

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA

Cohorte II



**TEMA:**

**IMPACTO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA 12 DE OCTUBRE.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Magíster en Actividad Física

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

**AUTOR:** Lic. Diego Mauricio Guanoluisa Quilachamin

**DIRECTOR:** MSc. Richard Adán Encalada Canacuan

**ASESOR:** Dr. Segundo Vicente Yandún Yalamá

Ibarra. Ecuador

2025



# 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			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1719739433		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Guanoluisa Quilachamin Diego Mauricio		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Barrio Monteserrin, calle Pasaje de las Ilusiones lote 89 y Julio Arellano (Quito-Ecuador)		
<b>EMAIL:</b>	gmdiego58@gmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	(02) 2439-155	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0985791897

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	Impacto de los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
<b>AUTOR (ES):</b>	Guanoluisa Quilachamin Diego Mauricio
<b>FECHA:</b>	05/12/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Magíster en Actividad Física
<b>DIRECTOR:</b>	MSc. Richard Adán Encalada Canacuan
<b>ASESOR:</b>	Dr. Segundo Vicente Yandún Yalamá

## 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 05 días del mes de diciembre de 2025

**EL AUTOR:**

.....  
GUANOLUISA QUILACHAMIN DIEGO MAURICIO  
C.I. 1719739433

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

Ibarra, 07 de noviembre del 2025

MSc. Richard Adán Encalada Canacuan

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**CERTIFICO**

Que el presente trabajo, titulado “Impacto de los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre”, de autoría del Licenciado Guanoluisa Quilachamin Diego Mauricio, para optar por el título de Magíster en Actividad Física, se desarrolló bajo mi supervisión y como tal, doy fe que dicho trabajo cumple con todos los requisitos para ser sometido a presentación pública y revisión por parte del comité asignado.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

-----  
**MSc. Richard Adán Encalada Canacuan.**

**DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO**

## DEDICATORIA

A mis padres, cuyo ejemplo ha sido la luz que ha guiado mi camino y quienes son testigo del cumplimiento de este sueño que he culminado en mi etapa estudiantil.

Asimismo, a Ana Isabel Matabay, por ser lo más bonito que pude regalar a mis ojos y por ser una fuente de inspiración, cuya motivación hizo posible la culminación de este proceso en mi vida.

A mi pequeña Yesly con mucho cariño, por ser la luz de mis ojos.

Diego Guanoluisa.

## AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Técnica del Norte, por acogerme y brindarme la oportunidad de continuar mis estudios de posgrado.

A la Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”, por el apoyo y la apertura que me brindaron en la ejecución del presente trabajo investigativo.

A los docentes que dictaron clases en el programa de Maestría, por compartir su experiencia y conocimientos.

A mi tutor, MSc. Richard Encala, por su paciencia, amistad, experiencia y las largas horas de dedicación invertidas en el desarrollo de este trabajo investigativo.

A mis compañeros, por brindarme su amistad, la cual ha formado una parte importante de mi vida.

A todos,  
¡GRACIAS!

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA .....	.....
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN.....	ii
CONSTANCIAS .....	iii
CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTOS .....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	4
1 EL PROBLEMA .....	4
1.1 Contextualización Del Problema .....	4
1.2 Formulación Del Problema .....	7
1.3 Justificación .....	7
1.4 Antecedentes .....	9
1.5 Objetivos .....	10
1.5.1 Objetivo General.....	10
1.5.2 Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO II .....	11
2 MARCO DE REFERENCIAS.....	11
2.1 Juegos de Animación .....	11
2.1.1 El juego .....	12

• Características de los juegos .....	12
• Importancia de los Juegos .....	13
• Beneficios de los Juegos .....	13
2.1.2 Tipos de Juegos .....	13
• Juegos Cooperativos.....	14
• Juegos de Roles .....	14
• Juegos Tradicionales .....	14
• Juegos Populares .....	14
• Juegos de Persecución .....	15
• Juegos Inclusivos.....	15
2.2 Formación Integral.....	15
2.2.1 Desarrollo Cognitivo.....	16
• Atención y Concentración .....	16
• Capacidad Para Mantener la Atención .....	16
• Capacidad Para Recordar y Manipular Información .....	17
2.2.2 Desarrollo Físico .....	17
• Actividad Física.....	18
• Desarrollo Motriz .....	18
• Equilibrio y Agilidad.....	18
• Desarrollo de Cualidades Físicas .....	19
2.2.3 Desarrollo Emocional .....	19
• Emociones Positivas.....	19
• Control de Emociones .....	20
• Emociones Negativas .....	20
2.3 Educación Física .....	21
2.3.1 Importancia de la Educación Física en el Currículo .....	21

• Participación Activa de los Estudiantes en Educación Física .....	22
• Hábitos de Vida Saludable en Educación Física .....	22
• Actitud Hacia la Educación Física .....	22
2.3.2 Educación Física y el Aprendizaje .....	23
• Relaciona el Movimiento con Aprendizajes de Otras Áreas .....	23
• Resolución de Problemas a Través del Juego .....	24
• Aplicación de Normas y Reglas Durante la Práctica de Actividad Física .....	24
2.3.3 Rol del Docente en Educación Física .....	24
• Capacitación Docente .....	25
• Planificación por Parte del Docente .....	25
• Evaluación por Parte del Docente .....	25
2.4 Marco Legal .....	26
CAPÍTULO III .....	28
3 MARCO METODOLÓGICO .....	28
3.1 Descripción del Área .....	28
3.2 Enfoque de la investigación .....	29
3.3 Alcance de la Investigación .....	30
3.4 Diseño de Investigación .....	31
3.5 Métodos de Investigación .....	31
• Método Inductivo: .....	31
• Método deductivo: .....	32
• Método Analítico: .....	32
• Método sintético: .....	32
3.6 Técnicas e Instrumentos de Investigación .....	32
• Guía de Observación .....	32
• Guía de Entrevista: .....	33
3.7 Formulación de Hipótesis .....	33

3.8	Procedimiento de investigación .....	34
	Fase I. Identificación .....	34
	Fase II Diagnóstico .....	35
	Fase III Propuesta .....	35
	Fase IV Evaluación .....	35
3.9	Población y Muestra .....	36
	•Población.....	36
3.10	Matriz Operacionalización de Variables .....	37
3.11	Consideraciones Bioéticas .....	41
CAPÍTULO IV.....		42
4	RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	42
4.1	Análisis Estadístico Para el Diagnóstico.....	43
4.2	Análisis de la Entrevista Semiestructurada.....	53
4.3	Evaluación de la guía del proceso didáctico .....	56
4.4	Estadística de muestra emparejada Test y Postest (Prueba T Student) .....	66
4.5	Representación gráfica prueba T Student. ....	76
4.6	Análisis de la Comprobación de Hipótesis .....	78
CAPÍTULO V .....		80
5	PROPUESTA ALTERNATIVA .....	80
5.1	Título de la propuesta.....	80
5.2	Introducción .....	80
5.3	Objetivos de la Propuesta.....	81
	5.3.1 Objetivo General.....	81
	5.3.2 Objetivos Específicos.....	81
5.4	Desarrollo de la Propuesta .....	81
CAPÍTULO VI.....		125
6	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	125

Conclusiones .....	125
Recomendaciones .....	126
Impactos .....	127
• Impacto Educativo: .....	127
• Impacto en el Deporte: .....	127
• Impacto Socioemocional: .....	127
Referencias Bibliográficas .....	128
ANEXOS .....	138
Anexo 1 Árbol de Problemas .....	139
Anexo 2 Matriz de Coherencia.....	140
Anexo 3 Matriz Operacionalización de Variables (Categorial).....	142
Anexo 4 Instrumentos de Diagnóstico y Evaluación de la Investigación .....	146
Anexo 5 Validaciones de Expertos .....	150
Anexo 6 Certificación de la Institución.....	156
Anexo 7 Certificado Abstract .....	157
Anexo 8 Certificado Compilatio .....	158
Anexo 9 Fotografías Escuela “12 de Octubre” .....	159

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego</i> .....	43
Tabla 2 <i>Recuerda y aplica correctamente las reglas</i> .....	44
Tabla 3 <i>Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad</i> .....	45
Tabla 4 <i>Se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos</i> .....	46
Tabla 5 <i>Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos</i> .....	47
Tabla 6 <i>Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos</i> .....	48
Tabla 7 <i>Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros</i> .....	49
Tabla 8 <i>Acepta la derrota con actitud positiva</i> .....	50
Tabla 9 <i>Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración</i> .....	51
Tabla 10 <i>Muestra agrado por jugar y compartir</i> .....	52
Tabla 11 <i>Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego</i> .....	56
Tabla 12 <i>Recuerda y aplica correctamente las reglas</i> .....	57
Tabla 13 <i>Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad</i> .....	58
Tabla 14 <i>Se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos</i> .....	59
Tabla 15 <i>Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos</i> .....	60
Tabla 16 <i>Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos</i> .....	61
Tabla 17 <i>Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros</i> .....	62
Tabla 18 <i>Acepta la derrota con actitud positiva</i> .....	63
Tabla 19 <i>Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración</i> .....	64
Tabla 20 <i>Muestra agrado por jugar y compartir</i> .....	65
Tabla 21 <i>Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego</i> .....	66
Tabla 22 <i>Recuerda y aplica correctamente las reglas</i> .....	67
Tabla 23 <i>Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad</i> .....	68
Tabla 24 <i>Se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos</i> .....	69
Tabla 25 <i>Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos</i> .....	70
Tabla 26 <i>Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos</i> .....	71
Tabla 27 <i>Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros</i> .....	72
Tabla 28 <i>Acepta la derrota con actitud positiva</i> .....	73
Tabla 29 <i>Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración</i> .....	74
Tabla 30 <i>Muestra agrado por jugar y compartir</i> .....	75
Tabla 31 <i>Prueba T, Para Muestras Emparejadas</i> .....	77

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 <i>Ubicación, Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”</i> .....	28
Ilustración 2 <i>Identidad, Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”</i> .....	28
Ilustración 3 <i>Media comparación entre Test y Postest, prueba T student</i> .....	76
Ilustración 4 <i>Juego El Espejo, Escuela “12 Octubre”</i> .....	84
Ilustración 5 <i>Juego El Noticiero Escolar, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	85
Ilustración 6 <i>Juego Simulación Vial, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	86
Ilustración 7 <i>Juego Historias Vivientes, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	87
Ilustración 8 <i>Juego El Mercado, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	88
Ilustración 9 <i>Juego El Gato y el Ratón, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	91
Ilustración 10 <i>Juego Las Congelas, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	92
Ilustración 11 <i>Juego Policías y Ladrones, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	93
Ilustración 12 <i>Juego Jugemos en el Bosque, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	94
Ilustración 13 <i>Juego La Mancha Ensacados, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	95
Ilustración 14 <i>Juego El Nudo Humano, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	98
Ilustración 15 <i>Juego Un Puente se ha Caído, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	99
Ilustración 16 <i>Juego El Teléfono Descompuesto, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	100
Ilustración 17 <i>Juego Relevos con Obstáculos, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	101
Ilustración 18 <i>Juego Telaraña Humana, Escuela “12 de Octubre”</i> .....	102
Ilustración 19 <i>Creación propia, “La Formación Integral”</i> .....	104

REPÚBLICA DEL ECUADOR



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020



### FACULTAD DE POSGRADO

#### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA

#### IMPACTO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA 12 DE OCTUBRE.

**Autor:** Lic. Diego Mauricio Guanoluisa Quilachamin

**Director:** MSc. Richard Adán Encalada Canacuan

**Año:** 2025

### RESUMEN

La investigación abordó el uso limitado de juegos de animación en Educación Física y su impacto en la formación integral de los estudiantes de Básica Elemental. El objetivo principal fue determinar los juegos de animación y su importancia en la formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de la Básica Elemental de la Escuela “12 de Octubre”. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto con un alcance descriptivo, correlacional y de campo, tiene un diseño no experimental, de corte longitudinal. Se aplicaron los métodos inductivo, deductivo, analítico y sintético, apoyados en técnicas como la observación y entrevistas dirigidas a docentes y estudiantes. Los resultados evidenciaron un aumento significativo en las habilidades físicas, cognitivas y emocionales: la concentración “siempre” pasó del 7.1 % al 55.7 %, la aplicación correcta de reglas del 10 % al 57.1 %, el desplazamiento seguro del 10 % al 61.4 %, y la cooperación del 11.4 % al 78.6 %. Asimismo, el disfrute y la motivación al jugar se incrementaron del 17.1 % al 71.4 %. La guía didáctica demostró ser un recurso efectivo para promover aprendizajes significativos, mejorar la integración social y estimular el desarrollo físico, cognitivo y emocional. Se concluye que los juegos de animación constituyen una estrategia pedagógica eficaz para la formación integral, siendo aplicables y beneficiosos en el entorno educativo.

**Palabras Claves:** Juegos de animación, Educación Física, Formación integral, Desarrollo cognitivo, físico y emocional.

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020



FACULTAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA

**IMPACTO DE LOS JUEGOS DE ANIMACIÓN Y SU IMPORTANCIA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA 12 DE OCTUBRE.**

**Autor:** Lic. Diego Mauricio Guanoluisa Quilachamin

**Director:** MSc. Richard Adán Encalada Canacuan

**Año:** 2025

### ABSTRACT

The research addressed the limited use of animation games in Physical Education and their impact on the holistic development of students in Basic Elementary Education. The main objective was to identify the types of animation games and their importance in holistic development through Physical Education among students at the “12 de Octubre” School. The study was conducted under a mixed-methods approach, with a descriptive, correlational, and field scope, and a non-experimental, longitudinal design. Inductive, deductive, analytical, and synthetic methods were applied, supported by techniques such as observation and interviews with teachers and students. The results showed a significant increase in physical, cognitive, and emotional skills: the “always” concentration level rose from 7.1% to 55.7%; correct application of rules, from 10% to 57.1%; safe movement, from 10% to 61.4%; and cooperation, from 11.4% to 78.6%. Likewise, enjoyment and motivation during play increased from 17.1% to 71.4%. The teaching guide proved to be an effective resource for promoting meaningful learning, enhancing social integration, and stimulating physical, cognitive, and emotional development. It is concluded that animation games constitute an effective pedagogical strategy for holistic education, being both applicable and beneficial in the educational environment.

**Keywords:** animation games, Physical Education, holistic education, cognitive, physical, and emotional development.

Revisó  
MSc. Luis Paspuezán Soto  
October 28, 2025

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge desde una observación directa en el entorno educativo, donde se evidenció que algunos docentes aún no reconocen a la actividad física es parte fundamental en el desarrollo de los estudiantes. Asimismo, se identificó una limitada comprensión sobre los beneficios que los juegos de animación aportan dentro al proceso formativo. Esta situación motivó el interés por analizar cómo estas actividades pueden contribuir en el desarrollo integral de los estudiantes de básica elemental de la Institución.

En la Escuela “12 de Octubre” de la ciudad de Quito donde se ha observado que los juegos de animación se utilizan de manera ocasional o insuficiente en la aplicación de la asignatura de Educación Física, afectando el aprendizaje y la formación integral de los estudiantes. En varias ocasiones los estudiantes presentan dificultades para interactuar con sus compañeros o para tomar decisiones en las actividades grupales, lo que resalta la importancia de fortalecer estas actividades a través de estrategias lúdicas.

El problema de esta investigación se relaciona con el uso limitado de juegos de animación como recurso pedagógico dentro de la Educación Física, situación que puede afectar al desarrollo físico, cognitivo y emocional de los estudiantes de la Básica Elemental, esta realidad responde tanto al desconocimiento sobre su adecuada aplicación como a las limitaciones de infraestructura escolar, que dificultan sistemática.

Los juegos de animación son espacios donde los estudiantes se pueden sentir libres para expresarse, moverse, compartir y aprender a través del juego. Este recurso es muy importante en la Educación Física, porque se puede fomentar una participación activa, la creatividad, el compañerismo y la alegría dentro del aula o del patio. Los juegos de animación no se tratan solo de jugar por jugar, sino de generar una formación integral adecuada en el estudiante.

La formación integral es promover el crecimiento humano y abarca el desarrollo cognitivo, físico y emocional, por ende, hay que dejar de lado la educación tradicional y enfocarnos a

que los estudiantes sean capaces de convivir entre los pares, a tomar decisiones, a conocerse a sí mismo, a respetar a los demás y más aún a cuidar su cuerpo. La Educación no debe centrarse únicamente en lo intelectual, sino en formar personas íntegras y con valores. La actividad física es una de las asignaturas más fundamentales para el desarrollo y formación integral de los estudiantes. A través del movimiento, el juego, el deporte y las actividades recreativas, los estudiantes van a fortalecer tanto su salud física y aspectos sociales y emocionales.

**CAPÍTULO I:** Este capítulo el cual se denomina El Problema, presenta la contextualización del estudio en la cual se analiza de cómo incide los juegos de animación y como ayuda en la formación integral del estudiante mediante la realización de la Educación Física.

**CAPÍTULO II:** Este capítulo denominado Marco de Referencias, explica las variables correspondientes a los juegos de animación, la formación integral y Educación Física, lo que permitirá comprender cómo los juegos de animación contribuyen al desarrollo integral enfocándose en el aspecto cognitivo, físico y emocional de los estudiantes de Básica Elemental a través de la Educación Física.

De igual manera, se incorpora el marco legal, el cual respalda normativamente esta investigación.

**CAPÍTULO III:** Este capítulo se denomina Marco Metodológico en el cual describe el lugar de área de estudio, el alcance, enfoque, métodos de la investigación, como también la formulación de hipótesis, las técnica e instrumento aplicados para llegar al análisis y recolección de datos. Asimismo, señala la población y por último la matriz operacionalización de variables y las consideraciones bioéticas.

**CAPÍTULO IV:** Este capítulo se enfoca en la discusión de resultados logrados mediante el análisis y diagnóstico de los datos obtenidos, los instrumentos aplicados durante el proceso investigativo. Asimismo, se aborda el cumplimiento del cuarto objetivo específico,

relacionado con la evaluación de la aplicación de la guía didáctica basada en los juegos de animación, orientada al fortalecimiento de la formación integral de los estudiantes de Básica Elemental y por último el análisis y comprobación de hipótesis.

**CAPÍTULO V:** En este capítulo se presenta la propuesta de una guía didáctica con juegos de animación orientada a reforzar el desarrollo integral de los estudiantes de Básica Elemental.

**CAPÍTULO VI:** En este capítulo se relata las Conclusiones y Recomendaciones procedentes del análisis de los resultados, las cuales responden a las preguntas de investigación y objetivos del estudio.

## CAPÍTULO I

### 1 EL PROBLEMA

#### 1.1 Contextualización Del Problema

Las actividades lúdicas desempeñan un papel esencial en la educación por la capacidad de fomentar un aprendizaje significativo y motivador, ya que es mediante el juego y la recreación, que los estudiantes aprenden de manera activa y creativa, lo cual fortalece su desarrollo físico, cognitivo y emocional (Calderón, 2021). En este sentido, las dinámicas permiten a los niños comprender mejor los contenidos escolares, considerando que los relacionan con experiencias concretas y agradables. Además, fomentan el respeto a las normas, esfuerzo en conjunto y la colaboración, lo que conlleva a desarrollar habilidades sociales relevantes para la vida académica y personal; esto constituye una educación integral. La actividad de los juegos de animación es significativa para la educación que origina el desarrollo de la creatividad y la imaginación, lo cual ayuda a consolidar capacidades innovadoras en los estudiantes. Numerosas de estas acciones incluyen movimiento físico, lo cual propicia la coordinación y el equilibrio, así como el desarrollo motriz. Asimismo, contribuyen a crear un ambiente escolar positivo, reduciendo el estrés y aumentando la motivación (Chui Betancur et al. 2024). Determina que, al participar en estas actividades, los estudiantes fortalecen su autoestima y autonomía, aprendiendo a tomar decisiones y resolver problemas a través de la Educación Física en los diferentes contextos de actividades prácticas.

En esta línea de la formación integral, Mendoza (2021) indica que el desarrollo y la importancia de las habilidades motrices “desarrollan cuando los niños se divierten, ya que, de esta forma, los niños mejorarán sus habilidades motrices, se involucran más en la sociedad y ayudarán creativamente” (p. 22). Esta afirmación evidencia los diversos aportes que representan los juegos en el proceso educativo, puesto que no solo fortalecen el área física,

sino que también inciden positivamente en los ámbitos emocional y cognitivo. Mediante el juego, los niños no solo aprenden a moverse con mayor destreza, sino que también desarrollan habilidades para trabajar en equipo, resolver conflictos, expresar emociones y estimular su creatividad.

Asimismo, Ortiz Uribe et al. (2020), afirman que para que tengan un buen desarrollo motor “no basta con que jueguen, hagan ejercicio o practiquen deporte, pues muchos otros factores inciden como físico, cognitivo y motivacional. Basándose en evidencias obtenidas se deben programar los estímulos motrices” (p. 1). Lo que demuestra el factor integrador que representan las actividades lúdicas en los estudiantes y el debido manejo de estos pueden generar resultados efectivos.

En este sentido, Chala (2023) destaca que por su gran impacto en la infancia “es necesario enfatizar que los juegos educativos tienen un papel importante en el proceso de enseñanza, y los estudiantes pueden enfrentar mejor las dificultades académicas o deportivas para adaptarse al entorno” (p. 341). El incorporar el juego como recurso didáctico representa una propuesta novedosa que permite captar la atención del estudiante, promoviendo su participación activa en el aprendizaje, al mismo tiempo que estimula su desarrollo corporal y fortalece los vínculos sociales.

La actividad física es un proceso esencial para el progreso completo de los estudiantes porque posibilita el fortalecimiento de áreas cognitivas, emocionales y sociales que son esenciales para la vida individual y colectiva. No obstante, en Ecuador, a pesar de las políticas educativas que han incluido el valor en el currículo nacional, sigue existiendo una inclinación hacia la preferencia del enfoque tradicional centrado en contenidos teóricos, dejando de lado la parte lúdica y emocional que tiene el potencial de mejorar tanto la convivencia escolar como el aprendizaje.

Estas limitaciones reflejan, en parte, la falta de metodologías innovadoras y el escaso aprovechamiento de estrategias como los juegos de animación que podrían enriquecer efectivamente la dinámica de la enseñanza-aprendizaje en las clases de Educación Física, Según Yumiceba Guamán et al. (2024), uno de los factores a tener en cuenta es “es el cuerpo para cultivar, que se refiere al crecimiento, desarrollo funcional, capacidades motóricas necesarias y preparadas para la formación psíquica y social del educando” (p. 215).

