



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL
PROCESO APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN NIÑOS
Y NIÑAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “REPÚBLICA DEL ECUADOR” EN OTAVALO, AÑO
LECTIVO 2020-2021”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de (LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN FÍSICA)**

Línea de investigación: Gestión de la calidad de educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autor: Mier Cacuango Erick Steven

Director: MSc. Anita Del Rocío Gudiño

Ibarra – 2021



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100457267-1	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Mier Cacuango Erick Steven	
DIRECCIÓN:	Otavalo – Imbabuela – Calle Bolívar		
EMAIL:	esmierc@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELF. MOVIL	0963906835

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	El juego como estrategia metodológica en el proceso aprendizaje de la Educación Física en niños y niñas de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en Otavalo, año lectivo 2020-2021
AUTOR (ES):	Mier Cacuango Erick Steven
FECHA: AAAAMMDD	2021-07-16
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Educación Física
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Anita Del Rocío Gudiño

2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 23 días del mes de septiembre de 2021

EL AUTOR:

Nombre: Mier Cacuango Erick Steven

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 16 de julio de 2021

Gudiño Noguera Anita Del Rocío

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Anita Del Rocío Gudiño

C.C.:1001644432

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “El juego como estrategia metodológica en el proceso aprendizaje de la Educación Física en niños y niñas de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en Otavalo, año lectivo 2020-2021” elaborado por Mier Cacuango Erick Steven, previo a la obtención del título del Licenciatura en Educación Física, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 
MSc. Anita Del Rocío Gudifo
C.C.: 1001644432

(f): 
MSc. Zoila Realpe
C.C.: 1001776473

(f): 
MSc. Alicia Cevallos
C.C.: 1707535033

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a mi padres, Wilmer Mier y Yolanda Cacuango, quienes se han sacrificado y luchado día tras día para guiarme por el camino del éxito, formándome de valores y conocimientos fundamentales para sobrellevar una vida plena a futuro; convirtiéndose hoy en día en mi pilar fundamental para cumplir mis metas; una de ellas y que estoy próximo a cumplir en mi vida, el llegar a ser un buen profesional.

También quiero dedicar a mi abuelita Juana Gómez, quien durante toda mi vida ha sido una madre más que a través de sus consejos, cuidados, historias y sobre todo con su inmenso amor, me ha inspirado para nunca dejarme vencer a pesar de las adversidades y sobrepasar cualquier obstáculo que se ha presentado, con la finalidad de llegar a ser un hombre de bien y que ella se sienta orgulloso de mí.

Finalmente dedico a mis hermanos Alejandro Mier y Wilmer Mier, dado que ellos a pesar de ser menores que mí, han estado llenándome de ánimos y alegría en cada etapa de mi vida; y de quienes anhelo ser el ejemplo a seguir, para que al igual que mi persona, persigan sus sueños y luchen por alcanzarlos.

Erick

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por permitirme llegar hasta este punto de mi vida y mi carrera universitaria, por siempre permitirme cumplir mis metas propuestas, por ser mi pilar fundamente en el que me apoyo cada vez que tengo alguna dificultad, de la cual me ayuda a salir sin problema y sobre todo por amarme tanto como yo lo amo a él.

En segundo lugar, agradezco a mis padres quienes me dieron la vida y han estado conmigo apoyándome de manera incondicional en cada momento, y hoy en día a tan solo poco tiempo de culminar mis estudios universitarios por ayudarme a perseguir mi sueño.

En tercer lugar, agradezco a mi pareja quien nunca ha dejado de apoyarme e impulsarme a conseguir mis metas, por estar a mi lado en los buenos y sobretodo en los malos momentos, demostrándome su cariño, afecto y acompañándome en esta etapa tan importante de mi vida, siendo mi pilar fundamental.

Por último y no menos importante agradezco a todos mis profesores quienes me han compartido sus conocimientos, llenado de saberes, forjado valores y normas, para ser convertirme en un excelente profesional que conoce, sabe y tiene las herramientas necesarias para desempeñar su trabajo de forma íntegra y eficaz; y, al igual que ellos puedan contribuir a la formación de nuevos seres humanos útiles para la sociedad.

Erick

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO
APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA
EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DEL
ECUADOR” EN OTAVALO, AÑO LECTIVO 2020-2021”

Autor: Erick Mier

Directora: MSc. Anita Gudiño

RESUMEN

Durante muchos años a través de la historia en el ámbito educativo, la Educación Física ha utilizado estrategias metodológicas y estilos de enseñanza de tipo tradicional, muy semejante a una educación militarizada, en la que el profesor se ha constituido como un instructor de actividades físicas y deportes, y los estudiantes siendo los sujetos que las repiten idénticamente. El objetivo de la investigación es determinar la importancia que tiene la utilización del juego como principal estrategia metodológica de enseñanza para impartir las clases de Educación Física a los estudiantes de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador”, con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje de dicha asignatura. La presente investigación es de carácter cualitativa, de tipo participativa; el universo estudiado fueron los y las 455 estudiantes de sexto grado de educación general básica de la Unidad Educativa República del Ecuador, de este universo se aplicó una encuesta a una muestra representativa de 94 estudiantes, además se utilizó la investigación documental para sustentar la importancia del juego como metodología en el proceso enseñanza de la Educación Física. Utilizando tablas para analizar los resultados, se descubrió que el juego es la última opción estratégica que utilizan los docentes para impartir sus clases y que irónicamente, esta es la metodología más productiva y eficaz para los niños y niñas estudiantes. Concluyendo así que la manera más efectiva para llevar a cabo el proceso de aprendizaje de la asignatura es a través de métodos innovadores que hagan uso de las actividades lúdicas como su principal herramienta.

Palabras clave: Juego, estrategia metodológica, proceso aprendizaje, Educación Física

ABSTRACT

Throughout history in the educational field, Physical Education has used methodological strategies and teaching styles, very similar to a militarized education, in which the teacher has been constituted as an instructor of physical activities and sports, and the students being the subjects who repeat them identically. The objective of the research is to determine the importance of the use of games as the main methodological teaching strategy to teach Physical Education classes to the students of "República del Ecuador" Educational Unit, to improve the learning process of this subject. This research is of a qualitative, participatory nature; the universe studied were the 455 students of the sixth level of Basic General Education of the "República del Ecuador" Educational Unit, a survey was applied to a representative sample of 94 students, in addition, documentary research supported the importance of the game as a methodology in the teaching process of Physical Education. By using tables to analyze the results, it was discovered that the game is the last strategic option used by teachers to teach their classes and that, ironically, this is the most productive and effective methodology for children students. In conclusion, the most effective way to carry out the learning process is through innovative methods that use playful activities.

Keywords: Play, methodological strategy, learning process, Physical Education.



*Reviewed by Víctor Raúl Rodríguez
Viteri*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN	II
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
ÍNDICE DE CONTENIDOS	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XI
INTRODUCCIÓN	1
Motivaciones	2
Problema	2
Justificación	3
Impactos	4
Objetivos	5
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1 Antecedentes investigativos	6
1.2 Metodología en Educación Física	7
1.3 Estilos de enseñanza en Educación Física	8
1.3.1 Estilos tradicionales	8
1.3.2 Estilos participativos	9
1.3.3 Estilos individualizadores	9
1.3.4 Estilos cognitivos	9
1.4 Estrategias de enseñanza en Educación Física	10
1.5 Estrategias metodológicas	11
1.5.1 Las estrategias metodológicas en la educación	12
1.6 Aprendizaje tradicional frente al significativo	13
1.7 El juego	14
1.7.1 Concepto	15

1.7.2 Teorías del juego	16
1.7.3 Características del juego.....	21
1.7.4 Clasificación de los juegos	22
1.7.6 Tipos de juegos para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física	27
1.8 El juego en la educación	30
1.8.1 Ventajas del juego en el contexto pedagógico	31
1.9 Enseñanza de la Educación Física a través del juego	31
1.9.1 Recomendaciones para aplicar juegos en las clases de Educación Física.....	32
1.9.2 El juego en el currículo de Educación Física del Ecuador	33
1.10 El juego visto desde el ámbito psicológico.....	33
1.11 El juego como estrategia metodológica	34
CAPÍTULO II. MATERIALES Y MÉTODOS	37
2.1 Tipo de investigación.....	37
2.1.1 Investigación cualicuantitativa.....	37
2.1.2 Investigación de campo	37
2.1.3 Investigación bibliográfica.....	37
2.1.4 Investigación descriptiva.....	37
2.1.5 Investigación Propositiva	38
2.2 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación	38
2.2.1 Métodos.....	38
2.2.2 Técnicas e instrumentos	38
2.3 Preguntas de investigación.....	39
2.4 Participantes.....	39
2.4.1 Población o universo	39
2.4.2 Identificación de la muestra	39
2.4.3 Muestreo.....	40
2.5 Procedimiento y análisis de datos	40
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	42
3.1 Encuesta aplicada a estudiantes	42
3.2 Encuesta aplicada a docentes	55
CAPÍTULO IV: DISEÑO DE LA PROPUESTA	68
Introducción	68
4.1 Nombre de la propuesta	68

4.2 Presentación	68
4.3 Objetivos de la guía didáctica	69
4.3.1 General	69
4.3.2 Específicos	69
4.4 Nombre de los juegos a desarrollar.....	69
4.5 Desarrollo de los juegos.....	70
CONCLUSIONES.....	82
RECOMENDACIONES	83
Glosario de términos.....	84
BIBLIOGRAFÍA	86
ANEXOS	91
Anexo N° 1 Árbol de problemas.....	91
Anexo N° 2 Matriz de coherencia.....	92
Anexo N° 3 Matriz categorial	93
Anexo N° 4 Encuesta dirigida a los estudiantes	94
Anexo N° 5 Encuesta dirigida a los docentes	97
Anexo N° 6 Autorización para aplicar encuestas	101
Anexo N° 7 Imágenes	102

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 "El juego como actividad de formación"	35
---	----

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA N° 1 Género	42
FIGURA N° 2 Etnia	43
FIGURA N° 3 Edad.....	44
FIGURA N° 4 Uso del juego en Educación Física	45
FIGURA N° 5 Importancia del juego.....	46
FIGURA N° 6 Aprendizaje de tipos de juegos en Educación Física	47
FIGURA N° 7 Tipos de juegos en Educación Física	48
FIGURA N° 8 Habilidades motrices	49
FIGURA N° 9 Juegos tradicionales en Educación Física	50

FIGURA N° 10 Juegos predeportivos	51
FIGURA N° 11 Aprendizaje de deportes	52
FIGURA N° 12 Aprendizaje de Educación Física	53
FIGURA N° 13 Guía de juegos en Educación Física.....	54
FIGURA N° 14 Género	55
FIGURA N° 15 Etnia	56
FIGURA N° 16 Edad.....	57
FIGURA N° 17 Importancia del juego en el aprendizaje de Educación Física	58
FIGURA N° 18 Aprendizaje de teoría de la Educación Física	59
FIGURA N° 19 Aprendizaje de conceptos de Educación Física	60
FIGURA N° 20 Enseñanza de fundamentos deportivos	61
FIGURA N° 21 Habilidades motrices	62
FIGURA N° 22 Utilización de juegos en clases	63
FIGURA N° 23 Movimiento corporal a través del juego.....	64
FIGURA N° 24 Condición física a través del juego	65
FIGURA N° 25 El deporte a través del juego predeportivo.....	66
FIGURA N° 26 Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Física.....	67

INTRODUCCIÓN

Las estrategias metodológicas constituyen una herramienta fundamental para consolidar el proceso de aprendizaje, dado que, son la forma o manera de hacer llegar el conocimiento a los estudiantes; dichas estrategias han sido utilizadas por los docentes desde hace muchos años atrás en todas las ramas del conocimiento bases para la formación educativa del hombre. Estas metodologías han ido evolucionando a la par con el desarrollo humano y los cambios del contexto social, con la finalidad de atender las necesidades antropológicas de cada grupo y mejorar significativamente el proceso de enseñanza por parte de los profesores; sin embargo, hoy en día es posible darse cuenta que muchos educadores, se han negado a innovar y aplicar nuevas estrategias para mejorar el aprendizaje, y se han mantenido en un punto de mantener las mismas formas de enseñar e impartir el conocimiento.

Un claro ejemplo de esta falta de actualización pedagógica se da en el área de Educación Física, considerando que los profesionales de esta ciencia, se mantienen utilizando estrategias metodológicas tradicionalistas y remotas para impartir sus clases; lo cual en algún momento de la historia de la humanidad fue bueno y productivo, debido a la situaciones de aquellas épocas; pero en la actualidad el estudiante moderno posee características y necesidades muy distintas, sumado al avance tecnológico y científico que se evidencia cada día.

Es evidente que la Educación Física contribuye demasiado con el desarrollo integral del ser humano, razón por la que actualmente se ha dado un gran valor a esta asignatura dentro del currículo educativo ecuatoriano, especialmente en los primeros años de formación correspondientes a la Educación Inicial, Preparatoria y Educación General Básica, pero al mantenerse las metodologías antiguas de carácter militar, al contrario de contribuir con el desarrollo físico, emocional y cognitivo del infante, de una forma alegre y significativa, ha provocado miedo, disgusto y desinterés de asistir a estas importantes clases por parte de los niños y niñas; y esto es obvio, considerando que los estudiantes en vez de realizar actividades recreativas, lúdicas y productivas para ellos, lo que hacen es ejercitarse excesivamente con la única finalidad de fatigarse.

Ante esta situación es indiscutible, la necesidad de aplicar nuevas metodologías de enseñanza en la Educación Física que fundamenten su proceso de aprendizaje en desarrollar las habilidades, capacidades y destrezas del estudiante, de una manera alegre, recreativa, lúdica y que represente una atracción pedagógica para el educando; es decir que le guste realizar las actividades planteadas en la clase de Educación Física y que nunca las olvide, puesto que para él o ella serán de mucho significado. La mejor estrategia metodológica que abarque todo lo mencionado es a través del juego, ya que este permite al estudiante aprender de forma placentera y sobre todo lleno de motivación, además que constituye un elemento indispensable en la educación infantil.

Motivaciones

La escasa de utilización del juego como estrategia metodológica para la enseñanza de la Educación Física en los niños, adolescentes y jóvenes, representa un problema no solamente para el país, sino para el resto del mundo; puesto que, al abordarse temáticas basadas únicamente en el ejercicio físico, ha provocado que la sociedad genere una concepción errónea del verdadero valor que tiene esta asignatura en el currículo educativo del Ecuador; por lo que, es necesaria la aplicación de nuevas estrategias de enseñanza que proponen el desarrollo de actividades lúdicas durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, que cambien por completo la perspectiva que tiene la gente acerca de esta hermosa materia.

Problema

Una de las problemáticas observada a través de los años, desde que se ha implementado la Educación Física en la malla curricular de los sistemas de educación de la mayoría de países, es la forma en la que se imparten estos conocimientos por parte del docente a sus estudiantes; dado que, las metodologías que utilizan los profesionales de la actividad física no siempre logran alcanzar los objetivos de aprendizaje en el alumno, y pese a ello, se niegan a innovar y hacer uso de nuevas metodologías que garanticen el mejoramiento del proceso de enseñanza de la materia. Esto se debe a diversas causas de índole social y pedagógica, que han relegado el verdadero valor que tiene dicha asignatura en la vida formativa del ser humano durante su paso por una institución educativa.

Una de las principales causas, que desencadena esta situación se da porque, los docentes de Educación Física se han acostumbrado por muchos años al uso de estilos de enseñanza de tipo tradicional que, si bien producen resultados favorables en cuanto a orden y disciplina dentro de las sesiones de clase, provocan que el estudiante sea incapaz de construir o buscar sus propios conocimientos, y a su vez se convierta en un sujeto dependiente del educador; de esta manera Martínez (2008), manifestó que en los estilos tradicionales el profesor es el encargado de dar instrucciones, y a su vez tomar todas las decisiones, mientras que el estudiante se limita a comportarse y realizar las actividades solicitadas. Por ello el hábito de utilizar la enseñanza tradicional que han mantenido los educadores físicos, desde tiempos remotos no favorecen al proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física en la actualidad.

Otra de las causas que han originado este problema, radica en el desconocimiento de otras metodologías o estilos de enseñanza que pueden ser utilizadas durante la impartición de las clases de Educación Física, y que inclusive pueden ser más productivas tanto para el sujeto que educa como para el que aprende; sin embargo, Campos (2015), afirma que existen estilos de enseñanza de carácter productivo y reproductivo, pero que los estilos reproductivos son los que se han venido aplicando en el área de Educación Física hasta no hace mucho tiempo. Esto ha producido que los estudiantes pierdan el interés por participar con predisposición en las sesiones de clase de Educación Física.

A esto se suma que los agentes involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física, han relegado el verdadero valor del juego, en la formación educativa del ser humano, excluyendo las actividades lúdicas de las sesiones de clase, produciendo una escasa utilización de juegos en las clases de Educación Física, desencadenando que se perciba a esta materia como poco interesante y llamativa; pues Gallardo & Fernández (2010), manifiestan que el juego constituye una actividad esencial para el desarrollo físico, afectivo, social, emocional y moral del niño durante sus etapas de formación. Es decir que la importancia del uso de este elemento en las clases de dicha materia favorece al desarrollo íntegro del educando.

En adición a todas estas causales, influye en gran parte el desinterés social por educar a través del movimiento, ejercicio y deporte; convirtiendo a la Educación Física en una materia netamente deportiva, la cual debe atender las demandas del contexto social cercano, inculcando a los estudiantes solamente a aprender los deportes más populares de su entorno y practicarlos de forma competitiva para diversión de los espectadores; esto ha causado que se pierda el verdadero valor pedagógico de esta asignatura, pues, la Educación Física se ha constituido como una disciplina fundamental para la formación del ser humano, especialmente si es trabajada desde edades tempranas, debido a que, permite desarrollar las destrezas motoras, afectivas y cognitivas del estudiante, las cuales son esenciales para la vida diaria del infante y para su vida futura. (Sigüenza, 2015)

Justificación

La presente investigación se desarrolla con la finalidad de dar a conocer las estrategias metodológicas más efectivas durante el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física que deberían utilizar los docentes de esta disciplina acorde a las exigencias del contexto social y entorno educativo, dejando en el pasado los estilos de enseñanza tradicional y con inclinación militar que solamente imponían miedo en los niños y adolescentes que están formándose en una institución educativa; e implementando el uso de nuevos métodos de enseñanza en los cuales predomine la utilización del juego como principal estrategia metodológica para lograr que los estudiantes alcancen los aprendizajes deseados por el docente, la institución, la sociedad y el Ministerio de Educación de este país, pues, dicha entidad en su currículo enfatiza que el juego presenta estructuras cognitivas, lógicas y objetivos, cuyos elementos deben explicarse en la enseñanza de la Educación Física, con la finalidad de garantizar su comprensión y adecuación conforme los temas de aprendizaje que se estén abordando. Esto permitirá que los estudiantes participen de dichos juegos, los disfruten, y sobre todo que aprendan de ellos y establezcan vínculos con los conocimientos que adquieren, comprendiendo la cultura del movimiento y generando procesos creativos en su cerebro. (Ministerio de Educación, 2010)

Es evidente que los beneficiarios directos de este trabajo investigativo, serán los niños y niñas estudiantes de la Educación Básica Media, de la Unidad Educativa República del Ecuador, quienes recibirán las clases de Educación Física a base de estrategias metodológicas más productivas que contengan como principal elemento didáctico al

juego; sin embargo, se pretende que dicha investigación, influya en los estilos de enseñanza que utilizan los docentes de Educación Física de otras instituciones educativas del país, y por consiguiente, los estudiantes de otras instituciones se beneficien de este cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta área.

Esta investigación permitirá generar un impacto en la sociedad en general, pues es evidente que las personas que rodean al entorno del estudiante, poseen una concepción errónea del verdadero significado e importancia de esta disciplina, dentro del horario educativo del estudiante; ya que, no es secreto, que se ha escuchado por parte de padres de familia, autoridades, docentes de otras asignaturas, e incluso de los mismo estudiantes, decir que la Educación Física es una materia poco relevante, encargada solamente de ejercitar a los estudiantes; por ello, tras la presente investigación, es posible cambiar esta idea que la población en general tiene de dicha disciplina y comprender que es igual de importante y necesaria que el resto, en el proceso formativo del ser humano.

En el presente trabajo investigativo se ha recopilado información referente al juego, su importancia y relevancia en el proceso de aprendizaje de la Educación Física, por lo cual posee una importante utilidad teórica, que permita comprender su valor pedagógico, en base a diversos autores que lo han estudiado a fondo, y, obviamente su utilidad práctica y metodológica, puesto que, se lleva a cabo una propuesta alternativa a base de juegos, los cuales poseen gran factibilidad de aplicarlos y adaptarlos a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes; razón por la cual, se desarrolla en una línea de investigación que aborda la gestión de calidad de educación y los procesos pedagógicos.

Impactos

Este trabajo de investigación tendrá un impacto social en el contexto educativo pues impulsará a que los profesores de Educación Física que, hoy en día, se encuentran ejerciendo su profesión en una determinada institución educativa, comprendan que las metodologías que vienen utilizando desde hace años atrás no son lo suficientemente efectivas en los estudiantes de la actualidad, y que necesitan remplazar las estrategias metodológicas de enseñanza convencionales, por estrategias nuevas y productivas en las cuales el alumno es el factor más importante para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje; como lo es la enseñanza a través del juego, que permitirá dar un giro de 360 grados a la calidad de enseñanza de la asignatura, permitiendo que los niños aprendan con eficacia, y pongan en práctica los conocimientos adquiridos en su vida diaria con el medio que los rodea.

De la misma forma ayudará a los estudiantes universitarios de la carrera de Educación Física, quienes serán los futuros docentes de esta disciplina de este país, a interesarse más por aprender las nuevas estrategias metodológicas y la importancia del juego al momento de impartir los aprendizajes en los niños y niñas de nuestra sociedad; de manera que cuando se encuentren ejerciendo su trabajo, sean profesionales competentes y capaces de formar seres humanos críticos, reflexivos e innovadores a través del movimiento corporal.

Objetivos

Objetivo general

Determinar la importancia del uso del juego como estrategia metodológica para llevar a cabo el proceso aprendizaje de la Educación Física en niños y niñas de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en Otavalo, año lectivo 2020-2021

Objetivos específicos

- Investigar los tipos de juegos que sean más factibles de aplicar en las clases de Educación Física de los niños y niñas estudiantes de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” con la finalidad de mejorar el proceso aprendizaje.
- Aplicar las estrategias metodológicas lúdicas utilizadas por parte de los docentes durante el proceso aprendizaje en el área de Educación Física con los estudiantes de la Educación Básica Media.
- Elaborar una propuesta alternativa a base de juegos relacionados a las temáticas de estudio de la asignatura que estén adaptados a las necesidades de los estudiantes y sirvan como apoyo pedagógico para la enseñanza de la Educación Física de los niños y niñas de la Educación Básica Media.

El presente trabajo de investigación está desarrollado en capítulos, los cuales se encuentran estructurados de la siguiente manera:

Capítulo I: Comprende el Marco o Fundamentación Teórica, extraída de varias fuentes bibliográficas como libros, revistas, artículos científicos, sitios web, entre otros; que permiten sustentar la importancia del juego como estrategia para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física.

Capítulo II: Destaca la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación, menciona el tipo de investigación, los métodos, las técnicas, los instrumentos, las preguntas de investigación, la población, la muestra y el procedimiento.

Capítulo III: Abarca el análisis y discusión de los resultados obtenidos a través de las técnicas de investigación utilizadas, y se lo realiza observando detenidamente los datos y relacionándolos con investigaciones similares.

Capítulo IV: Contiene la propuesta para dar solución al tema de investigación, la cual se la realiza mediante una guía didáctica de juegos que los docentes de Educación Física pueden acoplar a sus clases.

Conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

La necesidad de implementar nuevas estrategias metodológicas, y estilos de enseñanza productivos, basados en el juego y actividades lúdicas para llevar a cabo efectivamente el proceso de aprendizaje de la Educación Física en los niños y niñas estudiantes, ha impulsado la realización de varios trabajos investigativos acerca de la importancia de dicha actividad en la mencionada asignatura; investigaciones que sirven como sustento, aporte y fundamentación para la presente investigación.

Un primer trabajo de investigación corresponde a Pérez (2016), quien realizó “El juego como herramienta principal en las clases de Educación Física”, en donde realiza una contextualización de la Educación Física en relación a los ámbitos más representativos de la sociedad de su país, expresando que es necesario que los docentes de dicha área asimilen cambios, que les permitan recuperar metodologías y herramientas que atiendan las necesidades de la sociedad y juventud de hoy en día, como lo es el juego, que, aunque está incluido en los bloques del currículo de la asignatura, ha sido relegado a segundo plano, priorizando como principal enfoque de enseñanza el deporte de masas. Además, hace énfasis en que el juego debe cobrar más peso en las planificaciones didácticas de las sesiones de Educación Física, mostrando la evolución histórica que este ha sufrido, y la importancia de diferenciar los conceptos de juego y deporte, debido a que, se ha generado una confusión en la que, se cree que el hacer deporte equivale a estar jugando. Otro punto importante que se destaca en esta investigación, es la clasificación de los juegos, para lo cual cita una cantidad de autores que han determinado diferentes criterios de clasificación como el ámbito en el que se desarrollan, el espacio en el que se realizan, los materiales que se utilizan, los integrantes que se necesitan, entre muchos más que permiten diferenciar un juego y el objetivo que cumplirá. En fin, esta investigación pretende dar conocer el valor educativo que tiene el juego en todos los niveles y cursos de la programación educativa de Educación Física.

Un segundo trabajo de investigación de Nakayama (2018), se denomina “El juego como contenido de la Educación Física Construcción y resignificación en la práctica docente”. El cual trata sobre el recorrido que ha tenido el juego a través de la historia, dentro de esta área haciendo mención a las diversas interpretaciones, ideas, formas, usos y funciones que se le dan al juego como estrategia de enseñanza en las clases. Manifiesta que el juego al ser de carácter universal está presente en el ser humano en todas las épocas, culturas y etapas de su vida; sin embargo, cita una afirmación muy importante de Brougère (1998) quien sostiene que “lo que caracteriza al juego no es tanto lo que se hace sino la manera en la que se hace”. (pág.22), cuya idea es muy importante de analizar y conocer, porque, no basta con realizar uno o varios juegos durante la sesión de Educación Física, sino la manera en la que se direcciona aquella actividad, para que contribuya al aprendizaje de los conocimientos que se están enseñando. Pese a esto, este trabajo de investigación aborda un tema muy importante en lo que refiere al juego en dicha asignatura, y es la controversia que esto ha generado; pues, nos habla de diferentes posturas que se han

generado alrededor de este tema, pues hay quienes estiman que el juego debe desarrollarse de forma espontánea y libre, sin intervención del docente, ya que este limita la creatividad del niño; sin embargo, existen quienes afirman que el juego debe ser guiado y direccionado por el profesor para el cumplimiento de contenidos y objetivos que no siempre tienen relación con la actividad lúdica, como lo dicen los/as profesores de Educación Física Rivero (2009), quienes mencionan una concepción del juego como estrategia metodológica: “se lo reconoce como una actividad divertida para abordar contenidos extrínsecos al juego como el desarrollo de capacidades motrices; por ejemplo la resistencia, la velocidad, o valores morales, como la honestidad y el respeto”. (pág.25)

Un tercer trabajo de Leyva (2011), que lleva como título “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”. Se trata de una tesis que aborda al juego como un instrumento para llegar al niño o niña de forma exitosa, debido a que es un elemento muy importante en la vida del infante; como lo afirma Rousseau (1762) quien dice “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (pág.68). Citado en este trabajo de investigación. Con ello queda claro que el juego es un medio que permite al ser humano durante su niñez conocer y aprender de todo cuanto sucede a su alrededor, sobre todo en su etapa de formación educativa, que es el punto principal de este trabajo; pues también cita otros conceptos importantes acerca del juego como lo es “El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres, et al., 2008, pág.48). Esto nos quiere decir que el juego no solamente contribuye al desarrollo completo durante la etapa de infancia, sino que permite la formación íntegra de todas las potencialidades, habilidades y destrezas del ser humano cuando alcance su madurez. Adicional a esto cita un concepto importante de un autor llamado Pugmire-Stoy (1996), quien afirma que el juego no solamente sirve para que el niño pueda enriquecerse de conocimientos en su escuela, ya que también le ayuda a realizar correctamente las actividades cotidianas, como el vestirse, el estar en su vivienda, hacer ejercicios, alimentarse, inclusive a descansar; y todo esto le permitirá llevar una vida saludable y prolongada.

