- Falta de experiencia y conocimiento: Muchos padres pueden no tener la formación o experiencia adecuada en Educación Física, lo que puede resultar en juegos inseguros o poco efectivos para mejorar la forma física de los niños.
- Inseguridad: Los padres pueden ser reacios a permitir que los niños corran o jueguen de manera activa, lo que puede limitar la efectividad de los juegos recreativos y restringir la libertad de movimiento de los niños.
- Falta de objetivos claros: Los padres pueden no tener un plan claro para los juegos recreativos, lo que puede resultar en una falta de dirección y objetivos claros.
- Desigualdad: Es posible que los padres traten a los niños de manera desigual, favoreciendo a unos sobre otros o limitando la participación de algunos niños en el juego.

En lo que se refiere a la actividad física, los padres son empíricos y se encuentran más preocupados por las asignaturas principales y le restan importancia a las asignaturas especiales, principalmente al área de Cultura Física, siendo esta un pilar fundamental y efectivo para el combate del estrés por el encierro y los aislamientos de los espacios deportivos, además que cuenta con varios beneficios como el de liberar tensiones

físicas y emocionales sobre todo porque promueve la integración entre los familiares y la potenciación de la personalidad.

En este contexto, se realizará esta investigación en la Unidad Educativa Idrovo, cuyos efectos inmediatos serán realizar un diagnóstico de la situación actual de los estudiantes de quinto año de la Institución para desarrollar una propuesta innovadora.

Considerando lo presentado anteriormente la pregunta que guiará esta investigación es: ¿Cuál es el impacto de la implementación de juegos recreativos como estrategias didácticas en la promoción de habilidades motrices básicas en estudiantes del quinto año de EGB del colegio Idrovo de Quito?

De esta pregunta central se derivan las siguientes preguntas específicas

1.2. Preguntas de Investigación

- ¿Cuál es la situación actual referida a la enseñanza de habilidades motrices básicas, mediante juegos recreativos innovadores en estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Institución Educativa Idrovo, durante el año lectivo 2021–2022?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas que emplean los docentes de Educación Física para promover el desarrollo de habilidades motrices básicas en la enseñanza-aprendizaje de los juegos recreativos innovadores en estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Institución Educativa Idrovo, durante el año lectivo 2021–2022?
- ¿Cómo estaría diseñada una propuesta pedagógica para promover la mejora del bloque curricular prácticas lúdicas: el juego y el jugar para estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Institución Educativa Idrovo, durante el año lectivo 2021–2022?
- ¿Cómo influye la aplicación de juegos recreativos innovadores en tiempos de pandemia para fortalecer las habilidades motrices básicas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Institución Educativa Idrovo, durante el año lectivo 2021–2022?

1.3. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica para promover habilidades motrices básicas a través de la implementación de juegos recreativos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Institución Educativa Idrovo, ubicada en Quito, Provincia de Pichincha durante el año electivo 2021-2022.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la situación actual que presenta el empleo de juegos recreativos en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Institución Idrovo, durante el año lectivo 2021–2022
- Identificar los tipos de juegos recreativos innovadores que promuevan el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Institución Educativa Idrovo durante el año lectivo 2021–2022.
- Construir una guía didáctica para el bloque curricular de prácticas lúdicas que se apoye en juegos recreativos para la mejora de habilidades motrices básicas en los estudiantes de quinto año Educación General Básica de la Institución Idrovo, durante el año lectivo 2021–2022

1.4. Justificación

Cuando la enseñanza se da en ambientes lúdicos y cooperativos, los aprendizajes se adquieren de mejor manera que cuando se utilizan métodos directos, individuales y tradicionales. El juego cuenta con suficientes elementos didácticos y pedagógicos para generar procesos educativos innovadores y diferentes. Por esta razón, es considerado como una herramienta didáctica privilegiada, no solamente en Educación Física, sino también en otras áreas del conocimiento.

Además es importante para mejorar el desarrollo cognitivo, el juego y el aprendizaje lúdico pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades cognitivas como la concentración, la memoria y la resolución de problemas; también ayuda al desarrollo emocional, el aprendizaje lúdico permite a los niños explorar y expresar sus emociones

de una manera segura y controlada, incrementa la creatividad, los niños aprenden a ser creativos y a pensar de manera no convencional a través de actividades lúdicas; mejora de la motivación y el interés, los niños están más motivados y comprometidos con el aprendizaje cuando se les presenta de manera lúdica y divertida y aumentan las habilidades sociales y de la cooperación: El aprendizaje lúdico permite a los niños trabajar juntos y desarrollar habilidades sociales y de cooperación.

Las prácticas de enseñanza en Educación Física requieren de intervenciones diferentes, innovadoras, creativas que no se alejen de la intención educativa y posibiliten al maestro desde su experiencia, ser transformador de la Educación Física, teniendo en cuenta que se han reiterado en una serie de prácticas en la escuela que poco cambian las experiencias de juego constituyen diferentes dimensiones educativas: diversidad, multidimensionalidad, transversalidad, implican habilidades y destrezas, cooperación y oposición, tradición y cultura, conocimientos y solución de problemas, actividad física, prevención, convivencia, socialización.

En este contexto, también mejora de la calidad de la enseñanza, al investigar las prácticas de enseñanza en Educación Física se pueden identificar las estrategias y técnicas más efectivas para promover el aprendizaje y el desarrollo físico de los estudiantes. Incentiva el desarrollo profesional de los maestros; la investigación puede proporcionar información valiosa a los maestros de Educación Física para mejorar su práctica y desarrollar habilidades pedagógicas más efectivas, existe además la promoción de la inclusión: Al investigar las prácticas de enseñanza en Educación Física, se pueden identificar barreras y desafíos que impiden la inclusión de todos los estudiantes en el aprendizaje y la actividad física, finalmente se incrementa la participación, por cuanto la investigación en prácticas de enseñanza en Educación Física puede ayudar a promover la participación de los estudiantes en actividades físicas y a fomentar un estilo de vida activo y saludable, privilegiando lo lúdico por encima del resultado o rendimiento, sin hacer evidente la diferencia entre ganadores y perdedores, promoviendo la participación de todos en acciones cooperativas para el logro de objetivos comunes de un grupo por encima de los logros individuales (De la Cruz y Luzena, 2010). Aunque la competición, la victoria, la derrota, la superación y la confrontación no deberían ser excluidos, pero sí deben ser tratados de manera educativa.

Los juegos constituyen un camino y un medio motivante para alcanzar los objetivos educativos, son alternativas interesantes como contenido, método o técnica de enseñanza, sin embargo, es importante tener en cuenta que no todos los juegos generan sensaciones de dinamismo, creatividad y educación, además contribuyen al conocimiento, al investigar sobre los juegos recreativos y su impacto en el desarrollo de las capacidades motrices, se puede obtener información valiosa que permita mejorar la comprensión de este tema, mejora de la calidad de vida, los niños necesitan actividades físicas para mantenerse activos y saludables, si se identifican juegos recreativos que ayuden a mejorar sus capacidades motrices, se pueden promover en la comunidad para mejorar la calidad de vida de los niños.

Es importante la promoción de la Educación Física, la investigación puede contribuir a la promoción de la Educación Física en la escuela, al identificar los juegos recreativos que son más efectivos para el desarrollo de las capacidades motrices en niños.

Finalmente, contribuye al desarrollo de habilidades sociales, muchos juegos recreativos se juegan en grupo, lo que puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales importantes, como el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

Por consiguiente, se pueden considerar los aportes del conocimiento y uso de juegos motrices educativos a:

- El diseño de estructuras curriculares innovadoras.
- Intervenciones de clase diferentes, educativas e interesantes para los estudiantes.
- La transformación de prácticas de enseñanza en Educación Física.
- El logro de objetivos educativos en acciones cooperativas de aprendizaje.
- La atención a la diversidad posibilitando la inclusión y participación de los estudiantes en clase.
- Mejorar la expectativa y significado de los estudiantes hacia la Educación Física.
- Una Educación Física que atienda la multidimensionalidad de la persona.

- La reflexión y revisión de los contenidos de la Educación Física.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

Luego de varias revisiones en repositorios de varias universidades dentro y fuera del país se encontró varios trabajos de investigación que tienen relación a los juegos recreativos que facilitarán el análisis, el empleo de los juegos recreativos como mejora del bloque curricular el juego y el jugar.

El primer antecedente que se desea presentar es el trabajo por Pilicita (2017) desarrollado en Cayambe – Ecuador, titulado; “Cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de Educación Básica de la Escuela Rebeca Jarrín”. El problema es la ausencia del aspecto lúdico en las horas clase de Educación Física. A partir de un análisis crítico de las principales razones para no utilizar los juegos recreativos y sus consecuencias, se analiza el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad básica de los niños. Es importante señalar que la investigación se enmarca dentro de un marco teórico, para luego compararla con la información principal recibida a través de la encuesta. Los resultados obtenidos en la encuesta nos llevaron a concluir que existe una gran necesidad de desarrollar lineamientos de juegos recreativos dirigidos a aumentar el nivel de participación en el aula, para que los estudiantes tengan la posibilidad de realizar actividades físicas encaminadas al desarrollo de su motricidad básica.

Porras (2010) en su investigación "Educación Física y deporte en las escuelas: una revisión de los beneficios y los resultados", afirma que la Educación Física y el deporte tienen un impacto positivo en la vida de los estudiantes. Algunos de los resultados positivos que menciona incluyen, mejora de la salud, la Educación Física y el deporte pueden ayudar a mejorar la salud de los estudiantes al promover un estilo de vida activo y saludable, mejora del rendimiento académico. La investigación ha demostrado una relación positiva entre la participación en actividades físicas y un mejor rendimiento académico en áreas como matemáticas y lectura, menciona el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, la participación en actividades físicas puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales como la confianza, la

cooperación y el liderazgo y la prevención de problemas de salud: La Educación Física y el deporte pueden ayudar a prevenir problemas de salud relacionados con la inactividad física, como la obesidad y las enfermedades crónicas.

Pangrazi (1996) en su estudio "Educación Física dinámica para niños de primaria", argumenta que la Educación Física es una parte esencial de la educación de los niños y debe ser una prioridad en la escuela primaria. En su libro, él enfatiza la importancia de una Educación Física dinámica, que se centra en el movimiento y el juego, además indica que los juegos y las actividades físicas dinámicas son esenciales para el desarrollo físico y psicológico de los niños y que deben ser integrados en la Educación Física, sostiene que estos juegos y actividades pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras básicas como la coordinación, la equilibrio y la fuerza, así como habilidades sociales y emocionales como la confianza, la cooperación y el liderazgo, también destaca la importancia de adaptar los programas de Educación Física a las necesidades individuales de los niños y de proporcionar un ambiente de aprendizaje seguro y motivador. En su libro, él proporciona una variedad de juegos y actividades físicas dinámicas que pueden ser utilizados en la escuela primaria para ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras, sociales y emocionales.

Por otro lado, Telford y Telford (1998) en su estudio "Juego y actividad física en niños y jóvenes", destacan la importancia del juego y la actividad física para el desarrollo de los niños y jóvenes. Según los autores, el juego y la actividad física son cruciales para el desarrollo de habilidades motoras básicas, habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Los autores afirman que el juego es un medio natural para que los niños y jóvenes desarrollen habilidades motoras básicas, como la coordinación, el equilibrio y la agilidad. El juego también puede ayudar a mejorar la memoria, la concentración y la resolución de problemas. Además, los autores señalan que el juego y la actividad física pueden ayudar a los niños y jóvenes a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la confianza, la empatía y la autoestima. Estas habilidades son importantes para el desarrollo positivo y la salud mental a largo plazo.

Arroyo (1989) en su ensayo "La importancia del juego en la Educación Física", argumentan que el juego es un componente clave de la Educación Física. Según el autor, el juego es un medio natural para que los niños y jóvenes desarrollen habilidades

motoras básicas, como la coordinación, el equilibrio y la agilidad. Además, el juego puede ayudar a mejorar la memoria, la concentración y la resolución de problemas. Afirma que el juego y la actividad física son importantes para el desarrollo de la salud física y mental de los niños y jóvenes. Al participar en juegos, los niños pueden mejorar su condición física, reducir el estrés y mejorar su bienestar emocional, también destacan la importancia del juego en el desarrollo social y emocional de los niños y jóvenes. El juego les permite a los niños trabajar juntos y desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la confianza, la empatía y la autoestima.

De la misma manera Tubón (2017) indican que los Juegos Recreativos en el Desarrollo Motriz de los niños de segundo, tercero y cuarto año de la Unidad Educativa José Joaquín Olmedo de la parroquia Ambatillo, cantón Ambato, provincia del Tungurahua, tiene como objetivo contribuir en el desarrollo motriz de los niños de la institución, para lo cual se procedió a identificar las dos variables de la encuesta, con base en la bibliografía, y luego operacionalizar, observando la incidencia de la variable independiente con respecto a la variable dependiente; para ello se utiliza la encuesta como medio de recolección de información, la cual es la base para establecer conclusiones y recomendaciones fundamentos básicos y contribuye a la redacción de artículos académicos para proponer soluciones a los problemas identificados.

Por otra parte, Amador y Pone (2021) en la investigación “el juego como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas” para la Universidad Hermilio Valdizan, con el objetivo de construir la estructura de mi práctica pedagógica, con respecto al juego como estrategia innovadora para lograr aprendizajes en niños. La metodología es una investigación cualitativa de enfoque crítico reflexivo, la muestra es de 25 estudiantes, la técnica empleada fue la observación sistemática, con el cuaderno de campo como instrumento.

García (2017) revisa la literatura sobre los correlatos de la actividad física en niños y adolescentes. Los correlatos son variables que están relacionadas con otras variables, en este caso, la actividad física. Los autores encontraron que la actividad física está positivamente correlacionada con una serie de desvíos positivos en niños y adolescentes, incluyendo, la mejora de la salud, la actividad física está positivamente correlacionada con una mejora de la salud, incluyendo una menor incidencia de

obesidad y enfermedades crónicas, mejora del rendimiento académico. La investigación ha demostrado una relación positiva entre la actividad física y un mejor rendimiento académico en áreas como matemáticas y lectura, desarrollo de habilidades sociales y emocionales, la actividad física puede ayudar a los niños y adolescentes a desarrollar habilidades sociales y emocionales como la confianza, la cooperación y el liderazgo y prevención de problemas de salud mental, la actividad física también puede ayudar a prevenir problemas de salud mental como la depresión y la ansiedad.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Educación Física del siglo XXI

Durante el siglo XXI, la Educación Física ha evolucionado y se ha adaptado a las necesidades cambiantes de la sociedad y de los estudiantes, a medida que la tecnología ha avanzado, ha comenzado a incorporar herramientas digitales y programas de entrenamiento personalizados para mejorar la experiencia de los estudiantes. En los últimos años, se ha prestado una mayor atención a la salud y el bienestar en la actividad física y los estudiantes ahora aprenden sobre la importancia para la salud a largo plazo y cómo pueden mantener un estilo de vida activo y saludable. Además, se ha puesto mayor énfasis en la prevención de lesiones y la seguridad durante el ejercicio (Flores y Maureira, 2020).

La práctica de realizar ejercicios también ha evolucionado para ser más inclusiva y diversa. Se han implementado medidas para asegurar que los estudiantes de diferentes habilidades, capacidades tengan acceso a la Educación Física y se les brinde un ambiente seguro y acogedor, se ha puesto más énfasis en la inclusión de estudiantes con discapacidades, en la inclusión de estudiantes de género no binario y en la eliminación de estereotipos de género en los deportes.

Otro cambio importante ha sido el aumento en la atención a los deportes de equipo y el desarrollo de habilidades sociales, para fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación, que se han introducido juegos y actividades para ayudar a desarrollar habilidades sociales.

En la actualidad el área de ejercicios físicos tiene como principal característica a la inclusión en el programa educativo de todo el mundo, como elemento fundamental de

una educación integral, tal como decía el español José María Cagigal, la Educación Física, “es sobre todo, educación”, por lo que colabora en la formación de una persona íntegra, busca su desarrollo psicomotor y fomenta la calidad de vida a través de ejercicios físicos y deporte, prepara al ser humano para las exigencias que la sociedad le presenta y desarrolla su creatividad y personalidad (Maite, 2011) .

En la actualidad, ha experimentado una serie de cambios y avances que la han convertido en una disciplina más integral y relevante para los estudiantes, algunos de los cambios más importantes se enfoca en promover la inclusión y la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades y capacidades, desarrollo integral, aborda no solo el desarrollo físico, sino también el emocional, cognitivo y social de los estudiantes, se orienta en fomentar un estilo de vida activo y saludable, y en enseñar a los estudiantes acerca de la importancia de la actividad física y una dieta equilibrada, aprovechamiento de las tecnologías (Ozols, 2009).

En la actualidad, esta área utiliza los avances tecnológicos en la información y comunicación para optimizar la enseñanza y ofrecer a los estudiantes una experiencia más interactiva y dinámica, el enfoque se centra en la diversión y en hacer del aprendizaje una experiencia lúdica y entretenida, con el objetivo de mantener a los estudiantes motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje (Posso et al, 2020), durante la pandemia del COVID-19, muchas escuelas y centros educativos cerraron temporalmente para proteger la salud y seguridad de los estudiantes y el personal. Como resultado, la Educación Física virtual se ha convertido en una herramienta valiosa para proporcionar a los estudiantes oportunidades para mantenerse activos y saludables durante el distanciamiento social.