En este sentido, Muñoz Arroyave et al. (2020) afirman que, la actividad motora es uno de los instrumentos más importantes para fomentar una formación física inclusiva (p. 166). Esto es porque el juego motor genera beneficios en los estudiantes, así mismo, motiva a la inclusión, la participación consciente y el respeto en la hora de clase.

En la Institución de Educación Básica 12 de Octubre, situada en la zona norte de Quito, se ha evidenciado una implementación reducida de los juegos de animación como herramienta didáctica. Esta limitación se refleja en diversos aspectos del entorno educativo, como la escasa participación de los estudiantes, la repetitividad de las clases, la débil consolidación de habilidades sociales, una limitada expresión emocional por parte de los niños, los bajos niveles de motricidad, poca estimulación de creatividad e imaginación, la dificultad en la adaptación al contexto escolar y en el cumplimiento de tareas.

La falta de estrategias lúdicas está relacionada con los juegos de animación para fortalecer el trabajo del enfoque tradicional centrado solo en lo académico, poca valoración institucional de la educación física y lúdica, desconocimiento del valor pedagógico de los juegos de animación, falta de recursos o materiales recreativos, carga curricular que privilegia contenidos teóricos, ausencia de estrategias inclusivas que consideren las diferencias de aprendizaje.

Lo anteriormente expuesto genera bajo nivel de motivación en clase, dificultades de socialización y cooperación entre estudiantes, clima escolar rígido o poco motivador, menor

desarrollo de la inteligencia emocional y baja autoestima, retrasos en el desarrollo psicomotor, limitaciones en el pensamiento crítico y creativo, riesgo de fracaso escolar o falta de interés en el aprendizaje.

Por lo que es necesario una guía adecuada para potenciar estas habilidades desde temprana edad, de este modo, la presente investigación busca analizar y resaltar la importancia de los juegos de animación en la formación integral de los estudiantes de la Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre, es una herramienta pedagógica clave para promover un aprendizaje activo, emocionalmente significativo y socialmente enriquecedor.

## **1.2 Formulación Del Problema**

¿Cuál es el impacto de los juegos de animación y su importancia en la formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre?

## **1.3 Justificación**

El presente estudio nace de la necesidad de reforzar el desarrollo integral de los estudiantes mediante la Educación Física. En el establecimiento educativo “12 de Octubre” se evidencian clases con metodologías tradicionales, con escasa motivación estudiantil y limitaciones en recursos y espacios adecuados. Por lo tanto, se pretende poner en práctica los juegos de animación como una opción dinámica que promueva un aprendizaje significativo.

La Educación Física aporta directamente el crecimiento emocional, físico y cognitivo de los estudiantes, de acuerdo con Vera (2020), requieren seguir reglas, lo que fomenta el respeto, la colaboración, la camaradería y el trabajo en equipo. En esta línea, incorporar los juegos de animación en las clases no solo optimiza las competencias motoras, sino también los valores emocionales y sociales que son parte del crecimiento integral del estudiante.

El estudio aporta una guía práctica que permitirá a los docentes de Educación Física incorporar juegos de animación como parte de sus estrategias metodológicas. Esta guía

permitirá diseñar clases más motivadoras, promover el trabajo colaborativo y fortalecer la autoestima. Asimismo, ofrece un sustento teórico y metodológico que orienta a los educadores en la planificación y ejecución de actividades que favorezcan la formación integral.

Los principales beneficiarios son los estudiantes de la Básica Elemental, quienes fortalecerán sus habilidades cognitivas, físicas y emocionales mediante experiencias de aprendizaje más activas y participativas, también se beneficiarán los docentes, al disponer de estrategias innovadoras que enriquecen su práctica educativa.

Esta investigación contribuye al campo de la Educación Física al profundizar en la comprensión de los juegos de animación como recurso educativo integral, amplía el conocimiento sobre su impacto en el progreso de valores, la cooperación y la participación activa de los estudiantes, proporcionando bases que apoyan la urgencia de cambiar las prácticas tradicionales por metodologías más dinámicas y situacionales. Dentro del campo práctico, brinda consejos claros y aplicables para que los maestros tengan la posibilidad de planear, aplicar y valorar actividades que se ajusten a las necesidades e intereses de los estudiantes.

En conclusión, este estudio puede ser utilizado como punto de referencia para futuras indagaciones acerca de la implementación de metodologías activas en el campo educativo de la Educación Física. La investigación es factible porque se realizará en un contexto educativo accesible y conocido por el investigador. La Institución “12 de Octubre” apertura para la observación y aplicación de las actividades propuestas, cuenta con la disposición del personal docente y con recursos mínimos necesarios para la implementación de los juegos de animación.

#### 1.4 Antecedentes

En el campo de la Educación Física existen diversos estudios los cuales han evidenciado su rol fundamental en el desarrollo completo de los estudiantes, no solo a nivel físico, sino también a nivel cognitivo y emocional.

En su investigación denominada La Educación Física como herramienta para la formación integral, Ochoa Gutiérrez y Aldas Arcos, (2022) sostienen que esta área debe tener un rol central en la formación escolar, pues favorece el desarrollo de capacidades físicas, cognitivas, afectivas y la formación en valores. Este estudio se caracteriza por ser exploratorio y utiliza como método una revisión sistemática para analizar la información disponible. La recolección de información se centra en las siguientes categorías: Educación Física y Formación Integral.

De la misma manera, se concluye que se analizaron aspectos claves en relación con el desarrollo integral de los estudiantes del subnivel de Educación General Básica a través de la disciplina de Educación Física. El hallazgo más relevante es la identificación de las estrategias didácticas que ayudan al fortalecimiento de dichos procesos formativos.

Por otro lado, Yumiceba Guamán et al. (2024), en su estudio llamado Contribuciones de la educación física al desarrollo integral de los estudiantes, han recopilado evidencias que sobresalen en el impacto positivo de esta asignatura en el rendimiento académico, desarrollo personal y motivador.

A través del análisis de varias fuentes bibliográficas. Los autores afirman que el ejercicio físico regula en el contexto escolar promueve una educación más integral, al fomentar la adopción de hábitos saludables y el fortalecimiento de la convivencia escolar.

En cuanto a Romero Vélez et al. (2025), en su investigación El impacto de la Educación Física en la Formación integral de los alumnos de Educación Básica, diversos estudios destacan que el ejercicio físico no solo contribuye en el aspecto físico y cognitivo, sino que

también ayuda con el estrés. Además, las dinámicas fortalecen el trabajo en conjunto y a solucionar el problema, estos son aspectos fundamentales para una buena convivencia y armonía dentro de la institución.

Por ende, es fundamental enfatizar lo crucial que es incorporar de forma constante la actividad física de manera regular en el currículo escolar, no solo como medio para mejorar la salud física, sino además robustecer el crecimiento emocional y social de los estudiantes.

La actividad física, lúdica y recreativa, son herramientas altamente efectivas para promover el desarrollo integral de los estudiantes.

## **1.5 Objetivos**

### ***1.5.1 Objetivo General***

- Determinar los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

### ***1.5.2 Objetivos Específicos***

- Identificar los tipos de juegos de animación para dar importancia a la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
- Diagnosticar la importancia de la formación integral que aportan a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
- Aplicar una guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para dar importancia a la Formación integral a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
- Evaluar la aplicación de la guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para el desarrollo de la Formación integral a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

## CAPÍTULO II

### 2 MARCO DE REFERENCIAS

La presente investigación analiza de manera integral tres variables fundamentales que, al interactuar de forma conjunta, contribuyen significativamente al desarrollo integral de los estudiantes: los juegos de animación, la formación integral y la Educación Física. Estas variables al conectarse entre sí ayudan al enriquecimiento de la experiencia educativa dentro y fuera del ámbito educativo.

En primer lugar, los juegos de animación constituyen dinámicas recreativas que fomentan la implicación activa del estudiante, estimulan la creatividad y fortalecen las relaciones interpersonales. En este espacio los estudiantes se expresan libremente, liberan tensiones acumuladas y experimentan la alegría del juego, lo cual mejora el clima escolar y fortalece los lazos entre pares.

Por otro lado, la formación integral busca el crecimiento humano en los aspectos físico, cognitivo y emocional. Alcanzar un desarrollo óptimo en estas áreas permiten que los estudiantes establezcan mejor las relaciones sociales, aprendan a trabajar en equipo y resolver problemas mediante la cooperación.

Finalmente, la Educación Física se reconoce como una asignatura fundamental en el currículo educativo nacional, considerando que aporta directamente al desarrollo integral del estudiante. A través del movimiento, el juego y las actividades recreativas, se promueve no solo el bienestar físico y emocional, sino que también la adquisición de hábitos saludables desde edades tempranas. Asimismo, esta disciplina fomenta la valoración del cuerpo humano.

#### 2.1 Juegos de Animación

Los juegos de animación son actividades lúdicas que buscan fomentar la integración social, la expresión corporal, la cooperación y el disfrute. Estas dinámicas se aplican principalmente en contextos educativos y recreativos como estrategia pedagógica para fortalecer la

comunicación, los vínculos sociales y el clima positivo educativo de aprendizaje. Según Paredes (2020), la lúdica abarca cualquier actividad a través de la cual los seres humanos se comunican, se expresan y conocen su entorno, formando así una actividad libre que produce bienestar. Esta visión se complementa con lo que Mena Quimbita y Acosta Bones (2024) han expuesto, en el sentido de que los juegos de animación ayudan a fomentar un entorno positivo, incentivando la expresión corporal, la creatividad y la comunicación entre compañeros.

### ***2.1.1 El juego***

Es una actividad inherente al desarrollo infantil, mediante la cual los estudiantes exploran el entorno, desarrollan destrezas y construyen significados que les permiten comprender el mundo que los rodea. Gracias a este proceso, se adquieren aprendizajes esenciales. Según UNICEF (2020), el juego es un medio fundamental mediante el cual los niños/as desarrollan destrezas esenciales para su crecimiento y aprendizaje integral.

Desde el ámbito educativo, el juego potencia de manera integral las dimensiones cognitivas, físicas y emocionales en el desarrollo infantil, haciendo de esta una herramienta didáctica indispensable.

- ***Características de los juegos***

El juego debe ser practicado de forma libre y voluntaria. Peña Hernández et al. (2020) señalan que los juegos representan una actividad fundamental, especialmente aquellos que implican movimientos, pues responden a una necesidad evolutiva propia de la infancia.

A través del juego, el estudiante tiene la posibilidad de expresarse espontáneamente, explora su entorno y fortalece su autonomía. En esta línea, Garaigordobil (2025) enfatiza que el juego estimula la creatividad, la imaginación y la capacidad de resolución de problemas, competencias clave para una formación integral.

- ***Importancia de los Juegos***

El juego desempeña una función esencial pues al momento de jugar no solo entretiene, sino que también educa, desarrolla habilidades y fortalece vínculos sociales. Para Andrade (2020) el juego permite experimentar vivencias placenteras que reflejan su mundo interior facilitando así la expresión de sus sentimientos, necesidades y estado afectivos más profundos. En el campo de la Educación Física, los juegos estimulan la participación activa y el respeto por las normas, fortalecen valores como la cooperación, la empatía y el compañerismo.

- ***Beneficios de los Juegos***

El juego, como herramienta pedagógica y social, puede considerarse como la actividad más completa que experimenta el ser humano, la niñez es el primer escenario en el que se aprende a jugar, siendo esta etapa clave para iniciar el desarrollo integral.

De acuerdo con Miranda (2020), los beneficios de los juegos se manifiestan en múltiples dimensiones:

- **Físicas:** Estimula el movimiento, fortalece la coordinación motora y mejora la condición corporal.
- **Sensorial y mental:** Estimula la percepción y el pensamiento lógico.
- **Afectivo y social:** Promueve la empatía y la cooperación.
- **Creatividad e imaginación:** Fomenta el pensamiento abstracto.

### ***2.1.2 Tipos de Juegos***

El juego, como instrumento pedagógico puede clasificarse en distintos tipos según su finalidad, estructura y dinámica. Andrade (2020) señala que los niños y niñas requieren moverse desde los primeros momentos de vida, encontrando en el juego una fuente de placer que les permite aprender, adquirir autonomía e independencia.

En la asignatura de Educación Física, esta clasificación permite diseñar experiencias de aprendizaje variadas y adaptadas a las necesidades del grupo.

- ***Juegos Cooperativos***

Este tipo de juegos promueve valores esenciales como la empatía, la solidaridad y el trabajo en equipo. Tapia (2023) explica que los juegos cooperativos permiten a los estudiantes compartir vivencias, relacionarse con sus pares, interesarse por los sentimientos ajenos y trabajar juntos para alcanzar un objetivo en común.

- ***Juegos de Roles***

Los juegos de rol brindan la oportunidad de asumir personajes o representar situaciones ficticias, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la empatía. Según Morales (2020) explica que esta dinámica consiste en asumir características de personajes imaginarios, quienes enfrentan situaciones propuestas por un moderador utilizando su imaginación a lo largo de una o varias sesiones.

- ***Juegos Tradicionales***

Los juegos tradicionales son parte de la cultura comunitaria y se transmiten entre generaciones a través de la práctica. Por lo general, utilizan materiales sencillos, tienen reglas simples, promueve la participación activa y el respeto por las costumbres locales. De acuerdo con Caicedo Angulo et al. (2023) estos juegos se definen como actividades lúdicas propias de una comunidad o región que generan alegría y perduran en el tiempo.

Incorporar los juegos tradicionales en el área de Educación Física permite valorar las costumbres locales y fortalecer la identidad cultural del grupo. Además, estas actividades fomentan el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

- ***Juegos Populares***

Los juegos populares son actividades lúdicas conocidas por la comunidad; aunque no tienen origen ancestral, favorecen espacios participativos. Dorado (2021) resalta que estos juegos

constituyen un patrimonio colectivo que merece ser valorado y conservado, pues permite comprender mejor la cultura local.

- ***Juegos de Persecución***

Este tipo de juegos se basa en acciones como correr, eludir o atrapar, lo cual ayuda mucho a mejorar la agilidad y la coordinación motora. Según Cando (2022), los juegos de persecución son extremadamente populares entre los estudiantes de todo el mundo y constituyen una manera lúdica eficaz para dirigir la energía física.

- ***Juegos Inclusivos***

Las actividades inclusivas promueven que todos los estudiantes participen activamente, incluyendo aquellos con discapacidad. La Educación Física tiene el rol crucial en generar ambientes accesibles y equitativos. Vásquez Guachisaca et al. (2024) indican que las personas con discapacidad enfrentan diversos tipos de estigmatización social, que incluyen actitudes de burla, compasión y caridad, basadas en sus limitaciones físicas o cognitivas, lo cual afecta su inclusión social.

En este sentido, el docente debe comprometerse con la adaptación de las actividades asegurando que todos los estudiantes puedan interactuar, divertirse y aprender juntos.

## **2.2 Formación Integral**

La formación integral es una perspectiva educativa que aspira cultivar de forma equilibrada todas las facetas del ser humano: física, cognitiva, emocional. Bolaños Martínez et al. (2020) enfatizan que la Educación Física permite al ser humano desarrollar un estilo de vida saludable integral: cuerpo sano, mente sana, la capacidad de socializar, convivir y compartir positivamente con otros, generando ambientes saludables en diferentes contextos.

Asimismo, Ochoa Gutiérrez y Guillermo Aldas (2022) señalan que la formación integral implica acciones institucionales orientadas al bienestar de los estudiantes integrando,

funciones de docencia, investigación y extensión para promover ciudadanos responsables y éticamente comprometidos.

### ***2.2.1 Desarrollo Cognitivo***

El juego es un recurso fundamental para el desarrollo del pensamiento, especialmente desde la Educación Inicial. Bergen (2020) señala que el juego proporciona un ambiente ideal para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños pequeños, especialmente en las habilidades de pensamiento que contribuyen a una mayor profundidad cognitiva.

- ***Atención y Concentración***

Para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, son habilidades cognitivas fundamentales la concentración y la atención. Según Sánchez (2020) la atención puede entenderse como el factor que permite la entrada, retención y procesamiento de la información, mientras que la concentración es el acto de enfocar todos los sentidos en un estímulo mental o material.

De esta manera, la atención es el primer paso para captar cualquier contenido, y la concentración mantiene el enfoque durante el tiempo necesario, facilitando una comprensión más profunda y significativamente. Sánchez (2020) complementa que una atención sostenida favorece una buena comprensión; por ejemplo, un niño que mantiene la atención puede leer un texto sin perder el hilo, entendiendo mejor su significado, lo que hace que el aprendizaje sea más fluido.

Por ello, los docentes deben estar preparados para afrontar diversos retos, adaptarse a contextos variados y atender las necesidades particulares de cada estudiante.

- ***Capacidad Para Mantener la Atención***

Conseguir que los estudiantes mantengan la atención durante periodos de tiempo largos es uno de los desafíos habituales en el sector educativo. Guillamón Rosa et al. (2021) afirman

que los escolares tienen dificultades para sostener la atención por mucho tiempo porque los neurotransmisores en la corteza prefrontal se agotan.

Los juegos de animación, al implicar desafíos continuos, reglas claras y objetivos motivadores, generan una participación activa y sostenida. Mejía (2020) manifiesta que las actividades lúdicas con componentes motores y sociales estimulan los sistemas atencionales del cerebro, permitiendo que los niños se mantengan concentrados por más tiempo.

- ***Capacidad Para Recordar y Manipular Información***

La memoria de trabajo puede ser considerada como la capacidad de retener información temporalmente y utilizarla para realizar tareas complejas como el razonamiento, la comprensión y el aprendizaje. Esta habilidad es fundamental en la educación considerando que los estudiantes necesitan recordar instrucciones, procesar contenidos y actuar simultáneamente. Mayer (2020) sostiene que el aprendizaje tiene como objetivos principales la retención y la comprensión; la primera se refiere a almacenar información, mientras que la segunda implica aplicar el conocimiento en situaciones nuevas, lo que facilita la comunicación y transferir lo aprendido.

### ***2.2.2 Desarrollo Físico***

El desarrollo físico desde la infancia es fundamental pues está directamente relacionado con la salud, la adquisición de habilidades motoras y la prevención de enfermedades futuras.

Paredes (2020) menciona que este desarrollo depende de factores como la genética, el movimiento corporal, el estado de salud, la alimentación, los hábitos nutricionales y el equilibrio emocional.

En el contexto escolar, la Educación Física aporta el fortalecimiento de estas áreas a través de juegos y actividades que promueven la coordinación, el equilibrio, la resistencia y la fuerza muscular. De acuerdo con la OMS (2020) los niños y adolescentes deben realizar al menos 60

minutos diarios de actividad física principalmente aeróbica de intensidad moderada a vigorosa a lo largo de la semana.

Por ello, es fundamental que los profesionales encargados de la asignatura de Educación Física motiven a los estudiantes a mantenerse activos y participar en diversas actividades.

- ***Actividad Física***

En el ámbito escolar es fundamental para lograr el desarrollo integral incluyendo la mejora de la coordinación motriz. De acuerdo con Perea Caballero et al. (2020), la actividad física es cualquier movimiento del cuerpo generado por los músculos esqueléticos que impliquen un gasto energético, ya sea de desplazamiento o de ejercicios más complejos. Considera que son fundamentales, dado que ayudan a prevenir enfermedades y a fortalecer las destrezas sociales. La OMS (2020) sugiere que los niños de 7 a 18 años se ejerciten al menos una hora al día, con actividad física de moderada a intensa, porque los menores de seis años deben permanecer activos un mínimo de tres horas diarias a través del juego. Para adultos, la sugerencia es de al menos treinta minutos al día.

- ***Desarrollo Motriz***

El desarrollo motor constituye una progresión continua enfocándose en una primera etapa de la vida que se mantendrá a lo largo de la vida, donde el niño progresa desde movimientos simples hacia los más complejos. Según Villera (2023) el crecimiento motor es un proceso que se inicia al nacer y prosigue durante varias fases a lo largo de la vida.

Durante este proceso, se adquieren habilidades básicas como gatear, caminar y correr, que son esenciales para el descubrimiento del mundo.

- ***Equilibrio y Agilidad***

El equilibrio y la agilidad forman parte de la coordinación corporal general y deben ser estimulados desde edades tempranas. A medida que el niño va creciendo se enfrenta a nuevos obstáculos en donde el equilibrio y la agilidad requieren de más atención. Salazar Riveros y

Vanegas Jiménez (2023) definen el equilibrio corporal como las modificaciones tónicas musculares articulares la estabilidad entre el eje corporal y eje de gravedad.

Por otro lado, la agilidad es la capacidad que tiene un individuo para cambiar de dirección y posición corporal con rapidez y control.

Los educadores deben promover juegos y actividades que impliquen desplazamientos irregulares, cambios de ritmo o actividades en superficies variables, todo esto para estimular las habilidades de manera divertida y segura.

- ***Desarrollo de Cualidades Físicas***

Las cualidades físicas incluyen la fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad, las cuales se van desarrollando progresivamente mediante actividades y juegos específicos. Por ejemplo, las carreras cortas potencian la velocidad, empujes fomentan la fuerza, movimientos continuos mejoran la resistencia, y estiramientos ayudan a la flexibilidad. Sebastiani Obrador et al. (2020) las características físicas son elementos que definen la condición física y su óptimo desarrollo, según indican, logrando a través del entrenamiento, tener un impacto directo en el aprendizaje motor, así como en las capacidades tácticas y técnicas deportivas.

### ***2.2.3 Desarrollo Emocional***

El desarrollo emocional es la capacidad que tiene cada ser humano para reconocer, comprender y gestionar emociones propias y ajenas, la colocación de juegos en las actividades de Educación Física permite que los estudiantes expresen sus sentimientos de manera natural, aprendan a manejar la frustración y experimenten la alegría del logro. Según Bisquerra (2020) la educación emocional inicia en los primeros momentos de la vida y debe acompañar todo el ciclo de la vida, estando presente en la educación y en diferentes contextos sociales.

- ***Emociones Positivas***

Los juegos en las actividades contribuyen a despertar emociones positivas en los estudiantes, fundamentales para su desarrollo integral. Sebastiani Obrador et al. (2020) resaltan que las emociones positivas resuelven asuntos relacionados con el desarrollo personal, el crecimiento y la conexión social.