Todas estas investigaciones previas de tres países distintos que se han realizado en torno a la importancia del juego en la Educación Física, para promover el desarrollo y formación del hombre en su etapa infantil, tienen un común denominador, y es que todas las personas descubren los aspectos de la vida y de la sociedad jugando, pues constituye una actividad placentera, significativa y natural de la humanidad que permite desarrollar al máximo todas las capacidades y lo más importante aprender con amor.

1.2 Metodología en Educación Física

En el ámbito de la Educación Física, el proceso de enseñanza aprendizaje se lleva a cabo, por parte de los actores principales que son el docente y el estudiante; siendo el profesor aquel sujeto que guía, comparte y encamina hacia la construcción del aprendizaje,

mientras que el estudiante se constituye como el ente quien alcanza los conocimientos, los almacena en su memoria y los pone en práctica en cualquier situación de su vida que lo amerite. Sin embargo, para consolidar este proceso de intercambio de saberes, es fundamental que el profesor haga uso de una o varias metodologías, que le permitan cumplir con sus objetivos de enseñanza de manera efectiva; pero, para comprender mejor este proceso de aprendizaje es necesario conocer el significado de metodología en esta asignatura; así desde una concepción muy técnica, (Zamora, 2018) lo define como: un conjunto de ejercicios direccionados a un enfoque razonado de la Educación Física, sustentado por una filosofía de la educación. Dicha concepción en otras palabras basa su argumento en el movimiento corporal, el cual debe ser enfocado al cumplimiento de los objetivos de la asignatura.

Otra concepción de metodología manifestada por (Zamora, 2018) afirma que: visto desde un enfoque curricular se concibe como la base para el desarrollo y orientación de los programas de estudio, es decir los contenidos de asignatura. Dicho en otra forma, es la base o forma de enseñanza que permitirá cumplir con las temáticas de estudio planificadas y que están acorde al currículo educativo del país.

1.3 Estilos de enseñanza en Educación Física

Utilizar determinada metodología para llevar a cabo el proceso aprendizaje, va ir de la mano con el estilo de enseñanza que se adapte a las condiciones de entorno, contexto social, y las necesidades del educando, puesto que Delgado (1989), quien fue citado por Martínez (2008), expresó que un estilo de enseñanza es el modo o forma en las que se llevan a cabo las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea a nivel teórico y práctico, así como las relaciones entre los sujetos que conforman la clase en función de las decisiones que tome el profesor. Por esta razón, el estilo, le permite al docente aplicar las metodologías más adecuadas de forma efectiva, consolidando el proceso aprendizaje de su asignatura.

1.3.1 Estilos tradicionales

a) Mando directo

Uno de los estilos tradicionales más utilizados, y que se ha mantenido durante muchos años dentro del sistema educativo, es el mando directo, el cual consiste en mantener un gran control sobre el comportamiento del estudiante, pues, la mayoría de decisiones están en manos del profesor, este estilo consiste en dar la explicación, la ejecución de la misma por parte de los estudiante y culmina con una evaluación (Martínez, 2008).

Dicho estilo ha sido muy utilizado en el área de Educación Física, por conseguir ejercer un control y disciplina por parte de los estudiantes, quienes solamente replican lo indicado en clases.

b) Asignación de tareas

Este estilo tradicional es utilizado hasta la actualidad en muchas áreas de la educación, por su factibilidad de aplicación y la efectividad de resultados de aprendizaje; Martínez (2008), indicó que este estilo permite un mayor grado de autonomía del estudiante, puesto

que, una vez dada la indicación el estudiante es quien decide el proceso o camino que tomará para realizarla sin intervención directa del docente, esto permite que el educando asuma mayor responsabilidad y se adapte a sus capacidades individuales.

1.3.2 Estilos participativos

a) Enseñanza recíproca

Uno de los estilos participativos que consiste en la interacción entre los sujetos que están aprendiendo es la enseñanza recíproca en la cual, como lo afirma Martínez (2008), el profesor forma parejas, e indica criterios de aprendizaje que permite a los estudiantes descubrir los errores de su compañero, fomentando así la colaboración, aceptación y solidaridad entre ellos.

De esta manera es posible, construir el aprendizaje en base a la interacción entre estudiantes, quienes aportan sus conocimientos previos para consolidar el proceso aprendizaje.

b) Microenseñanza

Otra forma de enseñanza a base de interacción entre compañeros, es la microenseñanza, en la cual, según Martínez (2008), se forma grupos de cinco o seis estudiantes, a quienes el profesor facilita la información necesaria, para que ellos preparen el tema de aprendizaje y lo compartan con el resto de compañeros.

Mediante este estilo, se puede lograr la construcción del aprendizaje a base del aporte de las ideas de todos los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3.3 Estilos individualizadores

a) Programa individual

Uno de los estilos menos frecuentes, es el programa individual en el cual el docente no tiene una participación directa en el aprendizaje de cada estudiante, pues cada uno es responsable de conseguir sus conocimientos. Martínez (2008), expresó que dicho estilo permite una mayor participación del estudiante, ya que cada uno sigue su programa de forma independiente.

Este estilo fomenta la construcción del propio aprendizaje, sin embargo, no existe la participación docente durante el proceso, para guiar y encaminar hacia el cumplimiento del objetivo.

1.3.4 Estilos cognitivos

a) Descubrimiento guiado

Uno de los estilos cognitivos, más productivos en la actualidad, es el descubrimiento guiado, en el cual como su nombre lo indica, el estudiante es quien descubre sus propios conocimientos; por ende, Martínez (2008), en su investigación expresó que el docente se encarga de dar indicios a los estudiantes para que estos lleguen a la respuesta deseada, lo

cual permite inducir al educando en el proceso de investigación para que este, busque soluciones. Este estilo es muy utilizado para lograr activar la creatividad del estudiante quien, busca e intenta consolidar las redes de conocimiento.

b) Resolución de problemas

Este estilo consiste en plantear un problema a los sujetos que están aprendiendo, para que ellos busquen la manera de solucionarlo, a la vez que aprenden el tema que se está abordando; de esta manera Martínez (2008), dijo que mediante este estilo se pretende que el estudiante encuentre la respuesta por sí solo, buscando alternativas para la resolución de problemas motrices, estimulando la creatividad.

Con la ejecución de este estilo, se consigue una autonomía del estudiante, preparándolo para las situaciones de la vida y mejorando el proceso enseñanza-aprendizaje.

1.4 Estrategias de enseñanza en Educación Física

Para llevar a cabo una metodología mediante un determinado método de enseñanza es necesario la aplicación de estrategias, las cuales al poner en práctica permiten consolidar el proceso de aprendizaje de la Educación Física, debido a que, una estrategia es considerada la forma en la que se presenta la actividad o tarea, dispuesta por el docente. (Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía, 2010)

Es decir que una estrategia, es la manera en la que el profesor hará uso de las metodologías y métodos de enseñanza, con la finalidad de que el estudiante capte y comprenda la intención pedagógica del educando, y así el proceso de aprendizaje de la Educación Física se consolide de forma exitosa y cumpla con los objetivos establecidos.

De igual forma que en los métodos, el mismo autor fue citado en la revista digital de la metodología de la Educación Física, destacando los siguientes tipos de estrategias:

a) Estrategia en la práctica global: Cuando se presenta la tarea de forma completa, es decir en su totalidad, y se diferencia entre:

- Global pura. - Sería la realización de la tarea propuesta en su totalidad. Es ideal en Primaria.
- Global polarizando la atención. - Se realiza la tarea propuesta también en su totalidad, pero pidiendo al alumno/a que preste especial atención a un aspecto concreto.
- Global modificando la situación real. - Sería la realización de la tarea en su totalidad, pero modificamos las condiciones en donde se realiza.

b) Estrategia en la práctica analítica. - Cuando la tarea se divide en partes y se enseñan por separado, se está hablando de estrategia analítica. Se diferencia entre:

- Analítica Pura. - La tarea se descompone en partes y la realización comienza por aquella que el maestro considere más importante, y así se irán practicando aisladamente todas sus partes para al final proceder a la realización global.
- Analítica Secuencial. - La tarea se descompone en partes y la realización comienza por la primera parte en orden de forma aislada, para proceder al final a la realización global.
- Analítica Progresiva. La tarea se descompone en partes. La práctica empieza por un solo elemento y una vez dominado, se irán añadiendo progresivamente nuevos hasta conseguir la ejecución total.

c) Estrategia en la práctica mixta: Consiste en combinar ambas estrategias, globales y analíticas, tratando de sacar lo positivo de cada una. Debido a que todas las progresiones deben de terminar con la realización global. (Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía, 2010).

Estas estrategias permiten al docente alcanzar sus objetivos pedagógicos planteados a través de sus metodologías de enseñanza, dado que así, es posible que el estudiante comprenda las intenciones del educando y pueda plasmarlas en la práctica, corrigiendo cualquier error o debilidad.

1.5 Estrategias metodológicas

Una vez comprendidos los conceptos de metodología, método y estrategia en la enseñanza de la Educación Física y cuan importantes son para llevar a cabo el proceso aprendizaje de la materia, es pertinente comprender que todos estos términos contribuyen y se relacionan de forma sólida para el cumplimiento de un mismo objetivo, el aprendizaje del estudiante; por esta razón resulta favorable abordar todo lo dicho en un solo concepto que englobe a todas estas terminologías, pero que cumplan con la misma función que es consolidar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura; así es posible establecer la importancia de las denominadas estrategias metodológicas, pues en un acertado trabajo de investigación se argumentó que:

Dichas estrategias metodológicas permiten identificar criterios, principios y procedimientos que configuran el camino al aprendizaje y la manera de actuar de los docentes, en correspondencia con el programa, la implementación y evaluación de la enseñanza y aprendizaje. Estas se aplican con el fin de lograr mejores y mayores aprendizajes, revistiendo un plan que al ser llevado al ámbito de aprendizaje se transforma en un conjunto de procedimientos, generando a su vez diversos estilos de aprendizaje. (Torres, 2020, pág. 35)

Esta concepción es muy importante, debido a que se enfatiza una relación entre lo que se desea enseñar, con la forma de hacerlo, ya que, mediante las estrategias metodológica, es posible detectar y aplicar los mejores procedimientos y estilos de aprendizaje que permitirán al estudiante aprender de mejor manera, de acuerdo a sus necesidades y diferencias individuales.

A pesar de que las definiciones de estrategia metodológica, han sido definidas de una forma muy similar a las de metodología y método, o a su vez fraccionando los conceptos de cada término, Torres (2020), en su trabajo investigativo citó a Prieto (2019), quien expresa que las estrategias metodológicas son procesos mediante los cuales se seleccionan, coordina y aplican todas las habilidades, capacidades y destrezas del individuo, pues se sustentan en el aprendizaje significativo destacando la importancia de aprender a aprender.

Dicha concepción es muy importante en relación al presente trabajo investigativo, considerando que al hacer uso del juego como estrategia metodológica, es posible desarrollar las habilidades del niño y niña, en base a los conocimientos previos y con la finalidad de que este, aprenda a construir su propio conocimiento.

En otro trabajo de investigación muy interesante se define otro concepto para estrategias metodológicas, el cual manifiesta que:

Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante (Macías & López, 2018, pág. 9).

Por ende el juego debe estar direccionado al cumplimiento de los objetivos educativos planificados al inicio de un determinado ciclo escolar, y debe contribuir al desarrollo íntegro del estudiante en su etapa de formación.

1.5.1 Las estrategias metodológicas en la educación

En el sistema educativo del país y del mundo, se ha empleado diversas formas y estilos de enseñanza, los cuales no siempre han resultado favorables para el avance de la sociedad, teniendo en cuenta que se hacía uso de corrientes pedagógicas antiguas y que fomentaban la instrucción, convirtiendo al educando en un receptor de indicaciones; sin embargo, las generaciones actuales son muy diferentes en todo aspecto, razón por la cual, resulta desfavorable continuar con las mismas metodologías de educación.

Esta situación ha provocado que varios países del mundo adopten nuevas corrientes pedagógicas que se apoyan primordialmente en el constructivismo y humanismo, cuyas metodologías promueven que el educando por medio del aprendizaje construye y modifica su estructura mental, además de procesar sus conocimientos planteados a partir de la construcción de nuevos conocimientos, teniendo como base los conocimientos existentes, pero con la colaboración, ayuda y guía del profesor, y sus compañeros. (Torres, 2020)

1.5.1.1 El método de descubrimiento

Una de las estrategias metodológicas actuales, que permiten la interacción alumno-docente y que hacen uso de herramientas que atienden las necesidades de los estudiantes, es el denominado método de descubrimiento, el cual como su nombre lo anticipa, consiste

en fomentar la búsqueda del conocimiento; para lo cual es necesario planificar una enseñanza de forma abierta y flexible, pues se guía al educando hacia los contextos que debe encontrar, mediante la exploración e investigación, de esta manera el alumno se transforma en el personaje principal del proceso de enseñanza aprendizaje; en esta estrategia el juego desempeña un papel muy importante pues a través de este los niños y jóvenes tiene la posibilidad de crear y descubrir varias acciones que faciliten el desarrollo motor, la recreación y su complacencia personal. (Torres, 2020)

1.5.1.2 El método lúdico

Esta estrategia hace uso del juego como principal herramienta para consolidar el proceso de aprendizaje, aplicando una variedad de actividades lúdicas, adaptadas a las temáticas de estudio que abordan las diferentes ramas del aprendizaje, con la finalidad de enseñar a los estudiantes de una manera placentera, así es pertinente destacar la importancia de dicha estrategia, pues:

Con este método se observa que los juegos y la diversión son tendencias innatas en el ser humano, aprendiendo de una manera recreativa y placentera, es por esto que los juegos son pedagógicos, educativos, didácticos, sin olvidar los valores sociales y educativos, además aplicar variantes como las dinámicas grupales y los juegos vivenciales. Se concluye resaltando la influencia que tienen los educadores en cualquier método que utilice, es decir debe ser mediador y entender el concepto de diversidad, debe ser orientador, siendo apoyo y base del momento educativo y finalmente siempre motivará el crecimiento personal y del grupo. (Torres, 2020, pág. 37)

Es indiscutible la importancia y beneficios que proporciona el juego en la formación educativa del ser humano, ya que las características que poseen y desarrollan en el estudiante, permiten mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, más aún si se habla de la Educación Física, asignatura en la que el movimiento corporal, ejercicio y deporte son los pilares básicos de enseñanza.

1.6 Aprendizaje tradicional frente al significativo

Al abordar lo referente a metodologías, métodos y estrategias de enseñanza de la Educación Física, está implícito el tema del aprendizaje tradicional que se ha aplicado durante mucho tiempo en las clases de esta asignatura; y de la misma forma el aprendizaje significativo, destacando este nuevo estilo de educación, como aquel que se desea poner en práctica a través de las nuevas estrategias metodológicas, por ello es fundamental saber a qué refiere cada uno de estos estilos.

De esta manera en un interesante trabajo de investigación se afirma que:

Un aprendizaje tradicional lo identificamos con la tendencia pedagógica en la cual el profesor tiene un papel muy preponderante, donde el alumno es un ente pasivo, reproductor de conocimientos acabados, en base a un modelo técnico. Su consigna básica parece ser: “todo el tiempo para la ejercitación física”. (Calero & González, s.f)

Este aprendizaje claramente es poco productivo para el desarrollo cognitivo del estudiante, puesto que, el profesor al ser un mero instructor lo único que hace es indicar las acciones físicas o ejercicios que el alumno debe repetir, convirtiendo a la Educación Física en una materia sin beneficio intelectual ni psicológico. Sin embargo, y al contrario de este mencionado aprendizaje, existe el denominado significativo, el cual:

Parte de considerar que el aprendizaje depende en gran medida del grado en que el niño y el joven puedan ver las relaciones, significados y utilidad potencial de lo que está estudiando, unido a lo que él (el alumno) ya conoce, es decir sus vivencias y experiencias, lo cual sirve de base para construir un nuevo conocimiento. Coll y Solé 1989 como se mencionó en (Calero & González, s.f)

Este argumento es muy conciso, pues a través de este el alumno, deja de ser un repetidor del conocimiento, para transformarse en un reproductor del mismo, lo cual lo consigue con la guía de su docente y en base a los conocimientos previos que posee; dicho en otras palabras, busca y construye el aprendizaje, almacenándolo en su mente con la ayuda del aprendizaje empírico, o las experiencias previas. A través de estas experiencias el docente puede conectar los nuevos conocimientos, conceptos y habilidades; mediante el juego.

El juego al ser considerado una de las formas más viables para conseguir esa conexión de los conocimientos previos y el nuevo aprendizaje, es de suma importancia aplicarlo como instrumento de enseñanza de la Educación Física, sin importar cuál sea el método y estrategia que se esté empleando por parte del educando.

1.7 El juego

El juego visto desde muchas perspectivas a través de la historia de la humanidad ha tenido diferentes concepciones, pero que conservan mucha similitud hasta el día de hoy para quienes lo abordan como objeto de estudio; pues, claramente dicha actividad es de carácter universal e innato del ser humano desde su nacimiento, constituyéndose como un elemento fundamental para su desarrollo principalmente durante la etapa de la infancia en donde se adquiere una serie de habilidades, destrezas y capacidades, tanto físicas como psicológicas las cuales le permitirán desenvolverse en sus etapas posteriores sin dificultad.

Remontándose al origen de la palabra juego se puede encontrar que dicho término proviene de un vocablo latino denominado “iocus y ludus-ludere”, que significan broma, pasatiempo o diversión, y aunque pareciese distorsionar por completo el verdadero concepto, es muy acertado puesto que la verdadera esencia del juego como tal es divertirse y sentirse bien; sin embargo, haciendo hincapié al ámbito educativo se lo define como una actividad lúdica que tiene un fin específico, y que puede ser adquirida dependiendo del medio social en el que se vive. (García, et al., 2000)

Comprendiendo el origen etimológico de la palabra y una concepción muy buena desde el aspecto pedagógico es posible argumentar que, el juego es un excelente elemento para la diversión y felicidad del niño, puesto que al momento de realizarlo se olvida totalmente

de los problemas y factores negativos de su realidad, que muchas veces afectan su estabilidad y bienestar emocional, y se transporta a un mundo imaginario, placentero y favorable para su desarrollo en donde lo único que hace es reír, aprender y sentirse bien. Pese a ello, es importante mencionar que jugar no conlleva solamente divertirse porque sí, ya que existe un propósito al cual el infante desea llegar, y por esto establece ciertas condiciones que convertirán aquel momento ameno en una pequeña meta de vida.

1.7.1 Concepto

Una vez abordado el contexto de la palabra juego y todos los aspectos que inmediatamente se vienen a la mente al abordar este elemento esencial en la vida del ser humano, resulta pertinente conocer algunas concepciones de juego:

Huizinga como se citó en García, et al. (2000), de forma muy conveniente manifestó que:

El juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (pág.13)

Este autor nos muestra que, el niño a pesar de estar realizando una actividad de carácter libre y espontánea, desarrolla un grado de responsabilidad al momento de establecer parámetros y normas que, permitirán llevar a cabo el juego con orden y satisfacción para todos los involucrados.

De la misma manera Huizinga en 1938, quien fue citado en un libro acerca del juego como recurso didáctico en Educación Física, expresó otra definición que manifiesta:

Una acción libre ejecutada <<como si>> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Gallardo & Fernández, 2010, pág. 16)

Dicho de otra forma, el juego es aquel elemento, que permite transportarse a un mundo imaginario; pero que, aun así, proporciona un sinnúmero de beneficios al individuo que lo practica, de tal manera que se constituye como una actividad que hace la vida del ser humano más amena.

Por otra parte, Viciano y Conde (2002), mencionados por Gallardo y Fernández (2010), proponen el concepto siguiente: “El juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (pág. 15). A partir de esta definición es posible argumentar que el juego permite el desarrollo de todos los aspectos indispensables del ser humano durante sus etapas de crecimiento.

Otro concepto acerca de juego muy acertado postula que:

El juego es una actividad inherente al ser humano, que bien encauzada, y desarrollada de acuerdo a las condiciones de edad de las personas, y a las diferentes etapas, estimula el desarrollo y el dominio del cuerpo, favoreciendo la destreza, coordinación y el equilibrio; enriquece los movimientos; estimula el desarrollo de los sentidos; contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades motrices, de la inteligencia, la imaginación y la creatividad; posibilita una mayor interacción entre ellas, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia; permite desarrollar la iniciativa y la autonomía, construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, expresar sentimientos y emociones; posibilita la construcción de conocimientos; estimula y favorece el desarrollo de la personalidad y el carácter; etc. (Gallardo & Fernández, 2010, pág. 15)

Por esto el juego constituye un elemento de suma importancia para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, pues mejorará considerablemente el desarrollo físico, mental y emocional de los estudiantes, quienes alcanzarán los conocimientos de manera óptima y atendiendo a las necesidades individuales de cada uno y a su vez del contexto social en el que se desenvuelven.

1.7.2 Teorías del juego

Con el transcurrir de los años en la humanidad han surgido un sinnúmero de teorías en diversos ámbitos y contextos acerca del juego, las cuales abordan el grado de influencia que este tiene en la vida del ser humano, partiendo de varios enfoques, puntos de vista, análisis psicológicos y científicos; con la finalidad de explicar la relevancia que dicha actividad tiene en el hombre.

1.7.2.1 Teoría de la energía excedente

Esta teoría referente a la energía que posee un individuo en todo momento de su día a día, permite analizar la incidencia que tiene el juego para canalizar el excedente que poseen las personas cuando han estado por mucho tiempo sin realizar una actividad que le permita liberarse y llegar a un estado de equilibrio.

Meneses y Monge (2001), en un artículo manifiestan que, un filósofo del siglo XIX llamado Herbet Spencer afirmó que el juego se originaba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso, basando su criterio en otro filósofo contemporáneo llamado Friedrich von Schiller quien conceptualizó al juego como la base para una serie de actividades humanas específicamente durante la etapa infantil en la cual se dice que existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños. Razón por la cual el profesor de Educación Física debe balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los alumnos, pues ellos poseen una gran cantidad energética que en la mayoría de los casos no se la utiliza en las materias teóricas y por ello la pueden expulsarla durante la actividad física o en actividades recreativas; todo este proceso se da como resultado de que el infante suele realizar actividades cotidianas muy básicas como alimentarse y descansar ,

produciendo un gran cúmulo de energía, para lo cual el juego se convierte en un escape pertinente para este excedente energético.

Cabe recalcar que todas las personas sin importar los años que posean o la etapa de su vida que atraviesan, acumulan energía; pese a ello, es evidente que los niños al estar en un proceso de desarrollo, físico, biológico y psicológico, producen mayor cantidad; a esto se le suma que durante la infancia las personas no realizan muchas actividades de carácter obligatorio que exijan un desgaste considerable de energía, pues al ser dependientes de los padres u otro adulto, el número de actividades se reducen a las esenciales para vivir, lo cual provoca la aglomeración de reserva energética que necesita de una u otra manera ser liberada para no interferir con cualquiera de los procesos básicos para su desarrollo, de esta forma el juego se convierte en la forma más satisfactoria para desprender dicha acumulación.

1.7.2.2 Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura)

Es claro que el juego aparece de forma natural en el ser humano como una necesidad de vida, pues un niño no necesita que le enseñen a jugar, sino que lo empieza hacer por mero instinto y mediante este conoce su mundo y aprende a vivir en él.

De esta manera Kraus como se citó en Meneses y Monje (2001), expresó que para Gross el juego ayudaba a los animales a sobrevivir y por medio de él aprendían las destrezas necesarias para la vida adulta, es decir mientras más adaptable e inteligente era una especie, más necesitaba de protección durante la infancia. Un ejemplo de estas especies es la humana, en la que se practican roles sociales a manera de juego desde la niñez, como puede ser el “jugar a la casita”, ya que mediante esta actividad lúdica el niño se hace una idea de lo que es la vida familiar y de algún modo se prepara para las actividades que se realizan.

Para sustento de esta teoría cabe mencionar que un niño mediante el juego desarrolla sus principales capacidades físicas como lo son la fuerza, la resistencia, la velocidad y la flexibilidad, las cuales le permitirán a futuro realizar sus actividades cotidianas sin mayor dificultad; a esto se le añade que aprende una serie de valores como la responsabilidad, el liderazgo, el respeto, la honestidad, entre muchos más, que le servirán para mantener una buena convivencia social con las demás personas durante todas sus etapas de crecimiento.

1.7.2.3 Teoría de la catarsis

Como preámbulo y con la finalidad de comprender esta teoría, es necesario conocer la definición de la palabra catarsis que significa “Eliminación de recuerdos que perturban el equilibrio nervioso”. (Wordreference, 2020). Ya comprendiendo este término y acotando que además de los recuerdos, también hace referencia a liberarse de las sustancias nocivas para el organismo, se procederá a explicarla.

Meneses y Monge (2001), en su libro dan a conocer que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas; a esto destacan a Carl, un psicólogo

estadounidense, quien establece que la catarsis es el “drenaje” de la energía que tiene posibilidades antisociales. Además, mencionan al psicólogo, Patrick, quien establece que las emociones fuertes, como el miedo o la cólera, desestabilizan el equilibrio interno del organismo y lo expone a respuestas agotadoras, las cuales conducen al individuo a situaciones amenazantes, realzando así la importancia del juego, que actuaría como un catalizador de esa energía y ayudaría al cuerpo a recuperar su estado armónico.

Tomando como referencia el contexto social actual de nuestro país, existen niños que, por desigualdades de la vida, poseen ciertas emociones negativas que afectan su crecimiento y desarrollo normal; las cuales son provocados en su contexto familiar, educativo o social, y no le permiten ser un infante feliz como el resto personas de su edad. Ante esta situación el juego le permite canalizar aquellas emociones negativas que lo perturban, olvidarse de sus problemas y en el mejor de los casos desprenderse de estas, recuperando su estado de bienestar emocional y mejorando significativamente su calidad de vida.

1.7.2.4 Teoría de reestructuración cognoscitiva

Al hablar de reestructuración cognoscitiva refiere a una construcción del propio aprendizaje mediante una organización de las ideas o conocimientos que se posee, pero que necesitan unirse para formar una red conceptual de aprendizaje.

Meneses y Monje (2001), señalan a Piaget quien plantea que el juego es una forma de asimilación durante la infancia, específicamente en la etapa del pensamiento operacional concreto, en la que el niño utiliza las actividades lúdicas para adaptar los hechos de su realidad a conocimientos que posee; en otras palabras, logra comprender las situaciones de la vida real, pero transportándolas a su mundo.

Esta teoría es muy acertada ya que un aprendizaje cualquiera, debe apoyarse en las experiencias previas que una persona posea referente al tema, e introducir el aprendizaje en su cerebro; en el caso del niño, encaminarlo hacia el nuevo conocimiento; por consiguiente, es indudable que durante el juego el infante pondrá en práctica todo lo que sabe, conoce o ha aprendido, y le servirá de enlace para alcanzar el nuevo aprendizaje de una manera significativa.

Para realzar la importancia de esta teoría Newman y Newman como se mencionó en Meneses y Monje (2001), sostienen que, cuando los niños experimentan cosas nuevas, su mente juega con ellas, con la finalidad de encontrar los distintos caminos para explicar cómo el objeto o la situación nueva que él ha evidenciado, se asemejan a conceptos ya conocidos. En otras palabras, el niño a través del juego construye su conocimiento, manteniendo una relación importante entre la teoría y la praxis, lo cual resultará en un aprendizaje de calidad.

1.7.2.5 Teoría de H. Wallon. (El juego como imitación y exploración)

El niño de forma natural durante toda su infancia, especialmente sus primeros años, se encuentra en un proceso de autoaprendizaje en el que intenta explorar todo cuanto lo

rodea e imita todo lo que descubre mediante dicha exploración, ya que durante este período de su vida todo le resulta inquietante y novedoso, e intenta plasmarlo de forma idéntica en su diario vivir, siendo el juego el mejor camino para proyectar lo aprendido.