La Educación Física en línea ha permitido que los estudiantes continúen participando en actividades físicas desde sus hogares y ha proporcionado un ambiente seguro para su práctica, los profesores han utilizado diversas herramientas digitales, como plataformas en línea y aplicaciones móviles, para guiar a los estudiantes en actividades físicas y monitorear su progreso (Euroinnova, 2021).

No obstante, ha presentado algunos desafíos, como la falta de acceso a equipos y herramientas necesarios para algunas actividades físicas y problemas de conexión a

internet, además, se ha requerido un mayor nivel de autonomía y disciplina por parte de los estudiantes para seguir y completar los ejercicios y actividades asignados.

A pesar de estos desafíos, ha sido una herramienta valiosa durante la pandemia del COVID-19 para mantener a los estudiantes activos y saludables, especialmente en un momento en que la actividad física ha sido esencial para la salud mental y física. Sin embargo, se requiere de más investigaciones para evaluar su efectividad y determinar cómo mejorar la Educación Física en línea en el futuro (Posso et al. 2020).

2.2.2. La Teoría del Aprendizaje Significativo

Según Matienzo (2020) la teoría del aprendizaje significativo, desarrollada por el psicólogo cognitivo estadounidense David Ausubel, se basa en la idea de que el aprendizaje se produce cuando el estudiante es capaz de relacionar la nueva información con conocimientos previos y existentes. Según esta teoría, el aprendizaje es más efectivo y duradero cuando se establecen relaciones significativas entre los nuevos conceptos y los conocimientos previos, lo que permite al estudiante construir un marco conceptual más sólido y coherente.

Se diferencia de otros enfoques de aprendizaje, como el aprendizaje memorístico, que se enfoca en el almacenamiento de información sin necesariamente establecer relaciones significativas con el conocimiento previo, en cambio, el aprendizaje significativo se centra en la comprensión profunda y el procesamiento activo de la información.

Sugiere que los estudiantes son más propensos a aprender de manera significativa cuando se les presenta la información de manera clara, organizada y relevante, y cuando se les da la oportunidad de construir sus propios conocimientos a partir de la información presentada. Esto se logra a través de una variedad de técnicas y estrategias, como la elaboración, la organización, la comparación y la integración (Matienzo, 2020).

Se destaca la relevancia del rol del docente en el proceso de aprendizaje significativo. Los profesores pueden facilitar la conexión entre la información nueva y el conocimiento previo de los estudiantes, y brindar oportunidades para que los estudiantes apliquen sus conocimientos de manera significativa. Además, los docentes

pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad de metacognición, lo que les permite reflexionar sobre su propio aprendizaje y comprensión (Matienzo, 2020).

De acuerdo con Ordoñez y Mohedano (2019), la teoría del aprendizaje significativo puede ser aplicada a la Educación Física de varias maneras, permitiendo a los estudiantes aprender de manera efectiva y duradera los conceptos y habilidades relacionados con la actividad física y el deporte. En primer lugar, es importante que los estudiantes entiendan la relación entre la actividad física y su bienestar físico y mental.

Los profesionales de Educación Física pueden utilizar la teoría del aprendizaje significativo para ayudar a los estudiantes a comprender estos conceptos y cómo están conectados entre sí. Al hacer esto, los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más profunda de la importancia de la actividad física para su salud y bienestar general (León, 2021).

En segundo lugar, la teoría del aprendizaje significativo puede ser aplicada a la enseñanza de habilidades deportivas específicas, se puede utilizar la teoría del aprendizaje significativo para ayudar a los estudiantes a relacionar las habilidades deportivas con otros conceptos que ya han aprendido, como la mecánica del movimiento, la estrategia y la táctica. Al hacerlo, los estudiantes pueden construir un marco conceptual más sólido para aplicar en diferentes situaciones deportivas (León, 2021).

Además, pueden adoptar la teoría del aprendizaje significativo para ayudar a los estudiantes a establecer conexiones entre las habilidades deportivas y sus propios intereses y habilidades. Al hacer esto, los estudiantes pueden sentirse más motivados y comprometidos con el aprendizaje de habilidades deportivas específicas, lo que puede llevar a un mayor éxito y logro en el deporte (León, 2021).

Así mismo Carhuas (2019) establece que, en la Educación Física, las competencias docentes son fundamentales para garantizar que los estudiantes puedan aprender de manera significativa. Las competencias docentes incluyen conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a los maestros diseñar e implementar estrategias efectivas de enseñanza y aprendizaje que apoyen el aprendizaje significativo en Educación Física.

Las competencias docentes incluyen la capacidad de diseñar actividades y programas que sean adecuados para el nivel de desarrollo y las necesidades de los estudiantes, la capacidad de fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas y la capacidad de crear un ambiente de aprendizaje seguro y acogedor.

Esto implica que los profesores deben establecer conexiones claras entre los conceptos que se están enseñando y las experiencias previas de los estudiantes, utilizando analogías y metáforas para facilitar la comprensión de los conceptos complejos, y fomentando la reflexión y el diálogo para permitir que los estudiantes vinculen los nuevos conceptos con su propia vida y experiencias. Además, profesores en esta rama deben tener la capacidad de adaptar sus estrategias de enseñanza para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes que incluyen la personalización de la instrucción para atender a las habilidades y necesidades de los estudiantes, la realización de evaluaciones formativas para identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes y la modificación de la enseñanza para garantizar que el aprendizaje sea significativo (Carhuas, 2019).

De acuerdo con Macías y Barzaga (2019) El aprendizaje significativo es un enfoque educativo que se centra en la construcción de una comprensión profunda y duradera de los conceptos y habilidades, lo que permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos a diferentes situaciones y contextos. En la Educación Física, los fundamentos del aprendizaje significativo pueden ser aplicados para mejorar la enseñanza y la práctica de las habilidades físicas y deportivas.

Es de vital importancia comprender que los estudiantes deben ser capaces de relacionar los nuevos conceptos y habilidades con sus experiencias previas y conocimientos existentes que ayudan a los estudiantes a lograr esto al fomentar la reflexión y la discusión en torno a las experiencias físicas previas de los estudiantes y relacionar los nuevos conceptos con las experiencias existentes (Macías y Barzaga, 2019)

El desarrollo de actividades y programas que sean pertinentes a los intereses y necesidades de los estudiantes, al hacerlo, se puede conseguir que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos con el aprendizaje de nuevas habilidades y conceptos, lo que puede mejorar el aprendizaje significativo y deben ser capaces de

diseñar actividades y programas que supongan un reto pero que, al mismo tiempo, sean alcanzables para los estudiantes (Macías y Barzaga, 2019).

De esta manera, los estudiantes pueden adquirir una comprensión más profunda y duradera de las habilidades y conceptos, lo que puede mejorar el aprendizaje significativo, deben utilizar estrategias de enseñanza que fomenten el pensamiento crítico y la resolución de problemas y los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos a diferentes situaciones y contextos, lo que puede mejorar el aprendizaje significativo.

En la práctica, la Teoría del Aprendizaje Significativo puede aplicarse en la Educación Física mediante actividades y juegos que permitan a los estudiantes relacionar la información con su propia experiencia y aprender de manera más significativa. Por ejemplo, una actividad que enseñe a los estudiantes acerca de la importancia de una dieta equilibrada puede ser más efectiva si les permite experimentar con diferentes alimentos y relacionarlos con su propia salud y bienestar (Macías y Barzaga, 2019).

La relación entre el aprendizaje significativo y la educación física en la actualidad es de vital importancia, ya que ambas persiguen objetivos comunes: promover un aprendizaje profundo y significativo que tenga un impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes. El aprendizaje significativo, como teorizado por David Ausubel, se basa en la idea de que los nuevos conocimientos se construyen a partir de los conocimientos previos y las experiencias del individuo, estableciendo conexiones y relaciones entre los conceptos (Palma, 2018).

En el contexto de la educación física, el aprendizaje significativo se logra cuando los estudiantes comprenden y aplican los principios teóricos y prácticos relacionados con el movimiento, el deporte y la actividad física en general. Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple memorización de información o la ejecución mecánica de habilidades motoras, buscando que los estudiantes comprendan el propósito y la importancia de la actividad física en su vida diaria (Palma, 2018).

En este contexto, se ve favorecido por diferentes factores: los contenidos y actividades de la educación física deben ser contextualizados y relacionados con situaciones reales, para que los estudiantes puedan entender cómo aplicar lo que aprenden en su día a día. Por ejemplo, al enseñar técnicas de juego en un deporte

específico, se puede enfatizar cómo esas habilidades se relacionan con la estrategia, la cooperación y el trabajo en equipo, aspectos que tienen aplicaciones más allá del ámbito deportivo.

La Educación Física ofrece un entorno propicio para el aprendizaje activo y experiencial, a través de la participación en juegos, deportes y actividades físicas, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar directamente los conceptos teóricos y prácticos, lo que facilita su comprensión y aplicación. Por ejemplo, al realizar un juego de equipo, los estudiantes pueden experimentar de primera mano la importancia de la comunicación, la colaboración y la toma de decisiones, lo cual fortalece su aprendizaje y su capacidad para transferir esos conocimientos a otros contextos (Mujica, 2021).

Es importante destacar que el aprendizaje significativo en Educación Física no se limita únicamente al ámbito motor y físico, sino que también tiene un impacto en otras áreas del desarrollo de los estudiantes, existen diversos estudios que han demostrado que la participación regular en actividades físicas y deportivas contribuye a mejorar aspectos cognitivos, emocionales y sociales. Por ejemplo, la actividad física regular ha sido asociada con mejoras en la atención, la concentración y el rendimiento académico, así como en el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la empatía y el respeto hacia los demás (Mujica, 2021).

En cuanto a los enfoques pedagógicos que promueven el aprendizaje significativo en educación física, es importante mencionar la importancia de la enseñanza basada en problemas, el aprendizaje cooperativo y el uso de estrategias didácticas que fomenten la reflexión y la metacognición. Estas metodologías permiten a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades de pensamiento crítico.

2.2.3. Teoría de la motivación.

Existen muchos factores que pueden afectar la motivación de los estudiantes, incluyendo la atención, la retroalimentación, la autoeficacia y la percepción de la tarea, esta teoría sugiere que los estudiantes son más propensos a estar motivados cuando se sienten competentes y capaces de realizar una tarea, y cuando reciben retroalimentación positiva sobre su progreso (Sánchez, 2020).

En la Educación Física, la Teoría de la Motivación se aplica a través de actividades divertidas y lúdicas que mantengan a los estudiantes motivados y comprometidos con el aprendizaje. Al hacerlo, se les brinda un entorno de aprendizaje positivo y seguro que les permite desarrollar su autoconfianza y habilidades físicas (Ausbel, 2019).

Cuando se trata de Educación Física, es esencial comprender y aprovechar los factores motivacionales para crear un ambiente en el que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con la actividad física y el desarrollo de habilidades motrices. Una de las teorías más influyentes en este sentido es la teoría de la autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan, que sugiere que la motivación intrínseca es fundamental para el compromiso y el logro en cualquier actividad (Ausbel, 2019).

En el contexto de la Educación Física, la motivación intrínseca se refiere a la satisfacción y el placer que los estudiantes experimentan al participar en actividades físicas y deportivas, esta motivación surge de la propia satisfacción personal, el disfrute del movimiento y la superación de desafíos. Por otro lado, la motivación extrínseca se basa en incentivos externos, como premios o reconocimientos, y puede ser menos duradera y menos efectiva para promover un compromiso sostenido (Ausbel, 2019).

Es esencial crear un ambiente de clase que promueva la autonomía, la competencia y la conexión social. Los estudiantes deben sentir que tienen cierto grado de autonomía y elección en las actividades físicas en las que participan, permitiéndoles seleccionar aquellas que les resulten más interesantes y significativas. Además, es importante ofrecer desafíos adecuados a su nivel de habilidad, para que experimenten un sentido de competencia y logro personal.

Otro aspecto relevante es la creación de conexiones sociales y la promoción del trabajo en equipo, las interacciones positivas entre los estudiantes, así como la colaboración y el apoyo mutuo, son fundamentales para generar un sentido de pertenencia y motivación. Además, la educación física puede aprovechar el poder del juego y la diversión para fomentar la motivación intrínseca, los juegos y las actividades lúdicas brindan un ambiente emocionante y desafiante, donde los estudiantes pueden disfrutar y experimentar un sentido de logro personal (Ausbel, 2019).

2.2.4. Teoría de las inteligencias múltiples

Es una teoría de la psicología educativa propuesta por Howard Gardner en 1983. Según esta teoría, la inteligencia no es una capacidad única y general, sino que en realidad es un conjunto de inteligencias múltiples que se desarrollan de manera separada y distinta en cada persona.

Gardner identificó ocho inteligencias distintas: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Además, ha propuesto la existencia de otras inteligencias, como la inteligencia existencial y la inteligencia moral (Sánchez, 2020).

En la educación, la Teoría de la Inteligencia Múltiple es importante porque permite a los profesores personalizar su enfoque de enseñanza para adaptarse a los estilos de aprendizaje individuales de sus estudiantes y se les brinda a los estudiantes más oportunidades de éxito y se les ayuda a desarrollar sus fortalezas y habilidades.

En la Educación Física, la Teoría de la Inteligencia Múltiple se aplica a través de actividades que fomenten el desarrollo de diferentes inteligencias. Por ejemplo, los estudiantes que tienen una inteligencia corporal-kinestésica pueden ser estimulados a través de actividades deportivas, mientras que los estudiantes con una inteligencia musical pueden ser estimulados a través de actividades que involucren música.

Según Chura (2019), esta teoría propone que la inteligencia no es una entidad única y general, sino que se compone de varias habilidades cognitivas específicas, estas habilidades, que pueden ser identificadas y desarrolladas, son conocidas como inteligencias múltiples y puede ser aplicada a la Educación Física para mejorar la enseñanza y la práctica de las habilidades físicas y deportivas.

Una de las inteligencias múltiples asociadas a la Educación Física es la inteligencia cinética-corporal que se refiere a la habilidad de utilizar el cuerpo de manera efectiva para resolver problemas o crear productos, puede ser desarrollada a través de actividades que involucren la coordinación motora, la flexibilidad, el equilibrio y la fuerza. Los profesores pueden diseñar actividades que desafíen a los estudiantes a utilizar su cuerpo de manera creativa y efectiva, fomentando el desarrollo de la inteligencia cinética-corporal.

Otra inteligencia múltiple asociada a la Educación Física es la inteligencia espacial. Esta inteligencia se refiere a la habilidad de percibir el mundo visual y espacialmente, y de manipular objetos en el espacio, puede ser desarrollada a través de actividades que involucren la percepción espacial, como juegos de pelota o actividades de orientación. Los maestros pueden diseñar actividades que desafíen a los estudiantes a utilizar su percepción espacial de manera creativa y efectiva, fomentando el desarrollo de la inteligencia espacial.

La inteligencia interpersonal también es relevante en la Educación Física, ya que se refiere a la habilidad de comprender y comunicarse efectivamente con los demás. Los estudiantes pueden aprender habilidades sociales y emocionales a través de la participación en deportes de equipo y juegos cooperativos, lo que puede fomentar el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

Además, la inteligencia intrapersonal, que se refiere a la habilidad de comprenderse a sí mismo y de regular las emociones y el comportamiento, también puede ser desarrollada a través de la Educación Física, los profesores pueden fomentar la auto-reflexión y el auto-conocimiento a través de actividades que involucren la toma de decisiones y la resolución de problemas, lo que puede fomentar el desarrollo de la inteligencia intrapersonal.

De acuerdo con Campión (2019) La pandemia del COVID-19 ha impulsado la enseñanza virtual de la Educación Física, lo que presenta un desafío para los maestros que buscan desarrollar las habilidades físicas y deportivas de los estudiantes. La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner puede ser útil para los maestros que buscan diseñar actividades de Educación Física virtuales que desarrollen habilidades físicas y deportivas en los estudiantes.

Una de las inteligencias múltiples relevantes para la enseñanza virtual de la Educación Física es la inteligencia espacial. Esta inteligencia se refiere a la habilidad de percibir el mundo visual y espacialmente, y de manipular objetos en el espacio. En la enseñanza virtual de la Educación Física, los maestros pueden diseñar actividades que fomenten la percepción espacial de los estudiantes, como la realización de ejercicios de estiramientos que implican la utilización del espacio disponible en la casa.

Otra inteligencia múltiple relevante para la enseñanza virtual de la Educación Física es la inteligencia cinética-corporal. Esta inteligencia se refiere a la habilidad de utilizar el cuerpo de manera efectiva para resolver problemas o crear productos. En la enseñanza virtual de la Educación Física, se pueden diseñar actividades que fomenten la coordinación motora, la flexibilidad, el equilibrio y la fuerza y los estudiantes pueden utilizar objetos en su casa, como botellas de agua o sillas, para realizar ejercicios que desarrollen la inteligencia cinética-corporal.

Además, la inteligencia interpersonal también es relevante en la enseñanza virtual de la Educación Física, ya que se refiere a la habilidad de comprender y comunicarse efectivamente con los demás. Los estudiantes pueden participar en actividades virtuales que involucren la cooperación y el trabajo en equipo, como la realización de una coreografía en conjunto, lo que puede fomentar el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

Por su parte Meléndez y Escobar (2020) en su investigación destacan que en América Latina, la enseñanza de la Educación Física se ha centrado tradicionalmente en el desarrollo de habilidades físicas y deportivas en los estudiantes, a través de la realización de actividades deportivas y juegos. Sin embargo, la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de la Educación Física ha llevado a un cambio en la forma en que se enfoca esta disciplina en la región.