Al participar en estas actividades los estudiantes disfrutan el placer del movimiento y la interacción con sus compañeros, integrando mente y emociones en experiencias placenteras y desafiantes.

- ***Control de Emociones***

El control de emociones es una habilidad clave del desarrollo emocional que se potencia significativamente a través de los juegos. Estas actividades, al involucrar la interacción con otros y la aceptación de reglas, colocan a los estudiantes en situaciones que les exigen manejar la frustración, regular la euforia y resolver conflictos de forma adaptativa, en la cual el rol del docente es muy primordial considerando que él es el encargado de manejar los aspectos negativos que se pueden presentar en las clases. Andújar Casemiro et al. (2020) sostienen que la educación emocional debe integrarse en la práctica pedagógica diaria, siendo el juego una herramienta idónea. En competencias grupales o dinámicas cooperativas, los estudiantes aprenden a identificar sus emociones, reconocer las de otros y responder con empatía y autorregulación.

- ***Emociones Negativas***

Las emociones de los niños en ocasiones pueden ser variadas pues hay momentos en donde la frustración, la ira, la tristeza o los celos, especialmente en contextos de competencia o cuando los resultados no son los esperados. Estas emociones, si no son gestionadas adecuadamente, pueden afectar la convivencia escolar y la salud emocional de los estudiantes.

Según Salcedo Martí et al. (2022) la inteligencia emocional consiste en identificar y regular las emociones propias y ajenas para mejorar las relaciones interpersonales.

Los juegos ofrecen espacios para que los estudiantes aprendan a tolerar la frustración, respetar turnos y asumir responsabilidades, transformando las emociones negativas en oportunidades de aprendizajes.

### **2.3 Educación Física**

Es una asignatura fundamental que forma parte del currículo nacional, esta asignatura influye directamente en el proceso integral del estudiante. Mediante la práctica de actividad física, juegos y deportes, esta área promueve el desarrollo de habilidades motrices, fortalece la salud física, estimula el trabajo en equipo y fomenta valores como la responsabilidad y el respeto.

La UNESCO (2022) destaca que la Educación Física es un pilar esencial para el desarrollo integral de los individuos, pues impulsa un estilo de vida activo y saludable, contribuyendo al bienestar físico, cognitivo y socioemocional. Por su parte, Ochoa Gutiérrez y Guillermo Aldas (2022) afirman que esta disciplina ha ido tomando mayor protagonismo dentro del proceso educativo, ya que fortalece las capacidades de desarrollo de valores cognitivas y en desarrollo motor.

#### ***2.3.1 Importancia de la Educación Física en el Currículo***

La Educación Física tiene un papel fundamental durante la vida, considerando que nos aporta salud tanto física como mental, al realizar actividad física regularmente, las personas desarrollan habilidades y adquieren conocimientos que contribuyen a una vida saludable y equilibrada. Además, esta práctica nos ayuda a combatir enfermedades como la obesidad. La UNESCO (2022) ha destacado el valor de esta disciplina como componente esencial en la formación de los individuos, al señalar que favorece un estilo de vida activo y saludable, potenciando el desarrollo físico, social y emocional de las personas.

- ***Participación Activa de los Estudiantes en Educación Física***

La participación activa por parte del estudiante es clave para lograr un aprendizaje significativo, esto permite que el estudiante tenga un desempeño propio y diferenciado, para lo cual se debe utilizar adecuadamente estrategias adecuadas y generar un ambiente favorable para la interacción, pues factores como el temor o la dificultad para expresarse puede limitar una participación efectiva. Aguaguña y Medina (2020) señalan que el docente debe recurrir a diversas estrategias para incentivar la participación en clase, el uso de estrategias inapropiadas puede generar desinterés en los estudiantes.

- ***Hábitos de Vida Saludable en Educación Física***

La actividad física es una de las herramientas más efectivas para promover estilos de vida saludables, pues contribuye de forma significativa a la estabilidad general y a la prevención de enfermedades. Cualquier tipo de actividad física sin importar la intensidad o duración ofrece beneficios importantes para la salud del corazón, del cuerpo y la mente. No obstante, para optimizar sus efectos es fundamental complementar con una alimentación balanceada, rica en proteínas, frutas y vegetales. La OMS (2020) señala que la actividad física es esencial para prevenir enfermedades no transmisibles, en la mejora de la salud mental y en el control del peso corporal, aspectos que deben ir de la mano con una dieta saludable para lograr un mayor impacto.

- ***Actitud Hacia la Educación Física***

En Educación Física el estudiante percibe, valora y responde emocionalmente ante la asignatura manifestando actitudes positivas como el interés, el entusiasmo y la disposición para participar activamente en las propuestas por el docente. No obstante, también puede expresar actitudes negativas como la falta de interés o la negativa para participar en las actividades planteadas.

Para que el estudiante desarrolle una conducta y actitud adecuada, es fundamental su disposición, motivación y responsabilidad a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Urrutia Medina et al., 2024).

### ***2.3.2 Educación Física y el Aprendizaje***

Es el proceso de aprendizaje que comienza desde los primeros días de vida; pues el movimiento corporal representa una de las primeras formas de interacción con el entorno. Esta área no solo se enfoca en la parte física, sino que se convierte en un instrumento vital para el desarrollo holístico del alumnado mediante la actividad física, el juego y el movimiento. En estos espacios, no solo se desarrollan sus capacidades motoras, sino también las emocionales, y cognitivas que son fundamentales para su crecimiento. Según Monar Calero et al. (2025) la Educación Física, bien orientada, favorece la disciplina, la autonomía y la toma de decisiones, elementos que influyen positivamente en el rendimiento académico y en el comportamiento dentro y fuera del aula.

- ***Relaciona el Movimiento con Aprendizajes de Otras Áreas***

El movimiento corporal no solo contempla el desarrollo físico, sino que también, se encuentra vinculado con el fortalecimiento de diversas áreas del conocimiento. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cuerpo y el movimiento actúan como herramientas que permiten al ser humano aprovechar y potenciar su desempeño en otros ámbitos educativos, favoreciendo así un aprendizaje integral y significativo. En este sentido, Graña Albarellos et al. (2024) sostienen que la actividad física puede convertirse en una herramienta pedagógica poderosa para conectar el aprendizaje motor con el desarrollo cognitivo, lingüístico y social dentro del entorno escolar.

La relación de la Educación Física con otras áreas del conocimiento se evidencia también en el uso de estrategias corporales para mejorar el aprendizaje. Al respecto, Pacheco et al. (2022)

complementan que, cuando los estudiantes emplean movimiento corporal como el baile y el canto, el estudiante aumenta su motivación y el aprendizaje de inglés es más significativo.

- ***Resolución de Problemas a Través del Juego***

El juego es una herramienta pedagógica poderosa que permite a los estudiantes enfrentarse a situaciones nuevas, tomar decisiones, buscar soluciones y aprender de los errores. Al participar en actividades lúdicas los estudiantes se enfrentan de manera natural a retos que deben resolver en tiempo real mediante la toma de decisiones, la comparación y el análisis. Como señala Lafleur (2021) el juego fomenta la solución de problemas al proporcionar un entorno seguro en el que los estudiantes tienen la posibilidad de experimentar, cometer errores y aprender sin temor a fracasar.

- ***Aplicación de Normas y Reglas Durante la Práctica de Actividad Física***

La aplicación de normas y procedimientos claros durante las clases de Educación Física es esencial para promover la disciplina y optimizar el ambiente de aprendizaje. Cuando los estudiantes comprenden y respetan las reglas establecidas como turnarse, respetar espacios y seguir órdenes, favorece un entorno más ordenado y seguro. Por ejemplo, Cañon y Villarreal (2022) destacan que las reglas bien definidas y consistentes, adaptadas al contexto de las clases motrices, reducen las interrupciones y aumentan el compromiso de los estudiantes en las actividades.

### ***2.3.3 Rol del Docente en Educación Física***

El maestro de Educación Física cumple un rol esencial en el proceso formativo de los estudiantes, pues va más allá de enseñar habilidades motoras. Su labor implica crear espacios de aprendizajes seguros, inclusivos y motivadores que favorezcan la formación integral. En este sentido el docente actúa como facilitador, guía y mediador en la promoción de adquirir destrezas físicas, sino también el fortalecimiento de valores. Según Maquera et al. (2025), el rol de docente en Educación Física no cambia de inmediato, pero ya no es posible enfocarse

solo en el rendimiento físico y el deporte, hoy se requiere profesionales con formación y vocación pedagógica para desarrollar las competencias del currículo.

- ***Capacitación Docente***

La formación de los profesores juega un papel esencial en el proceso formativo de los estudiantes, pues mejora la calidad educativa y garantiza que los educadores estén preparados para enfrentar los retos. En el ámbito de la Educación Física, la formación permanente fortalece tanto las competencias técnicas como las pedagógicas. En este sentido, Galarraga Triana et al. (2023) sostienen que la capacitación docente fortalece su compromiso profesional, impulsa la innovación en la práctica educativa y no debe limitarse únicamente a lo técnico o lo físico, sino que también trata el progreso de competencias pedagógicas, sociales y emocionales que posibilitan una enseñanza más efectiva.

- ***Planificación por Parte del Docente***

La planificación docente constituye un proceso clave que guía la enseñanza de manera estructurada, organizada y coherente. No solo implica definir los objetivos de aprendizaje, contenidos y metodología, sino que también anticipar las necesidades del grupo, seleccionar recursos adecuados y prever posibles ajustes de las características de los estudiantes. Una buena planificación permite que las clases sean más efectivas, inclusivas y alineadas con los fines del currículo. Cuevas López et al. (2023) indican que la planificación es el momento en el que el docente realiza la toma de decisiones previas a la clase respecto al contenido a abordar, así como los métodos a emplear durante la enseñanza.

- ***Evaluación por Parte del Docente***

La evaluación por parte del docente de Educación Física debe entenderse como un proceso formativo, continuo y reflexivo que va más allá de medir únicamente el rendimiento físico. Su objetivo es evaluar el desarrollo integral del estudiante teniendo en cuenta factores como: el esfuerzo, la participación y la adquisición de competencias emocionales, sociales,

cognitivas y motrices. En esta línea, Montoya Grisales et al. (2023) apuntan que el proceso educativo necesita de nuevas ópticas para la evaluación, sobre todo porque no todos los estudiantes aprenden a la misma velocidad ni de modo igual; por ende, la evaluación tiene que ser adaptable, contextual y flexible.

#### **2.4 Marco Legal**

En Ecuador, la legislación reconoce la educación, el deporte, la educación física y la recreación como derechos esenciales que favorecen al desarrollo integral de las personas.

Esta investigación se fundamenta en diversas normativas, las cuales apoyan la presente investigación acerca de los juegos de animación en la formación integral de los estudiantes de la básica elemental por medio de la asignatura de Educación Física.

En el marco jurídico ecuatoriano, en el artículo 26 del texto legal de la República del Ecuador (2008), se establece que la educación como un derecho que debe asegurarse a lo largo de toda la vida, y también es una obligación ineludible del Estado debido a su rol fundamental en alcanzar el Buen Vivir. El artículo 27 también enfatiza la importancia de una educación inclusiva, intercultural, de calidad, y centrada en el desarrollo integral. Este código reconoce que la cultura física es un elemento formativo que fomenta principios como la paz, la solidaridad y la equidad, los cuales son compatibles con las metas educativas de los juegos de animación.

La Ley de Educación Física, Recreación y Deporte (2010), en su artículo 3, establece que las actividades vinculadas con este ámbito tienen que llevarse a cabo de forma voluntaria y libre, considerando estos derechos como esenciales y asegurados por el estado. La recreación, según el artículo 89 de la misma ley, es un vínculo de actividades lúdicas y físicas que se conlleva en el tiempo libre con el objetivo de mejorar el bienestar social, psicológico y biológico. Esto justifica su inclusión en los procesos educativos a través de juegos de animación.

En la Ley Orgánica del artículo 54 de Educación Intercultural, en su codificación del 2024, señala que la educación en los niveles iniciales debe fomentar el desarrollo completo del niño en términos cognitivos, afectivos, psicomotrices, sociales e identitarios, considerando la diversidad cultural y las diferentes maneras de aprender. Al mismo tiempo, el artículo 56 indica que la Educación General Básica sigue y extiende este proceso de formación durante diez años de escolaridad obligatoria, comenzando a los cinco años. En esta etapa se consolidan y profundizan las competencias adquiridas en la educación inicial, incorporando las disciplinas básicas y fomentando una participación crítica y responsable y solidaria en la vida ciudadana, con miras a la preparación para el bachillerato.

En ese mismo sentido, el artículo 26 del Código de la Niñez y Adolescencia (2022) asegura que los adolescentes, las niñas y los niños tengan derecho a una vida completa, la cual incluye el acceso a espacios destinados al juego y la recreación, aspectos esenciales para su desarrollo integral. De igual manera, el artículo 48 subraya el deber de las autoridades gubernamentales de garantizar espacios y condiciones propicias para la realización del juego tradicional, lo cual contribuye a preservar las manifestaciones culturales y fortalecer el sentido de identidad de las comunidades.

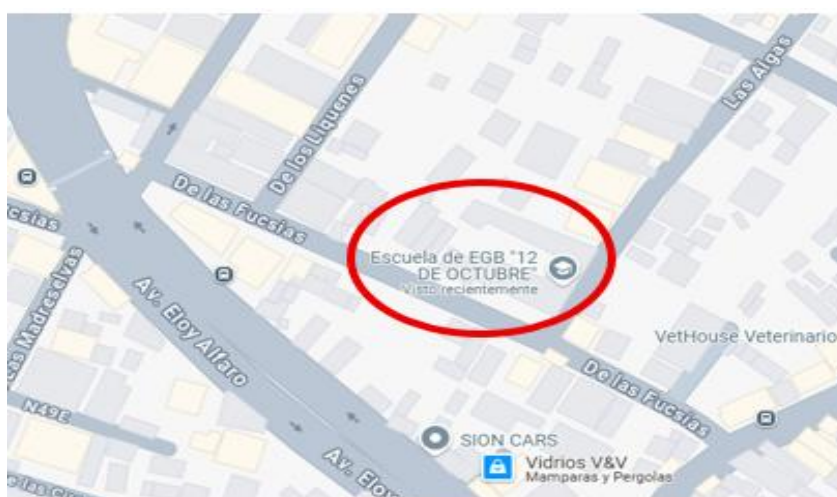
Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2025), tomando como referencia la UNESCO (2024), las competencias socioemocionales constituyen un conjunto de habilidades que se desarrollan a lo largo de la vida y permiten a los individuos reconocer, comprender y regular sus propias emociones, pensamientos y conductas, además de interpretar y relacionarse de manera empática con los demás. Estas capacidades son fundamentales para el aprendizaje integral, pues abarca aspectos éticos, emocionales y cognitivos. Su objetivo fundamental es asegurar que los niños y niñas tengan las mismas oportunidades, fomentando su completo desarrollo humano y evitando situaciones de violencia y peligros psicosociales.

## CAPÍTULO III

### 3 MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Descripción del Área

La Escuela de Educación Básica 12 de Octubre está ubicada al norte de la ciudad de Quito, específicamente en las calles Las Algas N50-19 y de las Fucias, es una Institución de sostenimiento fiscal que cuenta con aproximadamente 500 estudiantes, distribuidos desde primero hasta séptimo de Educación General Básica, bajo la modalidad presencial, la población estudiantil es diversa, conformada por niños y niñas de origen mestizo, indígenas, afroecuatorianos así como estudiantes migrantes provenientes de Venezuela y Colombia.



**Ilustración 1** Ubicación, Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”

Fuente Google Maps



Institución



Escudo

**Ilustración 2** Identidad, Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”

### **Datos Generales de la Escuela de Educación Básica 12 de Octubre**

La Escuela de Educación Básica 12 de Octubre está localizada en el sector urbano de la parroquia San Isidro del Inca, que pertenece a la zona 9 del cantón Quito, en la provincia de Pichincha. Su código AMIE es 17H01071. Es una institución fiscal, que brinda educación escolarizada regular, bajo el sistema Sierra y en modalidad presencial. Ofrece una única jornada de atención, que se lleva a cabo por la mañana. El inmueble es de propiedad institucional y se accede a él por tierra.

### **3.2 Enfoque de la investigación**

La presente investigación adoptó un enfoque total llamado también como investigación mixta o multimodal, combinando elementos de los paradigmas cuantitativos y cualitativos para lograr una comprensión integral del objeto de estudio.

Esta metodología permitió analizar datos numéricos a través de herramientas estadísticas, así como analizar las experiencias, percepciones y posturas de los participantes en su entorno natural. Desde el enfoque cuantitativo, se aplicó una guía de observación dirigida a estudiantes de básica elemental, que permitió identificar patrones, frecuencias y relaciones estadísticas sobre la aplicación y resultados de los juegos de animación en la formación integral de la Educación Física. Desde el enfoque cualitativo, se desarrolló una entrevista semiestructurada con preguntas abiertas con validez y profundidad del estudio sobre la formación integral a través de la Educación Física.

Esta estrategia permitió no solo medir el impacto de los juegos de animación, sino también comprender cómo estos contribuyen al desarrollo cognitivo, físico y socioemocional en los estudiantes; De acuerdo con Ñaupas et al. (2018), el enfoque total o mixto. “Busca combinar métodos de la investigación cualitativa con los de la investigación cuantitativa” (p. 142).

### 3.3 Alcance de la Investigación

El estudio tiene un **alcance descriptivo y correlacional**, pues permitió detallar las características de los juegos de animación utilizados y las manifestaciones del desarrollo cognitivo, físico y emocional de los estudiantes. De acuerdo con Zúñiga et al. (2023), la investigación correlacional posibilita establecer la fuerza y la dirección de las relaciones entre dos o más variables, mientras que el enfoque descriptivo contribuye a una comprensión detallada de los fenómenos educativos.

En este sentido, el estudio tuvo un carácter **correlacional**, pues se buscó establecer la relación que existió entre la aplicación de los juegos de animación y el desarrollo integral de los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”. Este tipo de investigación permitió identificar cómo las variables se asocian entre sí dentro del proceso educativo sin la necesidad de manipularse directamente.

Además, el componente **descriptivo** se centró tanto en describir las características de los juegos de animación y su impacto en la formación integral de los estudiantes, aportando evidencias que orienten a los docentes hacia prácticas pedagógicas más dinámicas y significativas.

Para esta investigación se empleó una **investigación de campo**, considerando que se desarrolló directamente en el ámbito educativo, específicamente en la Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”, esto permitió observar las prácticas docente y las respuestas de los estudiantes en su contexto natural, este tipo de estudio facilitó la recopilación de información real, precisa y contextualizada. Gómez (2021), indica que la investigación de campo se realiza “en el mismo lugar y tiempo donde ocurre el fenómeno, con el propósito de obtener información sistemática y relacionada con el tema de investigación” (p. 67).

### 3.4 Diseño de Investigación

La organización de la investigación se realizó de manera **no experimental, con corte longitudinal**, porque las variables del estudio no fueron manipuladas intencionalmente, sino que fueron observadas y analizadas, tal como ocurrieron en su contexto natural a lo largo del tiempo. Este diseño permitió analizar los cambios y efectos producidos tras la aplicación de la guía didáctica con juegos de animación en la Escuela “12 de Octubre”, valorando el impacto en el desarrollo integral de los estudiantes. Por lo tanto, Arias (2021), manifiesta que en el diseño no experimental no hay estímulos o condiciones experimentales a las que se sometan las variables de estudio, los sujetos del estudio son evaluados en su contexto natural sin alterar ninguna situación; El mismo autor en relación con el eje longitudinal sustenta que este diseño recoge la información en distintos momentos, permitiendo identificar variaciones y tendencias en el tiempo. (Arias, 2021).

Por lo tanto, este estudio se desarrolló con los estudiantes de la Básica Elemental de Escuela “12 de Octubre”, donde se aplicaron observaciones y entrevistas en diferentes etapas del proceso, con el propósito de evaluar los efectos que los juegos de animación generan en la formación integral.

### 3.5 Métodos de Investigación

- **Método Inductivo:** Este método permitió partir de observaciones particulares para formular generalizaciones sobre el impacto de los juegos de animación en la formación integral. Gómez (2021) indica que. “Es un procedimiento racional que va de lo individual a lo general en el que a partir de resultados particulares se buscan las relaciones generales que las expliquen” (p. 85). En este estudio se observaron los juegos de animación y su incidencia de la formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la escuela “12 de Octubre”.

- **Método deductivo:** Este método permitió partir de teorías y conceptos generales sobre la Educación Física y la formación integral, para luego analizarlos en relación con los resultados obtenidos en la práctica. Este método facilitó la aplicación de principios generales a situaciones concretas, favoreciendo la comprensión de cómo los juegos de animación impactan en el desarrollo integral. Según Gómez (2021), el razonamiento deductivo permite aplicar principios generales a situaciones concretas con el fin de comprobar su validez o alcance.
- **Método Analítico:** Este método permitió descomponer los elementos que intervienen en el proceso educativo, como la cooperación, la participación, la atención y el trabajo en equipo. Este análisis detallado permitió comprender las causas y los efectos que los juegos de animación generaron en el comportamiento y desarrollo integral. Según Gómez (2021), define el método analítico como aquel que “consiste en descomponer el todo en sus partes con el propósito de observar las causas, la naturaleza y los efectos del fenómeno”, (p. 85).
- **Método sintético:** Este método posibilitó que los resultados de las observaciones, entrevistas y análisis teóricos fueran unificados para llegar a conclusiones generales sobre la influencia que tienen los juegos de animación en la formación integral. La síntesis, de acuerdo con Gómez (2021), es un proceso de reconstrucción que mezcla los componentes analizados para proporcionar una perspectiva integral y consistente del fenómeno.

### 3.6 Técnicas e Instrumentos de Investigación

- **Guía de Observación:** Este instrumento fue empleado para registrar comportamientos de manera sistemática y actitudes de los estudiantes, y se diseñó con categorías específicas relevantes durante la aplicación de los juegos de animación.