En un libro muy novedoso acerca del juego, se expone la teoría de Wallon la cual:

Concibe el desarrollo humano como un proceso dialéctico producido en la constante interacción con los medios físico y humano. En este contexto considera el juego como imitación. En uno de sus estudios (1941, 1977) señala: “el niño repite en los juegos las experiencias que acaba de vivir. Reproduce, imita”. Pero esa imitación no queda encerrada en sí misma, sino que propicia la exploración. “El juego en el niño, por el contrario, se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función. El niño parece ser arrastrado por una especie de avidez o de atracción que le lleva a los límites de esa función”. (Omeñaca y Ruiz, 2005, pág. 15)

Al explorar todo cuanto lo rodea el infante, aprende gran cantidad de conocimientos, los cuales no siempre serán los correctos, sin embargo, el niño sacará a flote todo lo que aprendió imitándolo durante las actividades lúdicas que realiza; es por ello que, durante el juego del niño es importante que esté presente un adulto, y en el caso del contexto educativo el profesor, para corregir los aprendizajes incorrectos y consolidar los que son útiles para su vida.

1.7.2.6 Teoría evolutiva de Jean Piaget

El hablar de juego y evolución resulta muy acertado, puesto que, el niño siendo quien más hace uso de este elemento didáctico, se encuentra en un proceso de constante desarrollo, con una gran cantidad de cambios físicos y psicológicos, que modifican constantemente las necesidades del infante. Por ello es de gran importancia conocer la etapa en la que se encuentra el ser humano y así direccionar el juego para potenciar el desarrollo de aquellos cambios de un modo íntegro. (Ruiz, 2017)

Ruiz (2017), en su publicación señala a Piaget quien considera al juego como una necesidad para el niño, refiriéndose a que es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad y entenderla correctamente, además define al juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales, considerando que el juego es un acto intelectual, dado que su estructura es similar a la del pensamiento, no obstante encuentra una gran diferencia entre ambas; en consecuencia el juego es un fin para sí mismo, mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta u objetivo en particular.

Este psicólogo analiza el juego desde una perspectiva mental, en la que muestra claramente que los juegos que practica un infante de 3 años no son los mismo que practica un niño de 10 años, y así indistintamente de acuerdo a la edad que esté atravesando, debido a las necesidades y capacidades mentales que este posee en determinado momento de su vida.

Por ende, Ruiz (2017), destacó el desarrollo intelectual del ser humano durante su infancia en los cuatro estadios que son:

Estadio sensoriomotor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.

Estadio preoperacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.

Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.

Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones. (pág.14)

Dichas etapas por las que atraviesa el ser humano mientras está en sus etapas de crecimiento, son de suma importancia para el conocimiento del docente de Educación Física, quien debe dominar y comprender todo cuanto se refiere a estos estadios operacionales y así aplicar metodologías acertadas que beneficien el progreso intelectual del niño y mejore su capacidad cognitiva; utilizando estrategias, métodos, recursos, materiales y de acuerdo a la presente investigación, juegos que atiendan sus necesidades de acuerdo a la etapa en la que se encuentra.

1.7.2.7 Teoría del placer funcional (K. Bühler, 1924)

El juego concebido por casi todas las personas, es una actividad alegre que causa placer y felicidad para quien lo practica, considerando que es esa la razón principal por la que un niño desde sus primeros años de vida lo practica en todo momento de su vida; y, si por el contrario el jugar llega a producir reacciones o emociones negativas en el infante, como dolor, tristeza, estrés, incomodidad, frustración, fatiga excesiva u otro de esta naturaleza, no tiene sentido seguirlo haciendo, especialmente si hay un adulto guiando el proceso de aquella actividad lúdica.

Venegas, García y Venegas (2018), en un atractivo libro acerca del juego, enfatiza la concepción de Karl Bühler quien argumentó que, el juego es aquella actividad en la que se da un placer funcional independientemente de las motivaciones que puedan existir. También destaca que, el juego tradicional no lograría transmitirse de generación en generación si el niño no demuestra una voluntad por aprender; dado que el placer no está en la repetición, sino en el progreso que se gana por cada repetición y en el dominio del acto. En resumidas cuentas, esta teoría sostiene que el juego constituye un proyecto de futuro más no una transferencia de costumbres.

La mencionada teoría de gran importancia en lo que respecta al juego a lo largo de la vida del ser humano, menciona un concepto importantísimo que apoya toda su conjetura y es que, el placer que se consigue mediante el juego, no se adquiere por realizarlo muchas veces repetidamente, sino por el progreso que el niño consigue con cada una de estas repeticiones; por ejemplo, si se está realizando un juego que ayuda a mejorar el equilibrio, el verdadero placer se dará porque después de haber actuado en esta actividad lúdica por

varias ocasiones, el infante habrá conseguido aumentar su habilidad de equilibrio significativamente y la pondrá en práctica en diversas situaciones de la vida cotidiana.

1.7.3 Características del juego

El juego como estrategia metodológica posee ciertas cualidades o características que destacan su gran relevancia al utilizarlo en el proceso de aprendizaje de la Educación Física; Macías & López (2018), en un trabajo de investigación dan a conocer las siguientes características:

- a) **El juego es libre.** - Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior; se desarrollan dentro de límites de tiempo y espacio, según reglas establecidas y aceptadas por los participantes.
- b) **El juego produce placer.** – Se lo realiza por placer y produce satisfacción inmediata, pues las conductas positivas que desencadena el juego en el niño como la risa, diversión, broma, etc., son placeres para ellos y constituyen el verdadero objeto de interés. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad. Autores como Freud, Piaget y Vygotski coinciden que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos y/o necesidades no satisfechas.
- c) **El juego implica actividad.** – A pesar de que no todos los juegos son motores o implican ejercicio físico, el jugador siempre está psíquicamente activo; pese a ello, algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explotar, moverse, pensar, deducir, imitar y relacionar. El juego es innato del ser humano y se identifica propiamente en la infancia.
- d) **El juego tiene una finalidad intrínseca.** – La acción de jugar se convierte en la meta de la conducta, pues produce satisfacción por el mero hecho de realizarlas. El proceso de juego conlleva la emoción, tensión y diversión suficientes para hacer del juego un elemento atractivo e interesante para el jugador.
- e) **El juego organiza las acciones de un modo propio y específico.** – Al jugar se desarrollan procesos, normas, formas de hacer las cosas y procedimientos, que llevan a conseguir las metas propuestas por el juego o los participantes. Sin embargo, la actividad lúdica llevada a cabo por un adulto no es igual que la que desarrolla un niño, puesto que el infante, es capaz de cambiar las reglas en cualquier momento del juego para hacerlo más entretenido. En otras palabras, una de las características principales del juego es que posee normas, reglas y procedimientos que lo diferencian del resto de actividades.
- f) **El juego es una forma de interactuar con la realidad.** – El juego permite relacionarse con la realidad, pues la interacción del jugador dependerá de las circunstancias del medio y de las características individuales de quien juega; es decir, el juego permite expresar la forma de ser del participante hacia es exterior.
- g) **El juego es una vía de autoafirmación.** – El juego permite que los niños desarrollen estrategias para resolver sus problemas. Un niño juega diferentes roles y papeles de acuerdo a su creatividad, con la finalidad de entender a los adultos.

- h) El juego favorece la socialización.** – El juego enseña a respetar las normas y relacionarse con los demás, ya que, mediante la comunicación, competición y cooperación, se facilitan los procesos de inserción social. El juego se ha utilizado frecuentemente en el sistema educativo, para conseguir determinados objetivos didácticos, mediante la realización de la actividad lúdica.

Dichas características describen los privilegios del juego, al ser utilizados como estrategia de enseñanza de la Educación Física, las cuales favorecen el crecimiento personal del ser humano durante su etapa de aprendizaje, potenciando el desarrollo del niño desde todos los aspectos: físico, emocional e intelectual; consolidando el descubrimiento de los conocimientos en base a las actividades lúdicas recreativas.

Estas cualidades son de suma importancia al momento de jugar, pues enfatiza la capacidad que tiene el juego de preparar al ser humano para ser un ente social que contribuye, se adapta y convive de manera armónica con la sociedad que lo rodea, desarrollando normas para una buena convivencia dentro de su contexto social como la cooperación, solidaridad y sobre todo el trabajo en equipo que es un factor indispensable en la vida del hombre, desde sus primeros años de formación educativa hasta su vida laboral cuando llega a la etapa adulta; además se menciona la capacidad de expresión que consigue el niño, lo cual, permitirá que este manifieste sus deseos y sentimientos más íntimos explotando al máximo su imaginación e inteligencia.

1.7.4 Clasificación de los juegos

Existe una infinidad de juegos de dependiendo de muchos aspectos o ámbitos, razón por la que sería prácticamente imposible detallar un número exacto de tipos o clases de juego, pues, dependen del criterio de clasificación que lo abarca; por ello en el presente trabajo de investigación se menciona algunos autores que han realizado su propia distribución conforme a ciertas cualidades que los identifica

1.7.4.1 Juegos según las cualidades que desarrollan

Días como se citó en Meneses y Monje (2001), realiza una clasificación de los juegos de acuerdo a las cualidades que desarrollan, como lo son:

- **Juegos sensoriales:** son aquellos juegos en los que el ser humano desarrolla los diferentes sentidos que tiene. Además, se caracterizan por ser de carácter pasivo y promover un predominio de uno o más sentidos en especial, dependiendo el objetivo del juego.
- **Juegos motrices:** este tipo de juegos buscan alcanzar la madurez de los movimientos en el niño, debido a que perfeccionan los movimientos básicos que realiza el ser humano desde sus primeros años de vida.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** se denominan así porque estimulan el desarrollo muscular y articular del niño, mediante movimientos específicos que el niño realiza durante la actividad lúdica sin saber que lo está consiguiendo.

- **Juegos organizados:** dichos juegos se caracterizan por enfocarse en reforzar el aspecto social y el emocional del niño, en otras palabras, les enseña a mantener un orden dentro de su contexto social.
- **Juegos pre deportivos:** este grupo incluye a todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas dentro de los diferentes deportes que se practican o resultan atractivos para el infante.
- **Juegos deportivos:** el objetivo de este tipo de juegos, es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte determinado, como también la competencia y la asimilación del resultado, ya sea el ganar o perder.

El criterio de clasificación que plantea este autor mantiene una correcta sistematización, que claramente se podría aplicar en orden de acuerdo a la edad del ser humano, empezando por los juegos sensoriales a la par con los primeros años de la etapa infantil, ya que durante esta edad es importante que el niño desarrolle todos sus sentidos como lo son la vista, el olfato, el gusto, el oído y el tacto, los cuales le permitirán tener una mejor capacidad de aprendizaje en los primeros grados de educación; después aplicar los juegos motrices y desarrollar las habilidades motrices básicas como correr, saltar, caminar, reptar, lanzar, entre otras que son base para la enseñanza de la educación física. Cuando el niño esté en la mitad de su etapa infantil es necesario aplicar los juegos de desarrollo anatómico y organizado, puesto que así podrán mejorar su condición física y aprenderán normas de comportamiento. Y en los últimos años de la niñez es fundamental aplicar los juegos pre deportivos, seguido de los juegos deportivos fortaleciendo su estado de salud física, mental y psicológica antes de entrar a la pubertad.

1.7.4.2 Juegos según el espacio en el que se realizan

De acuerdo a este criterio de clasificación el autor refiere diferentes clases de juegos que son especialmente adecuados para realizarlos en espacios cerrados, denominados juegos de interior, los cuales se pueden realizar permaneciendo en el mismo sitio, como juegos verbales, de razonamiento lógico, de memoria, manipulativos y los de imitación, que generalmente requieren poco espacio; estos juegos son adecuados y convenientes para momentos en los que el clima es desfavorable para trasladarse a un espacio abierto, o pueden ser muy útiles como dinámicas para despertar el interés y la confianza del estudiante.

Como caso contrario y dentro de la misma clasificación se encuentran los juegos de exterior, los cuales como su nombre lo indica son aquellos que necesitan de un espacio más amplio para llevarse a cabo, pues, se realizan actividades como correr, saltar, trepar, esconderse, lanzar objetos, entre otros que permiten el mejor desenvolvimiento del niño y sirven para potenciar sus capacidades físicas. (Venegas, et al., 2018)

1.7.4.3 Juegos según el número de participantes

Esta clasificación distingue la cantidad de participantes que actúan en el juego, pues, aunque el niño puede jugar por sí solo, también es favorable y placentero si está acompañado de otros niños o el docente. De esta manera existe el juego individual cuando

el niño juega sin interactuar con otro, e individualmente explora su propio cuerpo y su entorno. También refiere el juego paralelo el cual realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros niños, ya que, parecen estar jugando juntos, pero si se les observa con atención, se notará que, aunque realicen juegos parecidos, no hay interacción entre ellos, es decir juegan unos con otros sin compartir el mismo juego. Por último, se encuentra el juego en grupo en el cual aparecen tres niveles de relación:

- En el primer nivel, llamado relación asociativa, los niños se divierten con otros niños o adultos, pero no se establecen relaciones sociales.
- En el segundo nivel, llamado relación competitiva, los niños juegan con los otros niños, pero existe una rivalidad
- En el tercer nivel, llamado relación cooperativa, los niños se divierten en grupo de forma organizada y con un objetivo común. (Venegas, et al., 2018)

1.7.4.4 Juegos según el papel que desempeña el adulto

Es obvio que el niño necesita de la presencia de un adulto al momento de jugar, para que regule el comportamiento de cada uno de los miembros durante la actividad lúdica, especialmente si el juego se desarrolla durante el contexto educativo, en donde el principal regulador de esta actividad será el educador. Por ello según este criterio de clasificación se menciona los siguientes juegos:

El juego es un comportamiento habitual en la vida infantil. Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se den las condiciones necesarias para que el niño se exprese y actúe libremente, aparecerá el juego libre. Cuando el educador toma la iniciativa y dirige el juego, se está realizando el juego dirigido, debido a que existen aprendizajes que se transmiten mejor mediante juegos. En estos, el papel del educador será de enseñar y dirigir el juego, a través de canciones con gestos, juegos de imitación, juegos tradicionales.... Cuando el niño juega solo, pero necesita que el educador esté presente, aunque no intervenga directamente en el juego, se trata de juego presenciado. El niño necesita confianza y seguridad para poder concentrarse en sus juegos y esto lo recibe del educador. (Venegas, et al., 2018)

Según este criterio de clasificación es muy importante que un adulto, en este caso el docente de educación física se encuentre guiando, supervisando y orientando el buen desarrollo del niño durante esta actividad de gozo.

1.7.4.5 Juegos según la actividad que promueve en el niño

El juego a pesar de ser libre y espontáneo, siempre estará orientado a cumplir con un objetivo, el cual puede ser simplemente ganar en el caso de los niños, o desarrollar alguna capacidad, habilidad o destreza en el infante desde la perspectiva docente por ello Venegas et al (2018) afirma que los educadores de la actividad física y el deporte necesitan emplear juegos para fomentar en los niños determinados conocimientos y aprendizajes concretos. Pues según sea la actividad que el juego provoca en el niño, se podrá establecer los siguientes tipos de juego: juegos sensoriales, juegos motores, juegos

manipulativos, juegos de imitación, juegos simbólicos, juegos verbales, juegos de razonamiento lógico, juegos de relaciones espaciales, juegos de relaciones temporales, juegos de memoria y juegos de fantasía.

Todas estas clases de juego tendrán un objetivo a cumplir distinto, pero mantendrán la capacidad de desarrollar en el niño la creatividad y construcción cognoscitiva de cómo conseguir dicha meta.

1.7.4.6 Otros criterios de clasificación

García Serrano (1974) como se citó en Pérez (2016), clasifica los juegos de acuerdo a unos criterios básicos de actividades que guardan relación entre sí, distinguiendo entre:

Juegos atléticos (ejercicios de fuerza)

- Pruebas de puntería
- Juegos de pelota
- Juegos y deportes hípicas
- Lucha de animales. (pág.5)

Este criterio de clasificación muestra un grupo de juegos que se caracterizan por aplicar la fuerza, muy característicos de personas que gustan de los deportes de lanzamiento, ya que pueden servir como preparación deportiva.

Por su parte, Moreno Palos (1992) como se citó en Pérez (2016), elaboró la siguiente clasificación basada fundamentalmente en criterios asociados al ámbito de la EF:

- Juegos y deportes de locomoción
- Juegos y deportes de lanzamiento (a distancia y precisión)
- Juegos y deportes de pelota y balón
- Juegos y deportes de lucha
- Juegos y deportes de fuerza
- Juegos y deportes acuáticos
- Juegos y deportes con animales
- Juegos y deportes de habilidad en el trabajo
- Otros juegos y deportes diversos no clasificados. (pág.5)

Este autor expone una clasificación de los juegos muy seleccionada y acorde al ámbito de la Educación Física de una manera global, visto que abarca gran cantidad de temas que se aprenden en esta materia y se enlazan de forma ordenada para dar paso a nuevos conocimientos conforme el estudiante avanza dentro del contexto educativo.

Autores como Cáceres, Fernández, García, y Velázquez, C. (1995) citados en Pérez (2016), distinguían entre:

- Juegos de destreza y adaptación

- Juegos de cooperación y cooperación/oposición
- Juegos de iniciación a las habilidades deportivas
- Juegos tradicionales y autóctonos. (pág.5)

Aunque pareciese que dicho criterio de clasificación es muy simple y básico, mantiene una clara selección de acuerdo a las necesidades básicas del niño, tanto en el aspecto motriz, el ámbito axiológico, la iniciación deportiva y la conservación de la cultura a la que pertenece o donde recibe los conocimientos.

Más recientemente, autores como Lavega, Filella, Agulló, Soldevila, y March, (2011) citados en Pérez (2016), han clasificado el juego en 4 niveles:

- Juegos psicomotores
- Juegos cooperativos
- Juegos de oposición
- Juegos de cooperación/oposición. (pág.6)

Estos autores establecen un grupo de cuatro tipos de juegos muy básica, pero a la vez muy necesaria en la vida del infante, quien empieza a jugar desde sus primeros años de vida, hasta el final de la niñez, en donde es fundamental potenciar su desarrollo psicomotriz para la vida futura.

Por su parte, William y Magalhaes, (2011) como se citó en Pérez (2016), diferenciaron entre:

- Juegos sensoriales
- Juegos motores
- Juegos intelectuales
- Juegos sociales. (pág.6)

Aunque las actividades lúdicas por lo general, son direccionadas a las personas que comprenden la etapa de la niñez, este criterio de clasificación muy general, contiene los aspectos fundamentales para llevar a cabo un juego no solo con los niños, sino con personas de cualquier edad que realicen esta actividad para obtener distintos beneficios, o ya sea la mera recreación.

Todos estos criterios que han sido detallados y expresados, por varios pensadores a través de la historia en un contexto global, guardan mucha similitud; sin embargo, se direccionan a cumplir diferentes objetivos, por más pequeños que estos sean. Los profesionales de la actividad física y el deporte en todo el mundo, deben conocer esta gran variedad de clases de juegos que existen, y adaptarlos a las necesidades de sus alumnos, y el contexto social en el que viven su día a día; esto servirá para cambiar totalmente las metodologías tradicionales de enseñanza de la Educación Física, e implementar nuevos estilos de enseñanza, en los cuales el juego constituye la principal herramienta pedagógica para lograr un aprendizaje significativo y preparar al estudiante para la vida.

1.7.6 Tipos de juegos para mejorar el proceso de aprendizaje de la Educación Física

Al igual que los criterios de clasificación, hay muchos tipos de juegos, los cuales se desarrollan en diferentes contextos sociales, de acuerdo a diferentes objetivos, e indudablemente todos son aplicables en la enseñanza de la Educación Física, sin embargo, en la presente investigación, se hará énfasis a las principales cualidades que permiten mejorar en el educando, ya sea en el ámbito, físico, emocional o intelectual. Por ello los tipos de juegos que permitirán llevar al cabo satisfactoriamente los procesos de aprendizaje de la asignatura son:

1.7.6.1 Juego motor

Es evidente que, al hablar de juego, inmediatamente se lo relaciona con movimiento; considerando que el jugar implica inmediatamente una acción motriz; por ello, el juego motor constituye uno de los tipos de juego más relevantes en cuanto a educación, más específicamente a la disciplina de Educación Física. De esta manera se afirma que “El juego motor será el principal medio para alcanzar logros motores”. (Gil & Navarro, 2004, pág. 29). Al referir logros motores, se está haciendo alusión al desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades físicas, las cuales se van perfeccionando mediante el adecuado movimiento corporal.

Comprendiendo que el término motor, es similar a movimiento, y que el juego permite el desarrollo del mismo, se plantea la siguiente definición:

Juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor, que podrá contener mayor o menor estructuración, pero que siempre ha de cumplir con las premisas de ser una actividad no productora de trabajo, enmarcada en una situación motriz en la que el problema surge de lo que se concita en el suceso, y en un proceso y logro que se resuelven mediante un objetivo de carácter motor, que el niño pequeño aprende, poco a poco, a asociar o a reconocer. (Gil & Navarro, 2004, pág. 32)

Dicha concepción es muy acertada, puesto que, el juego motor enfoca sus objetivos en el desarrollo de alguna situación específica, como puede ser una de las habilidades motrices o capacidades físicas, y potenciarla a través de actividades lúdicas, abordadas en la clase de Educación Física.

1.7.6.2 Juego tradicional

En el sistema educativo de este país, es muy importante la educación intercultural, haciendo énfasis a la riqueza cultural, étnica, tradiciones, costumbres o rituales que caracterizan a los habitantes del Ecuador. El juego siendo un elemento primordial para la enseñanza de conocimientos, también juega un papel muy importante para la conservación de las mencionadas costumbres y tradiciones; ahora bien, aunque la mayoría de juegos que practican los niños y niñas, son de carácter internacional, como lo es el juego de “Las escondidas”, también existen una infinidad de juegos propios de este medio

social, los cuales contribuyen al proceso de aprendizaje de la Educación Física, a la par que aporta al rescate de la historia del país.

Ahora, después de comprender la importancia del juego tradicional y todo lo que engloba este tipo de juego, es fundamental definirlo, para ello se destaca la siguiente concepción:

Los juegos tradicionales forman parte de la cultura de los pueblos, nacen en un momento histórico determinado y están condicionados por la situación social, económica, cultural y geográfica. Por eso, cada cultura posee un sistema lúdico propio compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad dinámica de una cultura que se va transformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando. (Estrella de Fe Rubio, et al., 2010)

Es de suma importante, la enseñanza de juegos tradicionales, en las clases de Educación Física, puesto que, a más de los beneficios físicos, permite la enseñanza de la cultura que caracteriza a este país, y utilizar aquellas tradiciones para la enseñanza de conocimientos que aborda la asignatura.

1.7.6.3 Juego predeportivo

En la enseñanza de la Educación Física, el deporte constituye uno de los elementos bases de aprendizaje, en consecuencia, de que esta sociedad actual, es netamente deportiva y es lo que más interesa a los padres de familia, por parte de esta materia. Pese a ello, el deporte no debe ser abordado a forma de entrenamiento, sino que, enseñarlo de una forma lúdica y sobretodo que contribuya al desarrollo integral del estudiante; y, para lograr esto, es necesario enseñar el deporte a través del juego, a lo que se denomina iniciación deportiva.

La iniciación deportiva es el proceso de enseñanza – aprendizaje seguido por un individuo para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con él hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, su táctica y su reglamento. (Vergara, 2001, pág. 9)

Una vez comprendido la importancia del juego en la enseñanza del deporte, y a su vez, la relevancia que este tiene en la sociedad ecuatoriana, es pertinente conocer lo que es el juego predeportivo:

El juego predeportivo es una forma lúdica que permite establecer un enlace entre juego y deporte, que contiene elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos, pero en menor grado de complejidad. Estos juegos permiten la adquisición de destrezas motoras, las cuales a su vez sirven de base para el aprendizaje de habilidades deportivas; a través de este tipo de juego, se van adaptando progresivamente las reglas, se adopte nuevas destrezas, se respete las normas establecidas y se haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los individuales. (Vergara, 2001)

El mencionado tipo de juego, es fundamental para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje de Educación Física, visto que, contribuye a la enseñanza de los deportes más

populares del contexto social (fútbol, básquet, voleibol, atletismo, natación), de forma lúdica y garantizando el aprendizaje desde tempranas edades.

1.7.6.4 Juego cooperativo

Es verdad que el juego permite desarrollar las capacidades individuales de cada niño o niña; sin embargo, esto no significa que el jugar deba ser la acción de una sola persona, pues al realizar actividades lúdicas, el infante por mero instinto busca con quien o quienes compartir estos momentos; con mucha más razón si se habla del juego en las clases de Educación Física, en donde el docente imparte sus conocimientos a un grupo de individuos. Dicho así, el juego debe promover la interacción social y el buen desenvolvimiento con todos los involucrados, y la mejor forma de potenciar esta buena convivencia personal es a través del juego cooperativo.

Un juego cooperativo es aquel que no tiene ganadores ni perdedores, aquel que no desencadena ningún tipo de exclusión y a más de promover la práctica de valores, hace énfasis en la convivencia y encontrar una meta común de todo el grupo. Es un juego donde el placer está en el simple hecho de jugar, de perseguir un objetivo de grupo, el cual será conseguido con la ayuda mutua e interacciones de todos los participantes (Schiller, 1993).

En otras palabras, este tipo de juego, es aquel que permite la participación de todos los estudiantes, con la finalidad de promover la sana participación y competición; aspectos que son de gran relevancia para la enseñanza de las distintas disciplinas deportivas que aborda la Educación Física; razón por la cual es necesario que los profesionales del área hagan uso de estos juegos, ya que ellos trabajan con grandes masas de personas dentro de su cotidianeidad.

En un novedoso libro acerca de los juegos cooperativos Schiller (1993), destaca algunos de los aspectos o características más relevantes que fomenta en las personas el mencionado tipo de juego:

- Las personas juegan con las demás no contra las demás.
- Juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras.
- Buscamos la participación de todas.
- Damos importancia a metas colectivas y no a metas individuales.
- Buscamos la creación y el aporte de todas.
- Buscamos eliminar la agresión física contra las demás.
- Buscamos desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.
- No discriminamos a las personas que tienen dificultades. (pág. 4)

Al ser el juego cooperativo un elemento indispensable para promover la buena interacción social entre los alumnos, la enseñanza de normas y valores de comportamiento, están implícitas en el desarrollo de estos juegos; de esta manera en la clase de Educación Física se desarrollará el aspecto holístico de cada educando.

1.7.6.5 Juego recreativo

Al hablar de recreación, inmediatamente se viene a la mente la idea de disfrutar, reír y olvidarse de las preocupaciones que son normales en el día a día; como adición cabe recalcar que juego, está íntimamente ligado con diversión, y a la vez Educación Física debe constituirse una asignatura alegre en la cual todos los involucrados se sienten bien. Dicho esto, es pertinente dar a conocer la siguiente definición:

Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican. (Vázquez, 2012, pág. 1)

Es indiscutible que el juego brinda alegría y satisfacción a quienes lo practican, siendo esta la razón primordial por la que los docentes de Educación Física deben hacer uso de juegos recreativos como estrategia metodológica para mejorar el proceso de aprendizaje en sus alumnos. Para que un niño o niña aprenda efectivamente debe estar motivado, y un claro ejemplo de un estudiante motivado es cuando está feliz, es decir, que la mejor manera de motivar a un alumno durante las clases, es a través del juego, el cual le proporciona felicidad y placer.

1.8 El juego en la educación

En la actualidad hablar de educación, ya no denota el simple hecho de asistir a un centro educativo, escuchar lo que dicen los maestros, anotar, y estudiar para obtener calificaciones sobresalientes; sino que se trata de un proceso pedagógico en el cual intervienen varios actores de forma armónica y acoplada con la finalidad de formar seres humanos capaces de aportar al desarrollo de la sociedad; para lo cual es necesario una serie de métodos y estrategias didácticas que garanticen la obtención del conocimiento de forma placentera, siendo la mejor manera de conseguirlo el juego.

Esta estrategia de enseñanza es fundamental dentro del proceso educativo ya que los juegos ofrecen gran posibilidad de movimiento, permiten acciones motrices libres no estereotipadas, ayudan a fortalecer determinadas habilidades y propiedades motrices para el deporte ya que realizan la formación atlética básica, por medio del juego el niño combina movimientos con solución de continuidad, cumple con una característica importantísima en el desarrollo motor del alumno, la situación de un juego se modifica permanentemente, lo que lleva a un constante requerimiento de movimientos imprevistos y repentinos que solicita decisiones rápidas y apropiadas a cada situación.