La teoría de las inteligencias múltiples ha permitido a los docentes de Educación Física en América Latina diseñar actividades que tengan en cuenta las diferentes inteligencias de los estudiantes. Por ejemplo, se pueden incluir actividades que fomenten la inteligencia espacial, como la realización de ejercicios de estiramientos que impliquen la utilización del espacio disponible en la casa, o que fomenten la inteligencia musical, como la realización de actividades de baile que impliquen la utilización del ritmo y la coordinación.

Sin embargo, la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de la Educación Física en América Latina aún enfrenta algunos desafíos. Uno de los principales desafíos es la falta de capacitación de los docentes para diseñar actividades que tengan en cuenta las diferentes inteligencias de los estudiantes. Además,

la falta de recursos y la infraestructura limitada pueden ser un obstáculo para la aplicación de esta teoría en la Educación Física en América Latina.

2.2.5. La Teoría de la Inclusión

Se refiere a la práctica educativa que busca crear un entorno escolar accesible e inclusivo para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, necesidades o circunstancias. Esta teoría se basa en la idea de que todos los estudiantes merecen tener acceso a una educación de calidad y que es responsabilidad de la escuela proporcionarles un ambiente que les permita tener éxito (Arnaiz, 2004)

La Teoría de la Inclusión se aplica a todas las áreas de la educación, incluida la Educación Física. Esto significa que los profesores de Educación Física deben trabajar para asegurar que sus clases sean accesibles para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades o necesidades especiales. Esto puede lograrse a través de la adaptación de actividades, la utilización de tecnología y el trabajo en equipo con otros profesores y especialistas (Arnaiz, 2004).

La Teoría de la Inclusión se refiere a la práctica educativa que busca crear un entorno escolar accesible e inclusivo para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, necesidades o circunstancias, se aplica a la Educación Física y significa que los profesores deben trabajar para asegurar que sus clases sean accesibles para todos los estudiantes (Arnaiz, 2004).

Según Gómez et al., (2021), la teoría de la inclusión en la Educación Física es fundamental para garantizar que todas las personas tengan igualdad de oportunidades para participar y desarrollarse en esta disciplina y se refiere a la creación de entornos y actividades que permitan la participación plena y activa de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades físicas, discapacidades, género, orientación sexual, origen étnico o cultural, entre otros factores.

En este sentido, la formación del profesional de Cultura Física es fundamental para promover la inclusión en la Educación Física, los profesores deben estar capacitado para diseñar y adaptar actividades que permitan la inclusión de todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus necesidades y características individuales. Además, la formación

del profesional de Cultura Física debe incluir una perspectiva crítica sobre los estereotipos y prejuicios que pueden limitar la inclusión en la Educación Física.

La teoría de la inclusión en la Educación Física también implica un enfoque en la educación integral, en la que se busca desarrollar no solo las habilidades físicas, sino también las habilidades sociales, emocionales y cognitivas de los estudiantes. En este sentido, la formación del profesional de Cultura Física debe incluir herramientas y estrategias pedagógicas que permitan una educación integral y una participación activa de todos los estudiantes en la Educación Física.

Es por ello por lo que Solís y Borja (2021) en su investigación consideran que las actitudes del profesorado de Educación Física son fundamentales para la inclusión de alumnos con discapacidad en las actividades físicas y deportivas. Sin embargo, existen algunas barreras que limitan la inclusión, como el desconocimiento sobre las discapacidades, la falta de formación específica y la falta de recursos adaptados.

A pesar de esto, hay estudios que indican que la actitud del profesorado de Educación Física hacia la inclusión de alumnos con discapacidad es positiva en general. Se ha encontrado que la mayoría de los profesores de Educación Física tienen una actitud positiva hacia la inclusión de alumnos con discapacidad en sus clases y están dispuestos a adaptar las actividades para satisfacer sus necesidades.

Además, los profesores de Educación Física que han recibido formación específica sobre la inclusión de alumnos con discapacidad suelen tener una actitud más positiva hacia la inclusión y estar más preparados para adaptar las actividades a las necesidades de los estudiantes.

Sin embargo, aún existen algunas actitudes y prejuicios que limitan la inclusión de los alumnos con discapacidad en la Educación Física. Algunos profesores pueden sentirse incómodos o inseguros al trabajar con alumnos con discapacidad, lo que puede llevar a una menor participación y a la exclusión en las actividades físicas y deportivas. También puede haber una tendencia a centrarse en las limitaciones de los estudiantes con discapacidad en lugar de enfocarse en sus habilidades y potencialidades.

En la investigación desarrollada por Constantino y Navia (2021) establecen las técnicas de desarrollo de la inteligencia emocional, como el mindfulness, pueden ser muy útiles en la enseñanza de la Educación Física, ya que pueden ayudar a los

estudiantes a desarrollar habilidades emocionales y cognitivas importantes para su bienestar y desempeño en las actividades físicas y deportivas.

Sin embargo, el nivel de inclusión de estas técnicas en la Educación Física puede variar según el contexto y las barreras que se presenten, estas barreras más comunes incluyen la falta de recursos y formación adecuada para los profesores de Educación Física, la resistencia al cambio por parte de algunos profesores y la falta de tiempo en el currículo para incluir estas prácticas, puede haber barreras específicas para la inclusión de técnicas de mindfulness en la Educación Física, como la falta de comprensión sobre la importancia de la atención plena en las actividades físicas y deportivas y la idea errónea de que estas prácticas son solo para reducir el estrés y la ansiedad.

Para superar estas barreras, es importante que los profesores de Educación Física reciban la formación adecuada sobre las técnicas de mindfulness y su aplicación en el ámbito de la actividad física y deportiva, se debe fomentar una cultura de aceptación y comprensión sobre la importancia de las habilidades emocionales y cognitivas en la Educación Física.

Otra estrategia para aumentar la inclusión de estas técnicas es integrarlas de manera gradual y progresiva en las actividades físicas y deportivas que ya se realizan en las clases. Por ejemplo, se puede comenzar con actividades simples de atención plena durante los estiramientos o los ejercicios de calentamiento y luego ir aumentando la complejidad.

2.2.6. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Vygotsky afirma que el aprendizaje humano presupone un carácter social específico y un proceso por el cual los niños se introducen en la vida social e intelectual de aquellos que le rodean. La adquisición del lenguaje y de los conceptos se realiza por el encuentro e interacción del mundo que les rodea, el desarrollo humano es un proceso a través del cual el individuo se apropia de la cultura históricamente desarrollada como resultado de la actividad y la orientación de los mayores (Vygostky, 1987).

Además, adquiere contenidos culturales, nuevas formas de pensar y realiza acciones novedosas. Estas acciones conducen a nuevos aprendizajes siendo el pilar fundamental del desarrollo y sobre todo si estas acciones tienen mucha relación con el

área matemática. Vygotsky considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el mundo imaginario al que el niño entra para resolver esta tensión.

La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al niño de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño ve una cosa, pero actúa prescindiendo de lo que ve. El niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que posee cierto carácter anticipatorio o preparatorio (Vygotsky, 1987).

Esta expresión afirma que el juego es una actividad que engloba muchos aspectos que favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas. Uno de estos aspectos se refiere a la imaginación y creatividad de los estudiantes pues esto hace que el niño o niña aplique de forma libre y espontánea las alternativas de solución a un problema cotidiano, favoreciendo los nuevos aprendizajes que quedarán fijados en su mente y que serán útiles para toda su vida y en todos los aspectos.

Por su parte Guerra (2020) considera que la teoría sociocultural de Lev Vygotsky es una teoría del desarrollo humano que destaca la importancia de los factores socioculturales en el aprendizaje y el desarrollo cognitivo. Según Vygotsky, el aprendizaje se produce a través de la interacción social y la colaboración, y se desarrolla a través de la zona de desarrollo próximo, que es la distancia entre lo que un estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede hacer con la ayuda de un compañero más experimentado.

Esta teoría es muy relevante para la enseñanza de la Educación Física, ya que esta disciplina se presta a la interacción social y la colaboración. La Educación Física implica la participación en actividades físicas y deportivas, lo que a su vez implica la interacción social y la colaboración entre los estudiantes.

Además, la teoría sociocultural de Vygotsky enfatiza la importancia de la instrucción y la mediación en el aprendizaje. En la Educación Física, los profesores pueden actuar como mediadores, proporcionando la instrucción y el apoyo necesarios para que los estudiantes desarrollen sus habilidades físicas y cognitivas.

Por ejemplo, los profesores pueden utilizar la instrucción guiada para enseñar nuevas habilidades motoras, como lanzar una pelota o realizar un movimiento de

gimnasia. Además, pueden utilizar la retroalimentación y la observación para ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas y debilidades y mejorar su desempeño.

Otra implicación de la teoría sociocultural de Vygotsky en la enseñanza de la Educación Física es el uso de la colaboración y el trabajo en equipo. Al trabajar en equipo, los estudiantes pueden aprender de sus compañeros más experimentados y desarrollar sus habilidades sociales y emocionales.

2.2.7. Juegos recreativos

Los juegos recreativos son una forma de actividad física diseñada específicamente para la diversión y el entretenimiento de los participantes. A menudo se utilizan en entornos educativos y comunitarios para promover la actividad física, mejorar la salud y el bienestar de los participantes, y fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades (Pilicita, 2017).

La teoría detrás de los juegos recreativos se basa en la idea de que la actividad física regular es esencial para mantener un estilo de vida saludable. Los juegos recreativos ofrecen una manera divertida y motivadora de participar en actividad física, lo que puede aumentar la motivación y la participación en comparación con otras formas de ejercicio más estructuradas.

Además, se pueden diseñar de manera que fomenten el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales. Por ejemplo, los juegos pueden involucrar la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la fuerza física, así como habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y el liderazgo. Los juegos también pueden ser diseñados para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Pilicita, 2017).

Pueden ser adaptados para diferentes grupos de edad, niveles de habilidad y objetivos de aprendizaje, los juegos para niños pequeños pueden centrarse en el desarrollo motor y cognitivo, mientras que los juegos para adolescentes pueden enfocarse en el desarrollo de habilidades sociales y la resolución de conflictos.

Para desarrollar un programa basados en juegos recreativos, se pueden considerar varias opciones, se pueden elegir juegos que involucren correr, saltar, lanzar, atrapar o escalar, entre otros. Es importante asegurarse de que los juegos sean seguros y

apropiados para la edad y habilidades de los niños, y que se adapten a diferentes niveles de habilidad para garantizar que todos los niños puedan participar (Tubón , 2017).

También se pueden incorporar elementos de aprendizaje a través de los juegos recreativos, se pueden enseñar conceptos matemáticos o de ciencias mientras se juega a un juego de contar o se hace una búsqueda del tesoro temática. También se pueden incorporar juegos que ayuden a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como juegos de rol, juegos de mesa cooperativos o actividades de construcción en equipo (Tubón , 2017).

Una vez que se hayan seleccionado los juegos apropiados, es importante planificar la logística de implementación, como la cantidad de tiempo necesario para cada juego y cómo se distribuirán los niños en los diferentes juegos. También es importante tener suficientes adultos supervisando los juegos para garantizar la seguridad y el éxito de los niños (Tubón , 2017).

2.2.8. Habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices básicas son las habilidades físicas fundamentales que todos los niños necesitan para participar en actividades físicas y deportivas, se pueden dividir en tres categorías principales: locomotoras, manipulativas y estabilizadoras, las habilidades locomotoras incluyen correr, saltar, caminar, galopar, reptar y deslizarse. Las habilidades manipulativas incluyen lanzar, atrapar, patear, golpear y manipular objetos, las habilidades estabilizadoras incluyen el equilibrio, la coordinación ojo-mano, la coordinación ojo-pie y la coordinación bilateral (Arroyo, 1989).

Son importantes para el desarrollo infantil por varias razones. En primer lugar, las habilidades motrices básicas proporcionan la base para la actividad física y el deporte a lo largo de la vida. Si los niños no desarrollan estas habilidades de manera adecuada, es menos probable que se involucren en actividades físicas y deportes en el futuro. Además, las habilidades motrices básicas son importantes para la salud y el bienestar general, ya que la actividad física regular puede ayudar a prevenir la obesidad, la diabetes y otras enfermedades crónicas (Arroyo, 1989).

Para desarrollar estas habilidades, es necesario proporcionar a los niños un entorno seguro y de apoyo para la actividad física. Esto puede incluir actividades

estructuradas, como juegos recreativos y deportes organizados, así como oportunidades informales para el juego activo, como jugar en el patio o en el parque. Los adultos que trabajan con niños también pueden ayudar a fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante la enseñanza y la práctica de estas habilidades de manera apropiada y adecuada para la edad y nivel de habilidad de los niños (Arroyo, 1989).

2.2.9. Las Tics y la Educación Física

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado prácticamente todos los aspectos de nuestra sociedad, incluida la Educación Física. Como experto en el tema, puedo afirmar que las TIC han aportado significativamente a la educación física, enriqueciendo las experiencias de aprendizaje y ofreciendo nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades y conocimientos.

Las TIC han facilitado el acceso a información y recursos relacionados con la Educación Física. A través de internet, los estudiantes y los profesores pueden acceder a una amplia gama de materiales educativos, como videos, tutoriales, programas de entrenamiento, aplicaciones móviles y plataformas de aprendizaje en línea que brindan a los estudiantes la posibilidad de explorar diferentes aspectos de la Educación Física, obtener información actualizada y acceder a contenido educativo de calidad (Salcedo, 2018).

Han permitido la creación de herramientas interactivas y aplicaciones específicas para la Educación Física, existen aplicaciones móviles que ayudan a los estudiantes a realizar un seguimiento de su rendimiento físico, registrar sus progresos y establecer metas. También hay juegos virtuales y simuladores que ofrecen experiencias realistas y desafiantes para mejorar las habilidades motrices y estratégicas en diferentes deportes.

Además, las TIC han contribuido a superar las barreras de tiempo y espacio en la Educación Física. La educación en línea y las clases virtuales han permitido a los estudiantes acceder a programas educativos y actividades físicas desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esto es especialmente beneficioso para aquellos que tienen limitaciones de tiempo o dificultades para acceder a instalaciones deportivas o profesores especializados (Salcedo, 2018).

Otro aspecto importante es la gamificación de la Educación Física mediante el uso de tecnología. Los juegos y las actividades interactivas en línea pueden motivar a

los estudiantes, hacer que el aprendizaje sea más divertido y estimulante, y promover la participación activa, mediante el uso de sensores de movimiento y realidad virtual, se pueden recrear experiencias inmersivas que simulan actividades deportivas reales, lo que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes (Salcedo, 2018).

2.3. Bases Legales

En el Ecuador existe articulado de diferentes cuerpos legales que hace referencia al tema de investigación que se menciona a continuación.

- Constitución de la República del Ecuador: La Constitución establece que el Estado tiene la obligación de garantizar el derecho a la educación integral, inclusiva y de calidad, incluyendo la Educación Física y deportiva.
- Ley de Educación: La Ley de Educación establece los lineamientos y objetivos para la educación en Ecuador, incluyendo la Educación Física y deportiva.
- Ley Orgánica de Deportes: La Ley Orgánica de Deportes establece las bases para la planificación, organización y desarrollo de las actividades deportivas en el país.
- Reglamento de la Ley Orgánica de Deportes: Este reglamento detalla las normas y procedimientos para la aplicación de la Ley Orgánica de Deportes.
- Convención sobre los Derechos del Niño: Ecuador es uno de los países signatarios de la Convención sobre los Derechos del Niño, la cual establece el derecho de los niños y las niñas a participar en actividades deportivas y recreativas.

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador establece las bases legales para la Educación Física en varios artículos. A continuación, se citan los artículos correspondientes:

Artículo 26: Derecho a la educación. El artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece el derecho de todas las personas a una educación integral, que incluye la Educación Física como parte fundamental del proceso educativo. Además, se establece la obligación del Estado de garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todos.

Artículo 44: Deporte. El artículo 44 de la Constitución de la República del Ecuador reconoce el deporte como un derecho y como una actividad que contribuye al desarrollo integral de las personas. Este artículo establece que el Estado debe fomentar el deporte y la actividad física, así como garantizar el acceso a instalaciones deportivas y recreativas.

Artículo 66: Salud. El artículo 66 de la Constitución de la República del Ecuador establece el derecho a la salud como un derecho humano fundamental. Además, se reconoce que la práctica de actividad física y deporte es esencial para la salud y el bienestar de las personas.

Artículo 367: Sistema Nacional de Educación. El artículo 367 de la Constitución de la República del Ecuador establece la creación del Sistema Nacional de Educación, el cual tiene como objetivo garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todas las personas. Este sistema incluye la Educación Física como parte fundamental del proceso educativo.

2.3.2. Ley Orgánica de Educación

La Ley Orgánica de Educación del Ecuador establece las bases legales para la Educación Física en varios artículos. A continuación, se citan los artículos correspondientes:

Artículo 2: Principios de la educación. El artículo 2 de la Ley Orgánica de Educación establece los principios de la educación, entre ellos el derecho a una educación integral, que incluye la Educación Física y deporte. Además, se establece que la educación debe fomentar el desarrollo integral de las personas, lo que incluye el desarrollo físico y motor.