**Observación:** Este método se utilizó en las clases de Educación Física para documentar la conducta y participación de los estudiantes, así como la actuación de los docentes tutores de la Básica Elemental en la implementación de actividades lúdicas, con el propósito de

identificar su rol, estrategias y nivel de implicación en la formación integral de los estudiantes de la Escuela “12 de Octubre”, lo que permitió la efectividad y aplicabilidad de los juegos de animación. De esta manera, se obtuvo información valiosa sobre la efectividad de los juegos de animación para fortalecer la formación integral de los estudiantes y su aplicabilidad en el contexto educativo real.

- **Guía de Entrevista:** Este instrumento estructuró las entrevistas aplicadas a docentes y estuvo compuesto por preguntas abiertas alineadas con los objetivos de la investigación.

**Entrevista:** Las entrevistas se aplicaron a los docentes del área de la Educación Física y Coordinador de básica elemental que integran en la Escuela 12 de Octubre. Con el propósito de recopilar información detallada sobre sus experiencias, reflexiones y opiniones respecto a la formación integral de los estudiantes, a partir de la aplicación de juegos de animación.

### 3.7 Formulación de Hipótesis

En correspondencia con el cuarto objetivo específico de evaluar la aplicación de la guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para el desarrollo de la formación integral de los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela “12 de Octubre”, se plantean las siguientes hipótesis, fundamentadas en los resultados esperados del Test y Posttest:

#### **Hipótesis General**

- H1 (Hipótesis de investigación): La aplicación de una guía didáctica basada en juegos de animación genera mejoras significativas en la formación integral de los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”.
- H0 (Hipótesis nula): La aplicación de una guía didáctica basada en juegos de animación no produce mejoras significativas en la formación integral de los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica “12 de Octubre”.

### **Hipótesis Específicas**

1. (H1) La aplicación de juegos de animación incrementa la concentración y la participación activa de los estudiantes durante las actividades de Educación Física.  
  
(H0) La aplicación de juegos de animación no incrementa la concentración ni la participación activa de los estudiantes.
  
2. (H1) La aplicación de juegos de animación fortalece las capacidades físicas básicas de los estudiantes, específicamente equilibrio, fuerza y coordinación.  
  
(H0) La aplicación de juegos de animación no fortalece las capacidades físicas básicas de los estudiantes.
  
3. (H1) La aplicación de juegos de animación favorece el desarrollo socioemocional de los estudiantes, promoviendo el autocontrol y una actitud positiva frente a la derrota.  
  
(H0) La aplicación de juegos de animación no influye en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.
  
4. (H1) La aplicación de juegos de animación mejora la interacción y la cooperación social entre los estudiantes.  
  
(H0) La aplicación de juegos de animación no mejora la interacción ni en la cooperación social entre los estudiantes.

### **3.8 Procedimiento de investigación**

#### ***Fase I. Identificación***

**Identificar los tipos de juegos de animación para dar importancia a la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.**

En esta fase, se realizó la recolección de información inicial mediante la observación directa en la hora de clase y la revisión documental institucional, con el fin de identificar el tipo de

juegos de animación que se utilizan en la asignatura de Educación Física, así como su frecuencia y propósito. Esta etapa permitió reconocer las prácticas lúdicas existentes y su vinculación con el desarrollo integral del estudiante.

### *Fase II Diagnóstico*

**Diagnosticar la importancia de la formación integral mediante que aportan a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.**

El diagnóstico de la información obtenida a través de la aplicación de la guía de observación a los estudiantes, así como la entrevista al docente y al coordinador de la básica elemental. Se buscó determinar el grado de influencia que tienen los juegos de animación en las dimensiones física, cognitiva y emocional de los estudiantes. El diagnóstico se enfocó en evidenciar fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora en la práctica pedagógica.

### *Fase III Propuesta*

**Aplicar una guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para dar importancia a la Formación integral a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.**

Con base a los resultados de las fases anteriores, se diseñó una guía didáctica con juegos de animación, adaptada a las necesidades y características de los estudiantes del nivel Elemental. Esta propuesta buscó fomentar la formación integral a través del juego, considerando como una herramienta efectiva para promover aprendizajes significativos y un desarrollo armónico en los estudiantes.

### *Fase IV Evaluación*

**Evaluar la aplicación de la guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para el desarrollo de la Formación integral a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.**

En esta fase se procedió a evaluar la efectividad y pertinencia de la guía didáctica sobre los juegos de animación para el desarrollo de la formación integral en los estudiantes con el propósito de determinar el grado de impacto que tuvo su aplicación. Para garantizar la validez de los resultados, lo que permitió contrastar resultados y obtener una visión más amplia del efecto de los juegos de animación en diferentes contextos.

### 3.9 Población y Muestra

- **Población**

La población de la Básica Elemental de la Escuela “12 de Octubre”, como objeto de estudio, estuvo conformada por estudiantes y docentes distribuidos de la siguiente manera:

N.º	Elemento Humano	Población
1	Estudiantes del nivel Elemental	70
2	Docentes del área de Educación Física y Coordinador de básica elemental	3
	Total	73

**Nota** Población de investigación de Estudiantes y Docentes de la Escuela "12 de Octubre"

Dado el tamaño reducido y la disponibilidad de todos los integrantes se procedió a trabajar con toda la población, evitando la selección de una muestra y garantizando que los resultados reflejen con precisión la realidad del contexto educativo.



				<p>10. ¿Ha notado cambios en el comportamiento o en el rendimiento de los estudiantes como resultado de la implementación de juegos de animación?</p> <p>11. ¿Qué beneficios cree que ofrecen los juegos de animación en el fortalecimiento de valores como el respeto, la cooperación o la responsabilidad?</p> <p>12. ¿Cree usted que los juegos de animación promueven la inclusión y la participación equitativa en clase? ¿Cómo lo ha evidenciado?</p> <p>13. ¿Qué estrategias implementa para que los juegos de animación no solo sean recreativos, sino también formativos?</p> <p>14. ¿Qué sugerencias daría para potenciar el uso de juegos de animación como herramienta pedagógica para lograr una formación integral?</p>		
Diagnosticar la importancia de la formación integral que aportan a los estudiantes de Básica Elemental		<ul style="list-style-type: none"> <li>2.2.1 Desarrollo cognitivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atención y concentración</li> <li>Capacidad para mantener la atención.</li> <li>Capacidad para recordar y manipular información.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego.</li> <li>Recuerda y aplica correctamente las reglas sin necesidad de explicación adicional.</li> <li>Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> <li>Guía de observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siempre</li> <li>Casi siempre</li> <li>Rara vez</li> <li>Nunca</li> </ul>

de la Escuela 12 de Octubre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.2 la formación integral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.2.2 Desarrollo físico</li> <li>• 2.2.3 Desarrollo emocional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad Física</li> <li>• Desarrollo motriz.</li> <li>• Equilibrio y agilidad.</li> <li>• Desarrollo de cualidades físicas.</li> <li>• Emociones positivas.</li> <li>• Control de emociones.</li> <li>• Emociones negativas.</li> </ul>	<p>4. Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos.</p> <p>5. Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos.</p> <p>6. Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros.</p> <p>7. Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros.</p> <p>8. Acepta la derrota con actitud positiva, valorando la experiencia de haber participado.</p> <p>9. Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración.</p> <p>10. Muestra agrado por jugar y compartir con otros niños, evidenciando cooperación</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.3.1 Importancia de la Educación Física en el currículo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación activa de los estudiantes en Educación Física.</li> <li>• Hábitos de vida saludable en Educación Física.</li> <li>• Actitud hacia la Educación Física.</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.3 Educación Física</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.3.2 Educación Física y el aprendizaje.</li> <li>• 2.3.3 Rol del docente en Educación Física</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona el movimiento con aprendizajes de otras áreas</li> <li>• Resolución de problemas a través del juego.</li> <li>• Aplicación de normas y reglas durante la práctica de actividad física.</li> <li>• Capacitación docente</li> <li>• Planificación por parte del docente.</li> <li>• Evaluación por parte del docente.</li> </ul>			
--	--	---	---	--	--	--

### **3.11 Consideraciones Bioéticas**

La investigación titulada “Impacto de los juegos de animación y su importancia en la formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de octubre” se desarrolló respetando los principios bioéticos que garantizan la integridad, el bienestar y los derechos de todos los participantes.

Se obtuvo la autorización de la Escuela “12 de Octubre” y el consentimiento informado de los docentes, quienes fueron informados de manera clara sobre los objetivos, procedimientos y fines académicos del estudio. La participación fue voluntaria y sin ningún tipo de presión.

Durante el proceso investigativo se aseguró la confiabilidad y el anonimato de la información recopilada, empleando datos únicamente con fines académicos. Asimismo, se garantizó que las actividades propuestas dentro de la guía didáctica con juegos de animación no implican riesgos físicos ni emocionales, promoviendo entornos seguros, inclusivos y de respeto mutuo.

Con el fin de que las acciones realizadas aportaran a la formación integral de los estudiantes, mejorando sus habilidades físicas, cognitivas y emocionales mediante la Educación Física, la investigación se basó en los principios de no maleficencia, justicia, beneficencia y autonomía.

## CAPÍTULO IV

### 4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Este capítulo muestra los resultados obtenidos a partir de un diagnóstico que se llevó a cabo utilizando la guía de observación como primer examen para los estudiantes de la Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre. Este proceso se complementa con una entrevista realizada a docentes y al coordinador del área elemental, aportando experiencias sobre una mirada profesional y reflexiva sobre las dinámicas del grupo.

De igual manera, se expone la evaluación de la guía del proceso didáctico, a través de un Posttest y la aplicación de la guía, enfocada en los juegos de animación, y se realiza un análisis de hipótesis para determinar el impacto de la intervención del desarrollo de la Formación integral en los estudiantes.

Para comprender a profundidad estas observaciones, se realizó un análisis detallado con categorías sobre las diferentes conductas y actitudes manifestadas por los estudiantes durante los juegos de animación.

A partir de los resultados obtenidos, se desarrollará el análisis que servirá como base para las conclusiones y recomendaciones correspondientes a este trabajo.

#### 4.1 Análisis Estadístico Para el Diagnóstico de la Guía de Observación Aplicada a los Estudiantes de la Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre

(Test inicial)

**Tabla 1**

*Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	5	7,1	7,1	7,1
Casi siempre	10	14,3	14,3	21,4
Rara vez	30	42,9	42,9	64,3
Nunca	25	35,7	35,7	100,0
Total	70	100,0	100,0	

#### **Análisis**

De acuerdo con los resultados conseguidos, se nota que el 78,6 % de los estudiantes de la suma entre las categorías Rara vez y Nunca, presentan dificultades para mantener la concentración durante el desarrollo del juego. Esto evidencia una debilidad en la capacidad atencional, lo cual puede afectar negativamente no solo en el desarrollo motor, sino también en los procesos cognitivos y, especialmente en la participación activa dentro de las actividades físicas. De acuerdo con Pulla Vásquez et al. (2023), la concentración es un componente fundamental en el desarrollo de habilidades motrices, fortaleciendo las capacidades cognitivas relacionadas con el pensamiento crítico y memoria; En este sentido, la falta de atención en el contexto de la Educación Física puede limitar el potencial de los juegos como estrategia pedagógica reduciendo su efectividad en la formación integral del estudiante.

**Tabla 2**

*Recuerda y aplica correctamente las reglas sin necesidad de explicación adicional*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	7	10,0	10,0	10,0
Casi siempre	15	21,4	21,4	31,4
Rara vez	28	40,0	40,0	71,4
Nunca	20	28,6	28,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Mediante los datos obtenidos, se evidencia que algunos estudiantes aplican adecuadamente las reglas del juego; sin embargo, un porcentaje significativo del 68,6 %, correspondiente a la suma de las categorías Rara vez y Nunca, muestran dificultades para recordar y aplicar correctamente las reglas durante el desarrollo de los juegos; En este sentido, Martínez (2019) señala que la falta de comprensión y la aplicación de reglas del juego genera desmotivación y limita el aprendizaje de los estudiantes; Por lo tanto, se debe fortalecer la enseñanza en relación con las normas del juego fomentado la participación activa, garantizando el desarrollo integral que incluye aspectos cognitivos y sociales.

**Tabla 3***Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	10	14,3	14,3	14,3
Casi siempre	17	24,3	24,3	38,6
Rara vez	25	35,7	35,7	74,3
Nunca	18	25,7	25,7	100,0
Total	70	100,0	100,0	

**Análisis**

En relación con la incorporación de nuevos movimientos durante la actividad, se observa que los estudiantes clasificados en las categorías Rara vez (35,7 %) y Nunca (25,7 %), presentan limitaciones para aplicar de manera autónoma y fluida los movimientos recién aprendidos durante la actividad, esto representa un porcentaje significativo del (61,4 %). Según Orellano Olazábal y Morales Yampufé (2024), la práctica de movimiento nuevos durante actividades de juegos no solo refuerza la comprensión de la actividad, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo de los estudiantes; Por lo tanto, es necesario implementar estrategias que faciliten la repetición guiada y la retroalimentación, con el fin de fortalecer la autonomía y la ejecución efectiva de los movimientos aprendidos.

**Tabla 4***Se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	7	10,0	10,0	10,0
Casi siempre	14	20,0	20,0	30,0
Rara vez	27	38,6	38,6	68,6
Nunca	22	31,4	31,4	100,0
Total	70	100,0	100,0	

**Análisis**

En los resultados obtenidos, se evidencia que un porcentaje considerable de los estudiantes presenta dificultad para desplazarse con rapidez y seguridad durante el juego; el 70,0 % corresponde a las categorías de Rara vez y Nunca, lo que refleja una limitación en el desarrollo de habilidades motrices básicas. El desarrollo físico de los estudiantes requiere de la aplicación de juegos psicomotrices, pues estos potencian las habilidades motoras y favorecen su formación integral. Tal como sostiene, Willys (2022) la inclusión de actividades físicas adecuadas contribuye de manera significativa al fortalecimiento de destrezas motrices entre ellas: correr, saltar y desplazarse con seguridad, esto a su vez, repercute en la autoconfianza del estudiante; En este sentido, es necesario la aplicación de juegos de animación, dando énfasis a las actividades psicomotrices, pues promueven agilidad y seguridad, de este modo se fortalecerá no solo la parte física, sino también la participación activa y el desarrollo integral del estudiante.

**Tabla 5***Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	6	8,6	8,6	8,6
Casi siempre	10	14,3	14,3	22,9
Rara vez	28	40,0	40,0	62,9
Nunca	26	37,1	37,1	100,0
Total	70	100,0	100,0	

**Análisis**

Los resultados conseguidos revelan que un porcentaje considerable de estudiantes presentan dificultades para mantener el equilibrio durante la realización de ejercicios o en el desarrollo del juego; el 77,1 % corresponde a las categorías de Rara vez y Nunca. El equilibrio es una habilidad fundamental en el desarrollo de los estudiantes. Según García-Liñeira, Romo-Pérez y García-Soidán (2022), el dominio del equilibrio afecta directamente la capacidad en los estudiantes para el desarrollo de actividad física influyendo en su seguridad emocional; Por lo tanto, en el campo de la Educación Física es necesario estimular, promover y potenciar el equilibrio, empleando el juego como estrategia que favorezca tanto el desarrollo psicomotriz como el bienestar emocional del estudiante.

**Tabla 6***Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	6	8,6	8,6	8,6
Casi siempre	14	20,0	20,0	28,6
Rara vez	30	42,9	42,9	71,4
Nunca	20	28,6	28,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

**Análisis**

Los resultados obtenidos reflejan un porcentaje significativo del 71,5 % de los estudiantes corresponden a las categorías de Rara vez y Nunca. Este hallazgo evidencia que hay estudiantes que tienen limitaciones en el desarrollo de la fuerza en relación con la práctica de juegos. Al respecto, Ortiz-Zorrilla, Taveras-Espina y Bennásar-García (2023) sostienen que la fuerza muscular es la habilidad en los músculos para genera tensión durante la contracción al tiempo que su desarrollo se relaciona con la resistencia, la flexibilidad y la velocidad, todas ellas esenciales para el desarrollo motor; La alta proporción de estudiantes con escaso desarrollo en esta capacidad indica la necesidad de fortalecer la planificación y diversificar los juegos aplicados en Educación Física.

**Tabla 7***Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	12	17,1	17,1	17,1
Casi siempre	14	20,0	20,0	37,1
Rara vez	20	28,6	28,6	65,7
Nunca	24	34,3	34,3	100,0
Total	70	100,0	100,0	

**Análisis**

A partir de los resultados alcanzados en relación con la felicidad y el disfrute entre compañeros, se evidencia un porcentaje considerable del 62,9 % de los estudiantes se ubican en las categorías Rara vez y Nunca. Según Alcaraz-Muñoz, Alonso-Roque y Yuste-Lucas (2024), la motivación es la clave para generar un entorno escolar favorable permitiendo que los estudiantes puedan expresar su felicidad de manera placentera; Por lo tanto, los datos sugieren la necesidad de implementar estrategias que favorezcan la interacción positiva y, mediante una adecuada motivación, fortalezcan los vínculos entre compañeros.

**Tabla 8**

*Acepta la derrota con actitud positiva, valorando la experiencia de haber participado*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	12	17,1	17,1	17,1
Casi siempre	15	21,4	21,4	38,6
Rara vez	25	35,7	35,7	74,3
Nunca	18	25,7	25,7	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Según los resultados conseguidos, se observa que un porcentaje importante de estudiantes, correspondientes al 38,5 % en las categorías de Siempre y Casi siempre aceptan la derrota con actitud positiva. Sin embargo, se evidencia que la mayoría con un 61,4 % ubicados en las categorías de Rara vez y Nunca, presentan dificultades para aceptar la derrota. Estos resultados reflejan la importancia de la Educación Física va más allá del desarrollo de habilidades motrices como correr, saltar, atrapar o lanzar. Según Yuste (2025), esta asignatura también debe enfocarse en la parte emocional, promoviendo que los estudiantes aprendan a enfrentar los errores sin rendirse, y a manejar la derrota sin frustraciones; de este modo se fomenta el desarrollo integral tanto en lo físico como en lo emocional.

**Tabla 9***Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	10	14,3	14,3	14,3
Casi siempre	14	20,0	20,0	34,3
Rara vez	26	37,1	37,1	71,4
Nunca	20	28,6	28,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

**Análisis**

En estos datos se puede determinar que existe un porcentaje significativo del 65,7 % de los estudiantes, ubicado en las categorías de Rara vez y Nunca, presentan dificultades para controlar sus emociones ante situaciones de conflictos. Al respecto, Bisquerra (2000) señala que la inteligencia emocional permite reconocer y comprender nuestras emociones, así como interpretar y valorar los sentimientos de quienes nos rodean. A su vez, esta capacidad resulta fundamental para favorecer la resolución de conflictos y el desarrollo de habilidades socioemocionales; Estos resultados reflejan una realidad que no debe pasar por alto, pues el control de emociones es la clave para generar una adecuada convivencia escolar; En este sentido, se considera que se debe trabajar en el manejo de emociones, fomentando la motivación, la cooperación y el respeto mutuo, y evitar la competencia entre estudiantes.

**Tabla 10**

*Muestra agrado por jugar y compartir con otros niños, evidenciando cooperación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	8	11,4	11,4	11,4
Casi siempre	12	17,1	17,1	28,6
Rara vez	30	42,9	42,9	71,4
Nunca	20	28,6	28,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

En relación con el momento de compartir, se evidencia que un 71,5 % de los estudiantes, ubicados en las categorías Rara vez y Nunca, muestran poco agrado por jugar y compartir con otros compañeros. Según Moro (2021), la cooperación en el ámbito educativo contribuye al desarrollo de valores y el fortalecimiento de la convivencia en donde los estudiantes pueden compartir y apoyarse mutuamente, estos resultados reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo dentro de las clases de Educación Física, fortaleciendo actividades que no solo incentivan la participación, sino que también se fomente la solidaridad, la colaboración; En este sentido, la aplicación de juegos de animación se convierte en una estrategia adecuada para potenciar su desarrollo personal como social de los estudiantes.

#### 4.2 Análisis de la Entrevista Semiestructurada a Docentes y Coordinador del Área de Básica Elemental.

<b>Pregunta</b>	<b>Docente 1 Lic. Gerardo Luguaña</b>	<b>Docente 2 Lic. Fernando Sarango</b>	<b>Coordinador Elemental B. MSc. María Córdor</b>	<b>Análisis</b>
<b>1. Utiliza juegos de animación. Con qué frecuencia.</b>	Sí, los uso en casi todas las clases para motivar a los estudiantes y mantener su atención.	Generalmente los aplico una vez por semana para trabajar la coordinación y concentración.	Sí, los utilizo en algunas horas de clase, sobre todo al inicio como un calentamiento.	Los tres coinciden en el uso frecuente de los juegos como recurso para motivar a los estudiantes y favorecer su atención.
<b>2. Qué tipo de juegos aplica.</b>	Juegos sencillos como relevos, persecución o dinámicas de grupo para que los estudiantes se activen.	Uso juegos que involucran movimientos variados y promueven la interacción grupal.	Juegos que incluyan aspectos pedagógicos y fomenten la inclusión de todos los niños.	Optan por juegos que estimulan el movimiento, la participación; aportando al desarrollo físico como social y emocional.
<b>3. Objetivo principal de los juegos.</b>	Desde mi experiencia, sirven para motivar a los estudiantes, romper la rutina y generar un ambiente de confianza.	Son ideales para la diversión en grupo, de esta manera podemos romper el hielo.	Considero que los juegos buscan fortalecer las capacidades de los estudiantes.	Los juegos son valorados como herramienta para fortalecer el vínculo grupal y fomentar la confianza.
<b>4. Criterios para seleccionar juegos.</b>	Me fijo en que todos puedan participar, que sean fáciles de aplicar y se adapten al	Elijo juegos que se ajusten al nivel de los estudiantes y que sean seguros y motivadores.	Considero la edad, intereses y el espacio disponible para garantizar	La selección se basa en factores de participación equitativa, la adecuación al contexto y la seguridad.

	espacio que tenemos.		seguridad y participación.	
<b>5. Reacción de los estudiantes.</b>	En la mayor parte de los casos suelen estar motivados, aunque también hay quienes están desmotivados.	La mayor parte de los estudiantes muestran alegría.	Se observa integración y actitud positiva en las clases.	En general, los estudiantes responden favorablemente, lo que facilita el aprendizaje.
<b>6. Que es formación integral.</b>	Formar estudiantes no solo en lo físico o académico sino también en lo emocional.	Un proceso de cambios positivos en los estudiantes.	Un enfoque que busca que los niños crezcan en todas sus capacidades y valores.	Se reconoce que la formación integral implica el desarrollo equilibrado de aspectos físicos y emocionales.
<b>7. Aspectos del desarrollo integral.</b>	Desarrollo físico, la parte emocional, el desarrollo social y valores.	Habilidades físicas, pensamiento y valores como respeto.	Desarrollo físico y emocional como base del aprendizaje.	Reconocen múltiples aspectos que contribuyen al crecimiento completo del niño.
<b>8. Contribución de la actividad física.</b>	Mejora la condición física y ayuda a controlar emociones, favoreciendo el aprendizaje.	Facilita el desarrollo motriz y la interacción social.	Potencia capacidades motoras y el bienestar emocional.	Consideran que la actividad física es esencial para promover el bienestar estudiantil y mejora la convivencia.
<b>9. Juegos contribuyen al desarrollo integral.</b>	Sí, porque promueven aprendizajes motores y sociales	Son herramientas importantes para trabajar habilidades diversas en forma lúdica.	Ayudan a integrar el desarrollo físico y emocional en un solo proceso.	Ven a los juegos como elementos clave para la formación integral y estimular capacidades motrices.