La actividad practicada por el niño debe ser siempre el punto de partida, puesto que de nada sirve que el niño practique ejercicios técnicos deportivos antes que haya jugado. En cambio, cuando se percibe que siente la necesidad de determinados aprendizajes, podremos aprovechar la circunstancia para enriquecer su actividad motriz. Además, si el docente supervisa y prevé los juegos a utilizar, estos permiten responder a los objetivos

de la Educación Física y fundamentalmente a la iniciación deportiva. Beratti & Casalli (1991) como se citó en (Concha, s.f)

En el área de la Educación Física el juego conlleva un papel muy importante que contribuye al desarrollo físico del estudiante, mejorando las habilidades motoras y las capacidades físicas que son esenciales para la formación del ser humano, específicamente en la etapa de niñez y pre adolescencia; razón por la cual, es necesario que el educador se encuentre presente guiando al niño para alcanzar los objetivos planteados en la planificación curricular mediante la actividad lúdica.

1.8.1 Ventajas del juego en el contexto pedagógico

Además de los beneficios mencionados (Concha, s.f), refiere algunas ventajas que proporcionan las actividades lúdicas en el contexto pedagógico y son:

- Que es motivante.
- Que permite una cantidad de trabajo suficiente, eliminando la espera.
- Que favorece los desplazamientos.
- Mejorar cualitativamente las acciones motrices, estableciendo una motricidad no estereotipada.
- Mejora la relación social, porque cada uno ayuda a los demás y necesita ayuda del otro.
- Da mayor equilibrio emocional.
- Aumenta la responsabilidad y fortalece la voluntad.
- Desarrolla la imaginación.
- Establece equilibrio entre la actividad mental y física.
- Facilita la interpretación de la autoridad y las reglas.
- Mejora el espíritu de superación.
- Agudiza la atención. (pág. 4)

Estas ventajas son solamente algunas de gran infinidad que proporcionan las actividades lúdicas en los niños cuando las practican, razón por la cual el juego no debe ser solamente una actividad necesaria en la etapa infantil, sino que debe ser llevada a cabo por todas las personas sin importar su edad, ya que, inclusive los adultos por más ocupada que tengan su vida, necesitan de un momento de diversión y liberación de las sustancias perjudiciales de su organismo.

1.9 Enseñanza de la Educación Física a través del juego

La Educación Física, siendo una disciplina de gran importancia en la vida del ser humano durante su proceso educativo, juega un papel muy importante como instrumento de enseñanza de los conocimientos que el docente transmite a los estudiantes durante sus clases; sin embargo, el juego en la Educación Física no constituye un elemento de las últimas décadas, pues se lo ha abordado desde mucho tiempo atrás solamente que, con diferentes interpretaciones, de esta manera:

La universalidad del juego expresa su presencia en todas las épocas, culturas y etapas de la vida del ser humano. Por alguna razón, el juego ha sido una constante universal que no ha desaparecido ni en tiempos de guerra, catástrofes climáticas o enfermedad. Para Parlebas (2001) como se citó en Nakayama (2018), esto sería una ilusión ya que los juegos “no son universales sino singulares” en función de la sociedad en la que emergen. (pág.22)

Navarro Adelantado (2002) citado en Nakayama (2018), coincide expresando que esta universalidad no puede engendrar una teoría universal acerca del juego ya que, como construcción cultural, depende de la particularidad de cada contexto. Para estos dos autores, el rasgo de universalidad se relativizaría según las particularidades de las culturas.

Esto muestra claramente que el juego ha sido un elemento indispensable en la supervivencia del ser humano en diversas culturas del mundo a lo largo de la historia; cambiando y adaptándose a las necesidades del hombre conforme su evolución; por ello, hoy en día para el sistema educativo moderno.

1.9.1 Recomendaciones para aplicar juegos en las clases de Educación Física

Al momento de llevar a cabo un juego durante la clase de Educación Física con los alumnos, es indispensable seguir algunas recomendaciones pedagógicas para lograr alcanzar los objetivos deseados. Rivero (2009) como se citó en Nakayama (2018), sugiere tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Aplicar el juego como estrategia metodológica: se lo reconoce como una actividad divertida para abordar contenidos extrínsecos al juego como el desarrollo de capacidades motrices; por ejemplo, la resistencia, la velocidad, o valores morales, como la honestidad y el respeto.
- Aplicar el juego como contenido del eje temático deporte: donde se reconoce al juego como actividad preparadora para el desempeño en el deporte. Se concibe, en muchos casos, el juego como una parte del proceso que indefectiblemente termina en el deporte.
- Aplicar el juego como contenido a través de juegos culturalmente reconocidos, como los juegos tradicionales y/o populares.
- Aplicar el juego como un eje temático con reconocimiento del valor del juego en la misma actividad de jugar y en los procesos sociales e individuales, solo en un grupo reducido, sin ser explicitado claramente.

Dichas recomendaciones, le permitirán al profesor de Educación Física aplicar las actividades lúdicas durante sus clases, de manera que los estudiantes obtengan todos los beneficios que el juego proporciona durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.9.2 El juego en el currículo de Educación Física del Ecuador

En el currículo de esta materia impuesto por el Ministerio de Educación de este país, se ha incluido como aspecto fundamental de enseñanza en todos los niveles de educación al juego, tanto así que el primero de los seis bloques curriculares existentes, está designado meramente a la aplicación y enseñanza de las actividades lúdicas.

1.9.2.1 Bloque 1. Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar

Al mencionar juego inmediatamente se está haciendo referencia a las prácticas corporales que nacen de la cultura de los participantes, dado que estas actividades tienen un significado distinto dependiendo de quien lo está practicando, siendo lo realmente importante el disfrute por parte de los involucrados. El juego es un proceso organizado que posee estructuras, lógicas y objetivos; aspectos que durante la enseñanza de la Educación Física deben explicarse claramente, de modo que los actores principales que son los estudiantes, para que puedan comprenderlos, participar y establecer vínculos con sus compañeros.

Para llevar a cabo una actividad lúdica, la aplicación de reglas garantiza una buena relación entre los participantes; no obstante, es posible someterlas a cambios y modificaciones, dependiendo del contexto social en el que se está desarrollando el juego o de acuerdo al objetivo que se desea alcanzar. Existe una amplia variedad de categorías a las que pertenecen los juegos, dependiendo de ciertos criterios que los agrupan como el modo en que se lo lleva a cabo, el objetivo que persiguen o las características que los identifican. (Ministerio de Educación, 2010)

1.10 El juego visto desde el ámbito psicológico

En la rama de la psicología el juego al igual que en el ámbito educativo, constituye un elemento de suma importancia que favorece el desarrollo integral del niño y garantiza un crecimiento feliz conforme el transcurso de las etapas de la vida; con la diferencia que estos profesionales se centran en el bienestar mental y cognitivo del infante, lo cual complementa la labor de los docentes de la Educación Física quienes trabajan mediante el movimiento corporal humano, buscando conseguir objetivos similares en los alumnos.

Monzón (2020), en su trabajo de grado acerca del juego en el desarrollo psicológico menciona algunos grandes psicólogos del mundo que a través de los años han abordado y expuesto su punto de vista acerca de la importancia del juego, como lo son:

- Freud (1856-1939) quien manifiesta que cuando el niño juega crea su propio mundo y le atribuye un nuevo orden a las cosas que existen en su mundo real, de manera tal que éstas sean de su agrado.
- Winnicott (1971), dijo que el juego o actividad lúdica puede ser entendido como aquella actividad, que, a partir de la satisfacción de los instintos, genera placer al niño.

- Klein (1882-1960) introdujo por primera vez la técnica de juego como una herramienta para utilizar la psicoterapia con niños.
- Piaget (1980), expuso que el juego es un complemento de la imitación, y viene dado por relajación de un esfuerzo que resulta adaptativo para ejercer actividades por el solo placer o diversión de dominarlas.
- Bruner (1984), en un sentido amplio, el juego es una actividad lúdica positiva para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es lo que realiza para sí mismo y no para los demás, lo que constituye un medio sumamente importante para explorar. El juego es en sí mismo, una forma de exploración.
- Vygotski (1924), dio a conocer que el juego es una actividad, en la cual la cooperación con otros niños es fundamental, ya que se adquieren papeles o roles que son complementarios al propio.

El aporte que realizaron estos psicólogos en lo que respecta al juego y su importancia en el desarrollo infantil, ha permitido que hoy en día, sea considerado no solamente como una actividad recreativa que se la realiza en momentos de ocio, sino como estrategia metodológica indispensable para lograr el proceso de enseñanza-aprendizaje, trabajando en el sistema cognitivo del niño o niña desde el aspecto mental; dicho de una manera más simple, es fundamental conocer lo que está sucediendo en el cerebro del alumno, para lograr un aprendizaje de calidad.

1.11 El juego como estrategia metodológica

Luego de comprender todo cuanto refiere al juego, desde sus concepciones, teorías, criterios de clasificación, los tipos de juegos y su relación con la Educación Física, es necesario entender lo que significa el juego como estrategia metodológica; en un interesante trabajo de investigación, se expresó que:

El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; el encanto que comporta éste es un elemento que estimula el aprendizaje. Por lo tanto, constituye una variedad de estímulos que acelera el proceso de aprendizaje de todo tipo, ya que el individuo se somete voluntariamente a cualquier actividad que le resulte placentera. Por el mismo carácter del juego, el juego dirigido necesita ir acompañado de estrategias metodológicas, las mismas que servirán de guía y soporte en su desarrollo. El término estrategia metodológica, representa la forma más efectiva de llevar a cabo la comunicación y presentación del contenido de enseñanza, es decir, la forma en que el profesor transmite la información y las destrezas que quiere enseñar. (Carrasco, 2016, págs. 13,14)

Dicho de otra manera, el juego representa el elemento de gran relevancia que utilizará el docente para llevar a cabo el proceso de enseñanza de la Educación Física, de forma que, mediante sus características, beneficios y estímulos, mejore la transmisión de la información que le brinda al educando.

La Educación Física permite utilizar el juego para estudiar y desarrollar todos los procesos motores, cognitivos, afectivos y sociales debido al desencadenamiento de intensidades

emocionales que provoca en los alumnos practicar dichas actividades lúdicas, es decir que esta asignatura es una mediadora para poder introducir una gran variedad de formas jugadas, de acuerdo con la edad y la experiencia de los niños. (Carrasco, 2016)

Por ello es de suma importancia que, al momento de enseñar Educación Física a los niños y niñas estudiantes, se aplique el juego como principal estrategia metodológica, para concretar el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera efectiva, consiguiendo que todos los involucrados alcancen los conocimientos y los pongan en práctica en su cotidianidad, aportando al desarrollo personal y social del entorno en el que se desenvuelve.

La siguiente tabla muestra la importancia que aporta el juego en la formación del ser humano:

Tabla 1
"El juego como actividad de formación"

Orientación metodológica	Aportación de los Juegos
Aprendizaje vivenciado y global	El juego rompe con la presentación analítica de la actividad de enseñanza y permite un aprendizaje hedonista y global.
Atención a diferencias individuales	La flexibilidad en las normas, las distintas exigencias del juego y el intercambio de roles permiten que los juegos atiendan de forma intencionada las formas individuales.
Valorar más el proceso que el producto	La propia motivación por la práctica del juego con su variedad de acciones y roles, hace que este resulte atractivo con independencia de resultado que se obtenga.
Planteamientos discriminatorios	no El valor predominante del proceso, una oferta variada de propuestas lúdicas que equilibre el protagonismo de todos los participantes y una adaptación de las exigencias del juego al nivel evolutivo real del niño, evita en gran medida, los problemas discriminatorios.
Empleo del juego como estrategia	En este caso, se emplea el juego como objeto de aprendizaje y como estrategia.
Toma de precauciones en la utilización de espacios y materiales	Sólo las situaciones reales de juego permiten educar en el buen uso de espacios y materiales, y en la seguridad de la práctica.
Relación con el entorno	La sociedad utiliza el juego como vehículo natural y motivante de transmisión cultural de un determinado entorno.

Favorece una práctica coeducativa Una de las características fundamentales del juego, es la de servir de ensayo para la educación en el establecimiento de relaciones sociales en general, y de la compatibilidad de sexos en particular.

Nota: López y Moreno 2001 como se citó en Calero y González, s.f. Fuente: Teoría y metodología de la Educación Física.

En la presente tabla es posible evidenciar el valioso aporte que genera el juego en el proceso de aprendizaje, sin importar cuál sea la orientación metodológica a la que se incline el docente; pues sea cual sea el direccionamiento metodológico que se esté aplicando, el juego contribuye al desarrollo íntegro de los factores implícitos, ya sea dentro del ámbito social, psicológico, físico, o netamente en el sistema educativo.

CAPÍTULO II. MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de investigación

2.1.1 Investigación cualicuantitativa

La presente investigación es de carácter mixta, pues el trabajo fue orientado al proceso y al resultado, de esta manera, a través de la investigación de tipo cuantitativa se planteó el problema de la falta de utilización del juego como estrategia metodológica para llevar a cabo el proceso aprendizaje de la Educación Física, además, los datos fueron analizados en base a tabulaciones, gráficos estadísticos, números y porcentajes; mientras que, mediante la investigación de tipo cualitativa se logró comprender la conducta humana de los involucrados, que en este caso fueron los niños y niñas estudiantes pertenecientes al subnivel de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa República del Ecuador en Otavalo durante el año lectivo 2020-2021, analizando su perspectiva acerca de la utilización del juego como estrategia metodológica de enseñanza para las clases de Educación Física direccionado a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, realizando un estudio de casos mediante técnicas de recolección de datos.

Se consideró también la investigación de tipo investigación-acción, puesto que la investigación surgió a partir de situaciones problemáticas de un grupo social determinado, se enfocó en el problema y se planteó actividades y soluciones para resolverlo; considerando que, este método de trabajo trata de cambiar la comunidad mediante una propuesta.

Con esta se describe los factores que intervienen en la problemática de la investigación, aspectos sobre las estrategias de la enseñanza en la formación académica de los estudiantes

2.1.2 Investigación de campo

Ayudo a interactuar directamente con los responsables de la problemática dentro de la institución educativa, donde fue posible la recolección de datos visibles e información deseada para continuar con el proyecto.

2.1.3 Investigación bibliográfica

Aportó para que varias investigaciones previas puedan ser complementadas con respecto a la información recolectada de diferentes fuentes bibliográficas, que ayuda a un análisis y críticas más profundas con respecto al tema de investigación.

2.1.4 Investigación descriptiva

Permitió describir al juego como elemento de estrategia metodológica al ser aplicado en el proceso enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, observando la respuesta de la comunidad estudiada, al aplicar metodologías y estilos de enseñanza a base de juegos.

2.1.5 Investigación Propositiva

La investigación es propositiva, considerando que, se elaboró una propuesta alternativa para solucionar la problemática planteada acerca de la poca utilización del juego en las clases de Educación Física.

2.2 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

2.2.1 Métodos

2.2.1.1 Método inductivo. – Este método fue empleado en la investigación, considerando que se aplicó el juego como estrategia metodológica de enseñanza-aprendizaje de diversas maneras, hasta llegar a conclusiones acerca de la importancia de esta herramienta de aprendizaje.

2.2.1.3 Método analítico- sintético. – Con la aplicación de este método se analizó cada una de las partes e involucrado que desarrollan una clase de Educación Física en la que se utiliza el juego como estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje, y cuáles son sus beneficios dentro del ámbito pedagógico, posteriormente se consiguió construir una clase de Educación Física nueva, atractiva, divertida, lúdica y significativa para los estudiantes, mejorando considerablemente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2 Técnicas e instrumentos

2.2.2.1 Encuesta. – Se aplicó una encuesta a estudiantes del subnivel Educación Básica Media, y otra a docentes de Educación Física pertenecientes a la Unidad Educativa República del Ecuador, en el mes de abril, a través de la entrega de un cuestionario digital, diseñado en el software Google Forms. La encuesta diseñada para estudiantes contiene trece preguntas, de las cuales las tres primeras son generales, pues tratan sobre el género, etnia y edad del encuestado; mientras que las diez preguntas restantes corresponden a variables de investigación, es decir se pregunta: la utilización del juego en las clases de Educación Física, la postura acerca de la importancia que tiene el juego en las clases de Educación Física, el aprendizaje de los tipos de juego, el gusto por practicar nuevos tipos de juego, la postura acerca de las habilidades motrices que desarrolla a través del juego, la práctica de juegos tradicionales, el aprendizaje de juegos predeportivos, la predisposición por aprender deportes a base de juegos, la motivación que promueve el juego para el aprendizaje de Educación Física y el nivel de acuerdo con aplicar una guía didáctica de juegos durante las clases de Educación Física.

La encuesta diseñada para docentes contiene trece preguntas, de las cuales las tres primeras son generales, dado que tratan sobre el género, etnia y edad del encuestado; mientras que las diez preguntas restantes corresponden a variables de investigación, es decir se pregunta: la importancia del juego para la enseñanza de Educación Física, el nivel de acuerdo con enseñar teoría a través del juego, la utilización del juego para enseñar conceptos, la enseñanza de fundamentos deportivos mediante el juego, la enseñanza de habilidades motrices a través de juegos, la frecuencia con la que se utilizan juegos, el punto de vista acerca del juego para mejorar el movimiento corporal, el mejoramiento del

acondicionamiento físico a través del juego, la postura acerca del enseñar deporte a través del juego y el nivel de acuerdo con enseñar Educación Física mediante una guía didáctica de juegos.

2.3 Preguntas de investigación

Las preguntas guías planteadas para la presente investigación fueron las siguientes:

- ¿Para qué investigar los tipos de juegos que sean más factibles de aplicar en las clases de Educación Física de los niños y niñas estudiantes de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” con la finalidad de mejorar sus cualidades?
- ¿Cómo aplicar las estrategias metodológicas utilizadas por parte de los docentes durante el proceso aprendizaje en el área de Educación Física con los estudiantes de la Educación Básica Media?
- ¿Para qué elaborar una propuesta alternativa a base de juegos relacionados a las temáticas de estudio de la asignatura que estén adaptados a las necesidades de los estudiantes y sirvan como apoyo pedagógico para la enseñanza de la Educación Física de los niños y niñas de la Educación Básica Media?

2.4 Participantes

Los participantes de la investigación fueron los 455 estudiantes del subnivel de Educación Básica Media de la Unidad Educativa República del Ecuador, de los cuales el 48,4% son mujeres y el 51,6% hombres.

2.4.1 Población o universo

La población o universo de la presente investigación fueron los 455 estudiantes del subnivel Educación Básica Media de la Unidad Educativa República del Ecuador, distribuidos en doce paralelos, nombrados con una letra del abecedario (A, B, C, D), por cada curso (quinto, sexto y séptimo) en donde el quinto A contenía 40 alumnos, el quinto B 39, el quinto C 39, el quinto D 40; el sexto A 39 alumnos, el sexto B 40, el sexto C 40, el sexto D 40; el séptimo A 35 alumnos, el séptimo B 35, el séptimo C 34 y el séptimo D 34.

2.4.2 Identificación de la muestra

$$\eta = \frac{N \cdot \delta 2 \cdot Z^2}{(N-1) \cdot E^2 + \delta 2 \cdot Z^2}$$

- n= Tamaño de la muestra, número de unidades a determinarse
- N= Universo o población a estudiarse

- δ^2 = Varianza de la población respecto a las principales características que se van a representar Es un valor constante que equivale a 0. 25 ya que la desviación típica tomada como referencia es δ 0. 5
- $N-1$ = Corrección que se usa para muestras mayores a 30 unidades
- E = Límite aceptable de error de muestra que varía entre 0. 01 - 0. 09 (1 y 9)
- Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza o nivel de significancia con el que se va a realizar el tratamiento de estimaciones Es un valor constante que si se lo toma en relación al 95% equivale a 1. 96. (Posso, 2013, pág. 192)

$$n = \frac{455 \cdot (0.25) \cdot (1.96)^2}{(454) \cdot (0.09)^2 + (0.25) \cdot (1.96)^2} = 94$$

2.4.3 Muestreo

En la presente investigación se realizó un muestreo probabilístico, utilizando el método estratégico proporcional, puesto que al estar dividido el universo en doce paralelos, se seleccionó aleatoriamente a ocho individuos de los diez paralelos más numerosos y siete individuos de los dos paralelos restantes o con menor cantidad de alumnos, de manera que el número de encuestados por cada uno sea proporcional.

2.5 Procedimiento y análisis de datos

El procedimiento utilizando para conseguir la información necesaria en la presente investigación fue el siguiente:

- Primero se solicitó al coordinador de la carrera de Educación Física emitir un oficio dirigido al rector de la institución educativa, para que se permita la recolección de datos acerca de la población estudiada y la aplicación de encuestas a una muestra determinada, luego se entregó el oficio al rector de la institución para que lo firme y conceda los permisos necesarios, acto seguido se recolectó los datos necesarios para determinar el número exacto de la población para después extraer la muestra a encuestar.
- Para la encuesta a estudiantes y docentes se las diseñó mediante un cuestionario digital de quince y diez preguntas respectivamente, en el software Google Forms, para después enviarlo al tutor respectivo para que lo revise y apruebe, acto seguido se envió el link de la encuesta para estudiantes a 94 alumnos de todo el universo, y a su vez el link de la encuesta para docentes a los 6 profesores del área que trabajan en la

institución, para que lo llenen desde cualquier lugar, con la finalidad de posteriormente realizar el análisis de los datos obtenidos.

El análisis de datos se lo llevó a cabo mediante el software Excel, el cual permitió tabular las respuestas obtenidas por los encuestados que ingresaron sus respuestas en la encuesta digital en la plataforma Google, para después estructurar las figuras y realizar los análisis respectivos que permitieron establecer conclusiones y soluciones a los objetivos planteados.

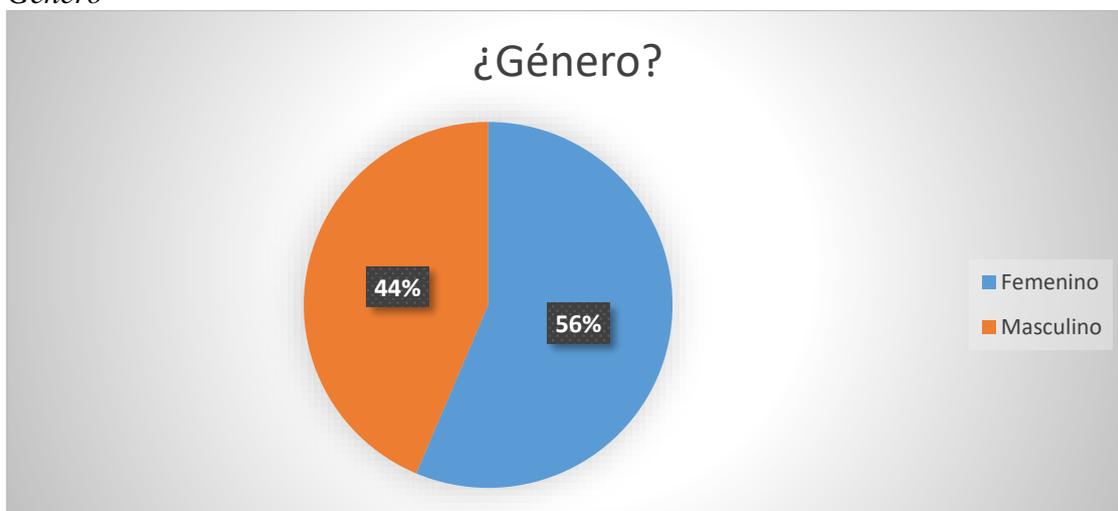
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El presente capítulo contiene el análisis y discusión de los datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas tanto a estudiantes de la Educación Básica Media como a docentes de Educación Física, de la Unidad Educativa República del Ecuador, en Otavalo, año 2020-2021. La información obtenida fue tabulada, para posteriormente ser presentada en gráficos estadísticos circulares de porcentajes y frecuencias, de acuerdo a las respuestas obtenidas.

3.1 Encuesta aplicada a estudiantes

Figura N° 1

Género

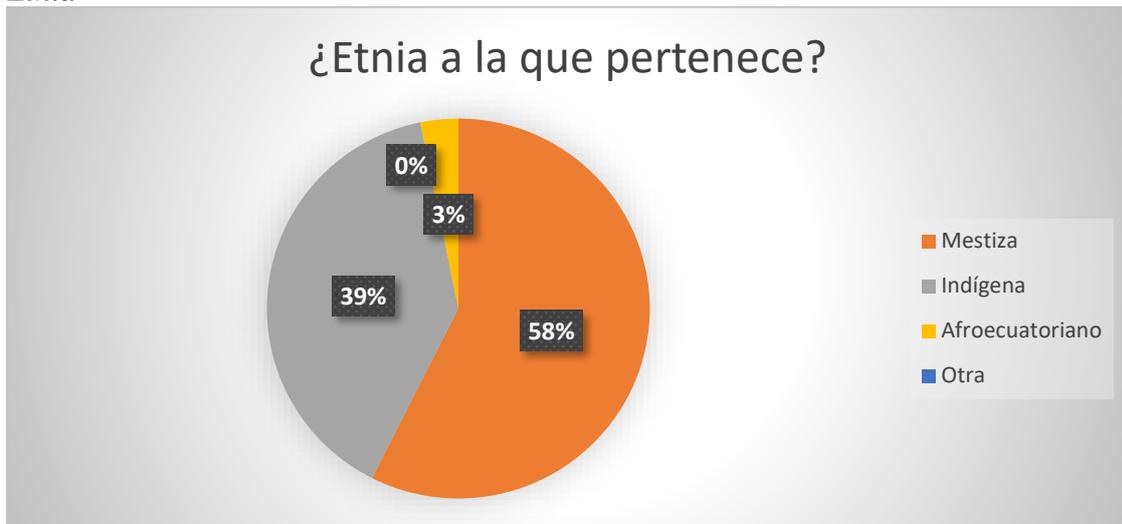


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

De los 94 estudiantes encuestados, más de mitad pertenecen al género femenino y el porcentaje restante al género masculino; esto se debe a que la institución educativa investigada, hace algunos años atrás era únicamente de mujeres, pero con el paso del tiempo, acoplándose a las leyes de educación del país, se convirtió en una unidad educativa mixta; razón por la que, hoy en día en la mencionada institución, existe un número proporcional de hombres y mujeres, lo cual es bueno para la presente investigación, ya que se pudo conocer los puntos de vista de ambos géneros.

Figura N° 2

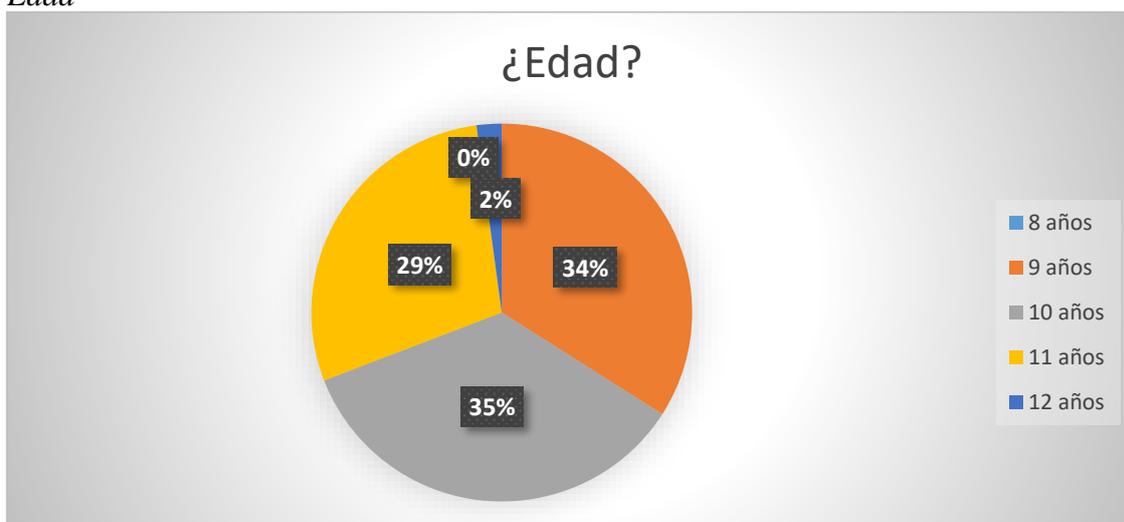
Etnia



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

De los 94 alumnos encuestados, más de la mitad indicaron que pertenecen a la etnia Mestiza, en cuanto al resto casi todos manifestaron pertenecer a la etnia Indígena, mientras que aquel pequeño número muy reducido de estudiantes sobrantes, respondieron que son de etnia Afroecuatoriana, y ninguno expresó pertenecer a otro grupo étnico diferente. Esto es bueno para la investigación, pues existe una diversidad étnica que manifiesta sus respuestas acordes a su contexto social.