Artículo 6: Finalidades de la educación. El artículo 6 de la Ley Orgánica de Educación establece las finalidades de la educación, entre ellas el fomento del

desarrollo integral de las personas y la formación de ciudadanos y ciudadanas activos y críticos. La Educación Física y deporte se consideran como elementos fundamentales para el logro de estas finalidades.

Artículo 29: Contenidos curriculares. El artículo 29 de la Ley Orgánica de Educación establece que los contenidos curriculares deben ser integrales y equilibrados, y que deben incluir la Educación Física y deporte. Además, se establece que la Educación Física debe ser impartida por docentes especializados.

Artículo 48: Evaluación del aprendizaje. El artículo 48 de la Ley Orgánica de Educación establece que la evaluación del aprendizaje debe ser integral y considerar el desarrollo de las capacidades físicas y motoras de los estudiantes, lo que incluye la evaluación de la Educación Física y deporte.

2.3.3. La ley del Deporte en el Capítulo I las y los ciudadanos

Art. 11.- De la práctica del deporte, Educación Física y recreación. - Es derecho de las y los ciudadanos practicar deporte, realizar Educación Física y acceder a la recreación, sin discrimen alguno de acuerdo con la Constitución de la República y a la presente Ley. Y el: Art. 12.- Deber de las y los ciudadanos. - Es deber de las y los ciudadanos respetar las regulaciones dictadas por el Ministerio Sectorial y otros organismos. Competentes para la práctica del deporte, Educación Física y recreación.

La Ley del Deporte del Ecuador establece las bases legales para la Educación Física en varios artículos. A continuación, se citan los artículos correspondientes:

Artículo 2: Derecho al deporte. El artículo 2 de la Ley del Deporte establece el derecho al deporte como un derecho humano fundamental. Este artículo reconoce que el deporte y la actividad física son fundamentales para el desarrollo físico y mental de las personas.

Artículo 3: Fomento del deporte. El artículo 3 de la Ley del Deporte establece la obligación del Estado de fomentar el deporte y la actividad física como parte del desarrollo integral de las personas. Además, se establece la creación de programas y políticas públicas para promover la práctica del deporte y la actividad física en la sociedad.

Artículo 12: Educación deportiva. El artículo 12 de la Ley del Deporte establece la importancia de la educación deportiva como un proceso formativo para el desarrollo integral de las personas. Además, se establece la obligación del Estado de promover la educación deportiva en todos los niveles educativos, incluyendo la Educación Física en el sistema educativo formal.

Artículo 14: Formación de docentes. El artículo 14 de la Ley del Deporte establece la importancia de la formación de docentes especializados en deporte y Educación Física. Se establece la obligación del Estado de promover la formación de docentes en estas áreas, con el fin de garantizar una educación de calidad en estos ámbitos.

2.3.4. Código de las niñas, niños y adolescentes

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. ¿Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho (Código de la Niñez y Adolescencia, 2008).

Art. 27. - Derecho a la salud. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual (Código de la Niñez y Adolescencia, 2008).

El Código de la Niñez y Adolescencia del Ecuador establece las bases legales para la Educación Física en varios artículos. A continuación, se citan los artículos correspondientes:

Artículo 2: Principios rectores. El artículo 2 del Código de la Niñez y Adolescencia establece los principios rectores de la protección integral de los derechos de niños, niñas y adolescentes. Uno de estos principios es el derecho a la educación integral, que incluye la Educación Física y el deporte.

Artículo 51: Derecho a la educación. El artículo 51 del Código de la Niñez y Adolescencia establece el derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes, y

reconoce la Educación Física como una materia fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes.

Artículo 72: Educación Física y deporte. El artículo 72 del Código de la Niñez y Adolescencia establece la obligación del Estado y de las instituciones educativas de garantizar la Educación Física y el deporte en todos los niveles educativos, con el fin de fomentar el desarrollo físico y mental de los niños, niñas y adolescentes.

Artículo 77: Derecho al deporte y a la recreación. El artículo 77 del Código de la Niñez y Adolescencia reconoce el derecho de los niños, niñas y adolescentes al deporte y a la recreación, como elementos fundamentales para su desarrollo integral. Además, se establece la obligación del Estado y de la sociedad de garantizar la práctica del deporte y la recreación de manera accesible y equitativa.

2.3.5. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) tiene una serie de documentos y recomendaciones con relación a la enseñanza de la Educación Física y la actividad física en todo el mundo. A continuación, se mencionan algunas de las bases legales más importantes de la UNESCO en este tema:

Declaración de la UNESCO sobre la Educación Física (1978). En esta declaración, la UNESCO reconoce la importancia de la Educación Física para el desarrollo físico, social y emocional de las personas. Se establece que la Educación Física debe ser una parte integral de la educación en todos los niveles, y se hace un llamado a los Estados miembros de la UNESCO para que promuevan y fortalezcan la Educación Física en sus sistemas educativos.

Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte (1978). Esta carta establece los principios y objetivos de la Educación Física y el deporte en todo el mundo, y reconoce la importancia de estas áreas para el desarrollo físico, mental y social de las personas. Además, se establece la obligación de los Estados miembros de la UNESCO de garantizar la Educación Física y el deporte en todos los niveles educativos.

Estrategia de la UNESCO sobre la Educación Física y el Deporte (2015-2021). Esta estrategia establece las líneas de acción de la UNESCO para promover la Educación Física y el deporte en todo el mundo. Se enfoca en la promoción de políticas públicas que fomenten la práctica de la actividad física y la Educación Física en todos los niveles educativos, así como en la promoción de la igualdad de género y la inclusión social en estas áreas.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Tipo de Investigación

3.1.1. Estudio Exploratorio

En este tipo de investigaciones utiliza tanto el método cualitativo, como cuantitativo. En el alcance exploratorio, la investigación es aplicada en fenómenos que no se han investigado previamente y se tiene el interés de examinar sus características (Sampieri y Mendoza, 2018)

Un estudio exploratorio se realiza para obtener una comprensión más profunda y detallada de un tema específico de investigación. En este caso, el tema de investigación es "Juegos recreativos en Educación Física: Una propuesta didáctica para promover habilidades motrices básicas en quinto año de educación general básica de la unidad educativa Idrovo en la ciudad de Quito".

El estudio exploratorio permite al investigador explorar y comprender la situación actual de la enseñanza de la Educación Física y los juegos recreativos en el contexto de la educación general básica, y también identificar las habilidades motrices básicas que se deben promover en los estudiantes de quinto año. Además, este tipo de estudio permitirá la recopilación de información relevante sobre las prácticas actuales de enseñanza en la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito, lo que puede servir como base para el diseño de una propuesta didáctica que promueva las habilidades motrices básicas en los estudiantes (Sampieri y Mendoza, 2018).

En este proyecto se aplicó el estudio exploratorio para buscar evidencia al momento de formular el problema de investigación, a su vez es de conocimiento que estos tipos de proyectos tienen pocos antecedentes, por lo tanto, se buscó recopilar información para establecer un marco teórico específico para seleccionar correctamente la metodología de investigación.

3.1.2. Estudio Descriptivo Transversal

Este tipo de estudios se denominan de corte, son estudios observacionales, en los cuales no se interviene o manipula el factor de estudio, es decir se observa lo que ocurre con el fenómeno en estudio en condiciones naturales, en la realidad intentan analizar el fenómeno en un periodo de tiempo corto, un punto en el tiempo (Sampieri y Mendoza, 2018).

Un estudio descriptivo transversal se realiza para obtener información detallada sobre la población o muestra en un momento específico en el tiempo. En el caso de la investigación "Juegos recreativos en Educación Física: Una propuesta didáctica para promover habilidades motrices básicas en quinto año de educación general básica de la unidad educativa Idrovo en la ciudad de Quito", se empleó un estudio descriptivo transversal para analizar las habilidades motrices básicas y las prácticas de enseñanza en un momento específico en el tiempo.

Este tipo de estudio permite la recopilación de información precisa y detallada sobre los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito, su desempeño en las habilidades motrices básicas, y las prácticas de enseñanza actuales en la escuela en relación con los juegos recreativos y la Educación Física. La información obtenida es útil para diseñar una propuesta didáctica que promueva las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Además, el estudio descriptivo transversal permite obtener una visión general de la situación actual en la Unidad Educativa Idrovo en relación con la enseñanza de la Educación Física y los juegos recreativos, permite la identificación de posibles áreas de mejora en la enseñanza de habilidades motrices básicas.

En este proyecto se utilizó un estudio descriptivo ya que luego que se determine la población de estudio se analizará las variables de cuantificación y caracterización que nos van a permitir identificar las diferentes cualidades del tema y problema a investigar y a su vez comparar con las diferentes metodologías esto se lo realizará por un periodo corto de tiempo por lo tanto se lo denomina “estudio descriptivo transversal (Sampieri y Mendoza, 2018)’.

3.1.3. Investigación de Campo

La investigación de campo tiene como objetivo comprender, analizar e interactuar cualitativamente con los individuos en sus entornos nativos y recopilar datos, al decir que están en el campo los científicos sociales suelen referirse al mundo real donde se estudian las actividades y los sucesos de la vida cotidiana de las personas (Sampieri y Mendoza, 2018).

Una investigación de campo se realiza para obtener información de primera mano sobre una población o muestra de interés. En el caso de la investigación "Juegos recreativos en Educación Física: Una propuesta didáctica para promover habilidades motrices básicas en quinto año de educación general básica de la unidad educativa Idrovo en la ciudad de Quito", se hizo una investigación de campo para recopilar información sobre los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Idrovo y sus habilidades motrices básicas.

La investigación de campo observa directamente el desempeño de los estudiantes en habilidades motrices básicas y evaluar la efectividad de las prácticas de enseñanza actuales en la escuela. Además, permitirá la identificación de posibles barreras o limitaciones que puedan afectar el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes.

En este proyecto se aplicó este tipo de investigación ya que este ayuda a realizar un estudio de campo y permite al investigador tener un contacto real con el objeto que se está estudiando, Este tipo de investigación es denominada investigación "in situ" porque al tener contacto directo se puede observar, caracterizar, cuantificar el objeto de estudio.

3.1.4. Estudios No Experimentales

La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, es investigación donde no se hace variar intencionalmente las variables independientes, por lo que en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos (Sampieri y Mendoza, 2018).

Esta investigación es un estudio no experimental porque no se manipulan las variables de estudio. En lugar de eso, se observó las habilidades motrices básicas de los estudiantes en su entorno natural y se recopila información sobre las prácticas de enseñanza actuales en la Unidad Educativa Idrovo.

El estudio no experimental es una estrategia de investigación que se enfoca en describir y analizar fenómenos tal y como se presentan en su contexto natural, sin manipulación intencional de variables. En este caso, se observó cómo los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Idrovo utilizan sus habilidades motrices básicas en actividades recreativas en Educación Física y se recopilará información para desarrollar una propuesta didáctica efectiva.

El estudio no experimental permite comprender mejor el fenómeno estudiado y hacer inferencias sobre las relaciones entre las variables de interés. Además, el estudio no experimental es una estrategia de investigación adecuada para este estudio porque la manipulación de variables en un entorno educativo podría no ser ético o práctico (Sampieri y Mendoza, 2018).

Se implementa este enfoque porque no se alteró el objeto de estudio al no intervenir en el proceso de generación de estos desechos orgánicos, esto se da de forma natural por las personas que habitan en la población de estudio, por lo tanto, es una situación ya existente.

3.2. Población y muestra

Población: Se encuentran 324 estudiantes, por lo tanto, se aplicará la siguiente fórmula para la obtención de la muestra.

CONSIDERANDO EL UNIVERSO FINITO

FORMULA DE CALCULO

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{e^2 * (N-1) + (Z^2 * p * q)}$$

Donde:

Z =	nivel de confianza (correspondiente con tabla de valores de Z)
p =	Porcentaje de la población que tiene el atributo deseado
q =	Porcentaje de la población que no tiene el atributo deseado = 1-p
	Nota: cuando no hay indicación de la población que posee o nó el atributo, se asume 50% para p y 50% para q
N =	Tamaño del universo (Se conoce puesto que es finito)
e =	Error de estimación máximo aceptado
n =	Tamaño de la muestra

N= 139,22

Por lo tanto, se aplica la herramienta a 139 niños y niñas

Criterios de inclusión:

Niños y niñas que se encuentran en el quinto año de educación básica

Niños y niñas que estén legalmente matriculados en la Unidad Educativa

Niños y niñas que tengan la autorización de los padres de familia para participar

Criterios de exclusión:

Niños y niñas que no sean de la Unidad Educativa

Niños y niñas que no pertenezcan al quinto año de educación básica

Niños y niñas que no tengan la autorización de los padres de familia

Además, se realizarán entrevistas a 4 docentes en el área de Educación Física y a 10 padres de familia.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Se recurre a este tipo de fuentes para recopilar información donde el investigador toma directamente los datos a través de técnicas. Las técnicas que se utilizó para la recolección de información serán las siguientes:

3.3.2. Observación directa

Se aplicó esta técnica desde que el investigador comienza a la recolección de la información, porque esta le permite observar alguna variable que le permita cualificar a los estudiantes.

El instrumento fue la lista de cotejo, la cual se aplicó a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica Media sección vespertina con el propósito de determinar el avance del bloque curricular: Prácticas lúdicas; el juego y el jugar. Mientras que a los docentes se les aplicará un cuestionario que ayude en la investigación sobre la aplicación de juegos recreativos innovadores.

3.4. Técnicas de análisis de resultados

La información que se recogió a partir de la lista de cotejos es digitalizada y posteriormente tabulada y ordenada, para luego graficarla en tablas estadísticas que faciliten revelar la situación manifestada en la investigación. Los instrumentos fueron anónimos, no se obtuvo ninguna información personal y se guardarán absoluta confidencialidad de los datos los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Idrobo.

En el estudio "Juegos recreativos en Educación Física: Una propuesta didáctica para promover habilidades motrices básicas en quinto año de educación general básica de la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito", se usan técnicas de análisis cuantitativo y cualitativo para analizar los resultados obtenidos.

Para el análisis cuantitativo, se usaron estadísticas descriptivas para examinar las frecuencias y distribuciones de las variables cuantitativas, como la edad y el género de los participantes, la frecuencia de uso de juegos recreativos y la mejora de las habilidades motrices básicas después de la intervención.

Por otro lado, para el análisis cualitativo, se usó el análisis de contenido para identificar y examinar los temas y patrones emergentes en las respuestas de las entrevistas, se categoriza las respuestas en temas relevantes como el impacto de los juegos recreativos en la motivación y participación de los estudiantes, la percepción de los profesores sobre la efectividad de la propuesta didáctica, entre otros, a partir de estos temas, se buscó obtener una comprensión más profunda y rica de la percepción de los

participantes sobre la intervención y su impacto en la promoción de habilidades motrices básicas (Sampieri y Mendoza, 2018).

3.5. Operacionalización de Variables

Tabla

1

Operacionalización de variables

Variable Dependiente	Variable independiente	Indicador
Juegos Recreativos	Nivel de empleo	Nro. De Juegos recreativos innovadores por implementar
Habilidades motrices	Beneficios	Nro. De Niños y niñas de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa Idrobo que han incrementado sus habilidades motrices
Bloque curricular	Implementación	Un bloque curricular ajustado en base a las reformas de la implementación de juegos recreativos innovadores.

Capítulo IV

Análisis de Resultados

Luego de aplicar las encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa María Angélica Idrobo, de acuerdo con la muestra establecida en el marco metodológico, se obtuvieron los siguientes resultados:

4.1. Encuesta a estudiantes

Pregunta1

¿Te gusta realizar juegos recreativos para entrenar?

De los encuestados, 125 (90%) respondieron afirmativamente, es decir, que les gusta realizar juegos recreativos para entrenar en Educación Física. Mientras que 14 (10%) respondieron negativamente, indicando que no les gusta realizar estos juegos en Educación Física, Esto indica que la gran mayoría de los estudiantes se sienten atraídos y motivados por esta actividad, lo que sugiere que su implementación como estrategia didáctica podría ser beneficiosa para el desarrollo de sus habilidades motrices básicas. Por otro lado, solo 14 estudiantes (aproximadamente el 10% del total) respondieron negativamente a la encuesta, lo que sugiere que una proporción muy baja de estudiantes no está interesada en la realización de juegos recreativos en la clase de Educación Física.

Figura

1

Pregunta 1



Pregunta 2

¿Crees que los juegos recreativos te ayudan a mejorar tus habilidades motrices?

De los 139 encuestados, 130 (94%) respondieron afirmativamente, es decir, que creen que los juegos recreativos les ayudan a mejorar sus habilidades motrices. Mientras que solo 9 (6%) respondieron negativamente, indicando que no creen que estos juegos les ayuden a mejorar sus habilidades motrices.

Estos resultados sugieren que la gran mayoría de los estudiantes perciben que los juegos recreativos son una herramienta efectiva para mejorar sus habilidades motrices.

Figura

2

Pregunta 2



Pregunta 3

¿En tu Institución, aplican juegos recreativos en las horas de Educación Física?

De los 139 encuestados, solo 50 (36%) respondieron afirmativamente, indicando que en su institución se aplican juegos recreativos durante las horas de Educación Física. Mientras que 89 (64%) respondieron negativamente, indicando que en su institución no se aplican juegos recreativos durante estas horas.