<b>10. Cambios en comportamiento o rendimiento.</b>	En la mayor parte durante las clases se observa concentración y mejor conducta.	Ha notado cambios en la participación y de a poco se reducen las distracciones.	El clima escolar es positivo y los estudiantes muestran más motivación.	Los juegos influyen positivamente en el comportamiento y rendimiento.
<b>11. Beneficios en valores.</b>	Ayudan a reforzar el respeto, la cooperación.	Fomentan valores como solidaridad y autocontrol.	Promueven actitudes que mejoran la convivencia en el aula.	Los juegos son vistos como herramientas eficaces para fortalecer valores y actitudes positivas.
<b>12. Promueven inclusión y participación.</b>	Sí, permiten que todos los niños participen y puedan sentirse parte del grupo.	Facilitan la adaptación para estudiantes con diferentes habilidades.	Se observa una participación más equitativa y respetuosa en las clases.	Consideran que los juegos son un medio eficaz para la inclusión y fomentan la participación activa.
<b>13. Estrategias para juegos formativos.</b>	Realizo reflexiones después de los juegos para consolidar aprendizajes.	Integro normas y objetivos claros para que los juegos sean educativos.	Planifico actividades para que los juegos tengan un propósito claro que responda a los objetivos del aprendizaje.	Usan diferentes estrategias para que los juegos tengan un fin formativo además de recreativo.
<b>14. Sugerencias para potenciar juegos.</b>	Capacitación docente y recursos adecuados para desarrollar los juegos.	Incorporar los juegos de manera regular en clases y en diferentes programas.	Fortalecer la planificación y sensibilizar el valor del juego.	Se proponen acciones para mejorar el uso de los juegos como: capacitaciones, planificaciones y valoración del juego.

*Nota Análisis entrevista a Docentes y Coordinador Básica Elemental, Escuela “12 de Octubre”*

### 4.3 Evaluación de la guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para el desarrollo de la Formación integral en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela “12 de Octubre”

(Postest)

**Tabla 11**

*Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	39	55,7	55,7	55,7
Casi siempre	27	38,6	38,6	94,3
Rara vez	4	5,7	5,7	100,0
Total	70	100,0	100,0	

#### **Análisis**

Los datos demuestran que el 94,3 % de los estudiantes, sumando las categorías de siempre y casi siempre, logró mantener la concentración durante el desarrollo de los juegos de animación. Esto indica que la implementación de estas actividades dentro de las clases de Educación Física favorece significativamente en la atención.

La evidencia demuestra que los juegos de animación no solo promueven la participación, sino también ayudan a contribuir al desarrollo integral del estudiante, fortaleciendo aspectos tanto físicos, emocionales y cognitivos.

En conclusión, los juegos de animación mejoran notablemente la concentración en los estudiantes, evidenciando la efectividad de la estrategia pedagógica ya que ayudan a promover el aprendizaje significativo y el fortalecimiento del desarrollo cognitivo dentro de la formación integral.

**Tabla 12**

*Recuerda y aplica correctamente las reglas sin necesidad de explicación adicional.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	40	57,1	57,1	57,1
Casi siempre	26	37,1	37,1	94,3
Rara vez	4	5,7	5,7	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los resultados evidencian que el 94,3 % de los estudiantes logró recordar y aplicar correctamente las reglas de los juegos, sumando las categorías de siempre y casi siempre.

Los resultados obtenidos demuestran que la implementación de juegos de animación favorece a la memorización, comprensión y aplicación autónoma de las reglas, lo que refleja un aprendizaje significativo y una mayor autonomía en la práctica de actividades físicas. Este hallazgo en la relación entre el desarrollo de habilidades cognitivas y práctica de juegos son fundamentales para la formación integral.

Por ende, los juegos de animación ayudan a mejorar de manera significativa la capacidad de los estudiantes en aplicar las reglas y recordar hacen que se fortalezca el aprendizaje significativo y de este manera se seguirá promoviendo el desarrollo cognitivo en conjunto con la formación integral.

**Tabla 13**

*Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	27	38,6	38,6	38,6
Casi siempre	37	52,9	52,9	91,4
Rara vez	6	8,6	8,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los datos muestran que el 91,5 % de los estudiantes sumando las categorías de siempre y casi siempre, logró incorporar correctamente movimientos nuevos aprendidos durante las actividades. Esta evidencia de los juegos de animación ha facilitado la asimilación de nuevas habilidades de reforzamiento en la coordinación.

Por ende, la habilidad de incorporar movimientos nuevos no solo se centra en reflejar los avances en el desarrollo físico, sino que también en favorecer al estudiante a tener más confianza y la disposición para aprender.

En conclusión, los juegos de animación ayudan a potenciar el aprendizaje y ejecución de nuevos movimientos, demostrando la efectividad de esta estrategia pedagógica y así de esta manera promover un nuevo aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes de Básica Elemental.

**Tabla 14**

*Se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	43	61,4	61,4	61,4
Casi siempre	21	30,0	30,0	91,4
Rara vez	6	8,6	8,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Estos resultados indican que el 91,4 % de los estudiantes, se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos de animación. Esto evidencia que la práctica de estas actividades mejora notablemente la movilidad, la coordinación y la confianza motriz, permitiendo que los estudiantes ejecuten desplazamientos de manera eficaz y segura.

En relación con la formación integral, la mejora en la rapidez y seguridad de los desplazamientos ayuda al fortalecimiento del estado físico y contribuye a la atención y participación activa.

Se concluye que los juegos de animación favorecen significativamente la agilidad y la seguridad en los desplazamientos, demostrando su efectividad como estrategia educativa enfocada en promover el desarrollo integral de los estudiantes.

**Tabla 15**

*Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	27	38,6	38,6	38,6
Casi siempre	33	47,1	47,1	85,7
Rara vez	10	14,3	14,3	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los resultados indican que el 85,7 % de los estudiantes logran mantener el equilibrio durante la realización de los ejercicios o juegos y solo un 14,3 % presentó dificultades ocasionales. Se puede evidenciar que los juegos de animación ayudan a contribuir al desarrollo de habilidades motrices relacionadas con el equilibrio, siendo esencial para la ejecución segura de actividades físicas y deportivas.

La formación integral y la mejora en el equilibrio ayudan a favorecer el desarrollo físico, sino también ayudan a reforzar la confianza, la participación activa y la atención, contribuyendo al aprendizaje significativo dentro de las clases de Educación Física.

Por ende, estos juegos de animación ayudan a mejorar de manera significativa la capacidad de mantener el equilibrio demostrando su efectividad en ejercer las estrategias pedagógicas favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes.

**Tabla 16**

*Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	21	30,0	30,0	30,0
Casi siempre	34	48,6	48,6	78,6
Rara vez	15	21,4	21,4	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los datos obtenidos muestran que el 78,6 % de los estudiantes presento un aumento en fuerza o velocidad durante la realización de los juegos. Sin embargo, un 21,4 % mostró mejoras limitadas o esporádicas. Esto indica que la práctica de juegos de animación impacta positivamente en las habilidades físicas de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de la fuerza y rapidez necesaria para diversas actividades motrices.

Estas mejoras físicas también contribuyen a la confianza y motivación de los estudiantes, promoviendo su participación activa y apoyando el desarrollo cognitivo y emocional dentro de las clases de Educación Física.

La mejora en estas destrezas no solo impacta en el ámbito corporal, sino también en el ámbito cognitivo y socioemocional. En este sentido los juegos de animación se consolidan como una estrategia pedagógica integral capaz de promover el desarrollo armónico del estudiante en sus dimensiones física, cognitiva y emocional dentro de la Educación Física.

**Tabla 17**

*Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	50	71,4	71,4	71,4
Casi siempre	20	28,6	28,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los resultados muestran que todos los estudiantes presentaron una actitud positiva durante los juegos, siendo la categoría de siempre con el 71,4 % los que expresaron felicidad y disfrute.

Esto evidencia que los juegos de animación generan un ambiente lúdico motivador, favoreciendo la interacción social y la participación activa de los estudiantes en las actividades de Educación Física.

Se concluye que los juegos de animación contribuyen significativamente al bienestar socioemocional de los estudiantes, fomentando la motivación, la cooperación y el disfrute en el aprendizaje. La expresión de emociones positivas durante la actividad. En general se ha evidenciado que los juegos de animación no solo favorecen el desarrollo físico y cognitivo, sino también la dimensión socioemocional de los estudiantes, fortaleciendo la convivencia, la motivación y el bienestar en el ámbito escolar.

**Tabla 18**

*Acepta la derrota con actitud positiva, valorando la experiencia de haber participado.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	25	35,7	35,7	35,7
Casi siempre	31	44,3	44,3	80,0
Rara vez	14	20,0	20,0	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los resultados demuestran que el 80,0 % de los estudiantes, sumando las categorías de siempre y casi siempre, aceptan la derrota con una actitud positiva durante los juegos. Sin embargo, un 20,0 % demuestran la dificultad que tiene para manejar frustraciones en algunos momentos.

Esto evidencia que mediante la incorporación de los juegos de animación hay un favorecimiento en el desarrollo de competencias socioemocionales, tales como la tolerancia emocional y al ofrecer situaciones en las que los estudiantes deben aceptar resultados adversos y aprender experiencia nuevas, siendo clave para la formación integral.

En conclusión, los juegos de animación favorecen la aceptación de la derrota y valoración de la experiencia de participación en la que evidencia su eficacia como un método pedagógico seguro para el desarrollo completo de las emociones de los estudiantes.

**Tabla 19**

*Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	26	37,1	37,1	37,1
Casi siempre	31	44,3	44,3	81,4
Rara vez	13	18,6	18,6	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los resultados muestran que el 81,4 % de los estudiantes logran controlar sus emociones durante situaciones de conflicto o frustración en los juegos.

Estos hallazgos sugieren que los juegos de animación contribuyen significativamente al desarrollo de la inteligencia emocional al proporcionar situaciones en las que los estudiantes deben enfrentar retos, manejar las frustraciones y regular sus respuestas emocionales, este proceso favorece competencias esenciales como el autocontrol y la empatía.

En conclusión, la práctica de juegos de animación favorece el control emocional frente a situaciones de conflicto o frustración, demostrando su efectividad para fortalecer el desarrollo emocional y la formación integral de los estudiantes.

**Tabla 20**

*Muestra agrado por jugar y compartir con otros niños, evidenciando cooperación.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	55	78,6	78,6	78,6
Casi siempre	15	21,4	21,4	100,0
Total	70	100,0	100,0	

### **Análisis**

Los resultados indican que todos los estudiantes mostraron agrado por participar y compartir con sus compañeros, siendo la categoría de siempre con el 78,6 % los que muestran mayor emoción.

Estos hallazgos evidencian que los juegos de animación fomentan la interacción social y la cooperación también contribuyen en la construcción de las relaciones positivas y la integración grupal, al brindar oportunidades para compartir, colaborar y respetar turnos dentro de un contexto lúdico.

En conclusión, la práctica de juegos de animación no solo desarrolla habilidades físicas y cognitivas, sino que también constituyen una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la cooperación, la motivación y el bienestar socioemocional, contribuyendo de manera integral al desarrollo de los estudiantes.

#### 4.4 Estadística de muestra emparejada Test y Postest (Prueba T Student)

**Tabla 21**

*Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	TEST	1,50	70	,608	,073
	POSTEST	3,07	70	,890	,106

#### **Análisis**

Los resultados indican que la concentración de los estudiantes se incrementó evidentemente después de realizar una ejecución a través de juegos de animación. La media del Test fue de 1,50 mientras que la media del Postest ascendió a 3,07, reflejando un incremento de 1,57 puntos.

Este cambio señala que los estudiantes fueron capaces de sostener una atención más alta a lo largo del desarrollo de actividades. La diferencia en las medias muestra que los juegos de animación favorecieron la concentración, lo que sugiere que este tipo de estrategias lúdicas son un recurso eficaz para mejorar el enfoque y la participación de los estudiantes en el ámbito educativo.

En conclusión, el análisis de las medias permite inferir que la intervención tuvo un efecto positivo notable, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes mediante la mejora de su capacidad de atención durante la actividad física.

**Tabla 22**

*Recuerda y aplica correctamente las reglas sin necesidad de explicación adicional.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 2	TEST	1,49	70	,608	,073
	POSTEST	2,87	70	,947	,113

### **Análisis**

Los resultados demuestran un incremento claro en la implementación de las reglas después de la ejecución a través de juegos de animación. La media del Test fue de 1,49 mientras que la media del Postest ascendió a 2,87, reflejando un incremento de 1,38 puntos.

Lo que indica que, en líneas generales, los estudiantes fueron capaces de emplear las normas de manera adecuada a través de las actividades. Los datos evidencian que la implementación de juegos de animación tuvo un impacto beneficioso, consolidando su eficacia como estrategia pedagógica para promover el aprendizaje activo y el crecimiento integral de los estudiantes.

En conclusión, al analizar las medias han permitido inferir que la intervención produjo una mejora significativa mediante la aplicación de las reglas sin necesidad de una explicación previa, evidenciando la efectividad de los juegos de animación como recurso educativo muy seguro para la Educación Física.

**Tabla 23**

*Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 3	TEST	1,70	70	,622	,074
	POSTEST	2,73	70	,947	,113

### **Análisis**

Los datos obtenidos presentan un aumento significativo en la capacidad de los estudiantes para incorporar movimientos nuevos durante las actividades, tras la intervención con juegos de animación. La media del Test fue de 1,70 mientras que la media del Postest se elevó 2,73, reflejando un incremento de 1,03 puntos.

Se ha demostrado que este incremento evidencia que los estudiantes han mejorado en el desempeño al aplicar movimientos aprendidos, identificando un mayor nivel de atención, comprensión y aplicación práctica durante la actividad física. La diferencia entre las medias demuestra que la intervención con juegos de animación tuvo un efecto positivo en el aprendizaje.

En conclusión, el análisis de las medias permite determinar que la intervención ha favorecido de manera significativa la capacidad del estudiante en aplicar nuevos movimientos.

**Tabla 24**

*Se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 4	TEST	1,47	70	,653	,078
	POSTEST	2,91	70	,959	,115

### **Análisis**

Los resultados obtenidos han evidenciado el aumento notable en los estudiantes para desplazarse con rapidez y seguridad durante las actividades, tras la intervención con juegos de animación. La media del Test fue de 1,47 mientras que la media del Postest se elevó 2,91, reflejando una mejora de 1,44 puntos.

Lo que indica que, al haber un incremento, los estudiantes han logrado ejecutar el desplazamiento de manera más ágil y segura, dominando un mayor control motor y de confianza durante las actividades físicas. La diferencia entre la intervención con juegos de animación es que se obtiene un efecto positivo para el desarrollo de habilidades.

Por ende, la inclusión de juegos de animación contribuye de manera significativa al mejoramiento en el desplazamiento seguro y ágil, lo que destaca la utilidad de juegos de animación en la Educación Física.

**Tabla 25**

*Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 5	TEST	1,76	70	,690	,082
	POSTEST	3,06	70	,931	,111

### **Análisis**

Los hallazgos indican que, tras la intervención con juegos de animación, los estudiantes han mejorado de manera significativa su capacidad para sostener el equilibrio durante las actividades. La media del Test fue de 1,76 mientras que la media del Postest se elevó 3,06, reflejando una mejora de 1,30 puntos.

Este aumento demuestra que, en líneas generales, los estudiantes mejoraron su equilibrio y control corporal durante las actividades físicas, lo cual señala un avance positivo de sus capacidades.

Por ende, la ejecución de los juegos de animación obtuvo un efecto favorable en el equilibrio de manera significativa a la mejora de las habilidades de los estudiantes, destacando la importancia de los juegos de animación como recurso educativo activo y motivador.

**Tabla 26**

*Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 6	TEST	1,91	70	,717	,086
	POSTEST	2,91	70	,913	,109

### **Análisis**

Los datos indican que, tras la intervención de los juegos de animación. La media del Test fue de 1,91 mientras que la media del Postest se elevó 2,91, reflejando una mejora de 1,00 puntos.

Esta evolución señala que, en términos generales, los estudiantes han mejorado su capacidad física, mostrando un aumento en la rapidez y fuerza a lo largo de la realización de las actividades. La diferencia entre las medias indica que la implementación de los juegos de animación tuvo un efecto positivo sobre las capacidades físicas, lo que demuestra que este tipo de tácticas favorecen el aumento del rendimiento motriz.

En fin, el análisis de las medias permite evidenciar que la intervención promueve una mejora notable en la velocidad y fuerza de los estudiantes, recalando la garantía de los juegos de animación como herramienta educativa para potenciar el desarrollo físico en la Institución.

**Tabla 27**

*Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 7	TEST	1,29	70	,455	,054
	POSTEST	2,80	70	1,098	,131

### **Análisis**

Los resultados muestran un aumento significativo en la manifestación de alegría y disfrute de los estudiantes durante los juegos en grupo. La media del Test fue de 1,29 mientras que la media del Postest se elevó 2,80, reflejando una mejora de 1,51 puntos.

Este incremento indica que, en general, los estudiantes demostraron un mayor entusiasmo y satisfacción al participar en las actividades, evidenciando una mejora en su disposición emocional y social dentro del entorno escolar.

En conclusión, el análisis de las medias permite inferir que la intervención de los juegos contribuyó a incrementar el disfrute y la expresión positiva de emociones, destacando la importancia de incorporar estrategias que promueven experiencias agradables y motivadoras durante las sesiones de Educación Física.

**Tabla 28**

*Acepta la derrota con actitud positiva, valorando la experiencia de haber participado.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 8	TEST	1,84	70	,735	,088
	POSTEST	2,70	70	1,040	,124

### **Análisis**

Los resultados muestran un aumento notable en relación con la actitud de los estudiantes frente a la derrota tras la intervención de los juegos de animación. La media del Test fue de 1,84 mientras que la media del Postest se elevó 2,70, reflejando una mejora de 0,86 puntos. Este cambio indica que, en términos generales, los estudiantes mostraron una mayor capacidad para afrontar la derrota de manera positiva, reconociendo la experiencia como valiosa y significativa.

En conclusión, en relación con las medias los juegos de animación contribuyen al fortalecimiento de la aceptación de los resultados y la valoración de la participación, evidenciando el efecto positivo de la estrategia aplicada en el desarrollo de aspectos emocionales de los estudiantes.

**Tabla 29**

*Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 9	TEST	1,81	70	,728	,087
	POSTEST	2,80	70	1,016	,121

### **Análisis**

Los resultados muestran que, después de la intervención con juegos de animación los estudiantes tienen capacidad mayor para manejar sus emociones en situaciones de frustración o conflicto. La media del Test fue de 1,81 mientras que la media del Postest se elevó 2,80, reflejando una mejora de 0,99 puntos.

Este resultado señala que los estudiantes mejoran su autocontrol emocional, demostrando mayor capacidad para mantener la serenidad y reaccionar de forma apropiada ante situaciones adversas durante las actividades de Educación Física.

Por ende, el análisis de las medias permite inferir que la intervención de los juegos ayuda al fortalecimiento de las emociones, lo que demuestra que las estrategias aplicadas permiten promover la estabilidad emocional y la convivencia positiva en el entorno escolar.

**Tabla 30**

*Muestra agrado por jugar y compartir con otros niños, evidenciando cooperación.*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 10	TEST	1,21	70	,413	,049
	POSTEST	2,89	70	,956	,114

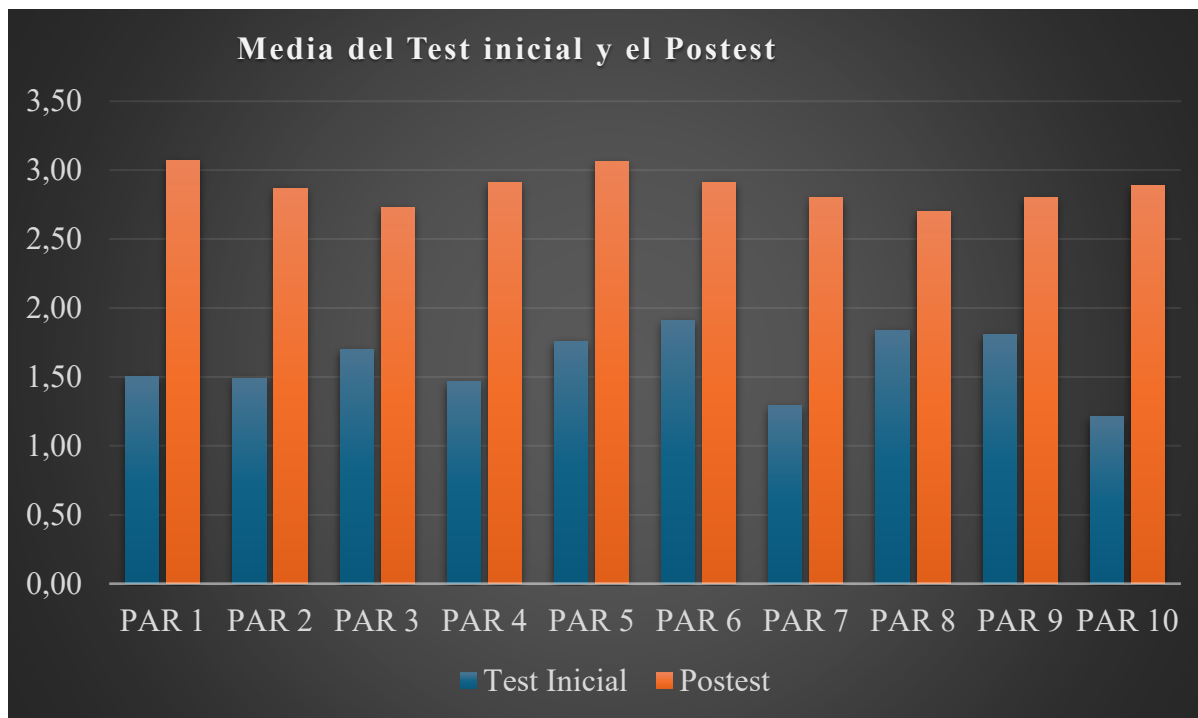
### **Análisis**

Los resultados muestran un aumento considerable en el gusto de los estudiantes por participar y compartir con sus compañeros. La media del Test fue de 1,21 mientras que la media del Postest se elevó 2,89, reflejando una mejora de 1,68 puntos.