Figura N° 3
Edad

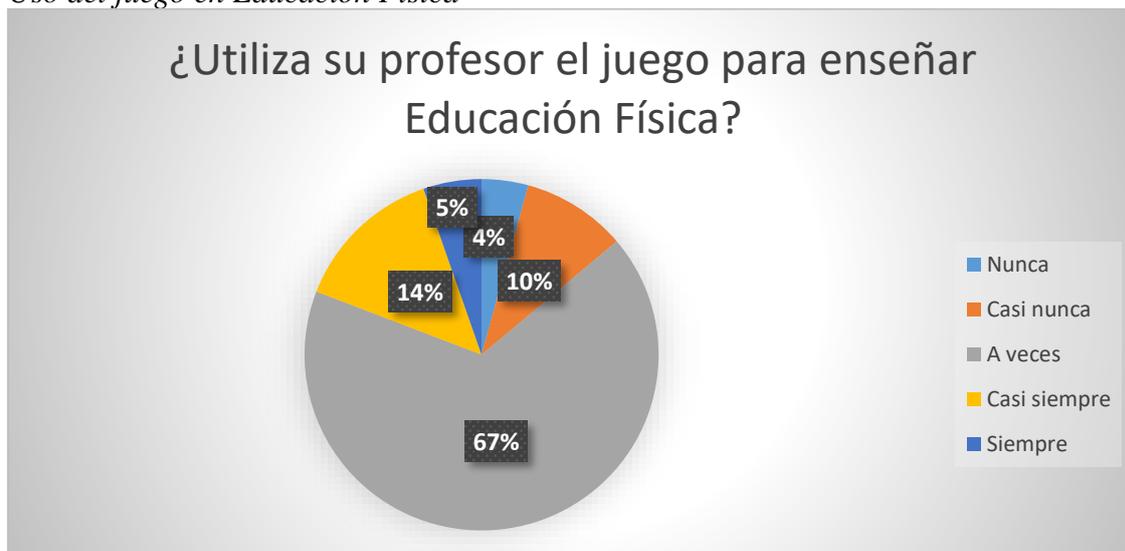


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

En relación a la edad de los estudiantes encuestados, los porcentajes fueron proporcionales entre las edades comprendidas entre los 9 hasta los 11 años, debido a que son los años de edad, que comúnmente poseen los estudiantes que se encuentran cursando el subnivel de educación básica media, que comprende los grados de quinto, sexto y séptimo año; edades en las que el juego representa un elemento de suma importancia para su desarrollo íntegro, en base a las etapas de desarrollo evolutivo estudiadas en la presente investigación, y que se deben aplicar a la par con las actividades físicas, ejercicios y deportes que son enseñados en Educación Física.

Figura N° 4

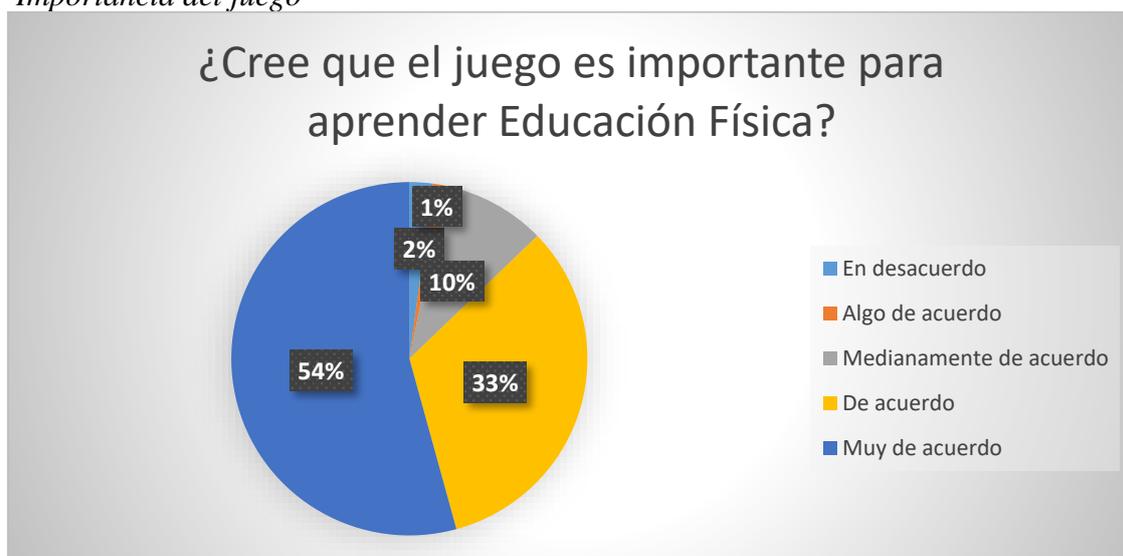
Uso del juego en Educación Física



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es preocupante que más de la mitad de los alumnos encuestados hayan manifestado que solamente a veces realizan juegos en las clases de Educación Física, además quienes respondieron siempre y casi siempre, no representan ni siquiera la quinta parte del total de encuestados, a esto se suma que otro pequeño porcentaje, incluso indicaron que casi nunca y nunca, realizan juegos en las clases de dicha asignatura. Esto expresa claramente que los docentes de esta materia han relegado la importancia de las actividades lúdicas al momento de impartir sus clases, y se han mantenido con los estilos de enseñanza antiguos de tipo tradicionalistas que no permiten el enriquecimiento favorable de conocimientos. Así en un trabajo de investigación se expresó que “La realidad es que el juego ha sido uno de los grandes marginados de la EF ya que continuamente han tenido que enfrentarse al deporte de masas, elemento privilegiado de nuestra materia” (Pérez M. , 2016, pág. 2). Este argumento muestra claramente que, el sistema educativo prefiere mantener una buena perspectiva ante la sociedad, que atender las verdaderas necesidades del estudiante y procurar que su aprendizaje resulte significativo y placentero.

Figura N° 5
Importancia del juego

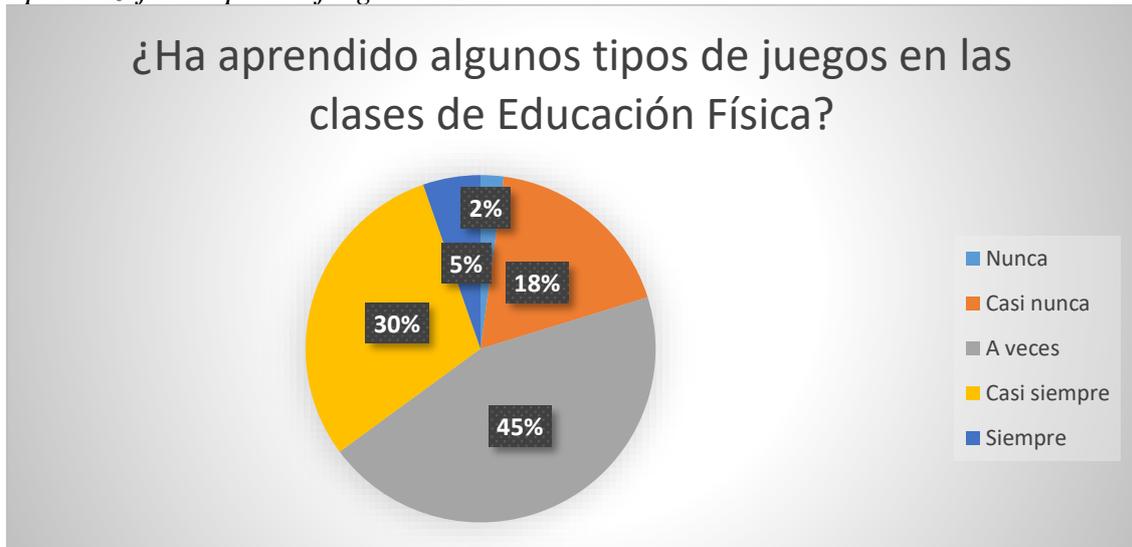


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Resulta satisfactorio que, de los 98 estudiantes encuestados, un poco más de la mitad respondieron estar muy de acuerdo con la idea de que, el juego es un elemento importante en las clases de Educación Física, y del porcentaje restante la mayoría expresaron estar de acuerdo con lo mencionado; mientras que, un pequeño porcentaje indicaron estar medianamente de acuerdo, y solamente un muy reducido porcentaje, que representa a tres alumnos refirieron estar algo de acuerdo y en desacuerdo. Esto muestra claramente que los niños y niñas estudiantes, se sienten atraídos por las actividades lúdicas, y que la mejor manera de enseñarlas y aplicarlas, es a través de esta materia que conlleva en gran parte el movimiento corporal humano, por esta razón en un trabajo de investigación Leyva (2011) citó a Bañeres quien enunció lo siguiente “El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (pág. 31). Es por ello que la manera más idónea de cautivar la atención del niño durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, es a través del juego, a la par que se lo enriquece de una serie de capacidades, habilidades y destrezas, que le servirán el resto de su vida.

Figura N° 6

Aprendizaje de tipos de juegos en Educación Física

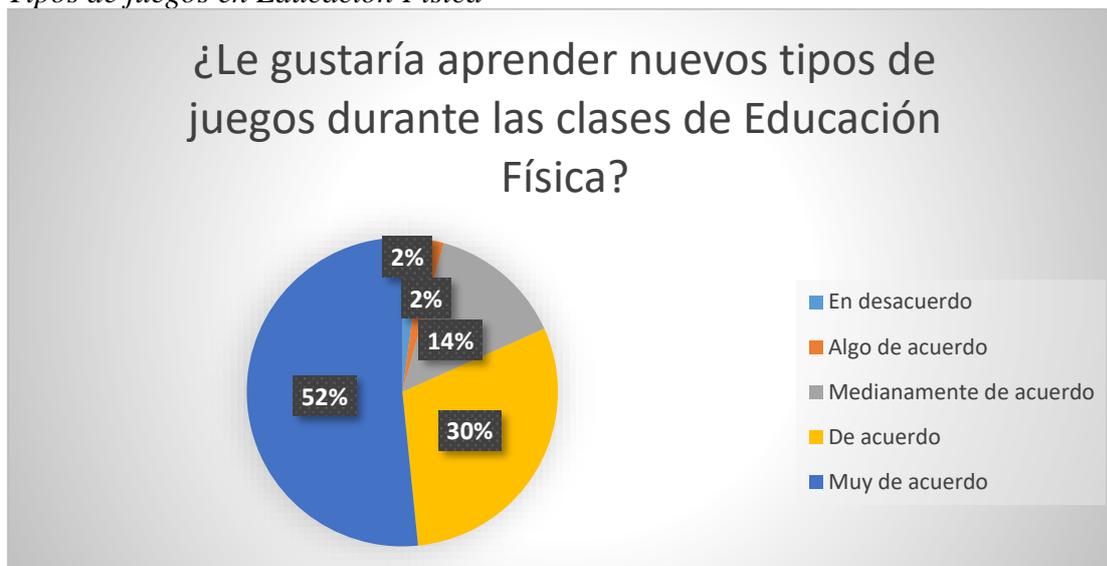


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

En relación a si les han enseñado a los estudiantes algunos tipos de juegos durante las clases de Educación Física, la mayoría correspondiente a un poco menos de la mitad de los encuestados, respondieron que a veces, un poco más de la tercera parte de encuestados indicaron respondieron casi siempre, un pequeño porcentaje correspondiente a cinco estudiantes dijeron que siempre, y lastimosamente casi la quinta parte del total de encuestados manifestaron que casi nunca y nunca les han enseñado algún tipo de juego; esto es absurdo, considerando que los diferentes tipos de juegos permiten mejorar considerablemente el aspecto físico, emocional, biológico, cognitivo y social del ser humano durante su etapa infantil. Como sustento, en un artículo de investigación científica Meneses y Monge (2001), expresó que el niño juega porque el juego constituye una actividad lúdica que permite desarrollar los rasgos de su personalidad, razón por la que hay diferentes tipos de juegos para las diferentes edades. Dicho en otras palabras los distintos tipos de juegos, permiten desarrollar las habilidades y capacidades del ser humano, acorde a sus etapas de crecimiento.

Figura N° 7

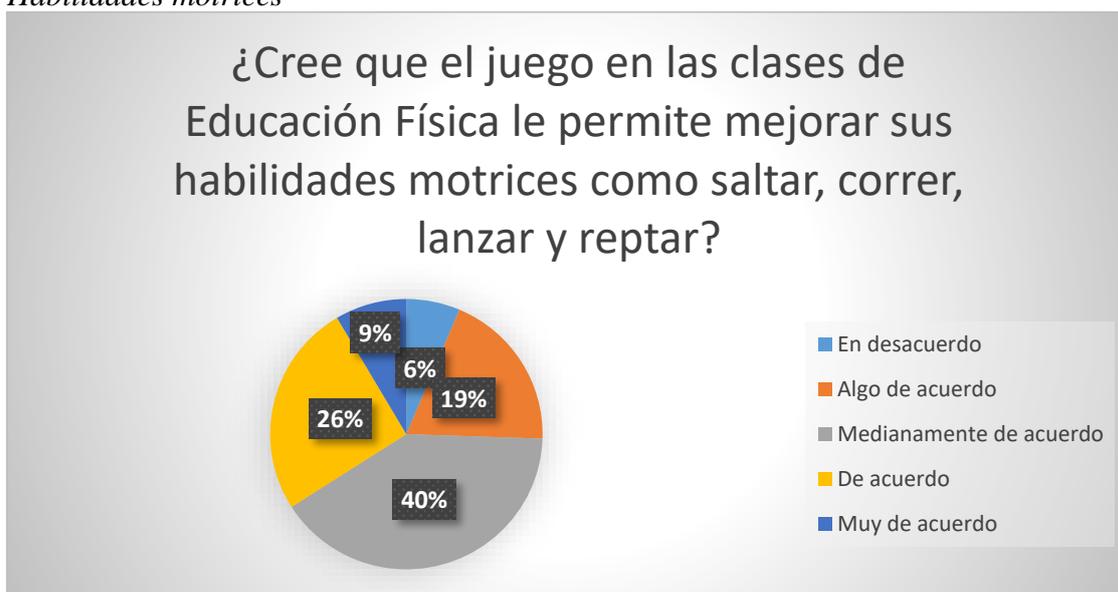
Tipos de juegos en Educación Física



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es importante como sustento a la presente investigación el hecho de que, más de la mitad de niños y niñas encuestados(as), hayan manifestado que están muy de acuerdo con la interrogante de si les gustaría aprender nuevos tipos de juegos durante las clases de Educación Física, a esto se le suma que casi la cuarta parte de dichos estudiantes encuestados, señalaron estar de acuerdo con lo dicho, de ahí un pequeño porcentaje indicó estar medianamente de acuerdo, y solo dos alumnos estar algo de acuerdo y en desacuerdo respectivamente. A partir de esto es posible determinar que casi todos los estudiantes de la Educación Básica Media desean aprender y practicar diferentes tipos de juegos en sus clases de la mencionada asignatura; como se expresa en un trabajo de investigación que “Para los niños estos juegos propuestos por el maestro (cuando son juegos de verdad y no situaciones disfrazadas de algún componente lúdico) son recibidos con entusiasmo. Es más, desean y esperan que el maestro inicie nuevos juegos” Sarlé, 2006 como se citó en (Leyva, 2011, pág. 80). Razón por la que, los niños siempre están predispuestos a conocer y practicar nuevos tipos de juegos.

Figura N° 8
Habilidades motrices

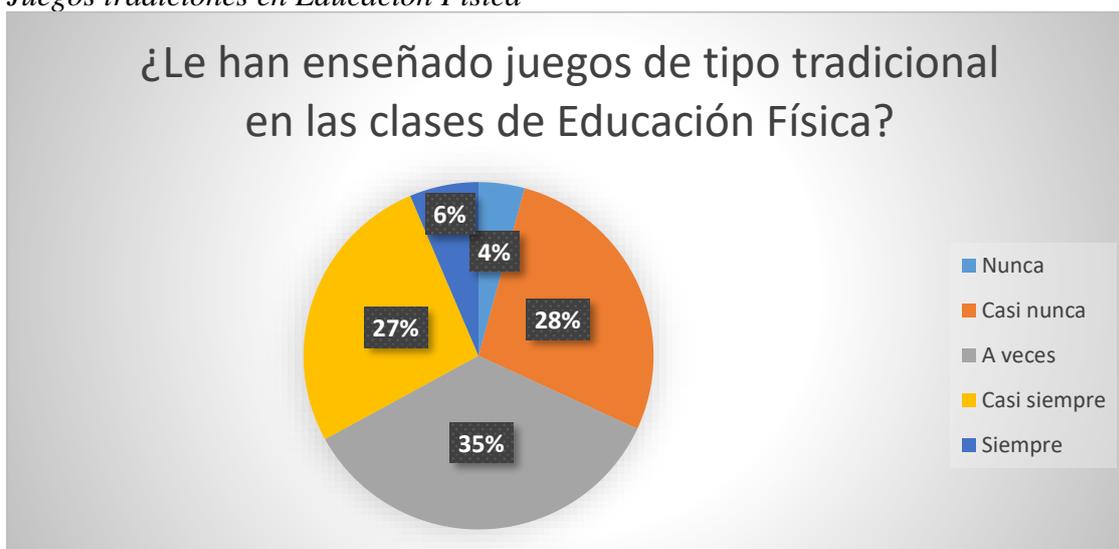


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es inquietante que la mayoría de estudiantes encuestados estén medianamente de acuerdo con la idea de que el juego en las clases de Educación Física permite mejorar las habilidades motrices, y casi la cuarta parte del total de encuestados hayan respondido estar algo de acuerdo y en desacuerdo; puesto que los juegos permiten el desarrollo de todas las habilidades motrices, desde temprana edad, principalmente aquellos juegos de carácter motor; así lo enfatiza Flores (2018), quien manifiesta que el juego motor será el principal instrumento para desarrollar las habilidades motrices básicas y contribuye a la evolución motriz en la etapa infantil. Cabe recalcar que otro porcentaje correspondiente a más de la cuarta parte de estudiantes, señalaron estar de acuerdo y muy de acuerdo con lo manifestado; sin embargo; lo anhelado sería que la mayoría expresen estas respuestas, y comprendan la importancia de las actividades lúdicas para el mejoramiento y potenciación de dichas habilidades.

Figura N° 9

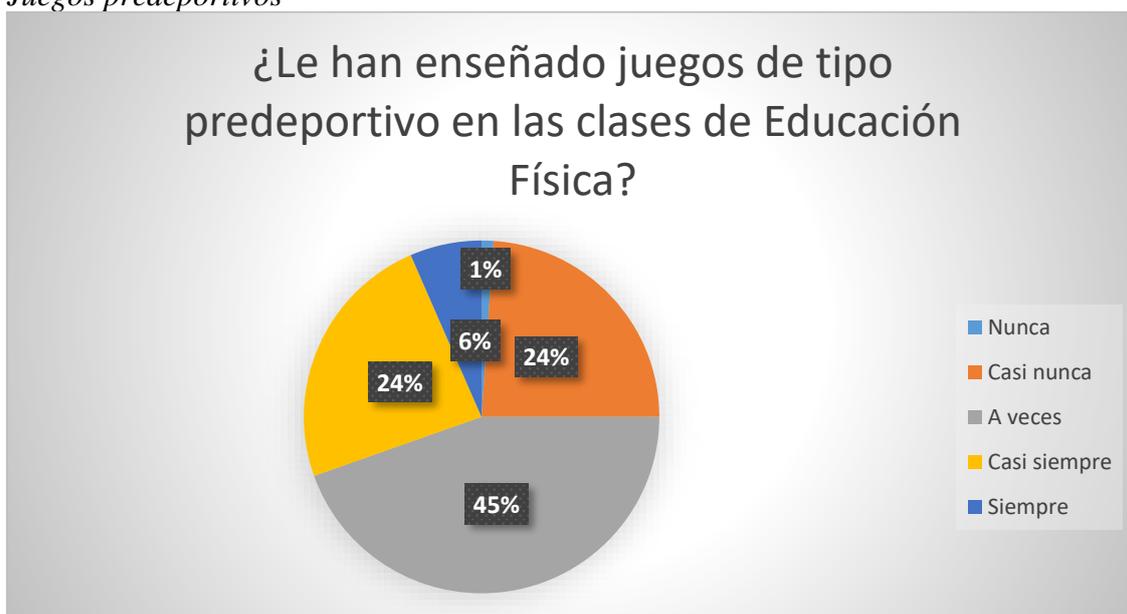
Juegos tradiciones en Educación Física



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

De los 94 estudiantes a quienes se les aplicó la encuesta, tan solo seis indicaron que siempre les han enseñado juegos tradicionales en las clases de Educación Física, un poco más de la cuarta parte, respondieron que casi siempre, la mayoría de encuestados indicaron que a veces lo han practicado, otro porcentaje equivalente a poco más de la cuarta parte señaló que casi nunca, y un pequeño número de cuatro alumnos manifestaron que nunca. Esto es preocupante, dado que, el juego tradicional constituye un eje de suma importancia dentro del currículo educativo de Educación Física del país, y por ende se lo debería abordar con mayor frecuencia en las clases de esta materia, según lo indicado por el gobierno, puesto que, permite la conservación y valorización de la cultura ecuatoriana. En un muy acertado trabajo de investigación se afirmó que “Los juegos tradicionales aportan un amplio abanico de posibilidades para que los docentes podamos sacar provecho en beneficio de nuestros alumnos con su utilización” (Pérez M. , 2015, pág. 8). Por esto la utilización de este tipo de juegos, permite mejorar el proceso aprendizaje de los estudiantes, a la par que cada uno comparte sus rasgos culturales con los demás.

Figura N° 10
Juegos predeportivos



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Se muestra intrigante que la mayoría de los niños y niñas a quienes se les aplicó la encuesta, hayan manifestado que solamente a veces les han enseñado juegos de tipo predeportivo en las clases de Educación Física, pues en edades tempranas, no es necesario abordar el deporte desde el ámbito de entrenamiento deportivo, sino desde un ámbito pedagógico que permita el desarrollo de habilidades motrices y capacidades físicas, lo cual se logra con la ayuda de juegos predeportivos que permiten enseñar los fundamentos deportivos básicos de manera lúdica y divertida; en un interesante libro se expresa que, “El juego predeportivo permite la adquisición de ciertas destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva” (Vergara, 2001, pág. 15). Es decir que, a través de este elemento de aprendizaje, es posible introducir la enseñanza del deporte en los estudiantes; sin embargo, un poco menos de la cuarta parte del total de encuestados respondió casi siempre, y otro porcentaje idéntico que casi nunca, lo cual de alguna forma expresa la falta del uso del juego como estrategia metodológica para la enseñanza de deportes en Educación Física, debido a que no representan gran número en cuestión de alumnos encuestados; y a esto se le suma que un mínimos porcentaje, irrelevante en comparación al número total expresaron la respuesta siempre y nunca.

Figura N° 11

Aprendizaje de deportes

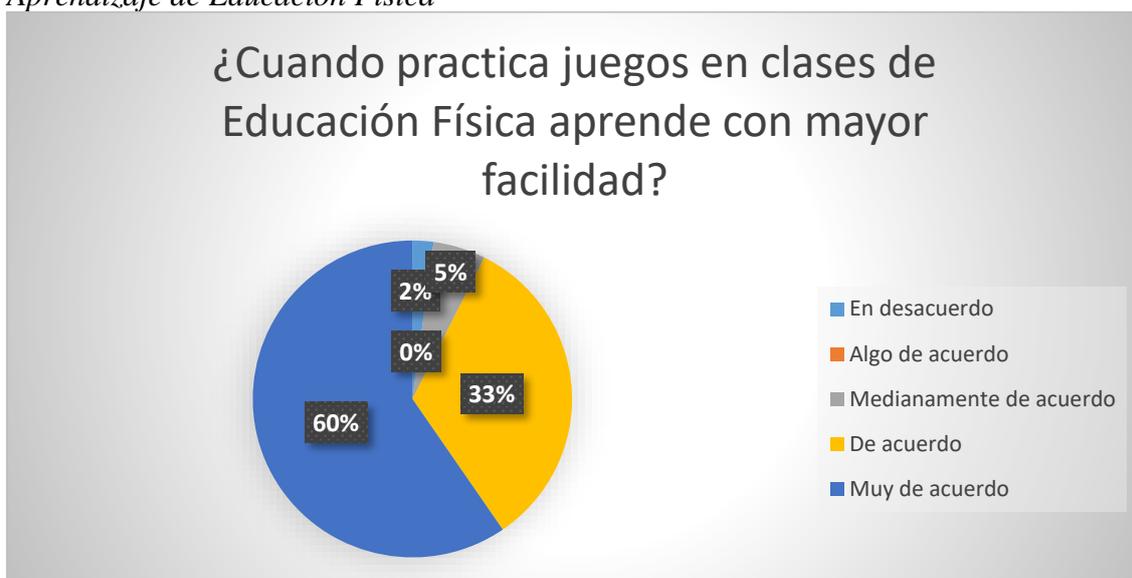


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Resulta conveniente que más de mitad de los encuestados hayan referido estar muy de acuerdo con aprender deportes a través de juegos predeportivos, casi todo el porcentaje restante indicó estar de acuerdo, y únicamente un insustancial porcentaje expresaron las respuestas medianamente de acuerdo, algo de acuerdo y en desacuerdo; debido a que, esto es una clara señal de que a todos los niños y niñas pertenecientes a las edades de los investigados, les atrae la idea de aprender deportes mediante actividades lúdicas, lo cual es importante, ya que el juego es la mejor forma de enseñar deportes en la etapa infantil, más aun teniendo en cuenta que hay ciertos alumnos a quienes no les gusta determinados deportes, por lo que, con mucha más razón, es beneficioso abordarlos con estrategias lúdicas para hacer más interesante su aprendizaje, pues “En la educación física y el deporte, la utilización del juego predeportivo como un recurso metodológico constituye un medio eficaz para el aprendizaje de las diferentes técnicas y tácticas deportivas” (Vergara, 2001, pág. 23). Dichas técnicas y tácticas deportivas, son más fáciles de comprender mediante actividades lúdicas que favorezcan su aprendizaje.

Figura N° 12

Aprendizaje de Educación Física

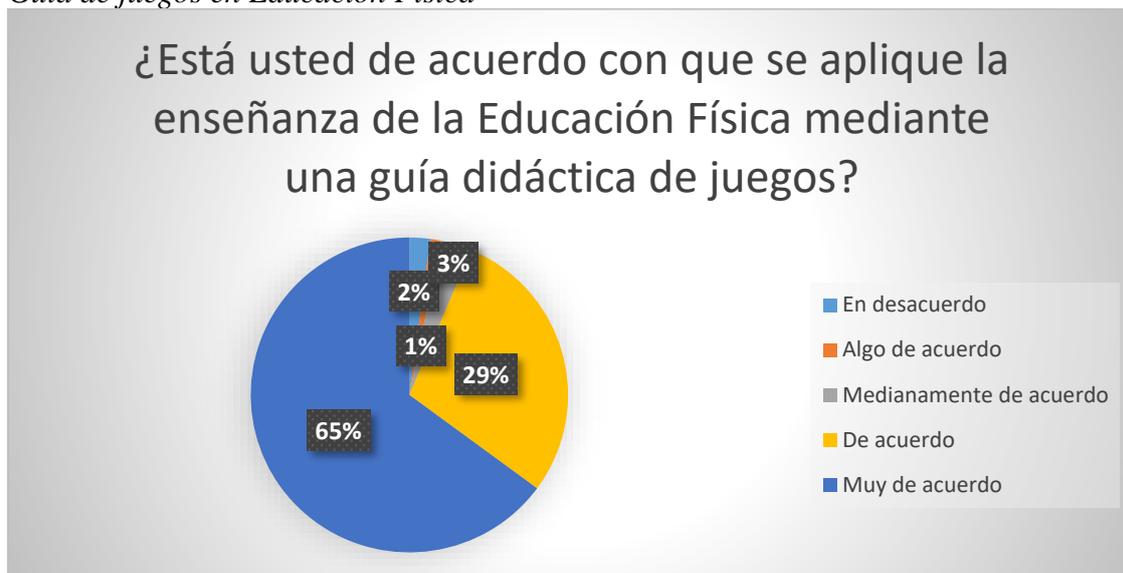


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es de suma importancia para la presente investigación, que la gran mayoría de encuestados haya respondido estar muy de acuerdo y de acuerdo con aprender Educación Física con mayor facilidad cuando juegan, y solamente un muy irrelevante porcentaje en relación al total de niños y niñas estudiantes a quienes se les aplicó la encuesta, manifestaron respuestas de medianamente de acuerdo y en desacuerdo; lo cual permite argumentar que los alumnos de Educación Básica Media aprenderán de mejor manera, y alcanzarán los conocimientos significativamente, si en sus clases, el docente aplica juegos para encaminar al educando durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gallardo y Fernández (2010), plantean que, el juego para el niño es un elemento de mucha responsabilidad, y tiene similitud con el trabajo de un adulto, puesto que se lo toma con gran seriedad, mejorando su autonomía y fortaleciendo su personalidad. Por ende, al utilizar el juego en las clases de Educación Física, se logrará que el estudiante, enfoque su atención en los objetivos de dicha actividad lúdico, los cuales a su vez estarán direccionando al educando a la comprensión del tema de clase.