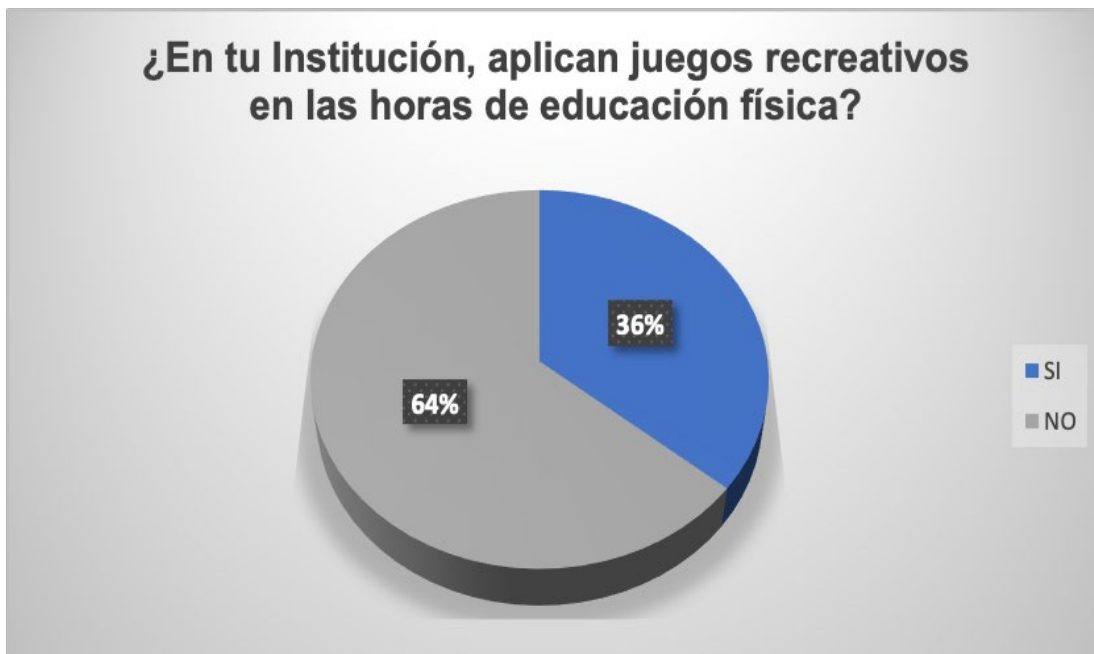
Estos resultados sugieren que la mayoría de los encuestados provienen de instituciones donde no se aplican juegos recreativos durante las horas de Educación Física. Esto puede tener un impacto negativo en el desarrollo de habilidades motrices de

los estudiantes, ya que los juegos recreativos son una herramienta efectiva para mejorar estas habilidades.

Figura

3

Pregunta 3



Pregunta 4

¿Prefieres los juegos en equipo o los juegos individuales?

De los 139 encuestados, la gran mayoría, 133 (96%), respondió que prefiere los juegos en equipo, mientras que solo 6 (4%) prefieren los juegos individuales.

Estos resultados sugieren que la gran mayoría de los encuestados disfrutan más de los juegos en equipo que de los juegos individuales. Estos resultados indican que la gran mayoría de los estudiantes se sienten más atraídos y motivados por los juegos en equipo, lo que sugiere que la implementación de estrategias didácticas basadas en juegos en equipo podría ser una forma efectiva de promover el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes. Cabe destacar que la preferencia por los juegos en equipo también puede tener beneficios adicionales, como el fomento del trabajo en equipo, la colaboración y la comunicación interpersonal.

Pregunta 4



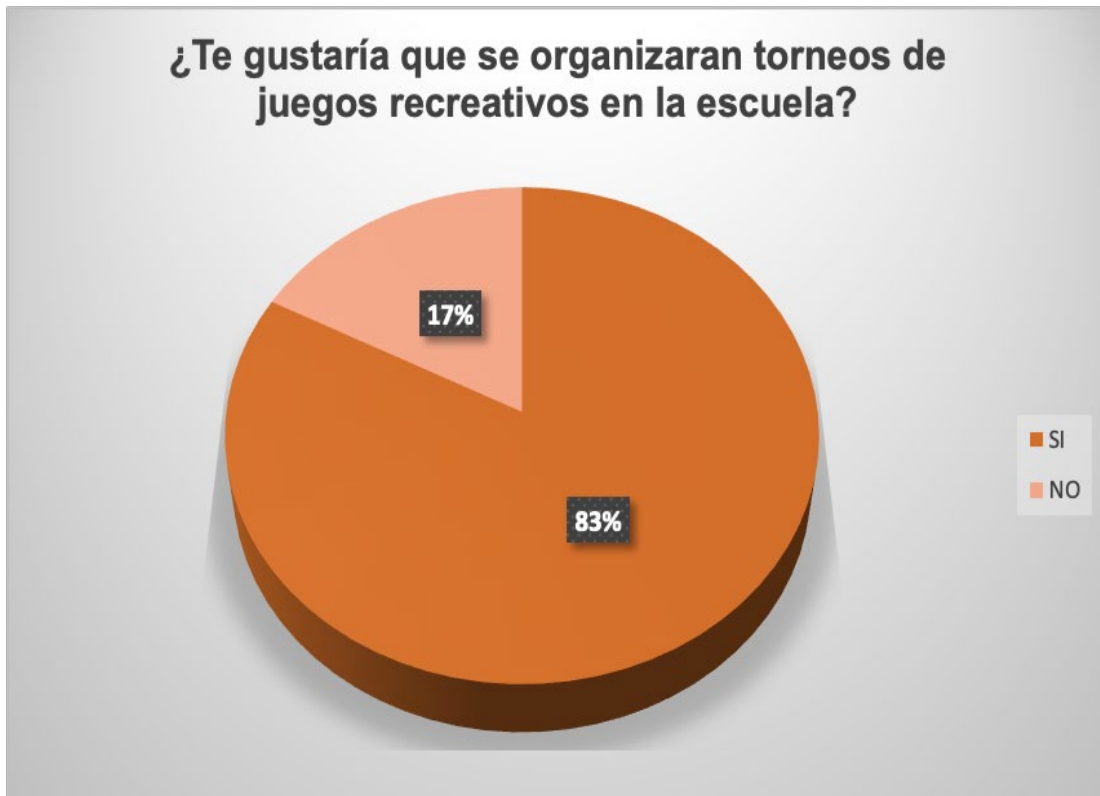
Pregunta 5

¿Te gustaría que se organizaran torneos de juegos recreativos en la escuela?

De los 139 encuestados, 115 (83%) respondieron afirmativamente, indicando que les gustaría que se organizaran torneos de juegos recreativos en la escuela. Mientras que 24 (17%) respondieron negativamente, indicando que no les gustaría que se organizaran torneos de juegos recreativos.

Estos resultados sugieren que la mayoría de los encuestados estarían interesados en participar en torneos de juegos recreativos en la escuela. La organización de estos torneos puede ser una forma efectiva de fomentar la actividad física y la competencia saludable entre los estudiantes.

Pregunta 5



Pregunta 6

¿Crees que los juegos recreativos son una forma divertida de hacer ejercicio?

De los 139 encuestados, 121 (87%) respondieron afirmativamente, indicando que creen que los juegos recreativos son una forma divertida de hacer ejercicio. Mientras que 18 (13%) respondieron negativamente, indicando que no creen que los juegos recreativos sean una forma divertida de hacer ejercicio.

La incorporación de juegos recreativos en la Educación Física puede ser una forma efectiva de fomentar la actividad física entre los estudiantes.

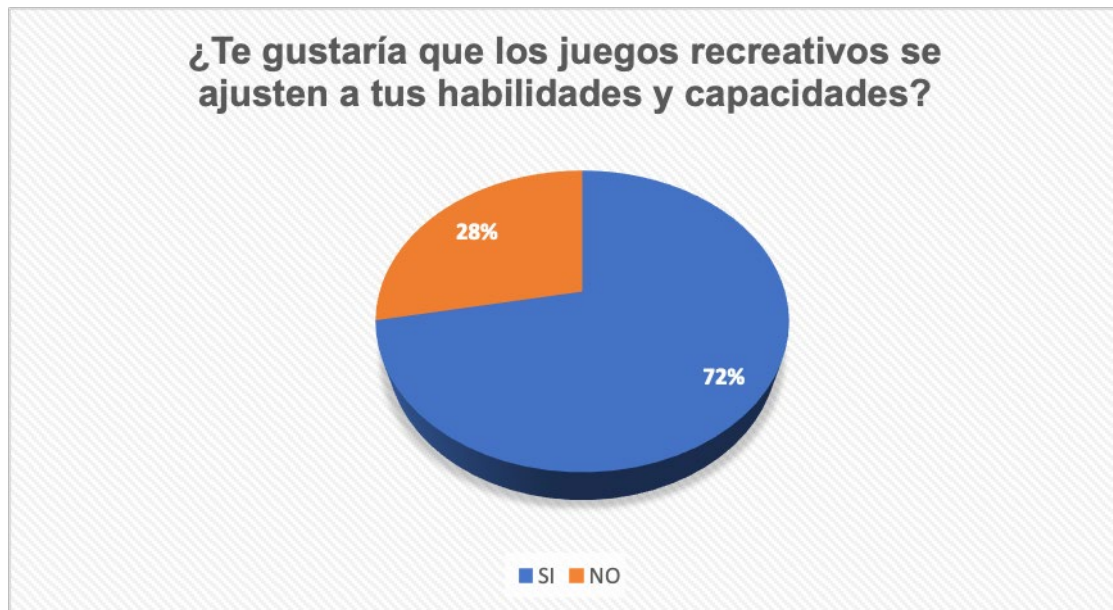
Pregunta 6

**Pregunta 7****¿Te gustaría que los juegos recreativos se ajusten a tus habilidades y capacidades?**

De los 139 encuestados, 100 (72%) respondieron afirmativamente, indicando que les gustaría que los juegos recreativos se ajusten a sus habilidades y capacidades. Mientras que 39 (28%) respondieron negativamente, indicando que no les gustaría que los juegos recreativos se ajusten a sus habilidades y capacidades.

Estos resultados sugieren que la mayoría de los encuestados prefieren que los juegos recreativos se adapten a sus habilidades y capacidades, lo que puede ser importante para mantener la motivación y el interés en la actividad física. La adaptación de los juegos recreativos a diferentes habilidades y niveles de condición física puede ser una forma efectiva de involucrar a una amplia variedad de estudiantes en la actividad física y aumentar su participación.

Pregunta 7



Pregunta 8

¿Te gustaría que en tu Institución educativa se incorpore los juegos recreativos como parte de Educación Física?

De los 139 encuestados, 135 (97%) respondieron afirmativamente, indicando que les gustaría que se incorporen los juegos recreativos como parte de la Educación Física. Solo 4 (3%) respondieron negativamente, indicando que no les gustaría que se incorporen los juegos recreativos como parte de la Educación Física.

Estos resultados proponen que la gran mayoría de los encuestados están a favor de la incorporación de los juegos recreativos como parte de la Educación Física en su institución educativa.

Pregunta 8



4.2. Encuestas a docentes

En la encuesta a docentes se tomó en cuenta a todos los profesionales de Educación Física que tiene la Unidad Educativa María Angélica Idrobo para identificar de mejor manera las opiniones acerca al tema propuesto de investigación, por lo tanto, fueron 10 profesores/as encuestados/as

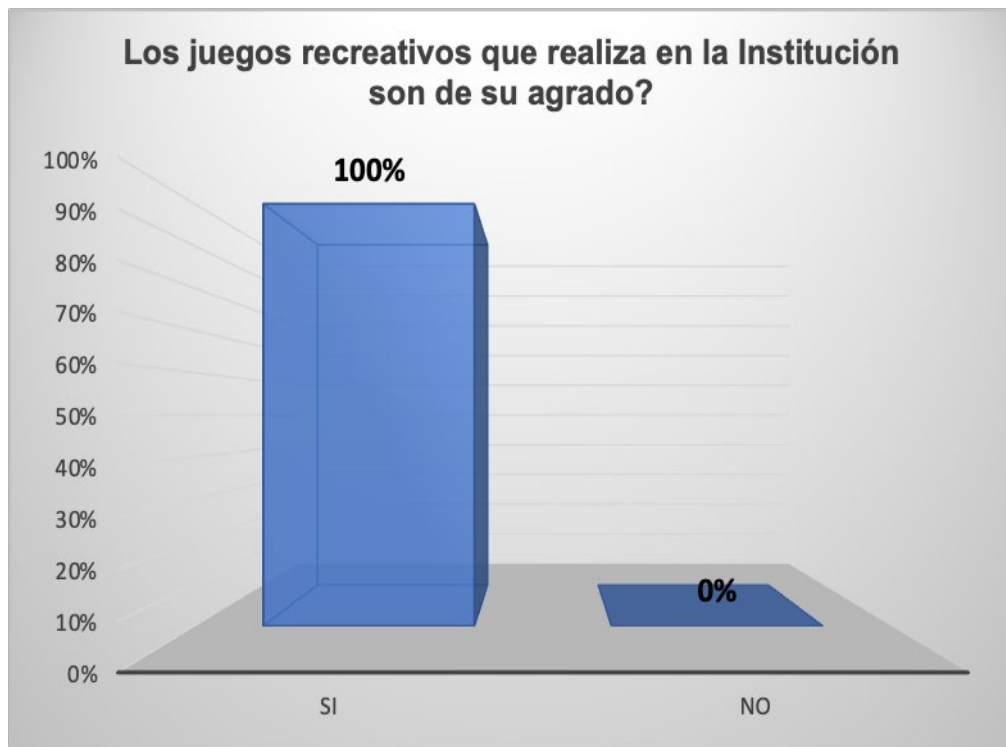
Pregunta 1

¿Los juegos recreativos que realiza en la Institución son de su agrado?

Los resultados indican que todas las personas encuestadas (un total de 10) respondieron que sí les gustan los juegos recreativos que se realizan en la institución. Es decir, el 100% de los encuestados indicaron que disfrutaban de estos juegos.

Por lo tanto, los juegos recreativos que se implementan en la institución son bien recibidos por las personas encuestadas y que podrían ser una estrategia efectiva para promover el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes. Además, estos resultados pueden indicar que la institución está haciendo un buen trabajo en la selección y ejecución de los juegos recreativos en el contexto de la educación física.

Pregunta 1 Docentes



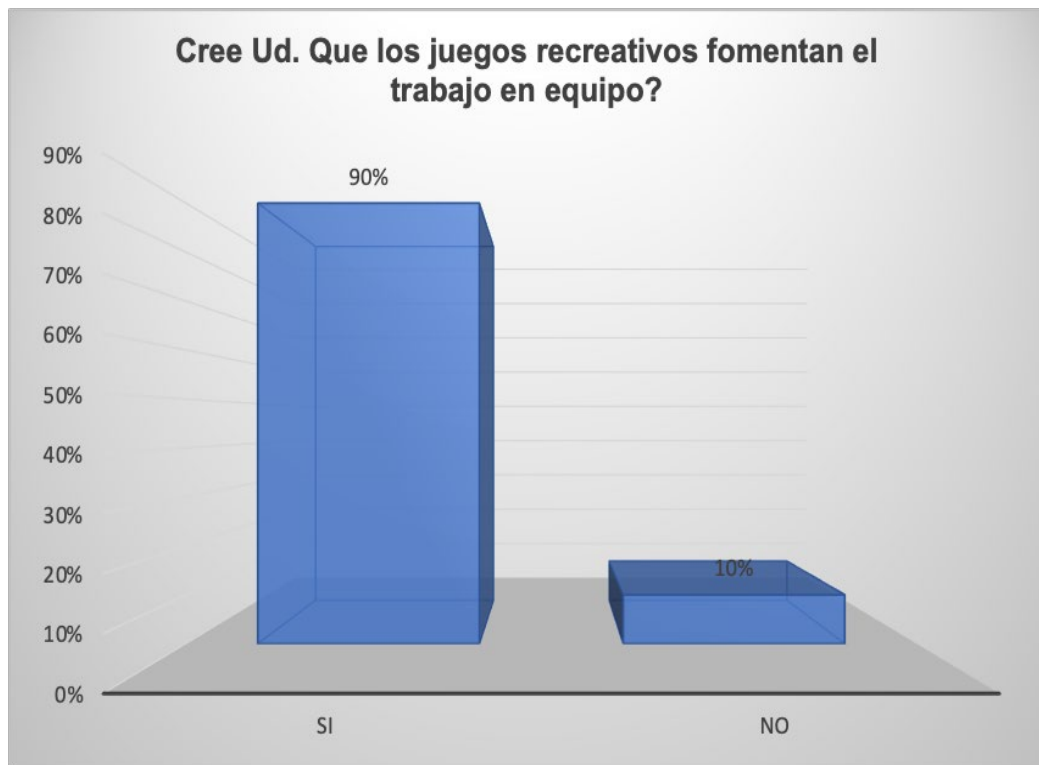
Pregunta 2

Cree Ud. ¿Que los juegos recreativos fomentan el trabajo en equipo?

Los resultados indican que, de las 10 personas encuestadas, el 90% (9 personas) respondió que sí creen que los juegos recreativos fomentan el trabajo en equipo, mientras que el 10% (1 persona) respondió que no creen que los juegos recreativos fomenten el trabajo en equipo.

Es decir, la mayoría de docentes están de acuerdo en que los juegos recreativos pueden ser una herramienta efectiva para fomentar el trabajo en equipo.

Pregunta 2 Docentes



Pregunta 3

Cree Ud. Que los juegos recreativos mejoran el rendimiento académico y físico del estudiante.

El 80% de las personas encuestadas respondió que sí creen que los juegos recreativos sí mejoran el rendimiento académico y físico del estudiante, mientras que el 20% de las personas respondió que no.