Estos resultados evidencian que los estudiantes manifestaron mayor disposición para convivir, interactuar y cooperar con los compañeros durante la ejecución de actividades, reflejando una mejora en sus relaciones interpersonales y en la construcción de un ambiente de respeto y colaboración.

En conclusión, el análisis de las medias permite inferir que la aplicación de la estrategia contribuyó a incrementar el agrado por compartir y trabajar en equipo, fortaleciendo la cooperación y el sentido de compañerismo dentro del contexto escolar.

#### 4.5 Representación gráfica de la comparación de medias entre test y Postest según la prueba T Student.



**Ilustración 3** Media comparación entre Test y Postest, prueba T student

**Tabla 31***Prueba T, Para Muestras Emparejadas*

		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	POSTEST - TEST	1,571	,972	,116	-1,803	-1,340	13,531	69	,000
Par 2	POSTEST - TEST	1,386	1,120	,134	1,119	1,653	10,350	69	,000
Par 3	POSTEST - TEST	1,029	1,103	,132	,766	1,292	7,802	69	,000
Par 4	POSTEST - TEST	1,443	1,137	,136	1,172	1,714	10,613	69	,000
Par 5	POSTEST - TEST	1,300	1,255	,150	1,001	1,599	8,666	69	,000
Par 6	POSTEST - TEST	1,000	1,192	,142	,716	1,284	7,020	69	,000
Par 7	POSTEST - TEST	1,514	1,201	,144	1,228	1,801	10,551	69	,000
Par 8	POSTEST - TEST	0,857	1,231	,147	,564	1,151	5,825	69	,000
Par 9	POSTEST - TEST	0,986	1,210	,145	,697	1,274	6,817	69	,000
Par 10	POSTEST - TEST	1,671	1,032	,123	1,425	1,917	13,555	69	,000

## 4.6 Análisis de la Comprobación de Hipótesis

### Hipótesis General

- Todos los indicadores presentan un incremento significativo entre el Test y el Postest, lo que evidencia un efecto positivo en la aplicación de la guía con juegos de animación para la formación integral, por lo tanto, la hipótesis de investigación (H1) es aceptada y la nula (H0) es rechazada.

### Hipótesis Específicas

- Los mayores avances se observan que la media del test es de 1,50 y la media del Postest es de 3,07 con una diferencia de 1,57, lo que indica un impacto fuerte en el desarrollo cognitivo, por lo tanto, la hipótesis de investigación (H1) es aceptada y la nula (H0) es rechazada.
- La aplicación de juegos en las capacidades físicas presenta una media en el test de: 1,29 a 1,84, una vez aplicada la guía tenemos resultados del Postest con una media de 2,91 a 3,06 con una diferencia entre 1,00 a 1,44, la guía permitió que los estudiantes desarrollen fuerza, equilibrio y coordinación de manera significativa, por lo tanto, la hipótesis de investigación (H1) es aceptada y la nula (H0) es rechazada.
- Con la aplicación de la guía podemos observar que los estudiantes mostraron mayor disfrute, control de emociones y valoración de participación, los resultados del Test tienen una media de 1,29 a 1,84 mientras que en el Postest presenta una media de 2,70 a 2,89 con una diferencia de 0,86 a 1,51, lo que evidencia un gran impacto positivo en la dimensión emocional, por lo tanto, la hipótesis de investigación (H1) es aceptada y la nula (H0) es rechazada.
- Con la aplicación de la guía se observa una media en el Test de 1,21 y en el Postest de 2,89 con una diferencia de 1,68, este incremento destaca la cooperación, promoviendo

un ambiente más participativo y colaborativo en las actividades, por lo tanto, la hipótesis de investigación (H1) es aceptada y la nula (H0) es rechazada.

## CAPÍTULO V

### 5 PROPUESTA ALTERNATIVA

#### 5.1 Título de la propuesta

Guía con procesos didácticos sobre los juegos de animación para dar importancia a la Formación integral de los estudiantes de Básica Elemental.

#### 5.2 Introducción

Educar no solo es transmitir conocimientos, sino que implica acompañar al estudiante en su proceso formativo, observar sus avances, motivar sus capacidades y guiar su desarrollo integral. En este sentido la Educación Física no debe concebirse únicamente como la práctica de correr, saltar, trotar, lanzar y atrapar; sino como un espacio orientado a fortalecer las habilidades cognitivas, físicas y emocionales que son parte de la formación integral.

Por lo tanto, la presente propuesta tiene como finalidad desarrollar una guía didáctica que incluya juegos de animación, destinados a fortalecer como Juegos de rol – Juegos de persecución – Juegos de cooperación, se ha considerado la capacidad para promover la participación activa y el disfrute de los niños durante las clases de Educación Física dando la importancia de la formación integral de los estudiantes de la Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

Esta guía busca fomentar los juegos de animación sobre el desarrollo Cognitivo, Físico y emocional a través de actividades, promoviendo valores, cooperación y habilidades socioemocionales que abarcan diferentes modalidades, la guía incluye orientaciones metodológicas, sugerencias de planificación y estrategias de evaluación para garantizar que los objetivos se cumplan de manera efectiva.

### **5.3 Objetivos de la Propuesta**

#### ***5.3.1 Objetivo General***

Evaluar la guía con procesos didácticos sobre los juegos de animación para dar importancia a la Formación integral de los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela “12 de Octubre”

#### ***5.3.2 Objetivos Específicos***

- Diseñar los distintos juegos de animación a través de los Tipos de roles, de Persecución y de Cooperativos para favorecer la participación activa y la diversión de los estudiantes de la Básica Elemental.
- Identificar los aspectos y características mediante el esquema de Formación Integral y sus dimensiones emocionales físicas, cognitivas y emocionales para el desarrollar y mejorar la atención y autoestima del estudiante de básica elemental.
- Integrar planificaciones trimestrales a través del modelo Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) como también aplicando estrategias metodológicas (ERCA) con juegos de animación para desarrollar la formación integral en las clases de Educación Física.

### **5.4 Desarrollo de la Propuesta**

- Portada

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



## GUÍA CON PROCESOS DIDÁCTICOS SOBRE JUEGOS DE ANIMACIÓN

PARA DAR IMPORTANCIA A LA  
FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS  
ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL.



**UTN**  
IBARRA - ECUADOR

Facultad de  
Posgrado

**AUTOR:**  
**LIC. DIEGO GUANOLUISA**

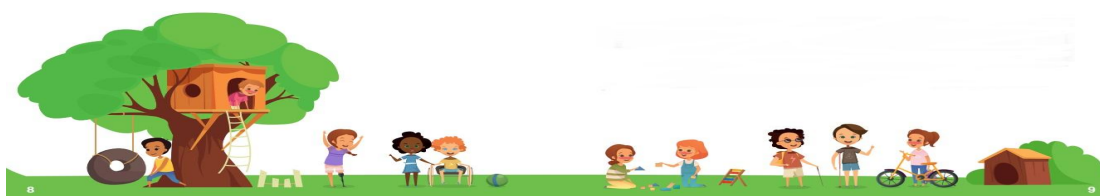
**2025**

## ACTIVIDADES DE JUEGOS TIPOS: DE ROLES, DE PERSECUCIÓN Y COOPERATIVOS PARA FAVORECER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA Y LA DIVERSIÓN

### Juegos Para el Desarrollo Cognitivo

#### Juegos de Roles

Las actividades de rol permiten que los participantes representen situaciones ficticias o asuman personajes, lo cual estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la empatía. De acuerdo con Morales (2020), este tipo de juego se basa en que un conjunto de personas anote las propiedades de personajes ficticios, los cuales afrontan circunstancias propuestas por un supervisor a través del uso de su imaginación.



## El Espejo

**Objetivo:** Estimular la atención, la coordinación motriz y la empatía.

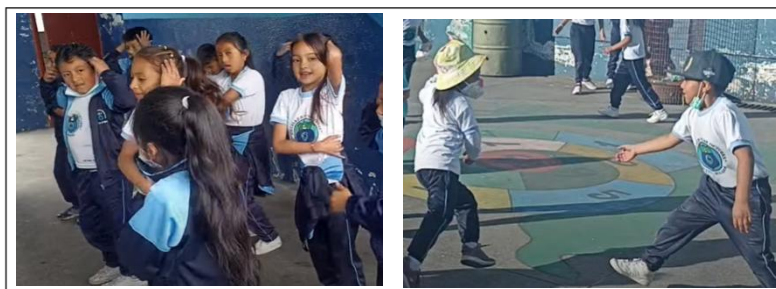
**Materiales:** Ninguno

### Desarrollo

1. Los estudiantes seleccionan un pareja.
2. Uno de ellos asume el rol de modelo y realiza movimientos corporales.
3. El compañero debe imitar los movimientos como si fuera el reflejo en el espejo, posteriormente se realiza un intercambio de roles.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente		
Propone ideas al grupo		
Se comunica de forma clara y respeta opiniones		
Respeto las reglas		



**Ilustración 4** Juego El Espejo, Escuela "12 Octubre"

**Conclusión:** La implementación del juego El Espejo permitió comprobar que los estudiantes desarrollan una mayor capacidad de atención sostenida, lograron ejecutar movimientos con mayor coordinación y, además fortalecieron la empatía al interactuar de manera respetuosa y cooperativa con sus compañeros al imitar y dejarse imitar.



## El Noticiero Escolar

**Objetivo:** Desarrollar la expresión oral, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo a través de la simulación de un programa informativo.

**Materiales:** Hojas, micrófono elaborado, materiales de apoyo, etc.

### Desarrollo

1. El docente organiza los equipos.
2. Ya en el grupo, los estudiantes asumen roles como presentadores, reporteros o entrevistados.
3. Como actividad principal, deben crear una breve noticia con la vida escolar, comunidad o tema de clase, etc.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente		
Propone ideas al grupo		
Se comunica de forma clara y respeta opiniones		
Trabaja en equipo		



**Ilustración 5** Juego El Noticiero Escolar, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** Con la aplicación del juego Noticiero Escolar permitió evidenciar que los estudiantes fortalecieron el trabajo en equipo al asumir y desempeñar diferentes roles durante la simulación de un programa informativo. Asimismo, se desarrollaron de manera significativa la expresión oral y el pensamiento crítico.



## Simulación Vial

**Objetivo:** Desarrollar la conciencia en las normas de seguridad vial.

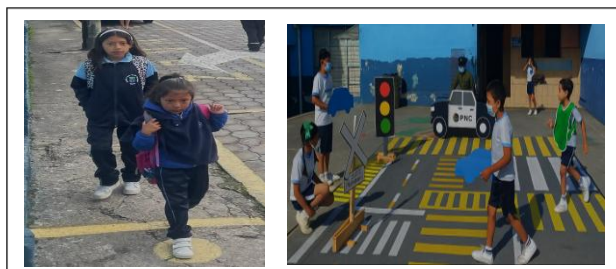
**Materiales:** Conos, pitos, tarjetas, señalización.

### Desarrollo

1. Se simula un área que limite las calles.
2. Los estudiantes toman los roles de conductores, policías, peatones, mascotas, etc.
3. Los conductores deben desplazarse siguiendo las señales de tránsito, los peatones deben cruzar de forma segura respetando pasos peatones, semáforos y normas, los policías deben cuidar la seguridad de peatones y harán respetar las reglas de tránsito.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente en el rol asignado		
Propone ideas al grupo		
Se comunica de forma clara y respeta opiniones		
Respeto las normas del juego		



**Ilustración 6** Juego Simulación Vial, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** El juego de Simulación Vial, permitió ver que los estudiantes tomaran conciencia sobre la importancia al respetar las normas de seguridad vial, comprendiendo su rol como ciudadanos responsables. Además, se evidencio que asumieron y desempeñaron con compromiso los papeles asignados durante la dinámica.



## Historias Vivientes

**Objetivo:** Impulsar la creatividad, la improvisación y la empatía, mediante la dramatización de relatos breves.

**Materiales:** Ninguno.

### Desarrollo

1. El docente forma los grupos equitativamente.
2. Cada estudiante asume un rol: narrador, personajes ficticios.
3. En grupo crean una historia de 3 a 4 minutos y organizan la dramatización, se enfatiza la expresión corporal, la claridad de los diálogos y la interacción entre personajes.
4. Cada grupo expone su historia ante el resto de la clase

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente en la dramatización		
Asume con disposición el rol asignado		
Demuestra creatividad e improvisación en gestos		
Mantiene colaboración en grupo		



**Ilustración 7** Juego Historias Vivientes, Escuela "12 de Octubre"

**Conclusión:** En este juego de las Historias Vivientes permitió evidenciar que los estudiantes fortalecieron el trabajo en equipo al asumir y cumplir sus roles de manera responsable. Además, este juego impulso la creatividad, favoreció la improvisación y desarrolló habilidades de expresión oral.



## El Mercado

**Objetivo:** Fomentar la comunicación verbal y la creatividad mediante la simulación de un espacio social y cotidiano.

**Materiales:** recursos creados en el momento. (ropa, televisiones, celulares, frutas, etc.).

### Desarrollo

1. Se simula un área que limite las calles.
2. Los estudiantes toman los roles de vendedores y compradores.
3. En la cancha o en el aula se crea un mercado ficticio, la interacción se realiza a partir de diálogos improvisados, respetando turno y normas de convivencia.

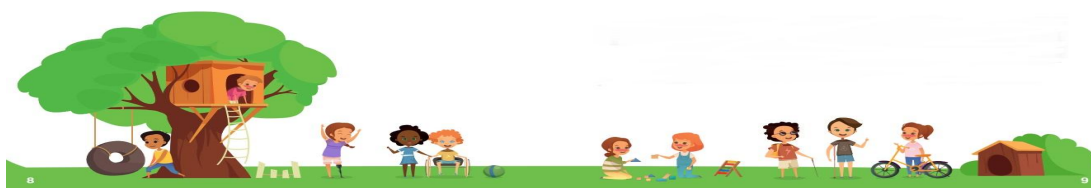
### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente en el rol asignado		
Propone ideas al grupo		
Se comunica de forma clara y respeta opiniones		
Respeto las normas del juego		



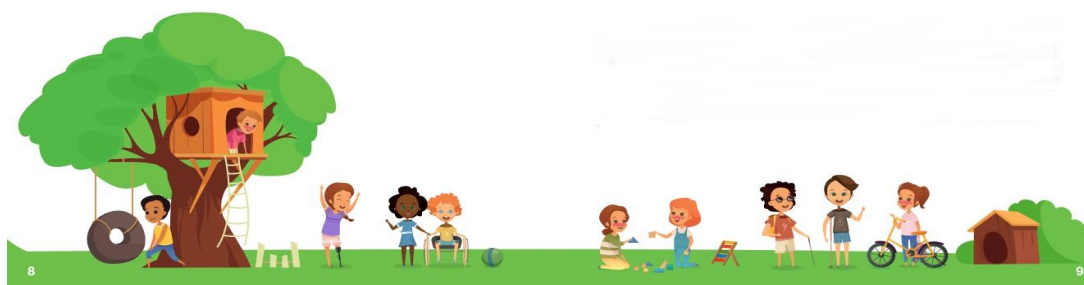
**Ilustración 8** Juego El Mercado, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** La aplicación del juego El Mercado permitió evidenciar que los estudiantes fortalecieron sus habilidades de comunicación verbal al interactuar de manera activa durante la simulación del juego. De esta forma, el juego fomentó la creatividad, al proponer y ejecutar ideas en cada uno de sus roles.



### Rúbrica de evaluación para juegos de roles

<b>Criterio</b>	<b>Logrado (3 pts.)</b>	<b>En proceso (2 pts.)</b>	<b>No logrado (1 pt.)</b>
<b>Participación</b>	Participa activamente en todas las actividades.	Participa en la mayoría de las actividades.	Participa poco o con desinterés.
<b>Cooperación / Respeto</b>	Colabora siempre, respeta reglas y compañeros.	Colabora parcialmente, respeta la mayoría de las reglas.	No coopera ni respeta reglas o compañeros.
<b>Creatividad / Expresión</b>	Demuestra gran originalidad y uso expresivo en el juego.	Muestra creatividad de forma limitada.	No desarrolla creatividad ni expresión.
<b>Habilidad motriz</b>	Ejecuta movimientos con agilidad y coordinación destacada.	Ejecuta movimientos de forma adecuada con algunos errores.	Presenta dificultad en coordinación y agilidad.
<b>Total</b>			



## Juegos Para el Desarrollo Físico

### Juegos de Persecución

Este tipo de juegos se basa en acciones como correr, esquivar o atrapar, contribuyendo significativamente al desarrollo de la coordinación motora y la agilidad. Según Cando (2022), indica que los juegos de persecución gozan de gran popularidad entre los estudiantes de diferentes partes del mundo, siendo una forma lúdica efectiva para canalizar la energía física.



## El Gato y el Ratón

**Objetivo:** Desarrollar rapidez, agilidad y estrategias de evasión.

**Materiales:** conos para delimitar el espacio.

### Desarrollo

1. El docente organiza a los estudiantes y realiza la explicación del juego.
2. Los estudiantes se toman de las manos y forman un círculo.
3. El juego empieza con el siguiente diálogo:

*Gato ¡Ratón, ratón!*

*Ratón ¿Qué quieres gato ladrón?*

*Gato ¡Comerte quiero!*

*Ratón ¡Cómeme si puedes!*

*Gato ¡Estas gordito!*

*Ratón ¡Hasta la punta de mi rabito!*

4. La persecución inicia con el gato intentando atrapar al ratón, el gato solo puede entrar al círculo cuando el ratón esta adentro, en ese momento el resto de los estudiantes que forman el círculo cooperan alzando y bajando los brazos evitando que el gato entre.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente en el rol asignado		
Aplica estrategias para evadir y perseguir		
Corre y se desplaza con facilidad		
Respeto las normas del juego		



**Ilustración 9** Juego El Gato y el Ratón, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** La aplicación del juego El Gato y el Ratón permitió evidenciar que los estudiantes mejoran su rapidez y agilidad al participar efectivamente en esta actividad. Además, desarrollaron estrategias de evasión demostrando capacidad de anticipación y coordinación.



## Las Congeladas

**Objetivo:** Desarrollar habilidades de rapidez, atención, agilidad y cooperación.

**Materiales:** delimitar el espacio con conos.

### Desarrollo

1. El docente organiza a los estudiantes por turnos y realiza la explicación del juego.
2. Se puede seleccionar uno o hasta tres estudiantes que realicen la función de quemar.
3. El o los estudiantes que congelan persiguen a los compañeros para tratar de congelarlos; una vez congelado quedara inmóvil (para congelar deben topar la cabeza de los compañeros para congelar).
4. Si un compañero pase por la mitad de las piernas del que está congelado automáticamente lo descongela.

### Evaluación:

Evaluación	Si	No
Participa activamente en el rol asignado		
Colabora para descongelar al compañero		
Corre y se desplaza con facilidad		
Respeto las normas del juego		



**Ilustración 10** Juego Las Congeladas, Escuela "12 de Octubre"

**Conclusión:** La aplicación del juego Las Congeladas se pudo evidenciar que los estudiantes desarrollaron su concentración y colaboración con los pares. De la misma forma, se observó una mejor rapidez y agilidad durante la actividad.



## Policías y Ladrones

**Objetivo:** Fomentar la agilidad y velocidad en los estudiantes para trabajar de esta manera en equipo.

**Materiales:** delimitar el espacio con conos.

### Desarrollo

1. El docente organiza la actividad por turnos y realiza la explicación del juego.
2. Se divide a los estudiantes en grupos y mediante un sorteo se dictamina quienes serán policías y ladrones.
3. La persecución inicia cuando los policías intentan atrapar a los ladrones; los estudiantes que son atrapados serán llevados a la zona designado por los policías y esperan a ser liberados por otro compañero que no haya sido atrapado.
4. El juego se realiza por un tiempo determinado y se intercambian los roles.

### Evaluación:

Evaluación	Si	No
Participa activamente en el rol asignado		
Aplica estrategias para evadir o atrapar		
Corre y se desplaza con facilidad		
Coopera y respeta a los compañeros del juego.		



**Ilustración 11** Juego Policías y Ladrones, Escuela "12 de Octubre"

**Conclusión:** Con el desarrollo del juego Policías y Ladrones permitió evidenciar que los estudiantes fortalecieron el trabajo, respetando turnos y roles asignados durante la dinámica de atrapar y perseguir. Además, se observó un desarrollo significativo en su velocidad y agilidad.



## Juguemos en el Bosque

**Objetivo:** Desarrollar la velocidad y agilidad en los estudiantes y estrategias de desplazamiento

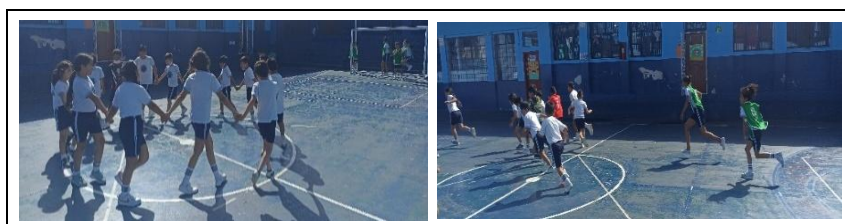
**Materiales:** conos para delimitar el espacio.