Figura N° 13

Guía de juegos en Educación Física



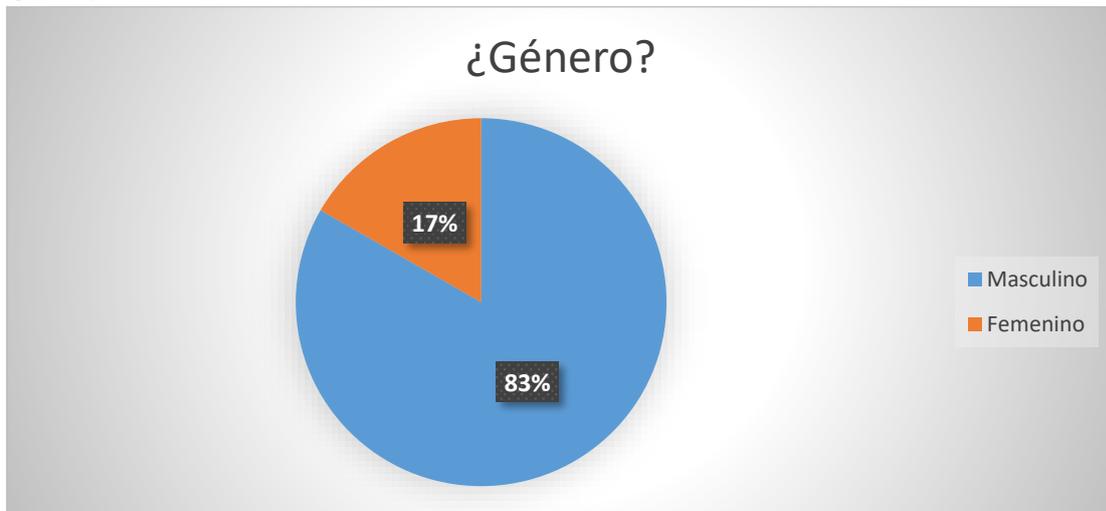
Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es favorable para el presente trabajo investigativo, el hecho de que la gran mayoría, correspondiente a mucho más de la mitad de estudiantes encuestados hayan expresado estar muy de acuerdo con aprender Educación Física en base a una guía didáctica de juegos, considerando que el propósito principal de la investigación es, a más de identificar la importancia del juego como estrategia metodológica para el proceso aprendizaje de la materia, realizar una propuesta alternativa a base de juegos que le permitan a los docentes de la asignatura, incluir en sus planificaciones y enseñar sus temas de clase de una manera más divertida, lúdica, placentera y beneficiosa para los alumnos; por esta razón en una importante investigación se sostiene que “En la mayoría de los casos, la docencia solamente suele estar enfocada a lo cognitivo. Sin embargo, del único modo que se obtienen experiencias exitosas, es cuando se combinan la cognición con la emoción” (Bermudez & Saenz, 2019, pág. 601). Este estudio enfatiza que la forma más pertinente de alcanzar el aprendizaje es combinarlo con emociones, que obviamente deberán ser positivas; es ahí en donde dicha materia juego un rol importantísimo, considerando que permite al niño o niña expulsar los sentimientos negativos mediante el movimiento corporal. Cabe añadir que del porcentaje restante casi todos manifestaron estar de acuerdo, y las respuestas de medianamente de acuerdo, algo de acuerdo y en desacuerdo, corresponden a un número de estudiantes muy reducido que no representa el deseo por realizar actividades lúdicas, que la mayoría supo poner a conocimiento.

3.2 Encuesta aplicada a docentes

Figura N° 14

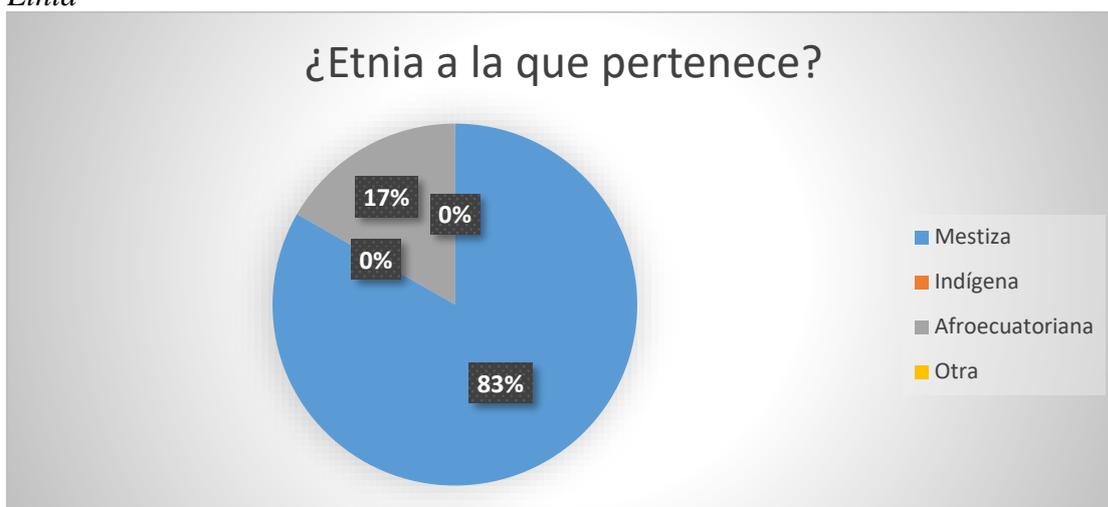
Género



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Casi todo el personal docente perteneciente al área de Educación Física de la institución son hombres, considerando que solo un docente de los encuestados indicó que pertenece al género sexual femenino.

Figura N° 15
Etnia

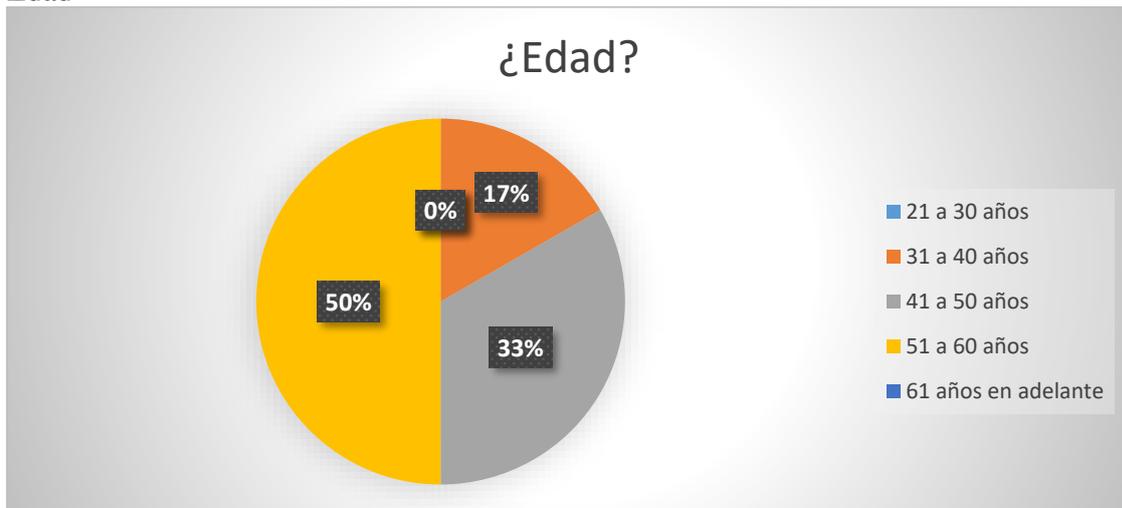


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

De los seis docentes de Educación Física encuestados, solamente uno indicó que pertenece a la etnia Afrodescendiente, mientras que el resto de profesores indicaron que la etnia con la que se identifican es la Mestiza.

Figura N° 16

Edad

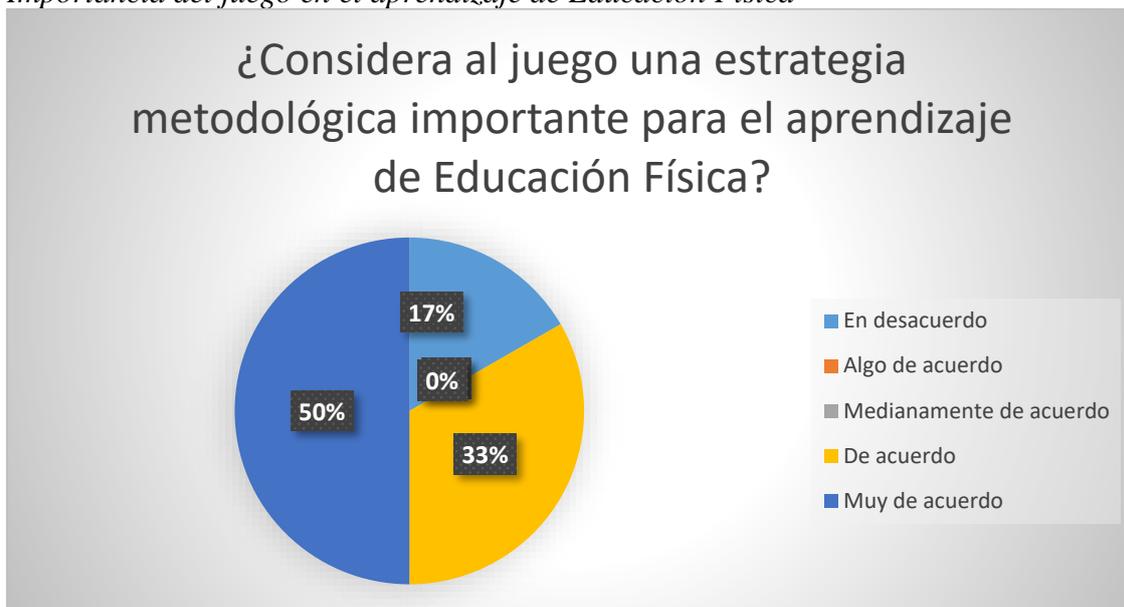


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

La mitad de los docentes encuestados, manifestaron que se encuentran en un rango de edad que va desde los 51 hasta los 60 años, por otra parte, de los tres restantes, dos expresaron que pertenecen a un rango comprendido entre 41 y 50 años y el otro profesor indicó que está en un rango de 31 a 40 años.

Figura N° 17

Importancia del juego en el aprendizaje de Educación Física

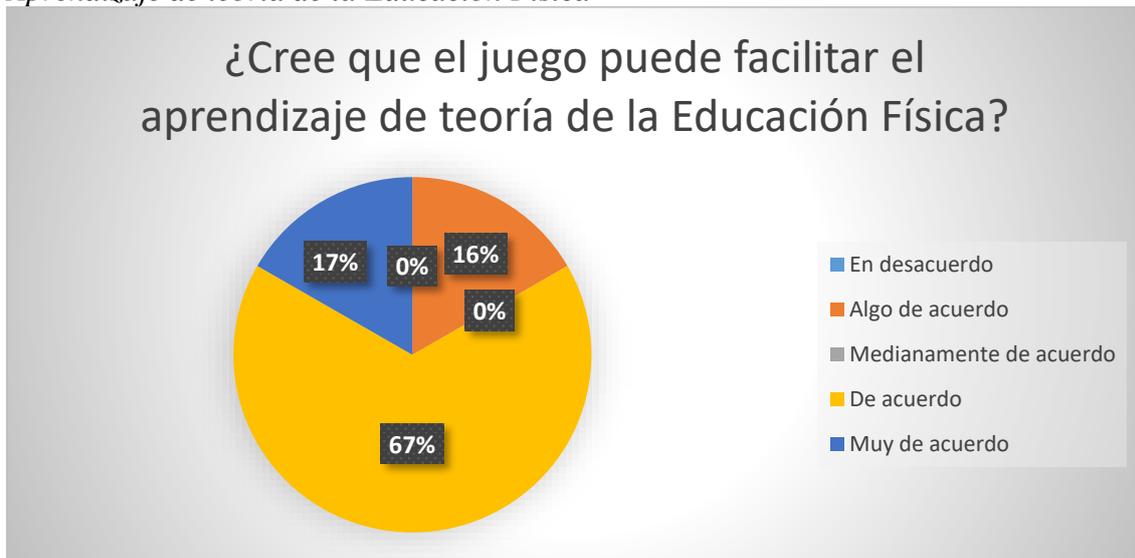


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

De los seis docente encuestados, la mitad manifestaron estar muy de acuerdo con que el juego como estrategia metodológica es importante para el aprendizaje de Educación Física, otros dos indicaron estar de acuerdo; lo cual es muy satisfactorio considerando que el juego como estrategia metodológica es reconocido como una actividad divertida que permite enseñar contenidos extrínsecos al juego pero fundamentales en la Educación Física tales como resistencia ,velocidad, valores morales, etc. (Nakayama, 2018). Sin embargo, resulta intrigante que el profesor restante, expresó que está en desacuerdo con la noción mencionada acerca del juego, lo cual es una muestra clara de que, en la actualidad sigue habiendo maestros del área, que se niegan a innovar las estrategias metodológicas para conseguir mejorar el proceso de aprendizaje de esta asignatura, y se mantienen utilizando las mismas metodologías tradicionalistas y poco favorables para el estudiante moderno.

Figura N° 18

Aprendizaje de teoría de la Educación Física

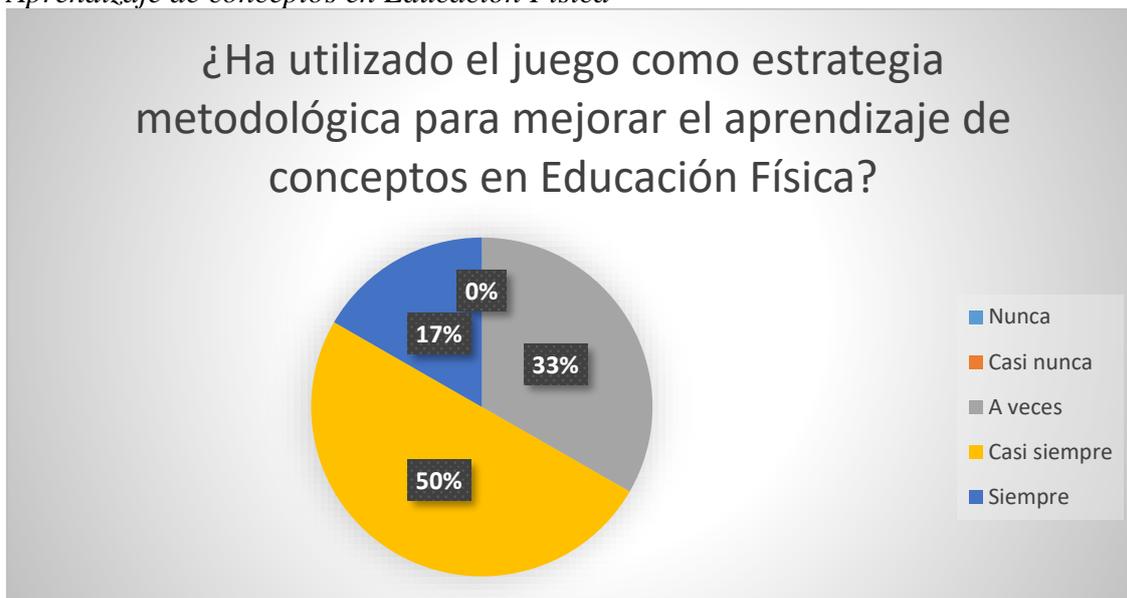


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es gratificante que, de todos los profesores de Educación Física encuestados, casi todos consideran factible enseñar fundamentos teóricos de su materia a través del juego, puesto que, cuatro de ellos manifestaron estar de acuerdo con esta interrogante, otro indicó estar muy de acuerdo; y solamente uno refirió estar algo de acuerdo. Esto es favorable para la investigación, dado que, la mayoría de estos educadores, recalcan la importancia del juego, no únicamente para enseñar conocimientos de índole práctica, sino también teórica, y así mejorar el aprendizaje de la asignatura. Apoyando esta noción Bergen (2018), en su artículo enfatizó que el juego en los niños es muy valioso para el desarrollo de habilidades académicas, y enfoques teóricos. Por consecuencia, es posible afirmar que, la práctica de actividades lúdicas, permite facilitar el aprendizaje de conocimientos teóricos que se abordan en la Educación Física.

Figura N° 19

Aprendizaje de conceptos en Educación Física

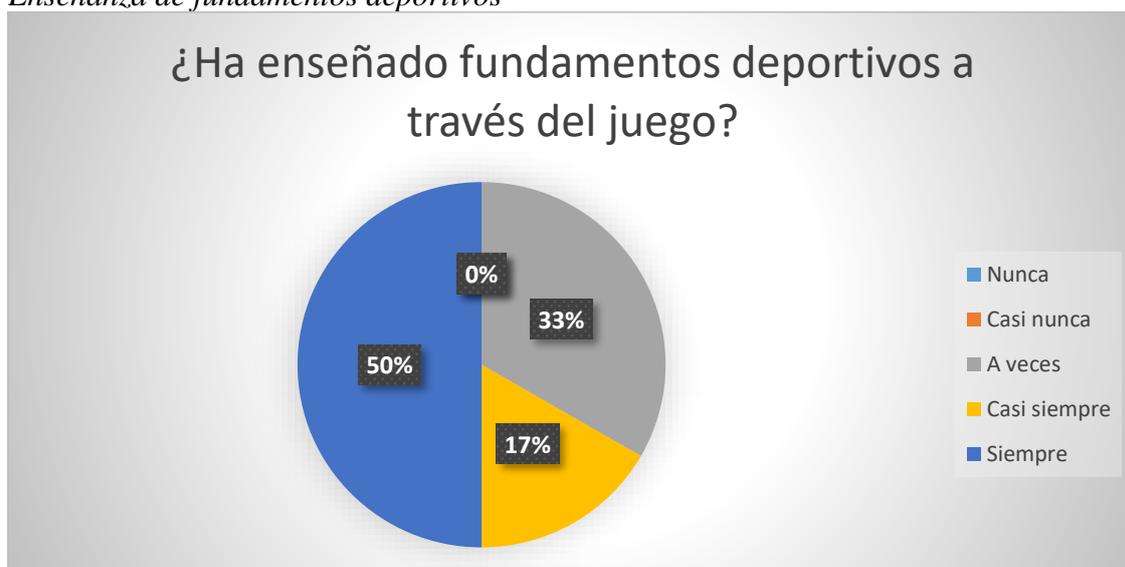


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es beneficioso e importante, que todos los profesores de Educación Física encuestados, han utilizado el juego como estrategia para la enseñanza de conceptos de su materia, ya que, la mitad de ellos respondieron que casi siempre lo hacen, uno respondió que siempre, y los dos restantes indicaron que a veces lo hacen, lo cual permite argumentar que de alguna u otra manera todos los docentes del área, hacen uso del juego para facilitar la enseñanza de conceptos relacionados a las diversas temáticas de estudio que se abordan en esta asignatura; y claramente los resultados de aprendizaje son positivos, razón por la que ninguno expresó respuestas de nunca o casi nunca; pues como lo señala Sandoval (2011), “los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia” (pág.106). Por lo tanto, el juego aumenta considerablemente el aprendizaje de conceptos fundamentales de la asignatura.

Figura N° 20

Enseñanza de fundamentos deportivos

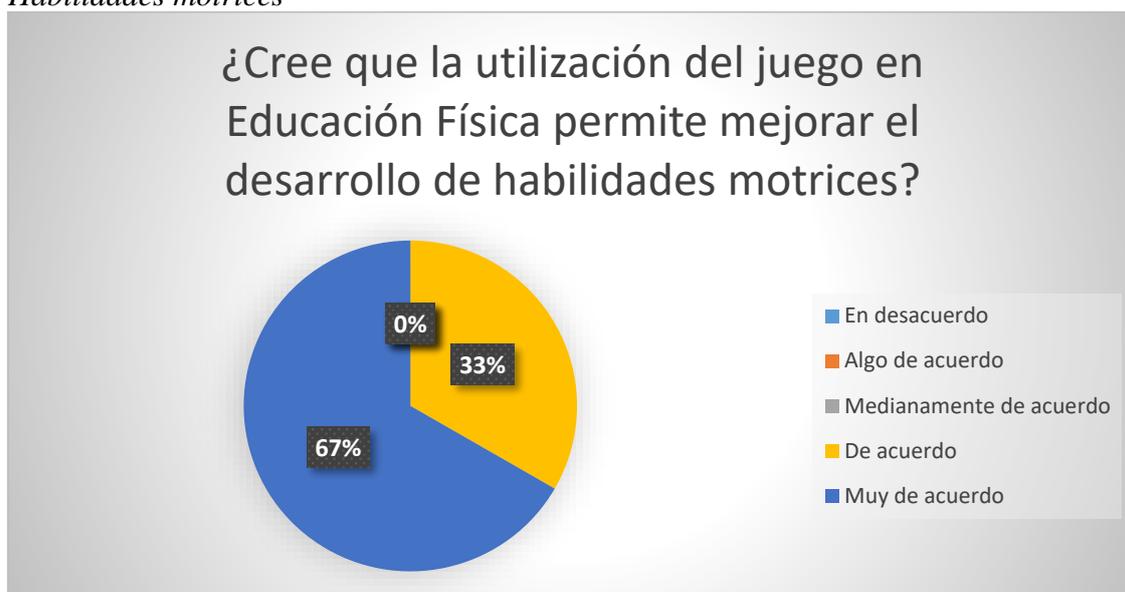


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Resulta favorable que la mitad de los encuestados señalaron que siempre enseñan fundamentos deportivos a través del juego, lo cual es muy importante para el proceso de aprendizaje de la Educación Física, puesto que, la enseñanza del deporte, en las instituciones del Ecuador, no debe inclinarse en su totalidad a la rama del entrenamiento deportivo, sino abordarlo desde un ámbito pedagógico, en el cual es necesario la utilización de estrategias metodológicas modernas que capten la atención del estudiante que está aprendiendo; pese a ello, Cortes (2013), sostiene que el deporte es el verdadero centro de interés pedagógico y que todos los recursos que se utilice para su enseñanza incluido el juego, preparan al estudiante para el aprendizaje de esta actividad dominante. de la mitad restante de profesores encuestados, dos señalaron que a veces enseñan fundamentos deportivos a través del juego y uno respondió casi siempre, lo que sustenta positivamente a la investigación.

Figura N° 21

Habilidades motrices

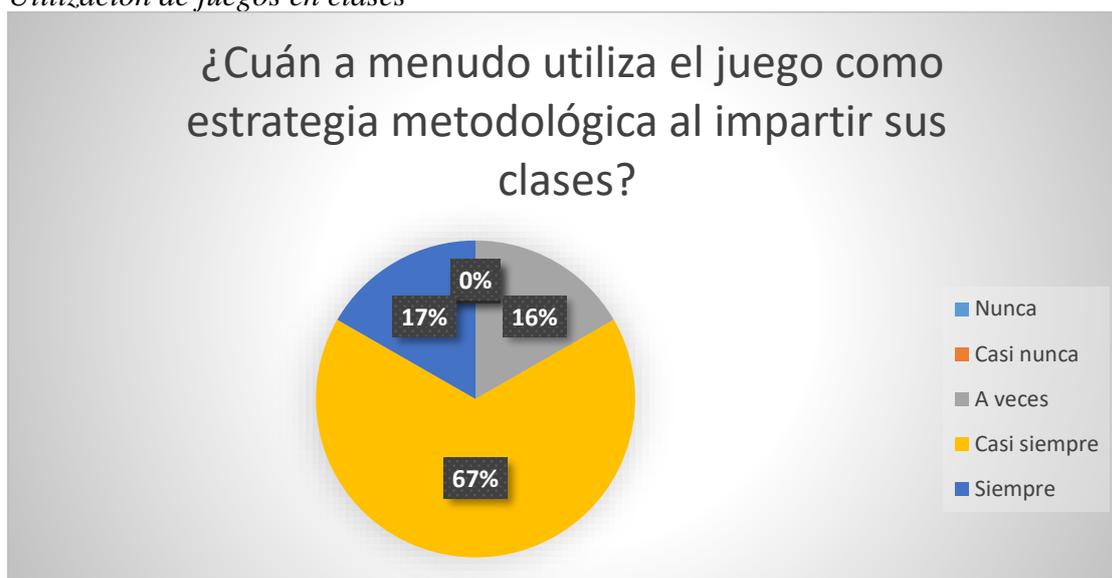


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Es muy satisfactorio que todos los profesionales de la actividad física que fueron encuestados, hayan revelado que apoyan la postura acerca de que los juegos permiten mejorar el desarrollo de habilidades motrices en la Educación Física; siendo más de la mitad de profesores quienes respondieron estar muy de acuerdo, y el resto de docentes la opción de acuerdo; ya que dicha asignatura, potencia el desarrollo de habilidades motrices desde tempranas edades, lo cual resulta más fácil de enseñar a través de actividades lúdicas; ya que, como se manifiesta en un novedoso libro acerca del juego motor “El aprendizaje de las habilidades motrices encuentra en el juego motor la posibilidad, más o menos organizada y estructurada, de mejorar esas habilidades, construyéndolas de manera más completa y ganando en especificidad” (Gil & Navarro, 2004, pág. 33). Entonces es pertinente sostener que el juego contribuye en un alto porcentaje el desarrollo correcto de las habilidades motrices del ser humano.

Figura N° 22

Utilización de juegos en clases

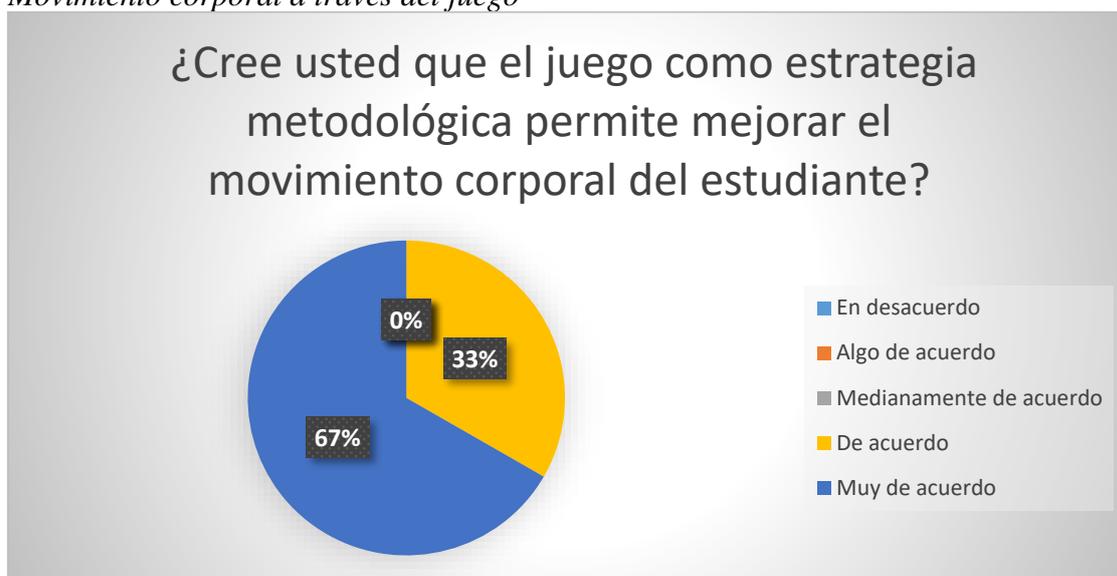


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

De los seis docentes que llenaron la encuesta, más de la mitad, manifestaron que casi siempre utilizan juegos durante sus clases, y entre los dos profesores restantes uno señaló que siempre utiliza juegos en sus clases, y el otro respondió que a veces; esto favorece considerablemente al propósito de la investigación, visto que la mayoría ha modificado su estilo de enseñanza, dejando atrás las metodologías poco productivas, e incluyendo en sus planificaciones otras estrategias metodológicas de carácter lúdico, basadas en el juego como principal instrumento para llevar a cabo el proceso de aprendizaje de la Educación Física. Borja y Martin (2007) quienes fueron citados en Santamaría & Santamaría (2016), expresaron que el juego involucra completamente a la persona, ya que desarrolla su cuerpo, sentimientos, emociones y su inteligencia. Entonces resulta que, el juego es la actividad más completa para el desarrollo íntegro del estudiante.