Este resultado sugiere que la mayoría de las personas encuestadas ven una relación positiva entre los juegos recreativos y el rendimiento académico y físico de los estudiantes. Esta opinión podría estar basada en la evidencia científica que ha demostrado los beneficios de la actividad física en la salud física y mental, así como en el papel que los juegos recreativos pueden desempeñar en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

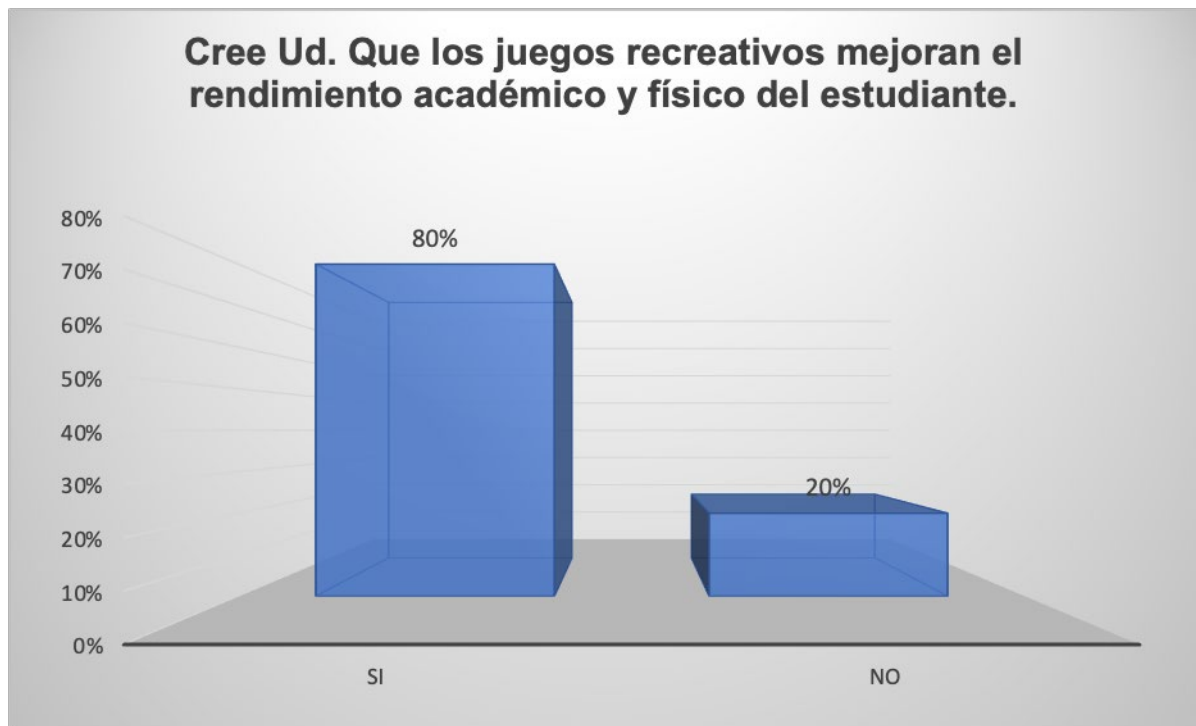
Es importante mencionar que el hecho de que un 20% de los encuestados no esté convencido de que los juegos recreativos mejoren el rendimiento académico y físico de

los estudiantes, puede indicar la necesidad de seguir investigando y proporcionando evidencia concreta sobre los beneficios de los juegos recreativos en la educación física y el rendimiento académico.

Figura

11

Pregunta 3 Docentes



Pregunta 4

¿Cree Ud que, con la práctica de juegos recreativos, se mejora las habilidades motrices básicas?

El 90% de las personas encuestadas respondió que sí creen que con la práctica de juegos recreativos se mejora las habilidades motrices básicas, mientras que solo el 10% de las personas respondió que no.

Este resultado sugiere que la mayoría de los encuestados consideran que los juegos recreativos son una herramienta efectiva para mejorar las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Es importante destacar que el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes es fundamental, ya que estas habilidades son la base para la realización de

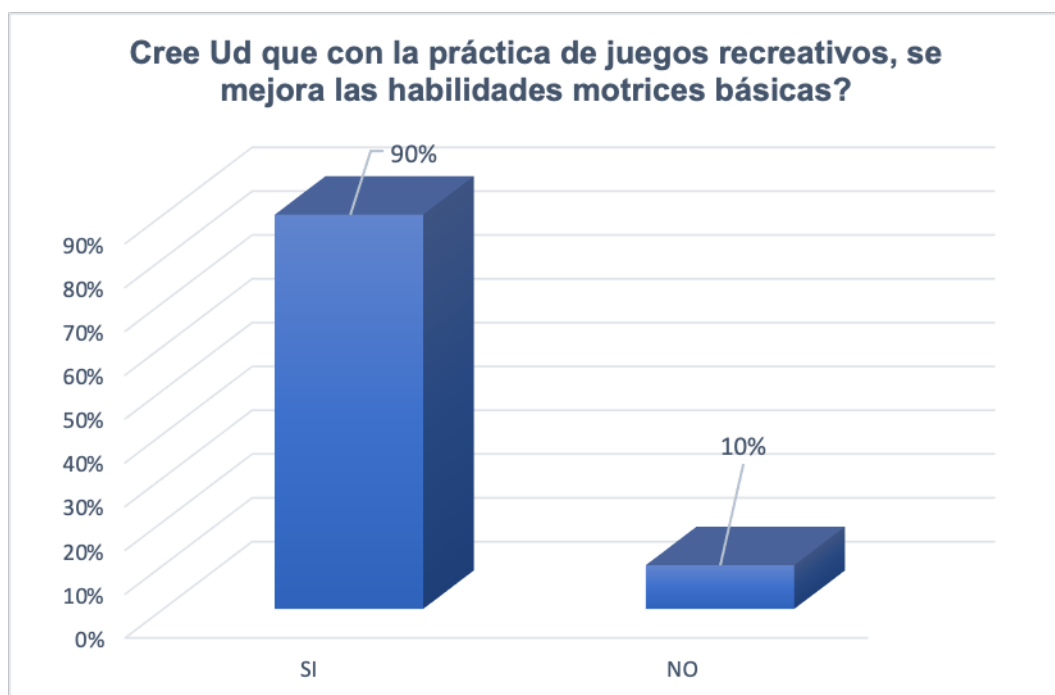
actividades físicas y deportivas más complejas en el futuro. Además, la práctica de juegos recreativos puede hacer que la educación física sea más atractiva y divertida para los estudiantes, lo que a su vez puede aumentar su participación y motivación.

El hecho de que solo el 10% de los encuestados no esté convencido de que los juegos recreativos mejoren las habilidades motrices básicas, puede indicar la necesidad de seguir investigando y proporcionando evidencia concreta sobre los beneficios de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Figura

12

Pregunta 4 Docentes



Pregunta 5

¿Cree Ud que a través de las habilidades motrices básicas mejora lo cognitivo y motriz del estudiante?

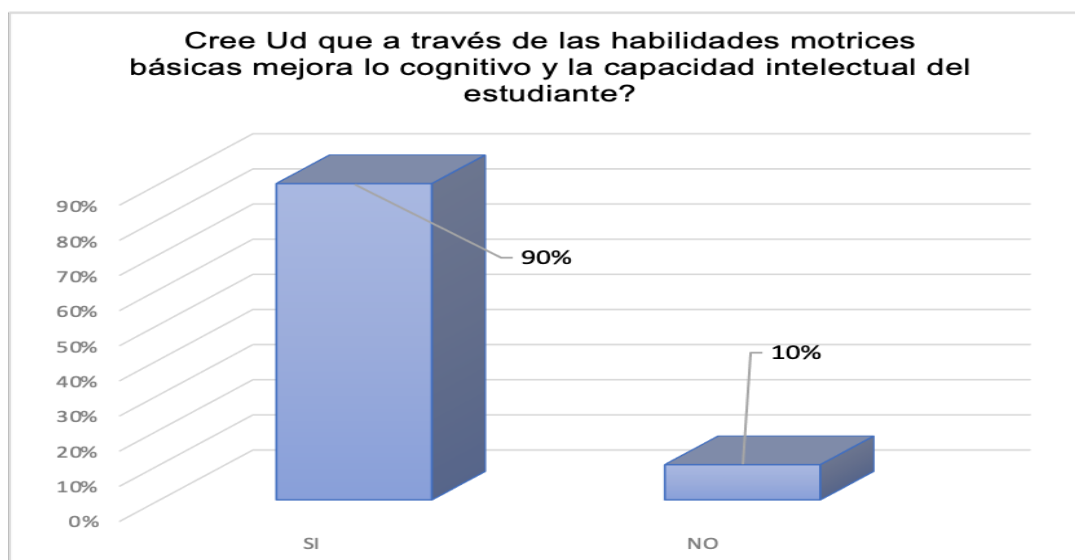
El 90% de las personas encuestadas respondió que sí creen que a través de las habilidades motrices básicas se mejora lo cognitivo y la capacidad intelectual del estudiante, mientras que solo el 10% de las personas respondió que no.

La respuesta positiva de la mayoría de los encuestados sugiere que existe una correlación entre el desarrollo de habilidades motrices básicas y la mejora en las capacidades cognitivas y motoras de los estudiantes. Es importante destacar que las habilidades motrices básicas son fundamentales para el desarrollo físico y emocional de los niños y jóvenes, y su práctica puede contribuir significativamente en la adquisición de destrezas físicas y cognitivas que son necesarias para su crecimiento integral. Asimismo, se ha demostrado que el desarrollo de habilidades motrices básicas puede tener un impacto positivo en el aprendizaje escolar, ya que fortalece la capacidad de concentración, la memoria, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes. Por lo tanto, la práctica de juegos recreativos que promuevan el desarrollo de habilidades motrices básicas puede ser una herramienta valiosa para mejorar tanto el rendimiento académico como el bienestar físico y mental de los estudiantes.

Figura

13

Pregunta 5 Docentes



Pregunta 6

¿Cree Ud que se deben incorporar juegos recreativos en el área de Educación Física?

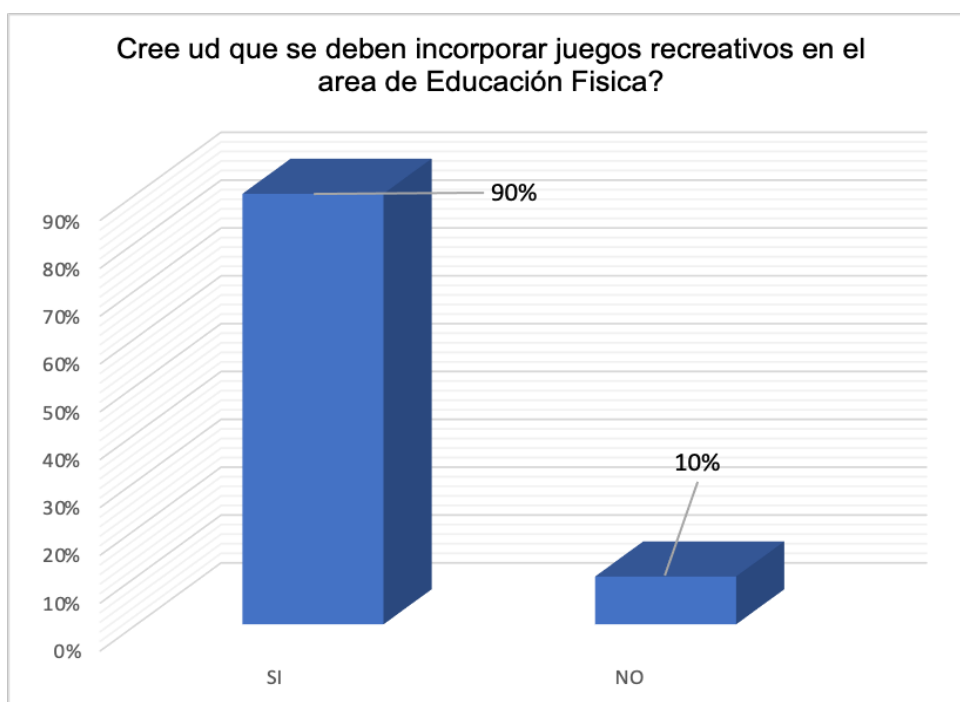
El 90% de las personas encuestadas respondió que sí creen que se deben incorporar juegos recreativos en el área de Educación Física, mientras que solo el 10% de las personas respondió que no.

La respuesta a esta pregunta sugiere que la gran mayoría de las personas encuestadas están a favor de la incorporación de juegos recreativos en el área de Educación Física. Este resultado es importante porque muestra una percepción positiva hacia los juegos recreativos en el contexto de la educación física y la importancia que se les da como una herramienta pedagógica efectiva para el aprendizaje y la motivación en el aula. Además, la aceptación generalizada de los juegos recreativos en el área de educación física puede indicar una mayor disposición de los estudiantes a participar y aprender en las clases de educación física, lo que podría tener un impacto positivo en su desarrollo físico, cognitivo y social.

Figura

14

Pregunta 6 Docentes



Capítulo V

Propuesta Guía didáctica para el bloque curricular de prácticas lúdicas

5.1. DATOS INFORMATIVOS

Tabla

2

Datos Informativos Institución Educativa

Datos Informativos

Nombre de la institución: MARIA ANGELICA IDROBO

Código AMIE: 17H00539

Dirección de ubicación: CALLE A BARRIO SAN ENRIQUE DE VELASCO EL CONDADO SN CALLE E

Tipo de educación: Educación Regular
Provincia: PICHINCHA

Código de la provincia de PICHINCHA según el INEC: 17

Cantón: QUITO

Código del Cantón QUITO según el INEC: 1701

Parroquia: EL CONDADO

Código de la parroquia EL CONDADO según el INEC: 170110

Nivel educativo que ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato

Sostenimiento y recursos: Fiscal

Zona: Urbana INEC

Régimen escolar: Sierra

Educación: Hispana

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina y Vespertina

Tenencia del inmueble: Propio

5.2. Justificación de la propuesta

La propuesta de Juegos Recreativos para el desarrollo de las habilidades motoras básicas en niños de quinto de básica es importante porque actualmente muchos niños presentan dificultades en su coordinación motora, equilibrio, fuerza y destreza física, lo que afecta su desempeño en actividades cotidianas y en el ámbito escolar. La falta de actividad física adecuada y de estímulos para el desarrollo de estas habilidades puede contribuir a una serie de problemas de salud a largo plazo, como obesidad, problemas de postura y lesiones musculares.

La actividad física es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite mejorar su salud física y mental, así como su capacidad de aprendizaje y sociabilidad. Los juegos recreativos, además de ser una actividad divertida, pueden proporcionar un entorno lúdico y seguro para que los niños desarrollen sus habilidades motoras básicas de manera efectiva.

Por lo tanto, diseñar e implementar una propuesta de Juegos Recreativos para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de niños de quinto de básica puede ser una estrategia efectiva para promover su salud física y mental, mejorar su desempeño académico y fomentar su socialización y capacidad de trabajo en equipo.

5.3. Objetivos de la propuesta

Objetivo general: Diseñar una guía didáctica basada en juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades motoras básicas en niños de quinto de básica, con el fin de mejorar su coordinación motora, equilibrio, fuerza y destreza física.

Objetivos específicos:

5.4. Metodología:

Diseño de la investigación:

Tipo de investigación: Este estudio se enmarca en una investigación aplicada, con un diseño preexperimental de grupo único cuya muestra está detallada en la metodología del mismo, se utilizaron pruebas estandarizadas y validadas para evaluar las habilidades motoras básicas de locomoción, manipulación, equilibrio y coordinación de los niños antes y después de la implementación de la propuesta de juegos recreativos.

En este contexto, se realizaron evaluaciones aplicando las pruebas a todos los participantes de la muestra. Los datos recopilados serán analizados cuantitativamente.

Se llevarán a cabo observaciones directas y se realizaron entrevistas semiestructuradas a los niños y a los docentes encargados de la implementación de los juegos recreativos, de manera complementaria se realizaron observaciones de las sesiones de juegos recreativos para registrar el nivel de participación, interacción y mejora de las habilidades motoras de los niños. Además, se realizarán entrevistas a los niños y docentes para obtener sus percepciones y opiniones sobre la propuesta de juegos recreativos.

Se diseñó una guía didáctica que incluya una variedad de juegos recreativos enfocados en el desarrollo de las habilidades motoras básicas. La guía se basó en fundamentos teóricos y mejores prácticas en educación física, por lo tanto, se busca los siguientes objetivos:

- Fomentar el desarrollo de habilidades fundamentales de desplazamiento, como correr, saltar, rodar, trepar y desplazarse lateralmente, para mejorar la coordinación motora y la capacidad de movimiento de los niños.
- Estimular el desarrollo de habilidades básicas de manipulación, incluyendo lanzar, recibir, golpear y atrapar objetos, con el propósito de fortalecer la destreza y la precisión en las actividades motrices.
- Potenciar el equilibrio y la coordinación de los niños a través de actividades lúdicas y colaborativas, promoviendo el trabajo en equipo y el desarrollo de destrezas motoras más complejas.