### Desarrollo

1. El docente organiza y realiza la explicación previa.
2. Se escoge a un estudiante el cual desempeñara las funciones del lobo y atrapar a los compañeros, como variante se puede escoger a dos, tres estudiantes para que sean los lobos.
3. El resto de los estudiantes forman un círculo se toman de las manos y empiezan a cantar:  
*“Juguemos en el bosque mientras el lobo no este, si el lobo aparece entero nos comerá, que estás haciendo lobito”. El lobo responde: “Me estoy despertando”*
4. La secuencia continua hasta que el lobo diga “listo para comerles”, en ese momento los estudiantes que cumplen las funciones de lobo corren a atrapar a los compañeros el cual ellos correrán para salvarse.

### Evaluación:

Evaluación	Si	No
Participa activamente en el rol asignado		
Aplica estrategias para evadir o atrapar		
Corre y se desplaza con facilidad		
Coopera y respeta a los compañeros del juego.		



**Ilustración 12** Juego Juguemos en el Bosque, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** Con la aplicación del juego Juguemos en el Bosque permitió observar que los estudiantes mejoraron las estrategias de desplazamiento para no ser atrapados. De la misma forma, se evidenció un aumento en su velocidad y agilidad durante la actividad.



## La Mancha Ensacados

**Objetivo:** Desarrollar la velocidad, agilidad, coordinación y estrategias de evasión

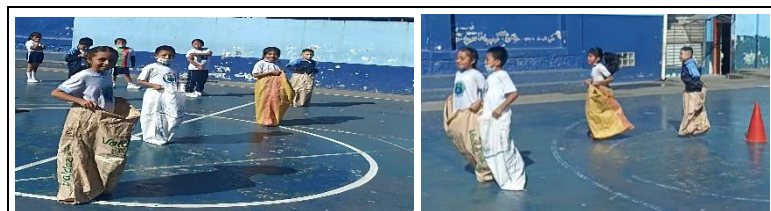
**Materiales:** conos para delimitar el espacio.

### Desarrollo

1. El docente organiza y realiza la explicación previa.
2. Se selecciona a un estudiante para ser la mancha.
3. El estudiante que es la mancha debe intentar tocar a los demás compañeros.
4. Cuando un compañero es tocado, pasa a ser una nueva mancha y se une al otro estudiante que hacía de la mancha.
5. El juego continúa hasta que todos hayan participado o por un tiempo determinado.

### Evaluación:

Evaluación	Si	No
Participa activamente en el rol asignado		
Aplica estrategias para evadir o atrapar		
Se desplaza con rapidez y coordinación		
Coopera y respeta a los compañeros del juego.		



**Ilustración 13** Juego La Mancha Ensacados, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** En el juego La Mancha Ensacados permitió evidenciar el fortalecimiento del trabajo en equipo y la concentración de los estudiantes en el juego. Asimismo, se observó un desarrollo significativo de velocidad al desplazarse con el saco, así como el respeto a los compañeros al participar en el juego.



### Rúbrica de evaluación para juegos de persecución

<b>Criterio</b>	<b>Logrado (3 pts.)</b>	<b>En proceso (2 pts.)</b>	<b>No logrado (1 pt.)</b>
<b>Participación</b>	Participa activamente en todo momento, respetando las reglas y roles asignados.	Participa de manera intermitente, algunas veces rompe las reglas.	Participa poco o no respeta las reglas.
<b>Rapidez y agilidad</b>	Demuestra velocidad y movimientos coordinados de manera constante.	Realiza movimientos lentos o coordinación limitada.	Presenta poca rapidez o movimientos descoordinados.
<b>Estrategia y anticipación</b>	Anticipa movimientos de los demás y aplica estrategias efectivas.	Aplica movimientos y aplica estrategias algunas veces.	No demuestra estrategias ni anticipación.
<b>Trabajo en equipo</b>	Colabora y coopera de manera excelente con los compañeros.	Colabora y coopera de manera limitada con los compañeros.	No colabora ni coopera con los demás.
<b>Total</b>			



## Juegos Para el Desarrollo Emocional

### Juegos Cooperativos

Este tipo de juegos promueve valores esenciales como el trabajo en equipo, empatía y solidaridad. Según Tapia (2023), explica que los juegos cooperativos permiten a los estudiantes compartir vivencias, relacionarse con sus pares, interesarse por los sentimientos ajenos y trabajar juntos para alcanzar un objetivo en común.



## El Nudo Humano

**Objetivo:** Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la comunicación entre colegas.

**Materiales:** Ninguno

### Desarrollo

1. El docente organiza grupo de estudiantes.
2. Los estudiantes se colocan en círculo, estiran sus brazos, y unen sus manos con otro compañero (no puede ser el de a lado), al unir sus manos se formará un nudo humano.
3. Sin soltarse de las manos, el grupo debe comunicarse y coordinar sus movimientos para desenredarse hasta volver a formar el círculo inicial.
4. El juego termina cuando logren desenredarse o hasta que pase un tiempo oportuno.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente		
Propone ideas al grupo		
Se comunica de forma clara y respeta opiniones		
Respeto las reglas		



**Ilustración 14** Juego El Nudo Humano, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** La aplicación del juego El Nudo Humano permitió evidenciar que los estudiantes fortalecieron el trabajo en equipo, fomentando la cooperación para ejecutar desplazamientos coordinados respetando los turnos con el fin de lograr zafarse del nudo.



## Un Puente se ha Caído

**Objetivo:** Fortalecer la coordinación motriz y la colaboración entre los estudiantes.

### Desarrollo

1. El docente organiza y explica la dinámica, selecciona a dos estudiantes para formar el puente y se les asigna una temática, es decir frutas, países, colores. Representado cada uno a un elemento (por ejemplo, frutas: estudiante 1 “naranja”, estudiante 2 “piña”).
2. El resto de los estudiantes se colocan en fila y cantan la canción:  
*“Un puente se ha caído mandaremos a componer con que plata y que dinero con la cáscara del huevo que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar”*
3. Al final de la canción, los estudiantes del puente atrapan a uno de los participantes y le preguntan a cuál de los miembros del puente se inclina según la temática asignada.
4. El juego continúa hasta que todos los participantes hayan elegido un miembro del puente. Para finalizar, cada equipo realiza una prueba de fuerza: tomados de la cintura del niño de adelante, halan hacia atrás en dirección contraria al otro equipo.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente		
Propone ideas al grupo		
Se comunica de forma clara y respeta opiniones		
Respeto las reglas		



**Ilustración 15** Juego *Un Puente se ha Caído*, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** Con la aplicación del juego *Un Puente se ha Caído* evidenció momentos de alegría y una sana competencia durante el ejercicio de fuerza. De la misma forma, se observó un adecuado trabajo cooperativo en equipo por parte de los estudiantes.



## El Teléfono Descompuesto

**Objetivo:** Mejorar la escucha activa, la comunicación y la cooperación

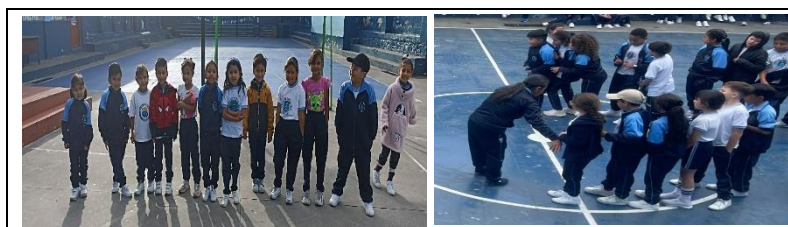
**Materiales:** Ninguno

### Desarrollo

1. El docente organiza y explica la dinámica.
2. Los estudiantes se forman en fila o columna.
3. Al primero de la fila se le da una frase inicial y esta se transmite hasta el último.
4. Este último estudiante tiene que decir en voz alta la frase que llegó.
5. El grupo puede corregir errores y repetir la transmisión hasta lograr claridad en el mensaje

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente		
Propone ideas al grupo		
Se comunica de forma clara y respeta opiniones		
Respeto las reglas		



**Ilustración 16** *Juego El Teléfono Descompuesto, Escuela "12 de Octubre"*

**Conclusión:** El juego del Teléfono Descompuesto se evidenció la importancia de la escucha atenta y la comunicación clara entre los estudiantes. De la misma manera, se observó un adecuado trabajo cooperativo que favoreció la interacción grupal.



## Relevos con Obstáculos

**Objetivo:** Fortalecer la cooperación, la coordinación motriz y la estrategia entre compañeros.

**Materiales:** Conos, cuerdas, aros u otros elementos para obstáculos.

### Desarrollo

1. El docente organiza los grupos equitativamente.
2. Los estudiantes se forman en columnas, esperan su turno y deben superar los obstáculos.
3. El recorrido del circuito puede estar conformado por: zigzag, saltos, pasar por debajo, etc.
4. Todos los estudiantes colaboran para completar el recorrido y animar a sus compañeros.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente		
Atención y concentración en la secuencia del circuito		
Agilidad en los desplazamientos		
Respeto hacia los compañeros y adversarios		



**Ilustración 17** Juego Relevos con Obstáculos, Escuela “12 de Octubre”

**Conclusión:** La aplicación del juego Relevos con Obstáculos se evidenció la emoción y el entusiasmo de los estudiantes al desarrollar la actividad. Asimismo, demostraron trabajo en grupo, cooperación mutua y la planificación de estrategias para cumplir con el objetivo. Además, este juego fomentó una sana competencia entre los compañeros.



## Telaraña Humana

**Objetivo:** Fomentar la integración, la cooperación y la convivencia entre estudiantes.

**Materiales:** Lana

### Desarrollo

1. El docente organiza la actividad y realiza la explicación previa.
2. Los estudiantes forman un círculo.
3. Un participante sostiene con sus manos la punta de la lana, dice el nombre de un compañero antes de pasar el rollo de lana.
4. Cada vez que un estudiante recibe el rollo de lana y antes de lanzar debe sujetar fuerte la lana, de manera que se vaya formando una telaraña humana.
5. Para este juego se puede decir nombres, valores, objetivos de estudio, cualidades, etc.

### Evaluación

Evaluación	Si	No
Participa activamente		
Cooperación con el grupo		
Manipula el rollo de lana y lo lanza de manera adecuada		
Respeto y escucha		



**Ilustración 18** Juego Telaraña Humana, Escuela "12 de Octubre"

**Conclusión:** El juego de la Telaraña Humana se evidenció una adecuada cooperación, pues cada estudiante asumió la responsabilidad de sostener con fuerza y compromiso. Este juego favoreció el trabajo en equipo y fortaleció la confianza entre compañeros.

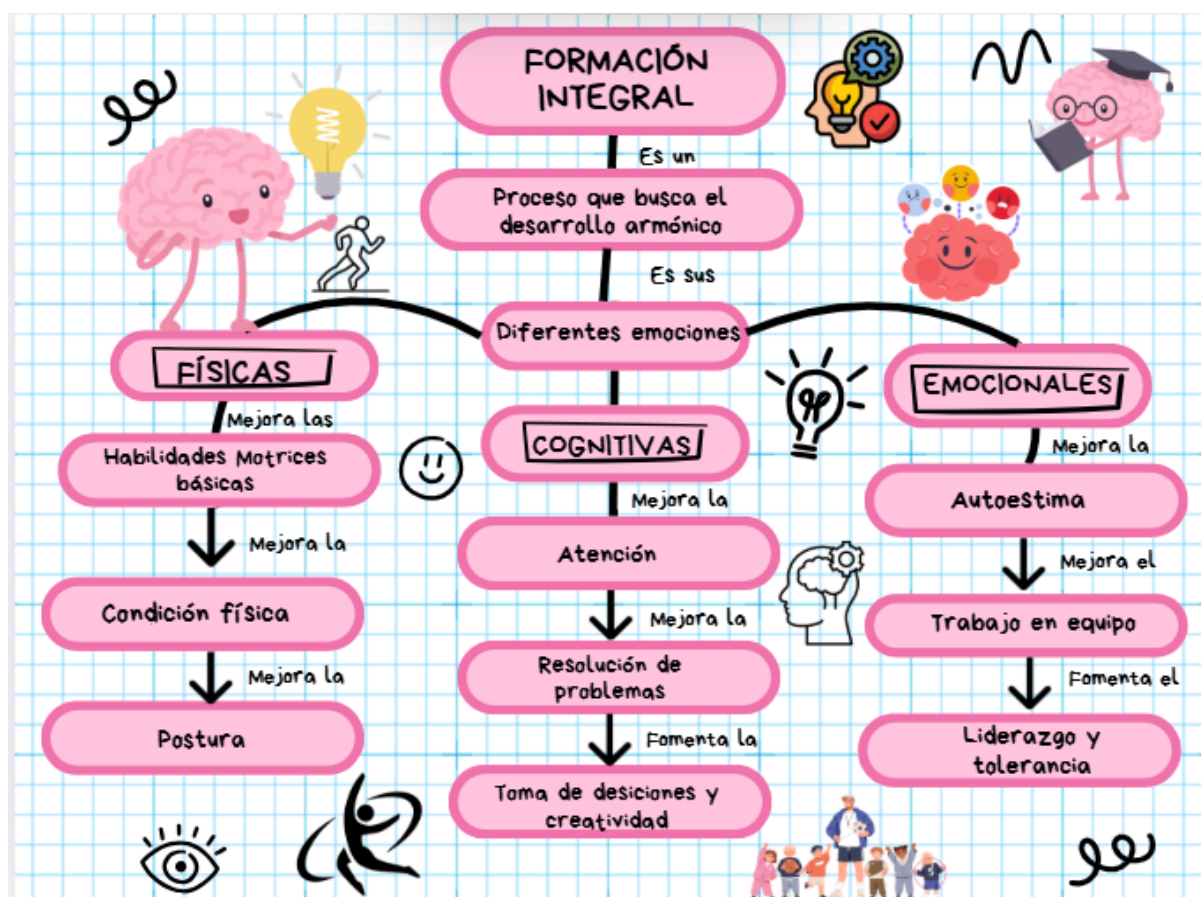


### Rúbrica de evaluación para juegos cooperativos

Criterio	Logrado (3 pts.)	En proceso (2 pts.)	No logrado (1 pt.)
<b>Participación</b>	Participa activamente y constante con entusiasmo en todas las actividades.	Participa de forma limitada o con poca motivación	No participa o se mantiene al margen de la actividad.
<b>Cooperación y trabajo en equipo</b>	Colabora de manera proactiva, ayuda a los compañeros y contribuye a las soluciones grupales.	Colabora solo cuando se le solicita con poca iniciativa	No colabora y dificulta la dinámica del grupo
<b>Resolución de problemas y toma de decisiones</b>	Propone soluciones, participa en la toma de decisiones y ayuda a superar dificultades.	Aporta algunas ideas y sigue las decisiones del grupo.	No aporta ni sigue estrategias grupales, dificultando el progreso.
<b>Respeto de reglas</b>	Cumple todas las reglas del juego y fomenta que los demás también lo hagan	Cumple algunas reglas, pero requiere recordatorios constantes.	No cumple las reglas, interrumpe o altera el desarrollo del juego.
<b>Total</b>			





**ASPECTOS Y CARACTERÍSTICAS MEDIANTE EL ESQUEMA DE FORMACIÓN INTEGRAL Y SUS DIMENSIONES EMOCIONALES FÍSICAS, COGNITIVAS Y EMOCIONALES PARA EL DESARROLLAR Y MEJORAR LA ATENCIÓN Y AUTOESTIMA DEL ESTUDIANTE**





**Ilustración 19** Creación propia, "La Formación Integral"

La Educación Física es un eje fundamental en la formación de las personas a lo largo de su vida, pues no solo promueve la parte física, sino que también integra dimensiones cognitivas y emocionales. En este sentido, los juegos adquieren un valor significativo, dado que su aplicación fomenta la convivencia, la interacción y el desarrollo de habilidades. Aunque en ocasiones muchos lo consideran únicamente como una actividad de entretenimiento, su verdadero aporte se refleja en la posibilidad de trabajar en equipo, la toma de decisiones, el liderazgo y, al mismo tiempo, consolidar hábitos de vida saludable permitiendo mantener una adecuada condición física.

**PLANIFICACIÓN DEL PRIMERO – SEGUNDO TRIMESTRE CON MODELO DUA, MÉTODO ERCA – E INSERCIONES CURRICULARES.**



	<b>PRIMER TRIMESTRE</b> <b>DUA - ERCA – E INSERCIONES CURRICULARES.</b>	
---	--	---

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRES I TRIMESTRE					
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>					
<b>Grado/Curso:</b>	4to EGB	<b>Área:</b>	EDUCACIÓN FÍSICA	<b>Trimestre:</b>	<b>PRIMERO</b>
<b>Nivel:</b>	EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	<b>Asignatura:</b>	EDUCACIÓN FÍSICA	<b>Fecha Inicio:</b>	13-10-2025
<b>Subnivel:</b>	ELEMENTAL	<b>Nombre Docente:</b>	DIEGO GUANOLUISA	<b>Fecha Fin:</b>	05-12-2025
<b>2.- Valores:</b> AUTODISCIPLINA/ TOLERANCIA / GENEROSIDAD / PERSERVERANCIA <b>Ejes transversales:</b> *Ética e integridad					
<b>3.-Inserciones:</b>					
		 Cívica, ética e integridad	 Educación socioemocionales		
<b>4.- APRENDIZAJE DISCIPLINAR: LOS JUEGOS COMO MEDIO DE DESARROLLO INTEGRAL</b>					
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:</b>					
<b>O.EF.2.1.</b> Participar democráticamente en prácticas corporales de diferentes regiones, de manera segura y placentera.					
<b>O.EF.2.2.</b> Identificar requerimientos motores, conceptuales y actitudinales necesarios para participar de manera segura y placentera, acordando y respetando reglas y pautas de trabajo en diversas prácticas corporales.					
<b>O.EF.2.4.</b> Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas y gimnásticas), que favorezcan la combinación de habilidades motrices básicas y capacidades motoras, de acuerdo con sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.					


DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (DUA)	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
<p>Identificar los roles y metas de los participantes en diferentes tipos de juegos (de persecución, de cooperación, de relevos, con elementos, populares, ancestrales, de percepción, entre otros) como elementos necesarios para mejorar el desempeño motriz en ellos. <b>REF. EF.2.1.1.</b></p>	<p>I.EF.2.1.1. Colabora con sus pares en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. (S.2., I.2.)</p>	<p>EXPERIENCIA</p> <p><b>Actividad Inicial:</b> "Detectives" <b>Descripción:</b> Mostrar imágenes relacionadas con juegos de persecución.</p>  <p><b>Fuente:</b>  <a href="https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/06/juegos-de-perseguir-y-ser-perseguido.html">https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/06/juegos-de-perseguir-y-ser-perseguido.html</a>  <a href="https://crisepa90.wordpress.com/type/image/">https://crisepa90.wordpress.com/type/image/</a>  <a href="https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/05/coleccion-de-25-juegos-deportivos.html">https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/05/coleccion-de-25-juegos-deportivos.html</a></p> <p><b>Representación de información</b> ■  <b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Juego Inicial</b>  Las quemadas, policías y ladrones, el gato y el ratón  <b>Variantes:</b> caminar, trotar y correr  Los estudiantes con dificultades de movilidad pueden actuar como jueces, organizar los roles.</p> <p>REFLEXIÓN</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>

		<p><b>Expresión y Acción</b> ■</p> <p><b>Conversatorio:</b></p> <p><b>En las imágenes</b></p> <p>¿Qué juegos se presentan en las imágenes?  ¿Qué acciones observas en los jugadores?  ¿Cómo crees que podemos usar estas imágenes?</p> <p><b>En el juego</b></p> <p>¿qué roles se pueden evidenciar?  ¿qué reglas se siguieron?  ¿cómo se sintieron en cada rol?</p> <p><b>Opciones de expresión:</b></p> <p>oral, dibujos, esquemas en cartulina, pictogramas.</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p>Explicación de tipos de juegos: persecución, cooperación, relevos, ancestrales. Ejemplos de juegos de la región. Recursos inclusivos: fichas visuales, videos cortos, dramatizaciones.</p> <p>APLICACIÓN</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Actividad principal:</b> “Las quemadas, el gato y el ratón, el lobo”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variantes: caminar, trotar, correr según capacidad motriz.</li> <li>• Uso de tarjetas con roles: lobos y ovejas.</li> <li>• Cambiar roles entre rondas para experimentar diferentes perspectivas.</li> <li>• Actividad creativa: diseñar un nuevo juego de persecución en grupos, aplicando lo aprendido sobre roles, reglas y objetivos.</li> </ul>	
--	--	---	--

<p>Identificar cuales son los juegos y examinar distintos modos de responder a ellas, para mejorar el propio desempeño en diferentes juegos. REF. EF.2.1.2.</p>  	<p>I.EF.2.1.2. Desarrollo su rendimiento de manera confiable en juegos locales, creando con sus compañeros formas cooperativas / colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo con las necesidades del grupo. (J.3., S)</p>	<p>EXPERIENCIA</p> <p><b>Actividad Inicial:</b> "Detectives"</p>  <p><b>Fuente:</b>  <a href="https://stjohns.mx/fortalece-trabajo-en-equipo-jugando/">https://stjohns.mx/fortalece-trabajo-en-equipo-jugando/</a>  <a href="https://espai.cat/blog/es/juegos-cooperativos-para-ninos/">https://espai.cat/blog/es/juegos-cooperativos-para-ninos/</a>  <a href="https://www.sanisidro.gob.ar/content/juguemos-en-el-bosque-10">https://www.sanisidro.gob.ar/content/juguemos-en-el-bosque-10</a></p> <p><b>Representación de información</b> ■</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Descripción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa las imágenes</li> <li>• Identifica el nombre del juego</li> <li>• Analiza los elementos semejantes en cada actividad.</li> <li>• Identifica las reglas del juego</li> </ul> <p>REFLEXIÓN</p> <p><b>Expresión y Acción</b> ■</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir la importancia de la práctica de juegos.</li> <li>• Reconocer la diferencia entre el juego y el jugar.</li> <li>• Motivar la participación activa en la ejecución de cada actividad.</li> </ul> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p><b>Motivación</b> ■</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>
---	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir la importancia de la práctica de juegos.</li> <li>• Reconocer la diferencia entre el juego y el jugar.</li> <li>• Motivar la participación activa en la ejecución de cada actividad mediante retos.</li> </ul> <p>APLICACIÓN</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar del juego noticioso escolar y el marcado, en este juego se realizará cambio de roles, antes de iniciar se expone las reglas del juego.</li> <li>• Los estudiantes con dificultades de movilidad pueden actuar como jueces, organizar los roles.</li> </ul>	
<p><b>EF.2.1.8.</b> Admitir y participar/jugar en diferentes juegos propios de la región.</p>  	<p><b>I.EF.2.1.1.</b> Involúcrate con tus compañeros en diversos juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. <b>(S.2., I.2.)</b></p>	<p><b>EXPERIENCIA</b></p> <p><b>Actividad Inicial: "Carrera de ensacados con obstáculos"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Los estudiantes se organizarán en equipos y participarán en una carrera dentro de sacos, sorteando obstáculos como conos, cuerdas y aros. Se enfatizará la coordinación, el equilibrio y el trabajo en equipo. Antes de iniciar, se explicarán claramente las reglas y se mostrará un ejemplo de cómo recorrer el circuito de manera segura.</p> <p><b>Representación de información</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Señalizar visualmente cada obstáculo con colores o imágenes.</li> <li>• Brindar apoyo a estudiantes con movilidad reducida mediante acompañamiento o modificación del circuito.</li> <li>• Permitir que algunos estudiantes realicen la actividad de manera individual si lo necesitan.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN</b></p> <p><b>Estrategia 1: "Compartiendo la experiencia"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Después de la actividad, los estudiantes se reunirán en círculo y</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>