Figura N° 23

Movimiento corporal a través del juego

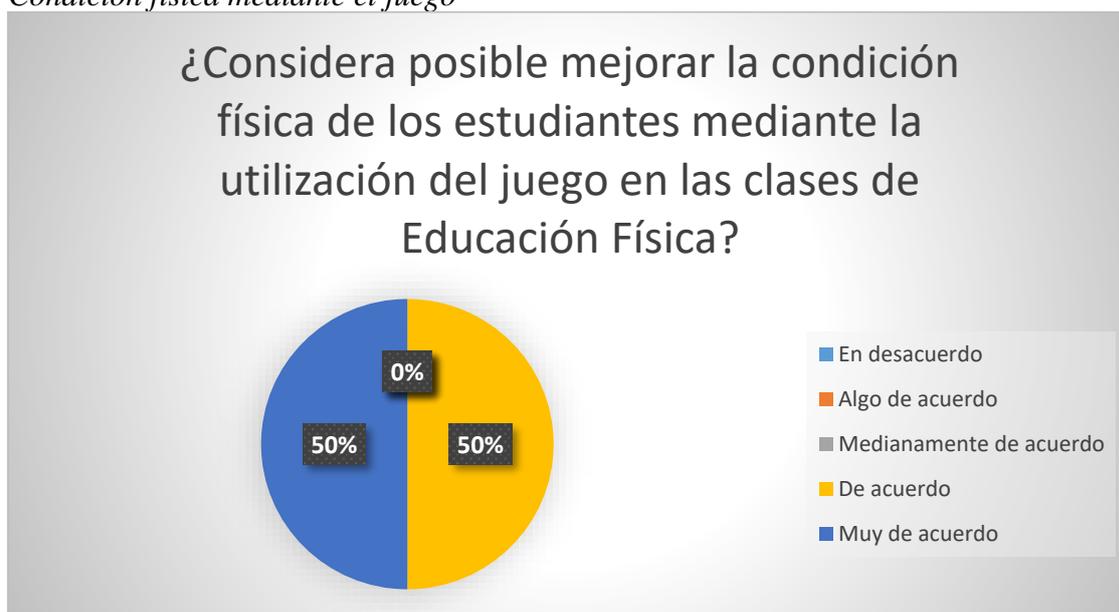


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Casi todos los maestros encuestados, afirmaron que están muy de acuerdo con la interrogante acerca de que el juego permite mejorar el movimiento corporal del niño, y el porcentaje faltante señalaron que están de acuerdo; lo que permite argumentar que todos los docentes de la institución, tienen la concepción de la importancia del juego para mejorar el movimiento corporal del estudiante, en las clases de Educación física, pues, es posible mejorar considerablemente el aspecto intelectual, emocional, físico y social de los alumnos, mediante el movimiento corporal, lo cual es de suma importancia en la formación del estudiante; En un artículo científico Garahnani, Nista y Moreira, quienes fueron mencionados en Backes, Porta, & Difabio (2015), consideran que “el cuerpo en movimiento constituye la matriz básica del aprendizaje infantil ya que todo lo que el ser humano realiza para conocer, relacionarse y aprender lo hace a través del cuerpo” (pág.779). Por consiguiente, el movimiento del cuerpo, es más que una simple acción, sino que, es la base para el aprendizaje del niño o niña.

Figura N° 24

Condición física mediante el juego



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Resulta muy conveniente como sustento de la presente investigación, que la mitad de los educadores encuestados dieron a conocer que están muy de acuerdo, con que es posible mejorar la condición física de los y las estudiantes mediante el juego, y la otra mitad manifestaron estar de acuerdo; pues, una de las principales demandas de la sociedad, con relación a la materia de Educación Física, que reciben los estudiantes en su institución educativa, es el conseguir una buena condición física y mantenerla; sin embargo, esto no significa que el profesor deba aplicar ejercicios forzados e innecesarios para lograr lo dicho, pues el niño lo que hace la mayor parte de su tiempo de manera natural y por mero instinto es jugar; razón por la que, el juego es la mejor estrategia para trabajar dicho acondicionamiento físico. Antonio, et.al. (2010), en su libro describen que el juego es un buen instrumento para conseguir que los estudiantes conozcan, y adapten sus características biológicas al esfuerzo físico. Puesto que, aunque cada ser humano es distinto, el juego, permite asimilar y mejorar la condición física de los estudiantes.

Figura N° 25

El deporte a través del juego predeportivo

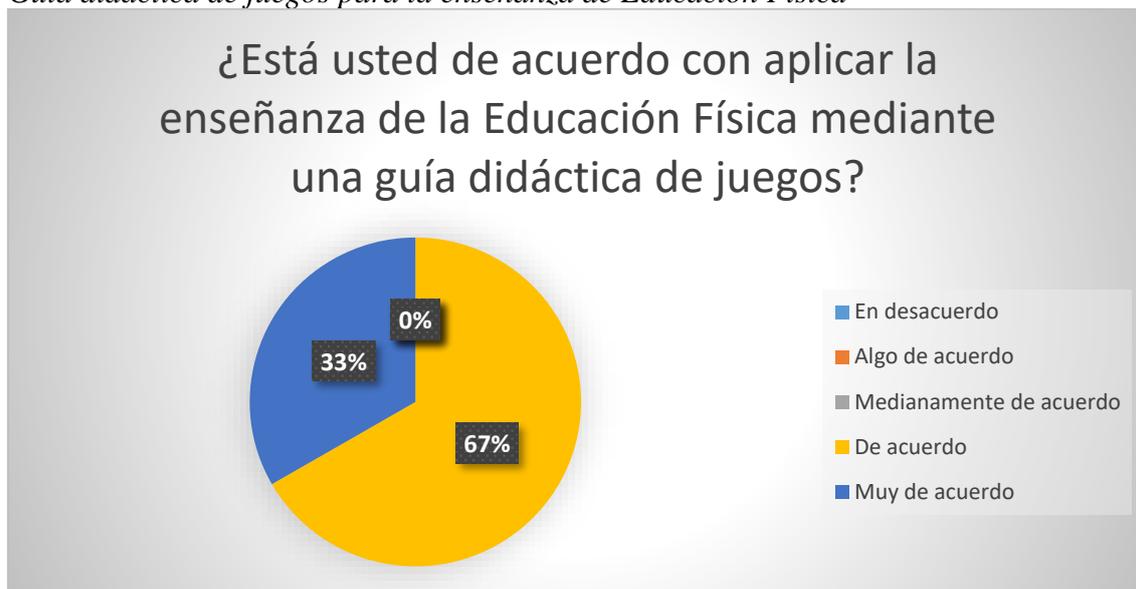


Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Las respuestas expresadas por los encuestados son muy positivas en cuanto a la interrogante de si el deporte se debe enseñar a través de juegos de tipo predeportivo, dado que, la mitad respondió que están muy de acuerdo y la otra mitad que están de acuerdo; esto es muy importante ya que el deporte constituye el principal tema de enseñanza de la Educación Física en todos los niveles y subniveles de educación del país, como lo señala Concha (s.f), quien dice que el juego cumple un rol importante en el aprendizaje de las técnicas de los deportes, siempre y cuando mantengan un sentido de adquisición de conocimientos. A esto se le suma que la demanda de la sociedad por fomentar la formación de deportistas desde tempranas edades, es muy grande y, por ende, los profesores de Educación Física deben encontrar las mejores estrategias para enseñar los deportes más populares del contexto social, desde los primeros años de formación educativa, y claramente el juego es la mejor forma de conseguirlo.

Figura N° 26

Guía didáctica de juegos para la enseñanza de Educación Física



Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta abril 2021

Resulta satisfactorio para la investigación que todos los docentes de Educación Física aceptan la idea de tener una guía didáctica de juegos para aplicarla en la enseñanza de su disciplina, puesto que, más de la mitad de los encuestados indicaron que están de acuerdo, y el resto manifestó que están muy de acuerdo; esto muestra positivamente, que todos los docentes de Educación Física de la institución, desean conocer más actividades lúdicas que les permitan incluir al juego en sus planificaciones, con la finalidad de mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje; Meneses y Monge (2001), ratifican que “El maestro y la maestra deben involucrarse en la actividad del juego, esto va a permitirle estrategias didácticas bien orientadas hacia la consecución de los objetivos propuestos” (pág.123). Dichos objetivos planteados en las planificaciones curriculares, no siempre se cumplen, no obstante, el juego contribuye al cumplimiento de los mismos al finalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO IV: DISEÑO DE LA PROPUESTA

Introducción

En relación a los datos obtenidos en las encuestas, es claro que los estudiantes necesitan aprender en base a nuevas estrategias y metodologías de enseñanza por parte de sus docentes de Educación Física, que permitan dejar atrás los estilos de enseñanza tradicional al impartir dicha asignatura, e implementar nuevas formas de hacer llegar los conocimientos al alumno; siendo la mejor manera de hacerlo a través del juego como principal estrategia metodológica, más no como temática de estudio, dado que, las actividades lúdicas son muy atractivas para los niños y niñas de todas las edades, y cuando un estudiante se interesa por la clase, su aprendizaje será altamente significativo y permanecerá guardado en su memoria para toda su vida.

Cabe recalcar de igual manera que, en los resultados obtenidos, los encuestados expresaron su deseo por realizar juegos durante las clases de Educación Física, considerando que es una actividad que realizan con menos frecuencia, y que la materia se ha relegado únicamente a la práctica de deportes y la realización de ejercicios físicos; por ende para cambiar esta perspectiva que los estudiantes tienen acerca de la asignatura y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los temas que forman parte de la Educación Física, se propone una guía didáctica que contenga dos juegos de tipo motor, tradicional, predeportivo, cooperativo y recreativo, que son los tipos de juegos más adecuados para mejorar el proceso de aprendizaje de acuerdo a lo recopilado en la presente investigación e incluirlos en la enseñanza de la Educación Física, para mejorar los aspectos físico, emocional y cognitivo de los estudiantes. que le permitan al educando introducir efectivamente en el tema que se va a tratar a los alumnos de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa República del Ecuador.

4.1 Nombre de la propuesta

“GUÍA DIDÁTICA DE JUEGOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR EL PROCESO APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DEL ECUADOR”

4.2 Presentación

La siguiente propuesta contiene una compilación de juegos adaptados de libros, y autoría personal, cuyas variantes con aporte personal del autor que se aplicarán en cada sesión de clase de Educación Física para introducir el tema de enseñanza de forma divertida y significativa; para ello los juegos que destacan en la guía didáctica serán de tipo motor, considerando que, en las edades que comprenden el subnivel de educación básica media, es muy importante el desarrollo de la motricidad y capacidades físicas, las cuales es posible desarrollar y perfeccionar mediante estos juegos que implican el movimiento corporal constante; juegos tradicionales, dado que, en el sistema educativo ecuatoriano actual, se promueve en gran parte el rescate y conservación de la cultura de los pueblos,

haciendo referencia a las tradiciones y costumbres que poseen los estudiantes pertenecientes a las diversas etnias del país, y la mejor forma de potenciarlo y compartirlo con todos es a través de este tipo de juego; juegos pre-deportivos, puesto que de alguna u otra manera en este país el currículo de la asignatura siempre estará direccionado a la enseñanza de los deportes más populares y practicados en el contexto social, y así poder iniciar el aprendizaje de un deporte determinado mediante actividades lúdicas relacionadas a los fundamentos de dicho deporte; juegos cooperativos, ya que, es de suma importancia que los alumnos de la edad de los encuestados aprendan normas de comportamiento y valores para una buena convivencia social, no solamente durante la actividad que se esté ejecutando, sino también en los distintos contextos de la vida cotidiana; y los juegos de recreación, pues, un niños necesita sentirse feliz y sobre todo estar motivado para aprender, y la mejor forma de conseguir motivar al educando es mediante el juego recreativo. Todas estas actividades lúdicas forman parte de la guía didáctica que se inserta en las estrategias metodológicas que utilizan al juego como principal herramienta didáctica, pues este elemento permitirá que el alumno construya su propio conocimiento y lo relacione con el tema que el profesor quiere enseñar.

4.3 Objetivos de la guía didáctica

4.3.1 General

Aplicar la propuesta alternativa de juegos que sean factibles en las sesiones de clases de Educación Física y estén sujetos a variantes dependiendo el tema abordado con la finalidad de aumentar el interés en los estudiantes de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa República del Ecuador por alcanzar los conocimientos de la materia y cumplir con el proceso de aprendizaje.

4.3.2 Específicos

- Plantear los juegos e incluirlos en la enseñanza de la asignatura, para mejorar los aspectos físico, emocional y cognitivo de los estudiantes.
- Desarrollar los juegos de acuerdo a las estrategias metodológicas investigadas, con la finalidad de aplicar evaluar y corregir.
- Establecer las pautas necesarias para realizar cambios y variantes a los juegos, con el fin de poder adaptarlos a las distintas temáticas de enseñanza de la asignatura.

4.4 Nombre de los juegos a desarrollar

- a. Juego motor “Obstáculos vivientes”
- b. Juego motor “Serpientes”
- c. Juego tradicional “El reloj”
- d. Juego tradicional “Tribia de encostalados”
- e. Juego predeportivo “Camino de aros”

- f. Juego predeportivo “Saltadores”
- g. Juego cooperativo “Llegar juntos”
- h. Juego cooperativo “El tres pies”
- i. Juego recreativo “El tesoro”
- j. Juego recreativo “Paracaídas”

4.5 Desarrollo de los juegos

**GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS COMO
ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
MEJORAR EL PROCESO APRENDIZAJE
DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“REPÚBLICA DEL ECUADOR”**



Juego motor “Obstáculos vivientes”

Objetivo: Mejorar las habilidades motrices básicas y la capacidad física velocidad

Materiales:

- Patio de la institución

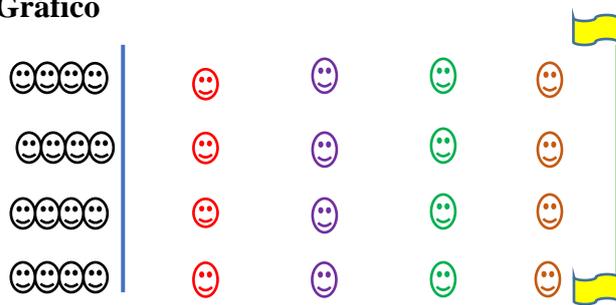
Organización: De todos los integrantes formar 8 grupos

Desarrollo del juego: Delimitar el espacio de manera que exista una línea de salida y otra de llegada a unos 50 metros de distancia, formar 4 grupos y ubicarlos en columnas, detrás de la línea de salida, del resto de individuos formar 4 grupos y ubicarlos en filas frente a las columnas de manera que se conviertan en obstáculos cada 5 metros hasta llegar a la línea final. Cada obstáculo iniciará con posición de cuclillas de manera que los primeros participantes deban saltar por encima de ellos para llegar a la línea final, sin embargo, cada vez que el profesor haga sonar el silbato los obstáculos deberán cambiar de posición de acuerdo a su creatividad, de forma que los participantes tengan que atravesarlos de distintas formas. (Ejemplo: los obstáculos pueden separar las piernas para que los concursantes pasen por debajo). Cada integrante de la columna saldrá a velocidad hasta llegar a la línea final, para que el segundo pueda avanzar y así sucesivamente hasta que todos hayan atravesado.

Variante

Los participantes podrán realizar la carrera de obstáculos, saltando con ambos pies, con un pie, de espaldas, etc. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Se desplaza rápidamente hasta la línea de llegada.
- Reconoce la habilidad motriz que debe realizar de acuerdo a la exigencia del juego.
- Ejecuta las habilidades motrices básicas de manera correcta durante el juego.
- Respeta su turno.

Observación

Este juego permite el desarrollo de habilidades motrices básicas, mientras se impulsa la capacidad física velocidad que se constituye como elemento fundamental para el aprendizaje de las diferentes disciplinas deportivas que aborda la Educación Física.

Juego motor “Serpientes”

Objetivo: Desarrollar la habilidad motriz básica el salto, capacidad de coordinación, agilidad, y trabajar la memoria.

Materiales:

- Espacio amplio

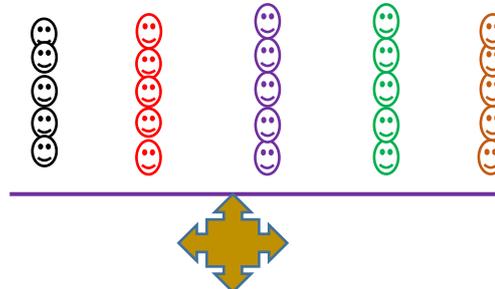
Organización: De todos los integrantes formar 5 grupos

Desarrollo del juego: Dividir a todo el curso en 5 grupos de igual número de integrantes, cada grupo se ubicará atrás de una línea horizontal y deberá formar una columna cada uno, cada estudiante deberá sostener con ambas manos la camiseta o saco de su compañero de adelante y no deberá soltarlo durante el juego, de manera que cada grupo forme una serpiente. El profesor se colocará frente a todas las columnas para que puedan verlo y escucharlo sin problema; pues indicará el número de saltos que deben realizar y la dirección que deben seguir (Ejemplo: 3 saltos adelante, y 4 a la izquierda). El juego irá aumentando de dificultad progresivamente, hasta que el docente indique cuatro movimientos a la vez (Ejemplo: 2 saltos a la derecha, 1 a la izquierda, 3 adelante y 2 atrás); cada vez que uno o varios integrantes del grupo se equivoquen se castigará con una penitencia para todo el equipo al finalizar el juego. Ganará el equipo que menos equivocaciones haya tenido.

Variante

Los participantes podrán realizar los movimientos saltando con un solo pie acorde a la indicación del docente, o con los ojos vendados para mejorar la percepción espacial. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Ejecuta correctamente los saltos.
- Se desplaza saltando con agilidad, velocidad y siguiendo la dirección indicada.
- Mantiene una buena coordinación junto a su grupo.
- Recuerda todos los movimientos indicados.

Observación

Este juego permite mejorar la habilidad motriz el salto, desarrollar la capacidad coordinativa que es esencial en la etapa formativa de niños y niñas, a la par que trabaja la agilidad mental y memoria.

Juego tradicional “El reloj” adaptado de (Sánchez & Carmona, 2004)

Objetivo: Conocer y practicar los juegos tradicionales con la cuerda y mejorar las destrezas de salto y agilidad.

Materiales:

- Cuerda o sogá
- Una botella plástica pequeña
- Espacio amplio

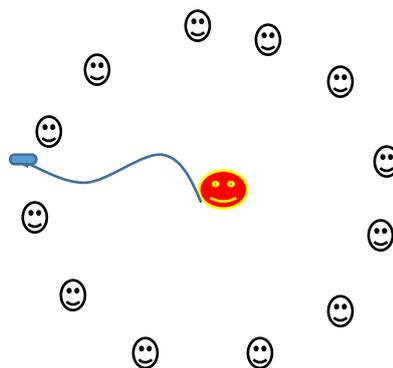
Organización: Todos los integrantes formando un círculo

Desarrollo del juego: Colocar a todo el curso formando un círculo, y elegir a un estudiante para que se ubique en el centro con una cuerda larga sosteniendo un extremo, y en el otro extremo amarrar una botella plástica pequeña para que haga peso y se mantenga en el piso, a la voz de ya, deberá hacer girar la cuerda por todo el círculo y todos sus compañeros deberán saltar por encima de la botella evitando que esta los toque. Si un estudiante es tocado con la cuerda deberá salir del círculo y el juego continuará hasta que queden pocos participantes.

Variante

Se puede colocar semillas de arroz en la botella para que esta haga un ruido cuando se aproxima y vendar los ojos de los participantes para mejorar su capacidad de percepción temporal. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Reconoce y valora la importancia de los juegos tradicionales con la cuerda.
- Realiza los saltos con agilidad en el momento adecuado.
- Posee una buena capacidad de reacción.

Observación

Mediante este juego es posible valorar la utilización de objetos manuales como la cuerda para rescatar los juegos tradicionales, conservar la identidad del entorno y a su vez mejorar las habilidades de salto y agilidad.

Juego tradicional “Tribia de encostalados”

Objetivo: Practicar el juego tradicional los encostalados, trabajar la memoria y capacidad cognitiva.

Materiales:

- Costal o saco
- Espacio amplio
- Cuestionario de preguntas

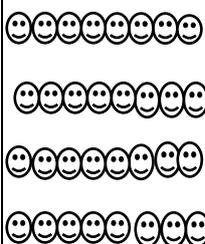
Organización: De todos los integrantes formar 4 grupos

Desarrollo del juego: Formar 4 grupos de igual número de estudiantes y ubicar a cada uno en columnas atrás de una línea de partida, delimitar una línea de llegada a 25 metros de distancia; cada participante deberá estar dentro un saco o costal que le permita moverse saltando con ambos pies, el profesor quien estará frente a todos los equipos tendrá en sus manos un cuestionario de preguntas relacionadas a los temas que se están enseñando (Ejemplo: preguntas de atletismo). Para empezar el profesor dirá en voz alta la primera pregunta y el alumno de la primera fila de participantes que conozca la respuesta dará un gran salto en el mismo puesto, entonces se le preguntará a respuesta y si es correcta avanzará saltando hacia el otro extremo, si un estudiante a quien se le concede el turno para responder, contesta de forma errónea, perderá un turno o su compañero de adelante que ya había llegado al otro extremo deberá regresar. Cuando todos los integrantes de un equipo hayan logrado atravesar la línea de llegada, ganará y terminará el juego.

Variante

Se pueden utilizar preguntas referentes a temas del resto de materias que están aprendiendo. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Reconoce y valora la importancia del juego tradicional los encostalados.
- Se desplaza con velocidad y saltando correctamente.
- Recuerda los conocimientos aprendidos en clase.
- Respeta los turnos.

Observación

A través de este juego es posible fomentar la práctica de juegos tradicionales con elementos de casa como lo es un costal, además que permite desarrollar la capacidad cognitiva.

Juego predeportivo “Camino de aros”

Objetivo: Aprender los fundamentos básicos del fútbol

Materiales:

- Espacio grande
- Balón de fútbol
- Ulas o aros
- Conos
- Chalecos

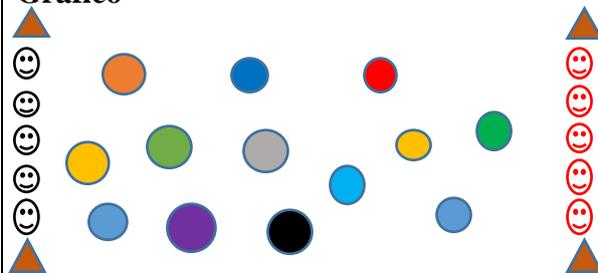
Organización: De todos los integrantes formar 2 grupos

Desarrollo del juego: Delimitar el espacio con la ayuda de 4 conos formando un rectángulo, en el que se colocarán ulas indistintamente por todo el espacio con una distancia de 3 o 4 metros entre cada una. Cada equipo se colocará a un extremo del rectángulo usando un chaleco de determinado color para diferenciarse del otro equipo y mediante sorteo se definirá cual tendrá el balón al inicio, una vez definido esto, cada equipo empezará a desplazarse hacia adelante con la condición de ir situándose un jugador por cada ula, pues el objetivo principal será que un miembro del equipo consiga atravesar el otro extremo llevando consigo el balón, el cual únicamente podrá ser transportado por los participantes utilizando los pies. Las reglas principales son que cuando un jugador tenga el balón, sus contrincantes solo podrán quitarle cuando este salga de la ula, y este a su vez solo podrá pasarlo a sus compañeros cuando salga de la misma.

Variante

De acuerdo al fundamento que se esté abordando se puede implementar la regla de que únicamente podrán usar el borde interno, borde externo o empeine del pie. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Utiliza únicamente los pies para transportar el balón.
- Emplea la parte del pie indicada.
- Desplaza el balón correctamente por el espacio dispuesto.
- Respeta a los compañeros que están dentro de la ula.

Observación

Al practicar este juego se consigue aprender los fundamentos deportivos básicos del fútbol, de manera lúdica y acorde a las etapas de desarrollo de los estudiantes.

Juego predeportivo “Saltadores” adaptado de (Vergara, 2001)

Objetivo: Mejorar el impulso y elevación de las extremidades inferiores al saltar en longitud y altitud

Materiales:

- Espacio grande
- Una cuerda suficientemente larga

Organización: Todos los integrantes formando una columna

Desarrollo del juego: Todo el grupo se ubica en una columna y los otros dos estudiantes sostienen la cuerda por los extremos a poca altura, y se ubican frente a todo el grupo; y comienzan a desplazarse hacia el final de este lo más rápido posible, para que sus compañeros salten y no toquen la cuerda. Cuando llegan al final regresan al punto de partida y así completan un ciclo. Cada vez que se complete un ciclo, la altura de la sog a se aumenta hasta llegar a la altura que ninguno de los participantes alcance. Cada que un participante es topado por la cuerda saldrá de la columna.

Variante

Es posible formar más grupos con igual número de participantes y ubicarlos en columnas, una junto a otra, de manera que toda la fila deba saltar al mismo tiempo trabajando su coordinación. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Ejecuta el salto a tiempo.
- Impulsa las piernas correctamente.
- Consigue una buena altitud al saltar.
- Mejora su agilidad y velocidad de reacción por cada vez que pasa la cuerda.

Observación

Mediante este juego se puede aprender a realizar las pruebas de salto del atletismo de forma divertida y lúdica.

Juego cooperativo “Llegar juntos” adaptado de (Omeñaca & Ruiz, 2005)

Objetivo: Interactuar con los compañeros mediante sonidos y palabras

Materiales:

- Espacio amplio
- Vendas o bufandas

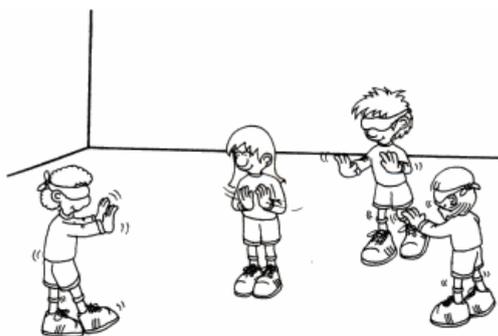
Organización: De todos los integrantes formar 8 grupos

Desarrollo del juego: Formar 8 grupos de igual número de estudiantes y ubicar a cada uno indistintamente por el espacio, todos deberán taparse los ojos con una venda o bufanda, excepto uno quien dirigirá a todo el equipo durante el juego; el profesor determinará el punto exacto al que debe llegar cada grupo guiado por su líder, quien deberá emitir un sonido acordado con su grupo para que le sigan (Ejemplo: un aplauso, un silbido, un grito, etc.). A la voz de inicio el líder realizará el sonido desplazándose lentamente hacia el lugar de llegada para que sus compañeros le sigan, también puede dar órdenes como corran, paren, retrocedan, a la derecha, entre otros. El primer equipo en llegar será el ganador. Los roles se cambian y juegan nuevamente para que todos participen con los ojos vendados.

Variante

Dependiendo el tema que se esté enseñando, se puede aplicar otros ejercicios al desplazarse con los ojos vendados, como por ejemplo realizando el boteo del balón en baloncesto. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Interactúa con todos sus compañeros.
- Posee una buena percepción del espacio.
- Respeta las indicaciones de su líder.
- Mantiene un buen equilibrio.