Metodología de implementación

Elementos	Descripción
Destinatarios	Estudiante de quinto año de EGB de la Unidad Educativa Idrovo, ciudad de Quito período 2021-2022
Responsables	Profesores del área de Educación física de quinto año de EGB de la Unidad Educativa Idrovo, ciudad de Quito, período 2021-2022
Objetivo	Fomentar el desarrollo de las habilidades motoras básicas de niños de quinto de básica a través de juegos recreativos.
Actividades	División de la clase en equipos pequeños con un nombre asignado. Juegos de locomoción, juegos de manipulación y juegos de equilibrio y coordinación.
Evaluación	Pruebas prácticas en cada habilidad motriz básica trabajada. Valoración del progreso individual y capacidad de trabajo en equipo y cooperación.
Recursos	Espacio adecuado, pelotas, conos y otros materiales deportivos necesarios, sistema de altavoces.
Duración	10 semanas de clase con 2 horas por semana.

Para detallar el cuadro anterior, en primer lugar, es importante identificar a los destinatarios de la implementación, que en este caso son estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa Idrovo en la ciudad de Quito durante el período 2021-2022. Los responsables de implementar la metodología serán los profesores del área de educación física de quinto año de EGB de la misma unidad educativa, que para el efecto son 10 profesores.

El objetivo de la metodología es fomentar el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de quinto de básica a través de juegos recreativos, para lograr este objetivo, se dividirá la clase en equipos pequeños con un nombre asignado. Luego, se llevarán a cabo juegos de locomoción, juegos de manipulación y juegos de equilibrio y coordinación para trabajar cada una de las habilidades motrices básicas.

La evaluación se realizó a través de pruebas prácticas en cada habilidad motriz básica trabajada, de acuerdo a una planificación de cada profesor, en que se medirá el

grado de avance en las habilidades motrices. Para el efecto utilizará un formulario-encuesta para cada estudiante.

Para llevar a cabo la metodología, se optaron recursos como un espacio adecuado, pelotas, conos y otros materiales deportivos necesarios, así como un sistema de altavoces para dirigir las actividades y comunicarse con los estudiantes en los patios de la Unidad Educativa.

La metodología se desarrolló durante 10 semanas de clase con 2 horas por semana. Durante este tiempo, se implementarán los juegos recreativos diseñados para promover las habilidades motrices básicas y se evaluará el progreso de los estudiantes en cada una de ellas.

GUIA PRACTICA DE IMPLEMENTACION DE JUEGOS

El objetivo de implementar juegos recreativos para mejorar la motricidad en estudiantes de quinto año de básica es fomentar el desarrollo de las habilidades motoras básicas, que son fundamentales para la realización de actividades físicas y deportivas, así como para el desarrollo psicomotor en general. A través de la práctica de juegos recreativos que involucren actividades de locomoción, manipulación, equilibrio y coordinación, se busca mejorar la capacidad de los estudiantes para realizar estas actividades de manera efectiva y segura, así como promover una vida activa y saludable en el futuro.

Los juegos recreativos se pueden dividir en:

Juegos locomotrices: Los juegos locomotrices son actividades lúdicas que tienen como objetivo principal fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas de locomoción en los niños. Estos juegos involucran movimientos corporales que incluyen correr, saltar, gatear, reptar, entre otros, y que son fundamentales para el desarrollo físico y cognitivo de los niños. Además, estos juegos permiten a los niños adquirir destrezas en el manejo del equilibrio, la coordinación y la fuerza, mientras disfrutan de una actividad divertida y saludable. Los juegos locomotrices son especialmente útiles para niños en etapa escolar, ya que les ayuda a desarrollar sus capacidades físicas y mentales, lo que les permitirá afrontar mejor sus tareas diarias y su vida en general (Guerra, 2020).

Juegos no locomotrices: Los juegos no locomotrices para niños son aquellos que implican el uso de habilidades motoras finas y destrezas cognitivas, en lugar de habilidades de locomoción. Estos juegos suelen involucrar movimientos más precisos y controlados, como la manipulación de objetos o la coordinación oculomanual. Algunos ejemplos de juegos no locomotrices para niños pueden incluir actividades como armar rompecabezas, jugar al ajedrez, dibujar y pintar, lanzar y atrapar objetos pequeños, o realizar actividades de construcción con bloques o legos. Estos juegos pueden ser muy beneficiosos para el desarrollo de la coordinación motora fina, la percepción visual y espacial, la creatividad y la concentración en los niños (Guerra, 2020).

Juegos de proyección: Los juegos de proyección son aquellos en los que se desarrollan habilidades relacionadas con la capacidad de lanzar, atrapar o golpear objetos a

distancia. Estos juegos involucran la coordinación ojo-mano, la precisión en el lanzamiento y la recepción, así como la fuerza y la resistencia necesarias para realizar estas actividades de manera efectiva. Ejemplos de juegos de proyección para niños pueden ser el lanzamiento de pelotas, frisbees, globos, aros, entre otros. Estos juegos son importantes para el desarrollo físico y cognitivo de los niños, ya que les permiten mejorar su coordinación, equilibrio y habilidades sociales al interactuar con sus compañeros (Guerra, 2020).

Juegos grupales: Los juegos grupales son aquellos en los que se requiere la participación activa de un grupo de niños, trabajando juntos hacia un objetivo común. Estos juegos suelen enfatizar la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo, y pueden involucrar actividades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la planificación y la creatividad. Algunos ejemplos de juegos grupales para niños incluyen juegos de relevos, juegos de persecución en equipo, juegos de construcción en grupo, juegos de roles y juegos de mesa colaborativos. Estos juegos no solo fomentan el desarrollo físico y cognitivo, sino que también promueven habilidades sociales importantes como el respeto, la empatía y la tolerancia a la diversidad (Guerra, 2020).

5.5. Juegos Locomotores

Tabla

4

Juego 1: La gallina y sus huevos

Aspecto	Descripción
Desarrollo	El juego consiste en que un grupo de niños hace de gallinas, mientras que otro grupo hace de zorros, las gallinas deben proteger sus huevos (pelotas pequeñas) de los zorros, que intentarán robarlos, si un zorro logra robar un huevo, lo lleva a su nido. Si una gallina logra recuperar un huevo, lo lleva a su nido y lo protege. El juego termina cuando se acaba el tiempo establecido o cuando los zorros logran robar todos los huevos.
Tiempo	El juego puede durar entre 20 y 25 minutos.
Organización	Los niños se organizan en dos grupos: gallinas y zorros. El espacio de juego debe estar delimitado. Se puede jugar en un patio, cancha o aula amplia.
Recursos	Se necesitan pelotas pequeñas para simular los huevos. Se desarrolla en el patio de la Institución.
Participantes:	Entre 5 y 6 estudiantes

Juego 2: El cazador y los conejos

Aspecto	Descripción
Desarrollo	<p>En este juego, se formarán dos grupos de niños: los conejos y los cazadores. El objetivo principal es que los conejos eviten ser capturados por los cazadores, quienes tratarán de atraparlos. Si un conejo es capturado, se unirá al grupo de los cazadores. El juego finaliza cuando todos los conejos han sido atrapados o cuando se agota el tiempo preestablecido.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad, los conejos deberán utilizar su destreza, agilidad y estrategia para escapar de los cazadores. Será fundamental que corran, salten y esquiven obstáculos con el fin de evitar ser capturados. Por su parte, los cazadores deberán perseguir a los conejos, demostrando habilidades de persecución, coordinación y trabajo en equipo.</p>
Tiempo	20 minutos
Organización	El espacio de juego debe estar delimitado. Se puede jugar en un patio, cancha o aula amplia. Se recomienda que el número de participantes sea entre 10 y 15 niños.
Variaciones	Se pueden incluir obstáculos en el espacio de juego para que los conejos puedan esconderse y escapar del cazador. También se pueden establecer zonas seguras donde los conejos no puedan ser atrapados.

Recursos Patio de la Institución.

Finalidad El juego tiene como finalidad fomentar la cooperación, la estrategia y la actividad física en los niños, así como desarrollar su habilidad para escapar y perseguir a otros en un entorno lúdico.

Tabla

6

Juego 3: El florón

Aspecto **Descripción**

Organización El juego se puede realizar en cualquier espacio al aire libre o en una sala amplia. Los participantes se dividen en dos equipos de igual número y se ubican en lados opuestos del espacio de juego.

Desarrollo El juego consiste en que un equipo intenta robar un florón (o cualquier objeto similar) ubicado en el territorio del equipo contrario y llevarlo a su propia base sin ser tocados por los miembros del equipo contrario. Si un jugador es tocado por un miembro del equipo contrario, debe quedarse inmóvil en el lugar y no puede volver a jugar hasta que uno de sus compañeros lo toque para "liberarlo". El equipo que logra llevar el florón a su base sin ser tocado gana el juego.

Tiempo El tiempo de juego puede variar según la edad de los participantes y las condiciones del espacio de juego. Se recomienda jugar varias rondas de 5 a 10 minutos cada una.

Dirigido a	El juego está dirigido a un grupo ilimitado de niños, pero se recomienda que haya un mínimo de 8 participantes para que sea más dinámico.
Variaciones	Se pueden incluir obstáculos en el espacio de juego para dificultar el paso de los jugadores. También se pueden establecer zonas seguras donde los jugadores no puedan ser tocados por los miembros del equipo contrario.
Recursos	Se necesita un objeto como el florón y una base para cada equipo.
Finalidad	El juego tiene como finalidad fomentar la cooperación, la estrategia y la actividad física en los niños, así como desarrollar su habilidad para correr, esquivar y perseguir a otros en un entorno lúdico.

Tabla

7

Juego 4: El sombrero mágico

Aspecto	Descripción
Organización	El juego se puede realizar en cualquier espacio al aire libre o en una sala amplia. Los participantes se dividen en dos equipos de igual número y se ubican en lados opuestos del espacio de juego.
Desarrollo	Los jugadores deben tratar de lanzar una pelota o un objeto similar en un sombrero ubicado en el territorio del equipo contrario, si un jugador logra lanzar la pelota en el sombrero, su equipo obtiene un punto. Los jugadores pueden moverse libremente por el espacio de juego, pero no pueden tocar la pelota con las manos, si un jugador toca la pelota con las manos, su equipo pierde un punto. El equipo que obtiene la mayor

cantidad de puntos al final del tiempo de juego gana el juego.

Tiempo El tiempo de juego puede variar según la edad de los participantes y las condiciones del espacio de juego. Se recomienda jugar varias rondas de 5 a 10 minutos cada una.

Participantes El juego está dirigido a un grupo ilimitado de niños, pero se recomienda que haya un mínimo de 6 participantes para que sea más dinámico.

Variaciones Se pueden establecer zonas seguras donde los jugadores no puedan ser tocados por los miembros del equipo contrario. También se pueden incluir obstáculos en el espacio de juego para dificultar el lanzamiento de la pelota.

Recursos Se necesita un sombrero, una pelota o un objeto similar y un espacio de juego amplio.

Finalidad El juego tiene como finalidad fomentar la cooperación, la estrategia y la actividad física en los niños, así como desarrollar su habilidad para lanzar y recibir objetos en un entorno lúdico.

5.6. Juegos grupales

Tabla

8

Juego 5: La serpiente solitaria

Elemento	Descripción
Nombre del juego	La serpiente saltarina
Organización	Los participantes se organizan en una fila india, uno detrás del otro, tomándose de la cintura. El primer jugador de la fila es la "cabeza de la serpiente".
Desarrollo	La cabeza de la serpiente comienza a saltar mientras los demás jugadores lo imitan, debe ir variando el tipo de salto para que la serpiente no se vuelva monótona, algunos ejemplos de saltos pueden ser saltos con ambos pies, saltos con un solo pie, saltos hacia un lado y hacia otro, etc. Cuando la cabeza de la serpiente salta hacia un lado, el jugador que está detrás de él debe girar en esa dirección para mantener la fila. Si algún jugador pierde el equilibrio o se suelta, se convierte en la nueva cabeza de la serpiente. El juego termina cuando todos los jugadores han tenido la oportunidad de ser la cabeza de la serpiente.
Variaciones	Se puede aumentar o disminuir la dificultad del juego según el nivel de habilidad de los participantes. También se pueden agregar obstáculos a saltar.
Recursos	No se necesitan recursos adicionales, se puede jugar en cualquier espacio con superficie adecuada para saltar.

Tiempo Generalmente el juego puede durar de 10 a 20 minutos.

Participantes Se recomienda que el juego sea jugado por un mínimo de 5 jugadores, pero no hay límite máximo.

Finalidad El objetivo del juego es mejorar la coordinación y el equilibrio de los jugadores mientras se divierten y disfrutan del juego en grupo.

Tabla **9**

Juego 6: El Laberinto

Elemento	Descripción
-----------------	--------------------

Organización Los niños se organizan en parejas.

Desarrollo Un niño de cada pareja es vendado y el otro lo guía. El objetivo es que el niño vendado llegue al final del laberinto siguiendo las indicaciones de su compañero. Se puede establecer un tiempo límite para hacerlo más emocionante.

Tiempo El tiempo puede variar según la complejidad del laberinto y la edad de los niños. En general, puede ser de 5 a 10 minutos.

Variaciones Se puede hacer el laberinto con obstáculos físicos o con líneas dibujadas en el suelo. También se puede hacer en equipos y competir para ver quién llega primero al final.

Recursos No se requieren recursos especiales, solo un espacio amplio para crear el laberinto.

Participantes Número ilimitado de participantes.

Finalidad El objetivo del juego es promover la comunicación, la confianza y la coordinación entre los niños, así como también desarrollar habilidades espaciales y de orientación.

Tabla

10

Juego 7: Juego de las 4 esquinas

Elemento	Descripción
-----------------	--------------------

Organización	Se eligen cuatro esquinas en una sala o un espacio amplio. Los niños se organizan en un círculo y un jugador es el encargado de elegir una de las cuatro esquinas como objetivo.
---------------------	--

Desarrollo	Los niños deben correr y moverse por el espacio, mientras el jugador que eligió la esquina como objetivo cuenta en voz alta hasta diez con los ojos cerrados y la cara hacia la pared. Cuando termina de contar, el jugador dice el número de la esquina elegida, y los niños que estaban en esa esquina son eliminados, el juego continúa hasta que solo queda un jugador.
-------------------	---

Tiempo	El tiempo puede variar según la cantidad de jugadores y la duración de cada ronda. En general, cada ronda puede durar de 5 a 10 minutos.
---------------	--

Variaciones	Se pueden agregar reglas adicionales, como permitir que los jugadores se muevan en diagonal o permitir que un jugador salte a otra esquina si ve que su esquina está a punto de ser elegida. También se pueden agregar obstáculos físicos o hacer que los jugadores se muevan en una dirección específica.
--------------------	--

Recursos	No se requieren recursos especiales, solo un espacio amplio con cuatro esquinas claramente marcadas.
-----------------	--

Participantes Número ilimitado de participantes.

Finalidad El objetivo del juego es desarrollar habilidades motoras y promover la actividad física, la coordinación y el trabajo en equipo. También es una buena forma de fomentar la socialización y la diversión entre los niños.

Tabla

11

Juego8: Juego de la cuerda

Elemento	Descripción
-----------------	--------------------

Organización	El grupo se divide en dos equipos que se colocan en línea frente a frente, sujetando una cuerda.
---------------------	--

Desarrollo	Los equipos intentan mover la cuerda de un lado a otro para que el equipo contrario pierda el equilibrio o se caiga. El equipo que logre hacerlo gana un punto. El juego continúa hasta que se alcanza un número determinado de puntos o un tiempo límite.
-------------------	--

Variaciones	Se pueden variar las posiciones de los equipos, el número de jugadores en cada equipo, la forma de sujetar la cuerda (con una mano, con dos manos, con una pierna, etc.), y la forma en que se marca el punto (haciendo que caigan todos los jugadores o solo algunos).
--------------------	---

Tiempo	El tiempo varía según el número de puntos o el límite de tiempo acordado previamente por los jugadores.
---------------	---

Recursos	Una cuerda resistente y suave, un área de juego amplia y plana, y jugadores dispuestos.
-----------------	---

Participantes	Al menos dos equipos con un mínimo de dos jugadores cada uno.
----------------------	---

Finalidad	Promover la cooperación, el trabajo en equipo, el equilibrio y la coordinación física en los niños, así como fomentar el espíritu deportivo y la diversión en el juego.
------------------	---

Tabla **12**

Juego 9: el Pulpo

Elemento	Descripción
-----------------	--------------------

Nombre del juego	El Pulpo
-------------------------	----------

Organización	Los niños se organizan en dos grupos iguales, uno representando al equipo del pulpo y otro al equipo de los peces. Se traza una línea en el suelo que divide la zona del pulpo y la de los peces.
---------------------	---

Desarrollo	El equipo del pulpo se ubica en la zona del pulpo y los peces en la suya. El objetivo del pulpo es atrapar a los peces y convertirlos en pulpos. Si un pez es tocado por el pulpo, se une a su equipo. Si un pez toca la línea que divide las zonas, es seguro y no puede ser atrapado por el pulpo. Gana el equipo que logra convertir a todos los peces en pulpos.
-------------------	--

Tiempo	El tiempo de duración es variable, se puede jugar por rondas o hasta que uno de los equipos cumpla su objetivo.
---------------	---

Variaciones	Se puede aumentar la complejidad del juego aumentando la cantidad de jugadores o agrandando el espacio de juego.
--------------------	--

Recursos	Solo se requiere un espacio amplio y delimitado para jugar.
-----------------	---

Participantes Ideal para grupos de 10 a 20 niños.

Finalidad Fomentar la coordinación, agilidad y velocidad de los niños a través de un juego divertido y dinámico. Además, permite trabajar en equipo y estrategias de defensa y ataque.

Tabla

13

Juego 10: El tren de carga

Aspecto	Descripción
Nombre del juego	El tren de carga
Objetivo	Transportar la mayor cantidad de objetos posibles en el menor tiempo posible, fomentando el trabajo en equipo y la coordinación.
Participantes	Grupo de 10 a 20 niños.
Materiales/Recursos	Objetos (pelotas, conos, aros, etc.) y una larga cuerda
Organización	Los participantes se dividen en dos equipos. Cada equipo se pone detrás de una línea de partida, mientras que el final de la cuerda se coloca en el centro de la zona de juego. Los objetos se colocan alrededor de la cuerda.
Desarrollo	Al inicio del juego, el primer jugador de cada equipo se acerca a la cuerda y comienza a recoger objetos para formar una cadena. Una vez que tienen un objeto en su poder, deben regresar a su equipo y pasárselo al siguiente jugador en la cadena, que se coloca detrás del primero. El segundo jugador debe tomar el objeto y correr hacia la cuerda para recoger el siguiente objeto. Así, cada jugador debe seguir sumando objetos a la cadena, que crecerá hasta que hayan recogido todos los objetos en la zona de

juego. El equipo que termine primero, gana el juego.

Variaciones	Se puede aumentar o disminuir la cantidad de objetos en función del nivel de dificultad deseado. También se puede agregar obstáculos en la zona de juego para hacerlo más desafiante.
Tiempo	Aproximadamente 10 a 15 minutos.
Finalidad	Desarrollar habilidades motrices básicas como correr, saltar y lanzar, así como trabajar en equipo y la coordinación.

5.7. Juegos de proyección

Tabla **14**

Juego 11: Juegos de estrellas

Elemento	Descripción
Nombre del juego	Juego de las estrellas
Organización	Los participantes se dividen en dos equipos que se ubican en los extremos opuestos del campo de juego.
Desarrollo	El objetivo del juego es pasar el balón a los compañeros de equipo y lograr atravesar la línea de meta opuesta para anotar puntos. El equipo con más puntos al final del tiempo establecido gana. Los jugadores pueden correr, saltar y lanzar el balón a sus compañeros de equipo.

Tiempo	El tiempo del juego puede variar, dependiendo del número de jugadores y del espacio disponible.
Variaciones	Se pueden introducir reglas adicionales, como el uso de obstáculos en el campo de juego, el cambio de dirección de juego, la inclusión de un jugador "cazador" que intenta interceptar el balón, entre otras.
Recursos	Balón, marcadores para delimitar el campo de juego, obstáculos (opcional).
Participantes	El juego puede ser jugado por un número ilimitado de participantes.
Finalidad	El juego promueve el desarrollo de habilidades motrices básicas como la carrera, el salto y el lanzamiento, así como la cooperación y el trabajo en equipo. Además, fomenta la actividad física y la diversión en los niños.

Tabla

15

Juego 12: Juego de agua y fuego

Aspecto	Descripción
Nombre	Juego del Agua y del Fuego
Organización	Se divide a los niños en dos grupos: agua y fuego. Los dos grupos se colocan en lados opuestos del área de juego.
Desarrollo	Los niños del grupo "agua" deben correr alrededor del área de juego, mientras que los niños del grupo "fuego" deben intentar tocarlos. Si un niño del grupo "agua" es tocado por un niño del grupo "fuego", debe sentarse en el suelo y esperar a que otro niño del grupo "agua" lo toque para volver a levantarse. El objetivo del juego es que todos los niños del grupo "agua" lleguen al lado opuesto del área de juego sin ser tocados por los niños del

grupo "fuego".

Tiempo 10-15 minutos

Variaciones Se puede cambiar el número de jugadores o el tamaño del área de juego para hacerlo más o menos difícil. También se pueden añadir obstáculos o reglas especiales para hacerlo más divertido.

Recursos Área de juego libre, sin objetos peligrosos ni obstáculos.

Participantes 10-15 niños

Finalidad Desarrollar habilidades motrices básicas como correr, esquivar, saltar y coordinar movimientos, además de fomentar el trabajo en equipo y la diversión en grupo.

Tabla

16

Juego 13: Juego del Frisbee

Aspecto	Descripción
----------------	--------------------

Organización	Los jugadores se dividen en dos equipos y se sitúan en un campo rectangular.
---------------------	--

Desarrollo	Los jugadores de un equipo intentan lanzar el frisbee hacia la zona de anotación del otro equipo y los jugadores de este último tratan de interceptarlo o atraparlo. El equipo que logre atrapar el frisbee en la zona de anotación contraria gana un punto.
-------------------	--

Variaciones	Se pueden variar las reglas del juego, por ejemplo, estableciendo que el frisbee debe ser lanzado por debajo de la cintura, que los jugadores no pueden correr con el frisbee en la mano, entre otras.
Tiempo	El juego se puede jugar por tiempo determinado o hasta que uno de los equipos alcance cierto número de puntos.
Participantes	Se puede jugar con un número variable de jugadores, aunque lo ideal es un mínimo de cuatro por equipo.
Recursos	Frisbee o disco volador y un campo rectangular.
Finalidad	Este juego promueve el desarrollo de habilidades motrices básicas como lanzar, atrapar, correr y saltar, así como el trabajo en equipo y la coordinación. Además, fomenta la actividad física y la diversión al aire libre.

Tabla

17

Juego 14: Juego de relevos

Aspecto	Descripción
Organización	El juego se organiza en equipos de igual número de participantes. Se establece una línea de salida y una línea de meta, separadas por una distancia determinada.
Desarrollo	Cada equipo debe correr hacia la línea de meta y regresar a la línea de salida, y luego pasar el relevo al siguiente participante. El equipo que complete la carrera en el menor tiempo posible gana.

Variaciones	Se pueden incluir diferentes tipos de relevos, como de velocidad, de equilibrio, de habilidad, etc. También se pueden añadir obstáculos o desafíos adicionales.
Tiempo	El tiempo de duración del juego dependerá del número de equipos y de la distancia establecida para la carrera. En promedio, un juego de relevos puede durar entre 5 y 15 minutos.
Recursos	Se necesitan recursos como conos para marcar la línea de salida y la línea de meta, un silbato para indicar el inicio y fin del juego, y algún objeto para pasar el relevo entre los participantes (como una pelota, un palo, etc.).
Participantes	El juego está diseñado para ser jugado por un número de participantes a partir de cuatro o cinco en adelante.
Finalidad	El objetivo del juego es promover la coordinación, la velocidad, la resistencia y el trabajo en equipo en los niños, además de ser una actividad divertida y emocionante para ellos.

Capítulo VI

6.1. Conclusiones

En base a los resultados obtenidos, se puede concluir que la mayoría de los estudiantes cree que los juegos recreativos son una forma divertida y efectiva de mejorar sus habilidades motrices, aunque solo una minoría informó que se aplican estos juegos en su institución durante las horas de Educación Física. Además, la mayoría prefiere los juegos en equipo y les gustaría que se organicen torneos de juegos recreativos en la escuela.

También se observa que la mayoría de los niños y niñas prefiere que los juegos se ajusten a sus habilidades y capacidades y les gustaría que los juegos recreativos se incorporen como parte de la Educación Física. En general, los resultados sugieren que los juegos recreativos son una herramienta importante para mejorar la participación y el entusiasmo de los estudiantes en las actividades físicas.

En lo que tiene que ver a los docentes en el área de Educación Física, los resultados muestran que el 100% de las personas encuestadas disfrutaban de los juegos recreativos que se realizan en la institución. Además, la gran mayoría de las personas encuestadas creen que los juegos recreativos fomentan el trabajo en equipo, mejoran el rendimiento académico y físico del estudiante, mejoran las habilidades motrices básicas y la capacidad intelectual del estudiante.

Finalmente, la mayoría de las personas encuestadas creen que se deben incorporar juegos recreativos en el área de Educación Física. Estos resultados sugieren que los juegos recreativos son altamente valorados y considerados beneficiosos para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, lo que respalda la necesidad de continuar fomentando la implementación de estos juegos en el ámbito educativo.

Sin embargo, en los resultados obtenidos se evidencia un número no muy significativo que consideran que los juegos recreativos no son importantes, existen varias razones por las cuales algunos profesores pueden considerar que los juegos recreativos no fomentan la motricidad en el niño. Una de ellas puede ser la falta de comprensión acerca de la naturaleza del juego recreativo y su importancia en el desarrollo físico y cognitivo del niño. Algunos profesores pueden pensar que los juegos

recreativos son solo una forma de diversión y no comprenden que pueden ser una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades motoras.

6.2. Recomendaciones

Incorporar juegos recreativos en el área de Educación Física, puesto que la mayoría de las personas encuestadas creen que se deben incorporar juegos recreativos en el área de Educación Física, es importante que se consideren estas actividades como parte del plan de estudios y se asignen tiempos específicos para su práctica.

Promover la colaboración y el trabajo en equipo, es importante que se promueva la colaboración y el trabajo en equipo en los juegos recreativos que se realicen en la institución.

Aprovechar los beneficios de los juegos recreativos, se consideran beneficiosos para mejorar el rendimiento académico y físico del estudiante, así como para mejorar las habilidades motrices básicas y la capacidad intelectual del estudiante. Por lo tanto, se recomienda que se aprovechen estos beneficios al incorporar juegos recreativos en el ámbito educativo.

Es importante ofrecer una variedad de juegos recreativos para que los estudiantes puedan elegir los que más les gusten y se adapten a sus intereses y habilidades. Esto también puede ayudar a mantener la motivación y el interés de los estudiantes en la práctica de juegos recreativos.

Finalmente, se recomienda evaluar periódicamente los resultados de la implementación de juegos recreativos en el ámbito educativo, para conocer su impacto en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes y determinar si se están alcanzando los objetivos propuestos

Bibliografía

- Amador, P., & Ponce, Y. (2021). *LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32391 EL PORVENIR – LLATA – 2018*. UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN.
<https://doi.org/https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7389/TEPR00038P11.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arnaiz, P. (2004). La educación inclusiva": dilemas y desafíos. *Educación, desarrollo y diversidad*, 2(7), 25-40.
- Arroyo, M. (1989). El juego y su utilización en la Educación Física. *Autodidacta*, 1(1), 99-120.
<https://doi.org/https://upvv.clavijero.edu.mx/cursos/LEB0739/documentos/JuegoUtilizacionEF.pdf>
- Ausbel, D. (2019). Aprendizaje significativo. *Dialnet*, 1(1), 21-70.
<https://doi.org/file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-DavidAusbelYSuAporteALaEducacion-5210288.pdf>
- Campión, R. (2019). Conectando el modelo Flipped Learning y la teoría de las Inteligencias Múltiples a la luz de la taxonomía de Bloom. *Universidad de Oviedo*, 31(2), 45-54.
[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/195011/Magister%2031%20\(2\)%20\(2019\)-45-54.pdf?sequence=1](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/195011/Magister%2031%20(2)%20(2019)-45-54.pdf?sequence=1)
- Carhuas, M. (2019). Competencia docente y aprendizaje significativo en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional Federico Villarreal, 2018. *Universidad José Carlos Mariátegui*.
<http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/863>
- Chura, E. (2019). BASES EPISTEMOLÓGICAS QUE SUSTENTAN LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE HOWARD GARDNER EN LA PEDAGOGÍA. *Revista de Investigaciones*, 8(4), 1331-1340.
<https://doi.org/10.26788/riepg.v8i4.1265>

- Constantino, S., & Navia, J. (2021). Análisis del nivel de inclusión y posibles barreras de las técnicas de desarrollo de la inteligencia emocional y en particular del mindfulness en el área de Educación física en la ESO. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 41, 562-572. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953244>
- Euroinnova. (2021). *La educación física en línea*. <https://www.euroinnova.ec/licenciatura-en-educacion-fisica-en-linea>
- Flores, E., & Maureira, F. (2020). Formación pedagógica en la carrera de educación física Falta de conocimientos para un profesional del siglo XXI. *Emasf: Revista Digital de Educación Física*(62), 118-126. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186184>
- García, L. (2017). *Correlatos del ambiente físico y social de la actividad física en niños y adolescentes*. Universidad Autónoma de Madrid. https://doi.org/https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/679850/garcia_cervantes_laura.pdf;jsessionid=AD16B984207212CB5E4A972C3EDB19B7?sequence=1
- Gómez, A., Roba, B., Hernández, K., & Escalante, L. (2021). Inclusión en la Educación Física, su perspectiva desde la formación del profesional de Cultura Física. *Podium: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 423-435. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7987472>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 7(2). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- León, M. (2021). *La actividad física y el aprendizaje significativo en las estudiantes del 5to de primaria de la I.E Brígida Silva de Ochoa*. Universidad César Vallejo. https://doi.org/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/83195/Le%c3%b3n_DLMO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Macías, J., & Barzaga, O. (2019). FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL CONSTRUCTIVISMO PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Cognosis*, 4(1). <https://doi.org/10.33936/cognosis.v4i1.1578>
- Matienco, R. (2020). EVOLUCIÓN DE LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y SU APLICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Dialektika*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Meléndez, J., & Escobar, C. (2020). La teoría de las inteligencias múltiples y su implicación en la enseñanza de la historia. *REIDICS. Revista De Investigación En Didáctica De Las Ciencias Sociales*, 6. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.06.43>
- Mujica, F. (2021). Cultura, emociones y aprendizaje significativo en Educación Física. *Ensayos pedagógicos*, 16(2), 63-89. <https://doi.org/https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/16338/23594>
- Ordóñez, E., & Mohedano, I. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Hekademos: Revista Educativa Digital*(26), 18-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=6985274>
- Ozols, M. (2009). *La inclusión en las clases de Educación Física regular*. <https://doi.org/https://www.efdeportes.com/efd132/la-inclusion-en-las-clases-de-educacion-fisica-regular.htm>
- Palma, B. (2018). *El aprendizaje significativo como estrategia pedagógica en la clase de educación*. Universidad Libre. <https://doi.org/https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15804/Proyecto%20estilos%20de%20vida%20saludable.pdf?sequence=1>
- Pangrasi, R. (1996). Physical activity for children and youth. . *Journal fo Physical Education, Recreation and dance*, 67(4), 38-43.
- Pilicita, C. (2017). *Los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de habilidades en la escuela* Rebeca Jarrín. ESPE.

<https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24925/1/TESIS%20CARLOS%20PILICITA%20QUISHPE.pdf>

Porras, J. (2010). *La importancia de la Educación Física en la escuela*. <https://www.efdeportes.com/efd130/la-importancia-de-la-educacion-fisica-en-la-escuela.htm>

Posso, R., Otañez, J., Paz, S., Ortiz, N., & Núñez, L. (2020). Por una Educación Física virtual en tiempos de COVID. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000300705

Salcedo, S. (2018). *Incorporación de las TIC en la Educación Física*. Universidad de Valladolid.

<https://doi.org/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34944/TFG-O-1475.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw -Hill.

Solís, P., & Borja, V. (2021). Actitudes del profesorado de Educación Física hacia la inclusión de alumnos con discapacidad. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(39), 7-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586484>

Telford, A. (1998). *Physical education teachers ayadic interaction with high and low motor skilled stuent in secondary school*. Universidad de Oregon.

Tubón , V. (2017). *LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO MOTRIZ DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO, TERCERO Y CUARTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ JOAQUÍN OLMEDO DE LA PARROQUIA AMBATILLO, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA*’. Universidad Técnica de Ambato.

<https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26069/1/V%c3%adctor%20Leonardo%20Tub%c3%b3n%20Analuisa%201805024252.pdf>

Vygostky, L. (1987). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* . Austral.

Anexos

Encuesta a profesores

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente las preguntas de este cuestionario, antes de responder los mismos.

Para cada pregunta existen tres alternativas de respuesta. Señale mediante una X en el paréntesis respectivo, una de las alternativas.

Encuesta sobre juegos recreativos y su impacto en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes

Pregunta	Respuesta
1. Los juegos recreativos que realiza en la institución son de su agrado?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
2. Cree Ud. que los juegos recreativos fomentan el trabajo en equipo?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
3. Cree Ud. que los juegos recreativos mejoran el rendimiento académico y físico del estudiante?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
4. ¿Cree Ud. que, con la práctica de juegos recreativos, se mejora las habilidades motrices básicas?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

5. Cree Ud. que a través de las habilidades motrices básicas mejora lo cognitivo y la capacidad intelectual del estudiante?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No
6. Cree Ud. que se deben incorporar juegos recreativos en el área de Educación Física?	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No

Encuesta a estudiantes

INSTRUCCIONES:

Señale mediante una X en el paréntesis respectivo, una de las alternativas.

PREGUNTAS	SI	NO
Pregunta 1: ¿Te gusta realizar juegos recreativos para entrenar en Educación Física?		
Pregunta 2: ¿Crees que los juegos recreativos te ayudan a mejorar tus habilidades motrices?		
Pregunta 3: ¿En tu Institución, aplican juegos recreativos en las horas de Educación Física?		
Pregunta 4: ¿Prefieres los juegos en equipo o los juegos individuales?		
Pregunta 5: ¿Crees que los juegos recreativos son una forma divertida de hacer ejercicio?		
Pregunta 6: ¿Te gustaría que los juegos recreativos se ajusten a tus habilidades y capacidades?		
Pregunta 7: Te gustaría que en tu Institución educativa se incorpore los juegos recreativos como parte de Educación Física		
Pregunta 8: ¿Te gustaría que se organizaran torneos de juegos recreativos en la escuela?		