Observación

Con la ayuda de este juego, es posible mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes quienes deben cooperar entre sí para alcanzar un mismo objetivo, mientras se trabaja la capacidad auditiva.

Juego cooperativo “El tres pies”

Objetivo: Trabajar en equipo para lograr una buena coordinación de movimientos de las extremidades inferiores

Materiales:

- Espacio amplio
- Bufandas

Organización: Dividir a todos los integrantes en parejas

Desarrollo del juego: Dividir al grupo en parejas, cada pareja deberá amarrarse una pierna con la del otro, de manera que al desplazarse las piernas atadas se muevan como si fuera una sola, colocar a las parejas en una línea de inicio y a la voz de ya, cada equipo deberá correr lo más rápido posible hasta llegar a la línea de llegada. Cada vez que termine un trayecto, se cambiarán las parejas para que todos interactúen a pesar de sus diferencias en tamaño y peso.

Variante

Es posible practicar algún deporte de competición, como fútbol, baloncesto, voleibol, entre otros, en donde cada jugador será una pareja atada sus piernas. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Coordinan el movimiento de sus pies.
- Se desplazan rápidamente.
- Cooperan con su pareja para llegar a la meta.

Observación

Este juego permite mejorar la capacidad coordinativa de las extremidades inferiores, mediante la colaboración e interacción con el compañero.

Juego recreativo “El tesoro”

Objetivo: Compartir momentos amenos con los compañeros e interactuar para encontrar el tesoro

Materiales:

- Espacio amplio
- Platos o conos
- Pelota de tenis o ping pong

Organización: De todos los integrantes formar 4 grupos.

Desarrollo del juego: Formar 4 grupos de igual número de estudiantes, a una distancia de 50 metros de los grupos el profesor colocará 5 platos o conos y dentro de alguno de estos colocará la pelota, luego se ubicará frente a los grupos y dirá la figura que deben formar entre todos (Ejemplo: formar una pirámide), cuando un equipo logre formar la figura, delegarán a un integrante para que corra hacia los conos a buscar el tesoro. Este proceso se repetirá varias veces formando distintas figuras, aumentando la dificultad y exigiendo la creatividad de los alumnos, el equipo que logre hacerse con el tesoro más veces gana.

Variante

Se puede dar indicaciones dependiendo el tema de enseñanza, por ejemplo, hacer ejercicios de acrosport, realizar la vertical de cabeza por 5 segundos todo el equipo al mismo tiempo, etc. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Establece buenas relaciones interpersonales con su equipo.
- Es creativo y reproductor de ideas.
- Coopera con su equipo para lograr el mismo objetivo.

Observación

Al realizar este juego, se logra adquirir habilidades de orden y agilidad, para conseguir un mismo objetivo, a la par que comparten momentos amenos.

Juego recreativo “Paracaídas” adaptado de (Sánchez & Carmona, 2004)

Objetivo: Conocer y practicar la forma de jugar diversos tipos de juegos alternativos

Materiales:

- Patio de la institución
- Una sábana o manta grande
- Una pelota

Organización: Todos los integrantes formando un círculo

Desarrollo del juego: Todo el grupo sujeta la manta por sus bordes. Se introduce una pelota y cada uno agita la manta para que la pelota no salga por el lugar donde está sujetando, cuando la pelota sale, el jugador que estaba en esa posición, o lo más cerca, queda eliminado. Los jugadores irán saliendo conforme el balón vaya cayendo, hasta quedar dos jugadores sosteniendo la manta, quienes serán los ganadores .

Variante

Se puede formar varios grupos de pocos estudiantes y los ganadores de cada uno se enfrentarán al final. Se puede dar la indicación de sostener la manta solo con una mano, o pararse en un solo pie. (Autoría personal)

Gráfico



Evaluación

- Mantiene una buena comunicación con sus compañeros.
- Practica valores.
- Realiza los movimientos de las manos con agilidad y velocidad.

Observación

Al ejecutar este juego se consigue mejorar la capacidad de reacción y motricidad gruesa, mientras se divierte y realiza actividades recreativas con sus compañeros.

CONCLUSIONES

- Se destaca que la actividad que resulta más atractiva e interesante para el educando durante sus clases de Educación Física, es el juego, del cual gustaría aprender nuevos tipos y practicarlos; considerando que, cada tipo permite el desarrollo de los diferentes aspectos físicos, emocionales y cognitivos del ser humano sumado a que, los docentes la consideran como uno de los elementos fundamentales en el proceso enseñanza-aprendizaje de su materia.
- Se concluye que las estrategias metodológicas más productivas en los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, son aquellas que utilizan juegos o actividades lúdicas como herramienta para facilitar la comprensión de conocimientos teóricos y prácticos.
- Se manifiesta que los estudiantes y docentes, están de acuerdo con llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, con la ayuda de una propuesta alternativa a base de juegos que permita enriquecer el aprendizaje de las distintas temáticas que aborda la materia, a través de actividades lúdicas.

RECOMENDACIONES

- Es recomendable que los docentes de Educación Física, apliquen una gran variedad de juegos de todo tipo durante sus clases, que permitan desarrollar las habilidades y destrezas del estudiante, mejorando la comprensión de las distintas temáticas que aborda la asignatura, y se pueda adaptarlos a las necesidades individuales, grupales y del contexto social.
- Se recomienda a los docentes de Educación Física innovar sus estilos de enseñanza tradicionales, y adaptarlos a las necesidades del sistema educativo actual, aplicando estrategias metodológicas que utilicen el juego como principal elemento para llevar a cabo el proceso aprendizaje.
- Se exhorta a los profesores de Educación Física a utilizar la guía didáctica de juegos propuesta en la presenta investigación para desarrollar su proceso de enseñanza-aprendizaje, de forma divertida, innovadora, significativa, y sobre todo que facilite la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes.

Glosario de términos

Avidez: Ansia o deseo muy fuertes e intensos de tener o conseguir algo. (WordReference, 2021)

Coeducación: Educación que se imparte a jóvenes de ambos sexos. (Méndez & Méndez, 2016)

Cognitivo: Es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia. (Pérez & Gardey, Definición de cognitivo, 2012)

Concepción: Conjunto de ideas que se tienen sobre alguna cosa, opinión. (WordReference, 2021)

Consigna: Orden que se da a quien manda un puesto, y la que esta manda observar al centinela. (RAE, 2014)

Empirismo: Teoría epistemológica según la cual todo conocimiento procede de la experiencia. // Conocimiento producto de la percepción y la experiencia. (Méndez & Méndez, 2016)

Enfoque: Acción y efecto de analizar y estudiar un asunto o problema desde una determinada posición, amparando una hipótesis previa, para poder obtener una visión clara del mismo y resolverlo con acierto. (Méndez & Méndez, 2016)

Estadios: Etapa o fase de un proceso, desarrollo o transformación. (WordReference, 2021)

Explicitado: Que ha sido expresado de forma clara, específica y con claridad. (RAE, 2014)

Exteriorización: Muestra de algo al exterior, sobre todo hablando de pensamientos o sentimientos. (WordReference, 2021)

Extrínseco: Se trata de un adjetivo que alude a aquello que es exterior o externo y a lo que no es primordial. (Pérez & Gardey, 2020)

Frontón: Pared principal del juego de pelota. (WordReference, 2021)

Hedonista: Persona cuyo punto de vista sostiene que el placer es la principal motivación. (Méndez & Méndez, 2016)

Indefectible: Que no se puede evitar. (WordReference, 2021)

Método psicocinético: Este método tiene la finalidad de ser un medio pedagógico utilizando el movimiento humano en todos los aspectos y formas. (Godoy, s.f)

Praxeología: es una disciplina que analiza las acciones de las personas a partir de los alcances formales de la descripción de la propia acción. (Pérez J. , 2020)

Psicomotricidad: Integración de las funciones motrices y psíquicas del individuo. Conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de dichas funciones. (Méndez & Méndez, 2016)

Psicoterapia: La psicoterapia es un término general para el tratamiento de los trastornos de la salud mental que consiste en hablar con un psiquiatra, psicólogo u otro tipo de profesional de salud mental. (MAYO CLINIC, 2021)

Temático: Tema o conjunto de temas contenidos en un asunto general. (WordReference, 2021)

Teoría: Conjunto de leyes o principios que regulan un fenómeno o constituyen el fundamento de una ciencia. (Méndez & Méndez, 2016)

Tipología: Sistema de clasificación de los individuos en tipos físicos, psicológicos. (Méndez & Méndez, 2016)

Tribia: es una serie de preguntas que se plantean en el marco de un concurso o de un juego. (Pérez & Gardey, 2016)

Vasca: Del País Vasco, tanto francés como español, o relativo a él. (WordReference, 2021)

Vocablo: Cada palabra de una lengua. (WordReference, 2021)

BIBLIOGRAFÍA

- Antonio, G., Ruiz, F., Gutierrez, F., Marqués, J., Román, R., & Sámper, M. (2010). *Los Juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Barcelona: INDE.
- Backes, B., Porta, M., & Difabio, H. (21 de Julio de 2015). *El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Bergen, D. (Febrero de 2018). *Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego*. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/textes-experts/es/5033/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en-el-juego.pdf>
- Bermudez, C., & Saenz, P. (2019). Emociones en Educación Física. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*, 597-603. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7260957.pdf>
- Calero, S., & González, S. (s.f). *Teoría y Metodología de la Educación Física*. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/9227/3/Teoria%20y%20metodologia%20de%20la%20educacion%20fisica.pdf>
- Campos, A. (29 de Julio de 2015). *Los Estilos de Enseñanza en Educación Física como herramienta educativa en Primaria*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3413/CAMPOS%20GERVENO%2C%20ALEJANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrasco, E. (2016). *DIFUSIÓN DEL ATLETISMO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS UTILIZANDO EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA LA INICIACIÓN DEPORTIVA*. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9752/1/ECUACS%20DE0077.pdf>
- Concha, A. (s.f). *EL JUEGO COMO PROPUESTA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES*. Obtenido de EL JUEGO COMO PROPUESTA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS DEPORTES:
<https://www.educacionfisicachile.cl/app/download/14666617724/Adolfo+Concha.pdf?t=1506138175#:~:text=Los%20juegos%20ocupan%20un%20lugar,acciones%20motrices%20libres%20no%20estereotipadas.&text=No%20existe%20ning%C3%BAn%20deporte%20de,mejor%20ejercitaci%C3%>
- Cortes, J. (2013). *El Juego Aplicado Como Herramienta Didáctica En El Proceso De Fundamentación Del Pase En El Fútbol En Niños De 12 Años Del Club Deportivo Lanus-Colombia*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7634/CortesMorenoJoseFernando2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. (11 de noviembre de 2010). *Los Métodos de Enseñanza en Educación Física*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7619.pdf>
- Flores, J. (marzo de 2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños del segundo año de básica de la escuela Fe y Alegría #1 "La Dolorosa", Manta año 2017*. Obtenido de <https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/1095/1/ULEAM-ED.FIS-0027.pdf>
- Gallardo, P., & Fernández, J. (2010). *EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EDUCACIÓN FÍSICA*. Sevilla: WANCEULEN.
- García, A., Gutiérrez, F., Marqués, J., Román, R., Ruiz, F., & Samper, M. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Gil, P., & Navarro, V. (2004). *El Juego Motor En Educación Infantil*. Sevilla: WANCEULEN.
- Gil, P., Cachón, J., Díaz, A., Valdivia, P., & Zagalaz, M. (2014). Las niñas también quieren jugar: la participación conjunta de niños y niñas en actividades físicas no organizadas en el contexto escolar. *Redalyc*, 103-124.
- Godoy, M. (s.f). *La clase de educación física en el Nivel Preescolar*.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Obtenido de El juego como estrategia didáctica en la educación infantil: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Macías, R., & López, S. (mayo de 2018). *El juego como estrategia metodológica en niños y niñas de educación inicial*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4102/1/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20METODOL%c3%93GICA%20EN%20NI%c3%91OS%20Y%20NI%c3%91AS%20DE%20EDUCACI%c3%93N%20INICIAL.pdf>
- Martínez, J. (2008). *Los Estilos de Enseñanza en Educación Física*. Obtenido de Los Estilos de Enseñanza en Educación Física: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/41025/6/Tema%205.%20Los%20Estilos%20de%20Ense%C3%B1anza%20en%20Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica.pdf>
- MAYO CLINIC. (2021). *Psicoterapia*. Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/tests-procedures/psychotherapy/about/pac-20384616>
- Méndez, J., & Méndez, E. (2016). *Educación, Actividad Física y Deportes*. Ibarra: UTN.
- Meneses y Monge. (2001). El Juego en los Niños: Enfoque Teórico. *redalyc.org*, 118.
- Ministerio de Educación. (2010). Educación Física. En M. d. Educación, *Currículo de EGB y BGU* (pág. 196).

- Monzón, E. (2020). *El Juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño*. Montevideo.
- Nakayama, L. (2018). *El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente*. Obtenido de El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>
- Omeñaca y Ruiz. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez, J. (2020). *Definición de Praxeología*. Obtenido de <https://definicion.de/praxeologia/>
- Pérez, J., & Gardey, A. (2012). *Definición de cognitivo*. Obtenido de <https://definicion.de/cognitivo/>
- Pérez, J., & Gardey, A. (2020). *Definición de Extrínseco*. Obtenido de <https://definicion.de/extrinseco/>
- Pérez, M. (2015). *El Juego Tradicional*. Obtenido de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez, M. (2016). *El juego como herramienta principal en las clases de educación física*. Obtenido de El juego como herramienta principal en las clases de educación física: <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/2806/1/TFG%20Manuel%20P%C3%A9rez%20Bleda.pdf>
- Pérez, M. (2016). *El juego como herramienta principal en las clases de educación física*. Obtenido de El juego como herramienta principal en las clases de educación física: <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/2806/1/TFG%20Manuel%20P%C3%A9rez%20Bleda.pdf>
- Posso, M. (2013). *Proyectos, Tesis y Marco Lógico*. Ibarra.
- RAE. (2014). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/consigna>
- Rubio, E. d., Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J. M., & Laura, M. (2010). *Juegos Tradicionales de Arnedo*. Villamediana: Reproestudio.
- Ruiz, M. (3 de julio de 2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Sánchez, J., & Carmona, J. (2004). *Juegos motores para primaria*. Barcelona: Paidotribo.

- Sandoval, R. (07 de Marzo de 2011). *La Educación Física y el Juego*. Obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2010_n26/a08.pdf
- Santamaría, D., & Santamaría, J. (2016). *La Importancia Del Juego En El Desarrollo Motriz Del Niño En La Edad Preescolar De La Institución Educativa Exalumnas De La Presentación De Ibagué-Tolima*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>
- Schiller, F. (1993). *Juegos Cooperativos y Sin Competición*. Madrid: Arranz.
- Sigüenza, I. (13 de octubre de 2015). *La Importancia de la Educación Física en la Escuela*. Obtenido de <https://ined21.com/la-importancia-de-la-educacion-fisica-en-la-escuela/>
- Torres, M. (30 de julio de 2020). *El juego como estrategia metodológica para desarrollar las habilidades motrices básicas de los Cheerleaders de la academia Nova Cheer & Dance de la ciudad de Cuenca*. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22703/1/T-ESPE-043939.pdf>
- Vázquez, C. (2012). *PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ISAAC MARÍA PEÑA DE LA PARROQUIA SAN JOSÉ DE RARANGA CANTÓN SIGSIG*. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1911/1/tef124.pdf>
- Venegas, García, & Venegas. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: IC Editorial.
- Vergara, D. (2001). *Juegos Predeportivos y Formas Jugadas*. Armenia: Kinesis.
- Vergara, D. (2001). *Juegos Predeportivos y Formas Jugadas*. Armenia: Kinesis.
- WordReference. (2021). *WordReference*. Obtenido de <https://www.wordreference.com/>
- Zamora, J. (octubre de 2018). *Metodología de la Educación Física*. Obtenido de <http://drjorgezamoraprado-ceap.com/wp-content/uploads/2018/10/Teor%C3%ADa-de-la-Metodolog%C3%ADa.pdf>

ANEXOS

ANEXOS

Anexo N° 1 Árbol de problemas

Efectos

Estudiantes no productores del conocimiento

Desinterés del estudiante

Poca utilización de actividades lúdicas

Pérdida del valor pedagógico de E.F

Escasa utilización del juego como estrategia metodológica en el proceso aprendizaje de la Educación Física en Niños y Niñas de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en Otavalo, año lectivo 2020-2021

Utilización de estilos de enseñanza tradicionales

Desconocimiento de Metodologías innovadoras

Relegación del verdadero valor del juego

Limitada colaboración del contexto social

Causas

Anexo N° 2 Matriz de coherencia

El Problema	Objetivo General
<p>¿La falta de utilización del juego como estrategia metodológica influye en el proceso aprendizaje de la Educación Física en niños y niñas de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en Otavalo, año lectivo 2020-2021?</p>	<p>Determinar la importancia del uso del juego como estrategia metodológica para llevar a cabo el proceso aprendizaje de la Educación Física en niños y niñas de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” en Otavalo, año lectivo 2020-2021</p>
Interrogantes de Investigación	Objetivos Específicos
<p>¿Para qué investigar los tipos de juegos que sean más factibles de aplicar en las clases de Educación Física de los niños y niñas estudiantes de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” con la finalidad de mejorar sus cualidades?</p> <p>¿Cómo aplicar las estrategias metodológicas utilizadas por parte de los docentes durante el proceso aprendizaje en el área de Educación Física con los estudiantes de la Educación Básica Media?</p> <p>¿Para qué elaborar una propuesta alternativa a base de juegos relacionados a las temáticas de estudio de la asignatura que estén adaptados a las necesidades de los estudiantes y sirvan como apoyo pedagógico para la enseñanza de la Educación Física de los niños y niñas de la Educación Básica Media?</p>	<p>Investigar los tipos de juegos que sean más factibles de aplicar en las clases de Educación Física de los niños y niñas estudiantes de la Educación Básica Media de la Unidad Educativa “República del Ecuador” con la finalidad de mejorar sus cualidades.</p> <p>Aplicar las estrategias metodológicas utilizadas por parte de los docentes durante el proceso aprendizaje en el área de Educación Física con los estudiantes de la Educación Básica Media.</p> <p>Elaborar una propuesta alternativa a base de juegos relacionados a las temáticas de estudio de la asignatura que estén adaptados a las necesidades de los estudiantes y sirvan como apoyo pedagógico para la enseñanza de la Educación Física de los niños y niñas de la Educación Básica Media.</p>

Anexo N° 3 Matriz categorial

Concepto	Categorías	Dimensiones	Indicadores
El juego constituye una variedad de estímulos que aceleran el proceso de aprendizaje de todo tipo y representa la forma más efectiva de llevar a cabo la comunicación y presentación del contenido de enseñanza.	El juego como estrategia metodológica	El juego motor	Motricidad Capacidades físicas
		El juego tradicional	Cultura
		El juego predeportivo	Iniciación deportiva Enseñanza deportiva
		El juego cooperativo	Relaciones interpersonales
		El juego recreativo	Motivación
Es el proceso mediante el cual un individuo se adueña de uno o varios conocimientos, y los almacena en su memoria.	Proceso de aprendizaje	Teoría	Conceptos Fundamentos
		Práctica	Movimiento corporal Condición física Deportes

Anexo N° 4 Encuesta dirigida a los estudiantes



Universidad Técnica del Norte
Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
Carrera de Educación Física

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

El presente cuestionario ha sido diseñado para conocer las actividades que realizan los y las estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa República del Ecuador durante sus clases de Educación Física y cuan satisfactorias las consideran.

LEA DETENIDAMENTE CADA PREGUNTA Y CONTESTE MARCANDO CON UNA (X) EN LA OPCIÓN QUE CREA CORRESPONDIENTE.

1.- Género.

- () Masculino
- () Femenino

2.- Etnia a la que pertenece.

- () Mestiza
- () Indígena
- () Afroecuatoriana
- () Otra

3.- Edad

- () 8 años
- () 9 años
- () 10 años
- () 11 años
- () 12 años

4.- ¿Utiliza su profesor el juego para enseñar Educación Física?

- () Nunca
- () Casi nunca
- () Frecuentemente
- () Casi siempre
- () Siempre

5.- ¿Cree que el juego es importante para aprender Educación Física?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo
- () Muy de acuerdo

6.- ¿Ha aprendido algunos tipos de juegos en las clases de Educación Física?

- () Nunca
- () Casi nunca
- () Frecuentemente
- () Casi siempre
- () Siempre

7.- ¿Le gustaría aprender nuevos tipos de juegos durante las clases de Educación Física?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo
- () Muy de acuerdo

8.- ¿Cree que el juego en las clases de Educación Física le permite mejorar sus habilidades motrices como saltar, correr, lanzar y reptar?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo
- () Muy de acuerdo

9.- ¿Le han enseñado juegos de tipo tradicional en las clases de Educación Física?

- () Nunca
- () Casi nunca
- () Frecuentemente

Casi siempre

Siempre

10.- ¿Le han enseñado juegos de tipo predeportivos en las clases de Educación Física?

Nunca

Casi nunca

Frecuentemente

Casi siempre

Siempre

11.- ¿Le gustaría aprender deportes a través de juegos predeportivos?

En desacuerdo

Algo de acuerdo

Medianamente de acuerdo

De acuerdo

Muy de acuerdo

12. ¿Cuándo practica juegos en clases de Educación Física aprende con mayor facilidad?

En desacuerdo

Algo de acuerdo

Medianamente de acuerdo

De acuerdo

Muy de acuerdo

13.- ¿Está usted de acuerdo con que se aplique la enseñanza de la Educación Física mediante una guía de juegos?

En desacuerdo

Algo de acuerdo

Medianamente de acuerdo

De acuerdo

Muy de acuerdo

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



Anexo N° 5 Encuesta dirigida a los docentes

Universidad Técnica del Norte
Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
Carrera de Educación Física

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

El presente cuestionario ha sido diseñado para conocer las estrategias metodológicas que utilizan los docentes de Educación Física del subnivel Educación General Básica Media de la Unidad Educativa República del Ecuador para llevar a cabo el proceso aprendizaje de su asignatura.

LEA DETENIDAMENTE CADA PREGUNTA Y CONTESTE MARCANDO CON UNA (X) EN LA OPCIÓN QUE CREA CORRESPONDIENTE.

1.- Género.

- () Masculino
- () Femenino

2.- Etnia a la que pertenece.

- () Mestiza
- () Indígena
- () Afroecuatoriana
- () Otra

3.- Edad

- () 20 a 30 años
- () 31 a 40 años
- () 41 a 50 años
- () 51 a 60 años
- () 61 años en adelante

4.- ¿Considera al juego una estrategia metodológica importante para el aprendizaje de Educación Física?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo

) Muy de acuerdo

5.- ¿Cree que el juego puede facilitar el aprendizaje de teoría de la Educación Física?

) En desacuerdo

) Algo de acuerdo

) Medianamente de acuerdo

) De acuerdo

) Muy de acuerdo

6.- ¿Ha utilizado el juego como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de conceptos en Educación Física?

) Nunca

) Casi nunca

) Frecuentemente

) Casi siempre

) Siempre

7.- ¿Ha enseñado fundamentos deportivos a través del juego?

) Nunca

) Casi nunca

) Frecuentemente

) Casi siempre

) Siempre

8.- ¿Cree que la utilización del juego en Educación Física permite mejorar el desarrollo de habilidades motrices?

) En desacuerdo

) Algo de acuerdo

) Medianamente de acuerdo

) De acuerdo

) Muy de acuerdo

9.- ¿Cuan a menudo utiliza el juego como estrategia metodológica al impartir sus clases?

- () Nunca
- () Casi nunca
- () Frecuentemente
- () Casi siempre
- () Siempre

10.- ¿Cree usted que el juego como estrategia metodológica permite mejorar el movimiento corporal del estudiante?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo
- () Muy de acuerdo

11.- ¿Considera posible mejorar la condición física de los estudiantes mediante la utilización del juego en las clases de Educación Física?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo
- () Muy de acuerdo

12 ¿Cree usted que el deporte se debe enseñar a través de juegos de tipo predeportivos?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo
- () Muy de acuerdo

13.- ¿Está usted de acuerdo con aplicar la enseñanza de la Educación Física mediante una guía de juegos?

- () En desacuerdo
- () Algo de acuerdo
- () Medianamente de acuerdo
- () De acuerdo
- () Muy de acuerdo

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo N° 6 Autorización para aplicar encuestas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Ibarra, 24 de marzo del 2021

MSc. José Cusín

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Sr. Rector

Por medio del presente tengo a bien dirigirme a su autoridad, para desearle muchos éxitos en el desempeño de sus labores que acertadamente las viene dirigiendo en su noble institución. A la vez solicitarle de la manera más comedida se conceda las facilidades necesarias al señor **Erick Steven Mier Cacuango** estudiante del octavo semestre de la carrera de Educación Física, para que pueda aplicar una encuesta a una población determinada dentro de su institución, y recolectar datos que le servirán para poder desarrollar su trabajo de investigación previo la obtención de su título

Seguro de que mi petición será aceptada favorablemente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Elmer Meneses', is written over a horizontal line.

Dr. Elmer Meneses. PhD
CORDINADOR CARRERA

Autorizado
A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Erick Steven Mier Cacuango', is written over a horizontal line.
2021-03-24

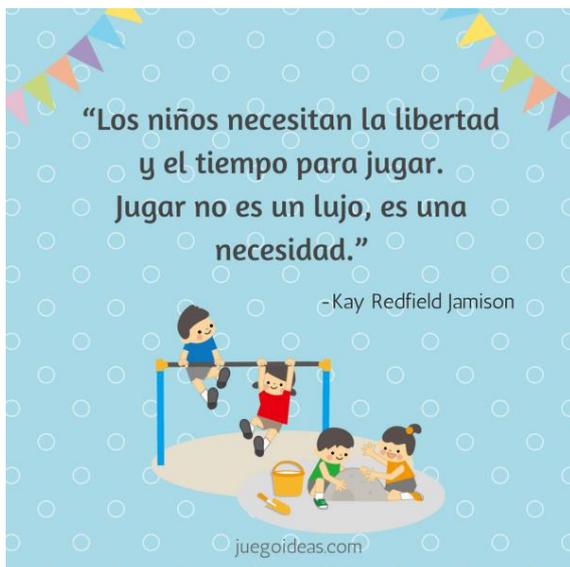
Anexo N° 7 Imágenes



Nota: Frase de Albert Einstein acerca del juego. Fuente: (juegoideas.com, 2018)



Nota: Frase de Diane Ackerman acerca del juego. Fuente: (juegoideas.com, 2018)



Nota: Frase de Kay Redfield Jamison acerca del juego. Fuente: (juegoideas.com, 2018)



Nota: Frase Francesco Tonucci acerca del juego. Fuente: (juegoideas.com, 2018)

Urkund Analysis Result

Analysed Document: Tesis Erick Mier.pdf (D110468388)
 Submitted: 7/15/2021 1:19:00 AM
 Submitted By: esmierc@utn.edu.ec
 Significance: 9 %

Sources included in the report:

TESIS MAESTRÍA WILLIAM FARINANGO.docx (D62796206)
 TRABAJO FINAL VALDIVIEZO mod.docx (D41289741)
 GUANDINANGO CONEJO TOA ELENA-BA.docx (D76367580)
 Jessy Salazar trabajo de investigacion el juego para el desarrollo de la expresion corpora documento final..docx (D77322302)
 tesis olga samaniego 5b.docx (D31523555)
 INFORME FINALL DEFINITIVO.docx (D63875308)
 PROYECTO DE INVESTIGACIÓN (TESIS).docx (D79607848)
<https://www.slideshare.net/amarcela00/juegos-cooperativos-1>
<https://www.efdeportes.com/efd148/juegos-predeportivos-de-atletismo.htm>
http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_109/recursos/octubre2014/educacionfisica/semestre4/09092015/eljuegocomoelementopedagogico.pdf
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
<https://www.monografias.com/trabajos93/taller-juegos-cantos-y-tecnicas-recreativas/taller-juegos-cantos-y-tecnicas-recreativas.shtml>
<http://cdn2.buenosaires.gob.ar/juegosyapuestas/juegopatol%C3%B3gicoprevalencia2011.pdf>
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7260957.pdf>
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9752/1/ECUACS%20DE00077.pdf>
<https://www.educacionfisicachile.cl/app/download/14666617724/Adolfo+Concha.pdf?t=1506138175>
<https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/7634/CortesMorenoJoseFernando2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7619.pdf>