		<p>comentarán cómo se sintieron durante la carrera, qué obstáculos les resultaron más difíciles y qué estrategias utilizaron para superarlos.</p> <p><b>Expresión y Acción</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar un objeto que pase de un estudiante a otro para garantizar turnos de palabra.</li> <li>• Formular preguntas guía visuales: ¿Qué obstáculos fueron más complicados? ¿Cómo ayudaste a tu equipo?"</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <p><b>Estrategia 1: "Diseño de circuito propio"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Los estudiantes, en grupos, diseñarán su propio circuito de ensacados con obstáculos usando materiales disponibles, pensando en la dificultad, seguridad y diversión.</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asignar roles dentro del grupo: diseñador, organizador de obstáculos, supervisor de seguridad.</li> <li>• Proveer materiales adaptados para todos los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Estrategia 2: "Presentación de circuitos"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Cada grupo explicará cómo funciona su circuito, mostrando la ubicación de obstáculos y las reglas para superar cada desafío.</p> <p><b>Expresión y Acción</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir apoyo visual (carteles, dibujos o imágenes).</li> <li>• Brindar tiempo adicional a quienes necesiten más apoyo para expresar sus ideas.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN</b></p> <p><b>Estrategia 1: "Relevos, mancha ensacada"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Los estudiantes participarán en los circuitos diseñados por sus</p>	
--	--	---	--



		<p>compañeros, fomentando la cooperación, el respeto por turnos y la motivación por superar retos. Se evaluará la participación, el trabajo en equipo y la creatividad en la resolución de obstáculos.</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajustar la dificultad de los circuitos según las capacidades de los estudiantes.</li> <li>• Colocar reglas visuales en cada estación para facilitar la comprensión.</li> <li>• Supervisar la seguridad durante la ejecución del juego.</li> </ul>	
<p>Fomentar acuerdos de cooperación y colaboración para participar colectivamente.</p> <p><b>REF EF.2.5.7.</b></p> 	<p><b>I.EF.2.1.1.</b> Involúcrate con tus compañeros en diferentes juegos propios de la región, identificando características, objetivos, roles de los jugadores, demandas y construyendo los implementos necesarios. <b>(S.2., I.2.)</b></p>	<p><b>EXPERIENCIA</b></p> <p><b>Actividad Inicial: "Cazador distraído"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Los estudiantes se organizarán en grupos y participarán en el juego <i>Cazador distraído</i>, donde un "cazador" deberá atrapar a sus compañeros mientras estos deben evitar ser tocados siguiendo las reglas del juego. Se enfatizará la atención, la rapidez de reacción, la cooperación y el respeto por turnos. Antes de iniciar, se explicarán claramente las reglas y se hará una demostración práctica.</p> <p><b>Representación de información</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Señalizar áreas de juego y límites con conos o cintas de colores.</li> <li>• Adaptar el juego para estudiantes con movilidad reducida permitiendo que se desplacen más lentamente o participen en roles estratégicos como supervisores o "cazadores auxiliares".</li> <li>• Asegurar que todos los estudiantes puedan participar de manera segura y activa.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN</b></p> <p><b>Estrategia 1: "Compartiendo la experiencia"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Tras el juego, los estudiantes se reunirán en círculo y comentarán</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>

		<p>cómo se sintieron, qué estrategias les ayudaron a no ser atrapados o a atrapar a otros, y cómo trabajaron en equipo.</p> <p><b>Expresión y Acción</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar un objeto para pasar la palabra y garantizar turnos.</li> <li>• Formular preguntas guía visuales: “¿Qué estrategias te funcionaron mejor?” “¿Cómo colaboraste con tus compañeros?”</li> </ul> <p><b>CONCEPTUALIZACIÓN</b></p> <p><b>Estrategia 1: "Diseño de roles y estrategias"</b></p> <p><b>Descripción:</b> En grupos, los estudiantes diseñarán estrategias para participar en el juego, asignando roles (cazador, evasor, observador) y planificando cómo trabajar en equipo para alcanzar sus objetivos.</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asignar roles según las capacidades de cada estudiante.</li> <li>• Explicar las estrategias mediante apoyos visuales o demostraciones.</li> </ul> <p><b>APLICACIÓN</b></p> <p><b>Estrategia 1: "Un puente se ha caído, el teléfono descompuesto"</b></p> <p><b>Descripción:</b> Los estudiantes participarán en rondas del juego, aplicando las estrategias diseñadas, respetando turnos y fomentando la cooperación. Se evaluará la participación activa, el trabajo en equipo y la creatividad en la resolución de situaciones durante el juego.</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajustar la complejidad del juego según las habilidades del grupo.</li> <li>• Señalizar claramente las reglas y límites del juego.</li> </ul>	
--	--	---	--


		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisar constantemente la seguridad y el respeto entre los participantes.</li> </ul>	
EF.2.1.10. Fabricar instrumentos con materiales reciclables o del entorno, que le permita participar/jugar en diferentes juegos.	I.EF.2.1.2. Mejora su rendimiento de modo seguro en juegos propios de la región, construyendo con sus pares modos cooperativos / colaborativos, posibilidades de participación, de acuerdo con las necesidades del grupo. (J.3., S)	<p><b>EXPERIENCIA</b>  <b>Actividad Inicial:</b> "Caza de Materiales"  <b>Descripción:</b> Los estudiantes, en grupos, saldrán al patio o área designada para recolectar materiales reciclables (cartones, botellas, tapas, etc.) que puedan utilizar para crear implementos de juego.  Representación de información ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b>  Proveer listas visuales de materiales permitidos.  Acompañar a estudiantes con dificultades de movilidad para asegurar su participación.</p> <p><b>Actividad 2:</b> "Juego de Imaginación"  Descripción: Se les pedirá a los estudiantes que imaginen un juego que podrían crear con los materiales recolectados. Deberán compartir sus ideas en grupos y elegir una para desarrollar.  <b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b>  Usar imágenes de juegos populares para inspirar ideas.  Permitir que los estudiantes que prefieren comunicarse de manera diferente lo hagan a través de dibujos o modelos.</p> <p><b>REFLEXIÓN</b>  <b>Estrategia 1:</b> "Diálogo en Círculo"  <b>Descripción:</b> Los estudiantes se sentarán en un círculo y compartirán lo que encontraron, lo que les gustaría construir y por qué. Se fomentará el respeto y la escucha activa.  <b>Expresión y Acción</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b></p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>

		<p>Usar un "objeto de la palabra" que pase de un estudiante a otro para que solo quien tenga el objeto pueda hablar. Proporcionar apoyos visuales con preguntas guía.</p> <p><b>Estrategia 2: "Mapa de Ideas"</b> Descripción: Se creará un mapa visual en el aula con las ideas de juegos y materiales, permitiendo que todos los estudiantes contribuyan con dibujos o palabras.</p> <p><b>Representación de información</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b> Permitir que estudiantes usen tabletas o laptops para crear el mapa digitalmente. Proveer plantillas para aquellos que necesiten apoyo en la escritura.</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN</p> <p><b>Estrategia 1: "Construcción de Prototipos"</b> <b>Descripción:</b> Los estudiantes, en sus grupos, comenzarán a construir un prototipo del implemento de juego que diseñaron, usando los materiales recolectados.</p> <p><b>Motivación</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b> Proporcionar herramientas de construcción adaptadas. Distribuir roles dentro del grupo para asegurar que todos participen.</p> <p><b>Expresión y Acción</b> ■</p> <p><b>Adecuaciones:</b> Permitir el uso de materiales visuales para la presentación. Brindar tiempo adicional a estudiantes que necesiten más tiempo para expresarse.</p> <p>APLICACIÓN</p> <p><b>Estrategia 1: "Juegos Colaborativos: Nudo humano, telaraña"</b> <b>Descripción:</b> Los estudiantes utilizarán los implementos que construyeron para jugar en grupos, fomentando la cooperación y el trabajo en equipo.</p>	
--	--	--	--


		<b>Motivación</b> ■ <b>Adecuaciones:</b> Crear estaciones de juego con diferentes niveles de dificultad. Incluir reglas visuales para cada juego.	
ELABORADO		REVISADO	<b>APROBADO</b>
.....		.....	.....

	<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b> <b>DUA - ERCA – E INSERCIONES CURRICULARES.</b>	
---	---	---


PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR TRIMESTRES II TRIMESTRE					
<b>2. DATOS INFORMATIVOS</b>					
<b>Grado/Curso:</b>	4to EGB	<b>Área:</b>	EDUCACIÓN FÍSICA	<b>Trimestre:</b>	<b>SEGUNDO</b>
<b>Nivel:</b>	EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	<b>Asignatura:</b>	EDUCACIÓN FÍSICA	<b>Fecha Inicio:</b>	08-12-2025
<b>Subnivel:</b>	ELEMENTAL	<b>Nombre Docente:</b>	DIEGO GUANOLUISA	<b>Fecha Fin:</b>	20-03-2025
<b>2.- Valores:</b> AUTODISCIPLINA/ TOLERANCIA / GENEROSIDAD / PERSERVERANCIA <b>Ejes transversales:</b> *Ética e integridad					
<b>3.-Inserciones:</b>					
Cívica, ética e integridad  Educación socioemocionales 					
<b>4.- APRENDIZAJE DISCIPLINAR: LOS JUEGOS COMO MEDIO DE DESARROLLO INTEGRAL</b>					
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:</b> <b>O.EF.2.4.</b> Desempeñar de modo seguro prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas y gimnásticas), que favorezcan la combinación de habilidades motrices básicas y capacidades motoras, de acuerdo con sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan. <b>O.EF.2.5.</b> Mejorar sus posibilidades (corporales, expresivo-comunicativas, actitudinales, afectivas, entre otras) de participación en diferentes prácticas corporales, dentro y fuera de la escuela y a lo largo de su vida.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (DUA)</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</b>		

<p><b>EF.2.3.1.</b> Fabricar y percibir los diferentes estados de ánimo, emociones y sensaciones que se pueden expresar en las prácticas corporales expresivo-comunicativas.</p> 	<p><b>I.EF.2.5.1.</b> Emplea varios recursos expresivos durante su participación en prácticas corporales expresivo-comunicativas, ajustando rítmicamente las posibilidades expresivas de sus movimientos en el espacio y el tiempo. <b>(I.3., S.1.)</b></p>	<p>Fase 1: EXPERIENCIA</p> <p>Estrategia 1: "Juego de las emociones"  Descripción: En un espacio amplio, los estudiantes se moverán libremente. El docente tocará música de diferentes géneros y, al detenerse, los estudiantes deberán congelarse y expresar el estado de ánimo que la música les genera (felicidad, tristeza, sorpresa, etc.).  Principio DUA: Representación de información ■  Adecuación: Proporcionar imágenes o tarjetas con diferentes emociones para que los estudiantes puedan referirse a ellas si tienen dudas.</p> <p>Estrategia 2: "Caminata emocional"  Descripción: Los estudiantes caminan por el espacio y, al escuchar diferentes sonidos (como el canto de aves, el sonido del mar, etc.), deben imitar los movimientos que asociarían a esas sensaciones.  Principio DUA: Motivación ■  Adecuación: Utilizar audios de fácil acceso, y permitir que los estudiantes elijan los sonidos que quieren escuchar.</p> <p>Fase 2: REFLEXIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Diálogo en círculos"  Descripción: Los estudiantes se sientan en círculo y comparten sus experiencias sobre las emociones que sintieron en la actividad anterior. El docente guía la conversación, haciendo preguntas abiertas.  Principio DUA: Expresión y acción ■  Adecuación: Proporcionar a los estudiantes un guion o preguntas escritas en tarjetas para facilitar la expresión de sus pensamientos.</p> <p>Estrategia 2: "Pizarra de emociones"  Descripción: Utilizando una pizarra, el docente dibuja diferentes emociones y los estudiantes conectan sus movimientos de la actividad anterior con las emociones en la pizarra.</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>
--	---	---	--

		<p>Principio DUA: Representación de información ■  Adecuación: Usar imágenes grandes y coloridas de las emociones para que todos los estudiantes puedan verlas claramente.</p> <p>Fase 3: CONCEPTUALIZACIÓN  Estrategia 1: "El lenguaje del cuerpo"  Descripción: Se les enseña a los estudiantes sobre el lenguaje corporal asociado a diferentes emociones. Luego, en grupos, deben crear una pequeña coreografía que exprese una emoción específica.  Principio DUA: Expresión y acción ■  Adecuación: Ofrecer ejemplos y demostraciones visuales para aquellos que necesiten más apoyo.</p> <p>Estrategia 2: "Historias en movimiento"  Descripción: Los estudiantes eligen una historia o cuento que les guste y, en grupos, deben representar esa historia a través de movimientos que expresen las emociones de los personajes.  Principio DUA: Motivación ■  Adecuación: Proporcionar libros ilustrados o resúmenes visuales de las historias para facilitar la comprensión.</p> <p>Fase 4: APLICACIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Presentación de coreografías, juego noticiero escolar"  Descripción: Los grupos presentan sus coreografías al resto de la clase, explicando qué emoción están expresando y por qué eligieron esos movimientos; aplicar roles para ejecutar una entrevista del baile presentado.  Principio DUA: Expresión y acción ■  Adecuación: Permitir que los estudiantes utilicen un dispositivo de grabación para que puedan revisar su presentación después.</p> <p>Estrategia 2: " Historias vivientes con emociones"  Descripción: Organizar una feria donde diferentes estaciones representen emociones. Los estudiantes deben visitar cada estación</p>	
--	--	--	--

		<p>y participar en actividades que representen y expresen esas emociones.</p> <p>Principio DUA: Motivación ■</p> <p>Adecuación: Cada estación debe tener instrucciones claras y visuales para que todos los estudiantes puedan participar.</p> <p>Materiales necesarios para ejecutar las estrategias:  Música variada (CD, MP3)  Tarjetas de emociones  Imágenes grandes de emociones  Pizarra y marcadores  Dispositivos de grabación (opcional)  Libros ilustrados o resúmenes visuales</p>	
<p><b>EF.2.3.6.</b> Edificar composiciones expresivo-comunicativas con otras personas, reconociendo la necesidad de realizar acuerdos y respetarlos para lograrlo.</p> 	<p><b>I.EF.2.5.2.</b> Desarrolla de manera segura colectivamente composiciones expresivo-comunicativas en un ambiente de confianza y seguridad. (S.4., I.1.)</p>	<p>Fase 1: EXPERIENCIA</p> <p>Estrategia 1: "Cuerpos en Movimiento"  Descripción: Los estudiantes se mueven libremente por el espacio, explorando diferentes formas de locomoción (correr, saltar, deslizarse) mientras expresan distintos estados de ánimo (feliz, triste, enojado).  Principios DUA:  Representación de Información ■</p> <p>Adecuaciones: Proporcionar imágenes o tarjetas que representen diferentes emociones, para que los estudiantes puedan elegir una y reflejarla con su movimiento.</p> <p>Estrategia 2: "El Espejo Emocional"  Descripción: En parejas, un estudiante imita los movimientos del otro, interpretando una emoción específica. Luego, cambian roles.  Principios DUA:  Expresión y Acción ■</p> <p>Adecuaciones: Permitir que algunos estudiantes elijan su propia emoción o movimiento en lugar de seguir instrucciones específicas, promoviendo la autoexpresión.</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>

		<p>Fase 2: REFLEXIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Diálogo de Emociones"  Descripción: Después de las actividades de exploración, se realiza una conversación grupal sobre las emociones experimentadas. Se utilizan preguntas guiadas para fomentar la reflexión.  Principios DUA:  Motivación ■</p> <p>Adecuaciones: Proporcionar un entorno seguro donde todos los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus sentimientos, y permitir el uso de dibujos para expresar emociones.</p> <p>Estrategia 2: "Diario de Movimiento"  Descripción: Los estudiantes escriben o dibujan en un diario sus experiencias y emociones mientras se movían. Se fomenta la autoevaluación sobre cómo sus movimientos reflejan sus estados de ánimo.  Principios DUA:  Representación de Información ■</p> <p>Adecuaciones: Ofrecer plantillas con preguntas guías y espacio para dibujos o recortes, para aquellos que lo necesiten.</p> <p>Fase 3: COCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Emociones y Movimiento"  Descripción: Los estudiantes participan en un juego donde asocian diferentes movimientos a emociones específicas y los representan en grupos.  Principios DUA:  Expresión y Acción ■</p> <p>Adecuaciones: Proporcionar ejemplos visuales de movimientos asociados a emociones para guiar a los estudiantes que necesiten más apoyo.</p> <p>Estrategia 2: "Círculo de Sensaciones"  Descripción: Se forma un círculo donde cada estudiante comparte</p>	
--	--	--	--

		<p>una emoción y muestra un movimiento que la represente. Se busca que los demás imiten el movimiento. Principios DUA: Motivación ■ Adecuaciones: Permitir que los estudiantes elijan la emoción que desean compartir, dándoles control sobre su expresión.</p> <p>Fase 4: APLICACIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Simulación Vial" Descripción: En grupos, los estudiantes crean una breve coreografía donde haya la simulación vial que refleje una historia emocional, integrando movimientos y expresiones. Principios DUA: Representación de Información ■ Adecuaciones: Proporcionar un marco estructurado para ayudar a los estudiantes a organizar sus ideas y movimientos.</p>	
<p><b>EF.2.3.7.</b> Identificar el valor cultural de las danzas y sus características principales (por ejemplo, coreografía y música) como producciones culturales de la propia región y participar en ellas de modos placenteros.</p> 	<p><b>I.EF.2.6.2.</b> Formula con los pares diferentes posibilidades de participación en prácticas corporales expresivo-comunicativas propias de la región. <b>(J.1., S.2.)</b></p>	<p>Fase 1: EXPERIENCIA</p> <p>Estrategia 1: "Danza del Mundo" Descripción: Los estudiantes investigan diferentes danzas de diversas culturas (incluyendo la propia). En grupos, eligen una danza y presentan su historia a la clase. Principios DUA: Representación de información ■ Adecuaciones: Se proporcionan recursos visuales (imágenes, videos) para aquellos que tienen dificultades con la lectura. Materiales: Imágenes de danzas, videos, cartulina, marcadores.</p> <p>Estrategia 2: "Bailar y Jugar" Descripción: A través de juegos, los estudiantes imitan movimientos básicos de diferentes danzas. Se les anima a explorar su propia creatividad al mezclar elementos.</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> </ul> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica</li> <li>• Lista de cotejo</li> </ul>

		<p>Principios DUA:          Motivación <span style="color: green;">■</span>          Adecuaciones: Se ofrece la opción de realizar los movimientos con diferentes intensidades, de acuerdo con las habilidades de cada estudiante.          Materiales: Música variada, espacio amplio.</p> <p>Fase 2: REFLEXIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Diálogo sobre Danzas"          Descripción: En grupos, los estudiantes discuten sobre la danza que eligieron en la fase de exploración. Deben reflexionar sobre lo que aprendieron y la importancia cultural de la danza.          Principios DUA:          Expresión y acción <span style="color: blue;">■</span>          Adecuaciones: Se fomenta la comunicación oral mediante el uso de apoyos visuales que guíen la discusión.          Materiales: Pizarrón, recursos visuales.</p> <p>Estrategia 2: "Diario de Danza"          Descripción: Los estudiantes llevan un diario donde anotan sus pensamientos y sentimientos sobre las danzas que han explorado.          Principios DUA:          Representación de información <span style="color: red;">■</span>          Adecuaciones: Se permite el uso de dibujos o recortes en lugar de escritura, para aquellos estudiantes que se sientan más cómodos con estas formas de expresión.          Materiales: Cuadernos, lápices, revistas para recortes.</p> <p>Fase 3: COCEPTUALIZACIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Características de las Danzas"          Descripción: Los estudiantes crean un mural donde describen las características principales de las danzas que han explorado, incluyendo coreografía y música.          Principios DUA:          Representación de información <span style="color: red;">■</span></p>	
--	--	---	--

		<p>Adecuaciones: Se proporciona una plantilla con categorías para aquellos que necesiten apoyo en la organización de la información. Materiales: Cartulina grande, marcadores, revistas.</p> <p>Estrategia 2: "Crea tu Danza" Descripción: Los estudiantes crean su propia coreografía utilizando elementos de las danzas estudiadas, presentándola a sus compañeros. Principios DUA: Expresión y acción ■</p> <p>Adecuaciones: Se permite trabajar en parejas o grupos pequeños para fomentar la colaboración y el apoyo mutuo. Materiales: Espacio amplio, música, grabadora de audio.</p> <p>Fase 4: APLICACIÓN</p> <p>Estrategia 1: "Festival de Danzas" Descripción: Organizar un evento donde los estudiantes presenten las danzas que han trabajado, invitando a otros compañeros y familiares. Principios DUA: Motivación ■</p> <p>Adecuaciones: Se permite que los estudiantes elijan la danza que más les interese para presentar, fomentando la autonomía. Materiales: Espacio para el evento, altavoces, vestuario (opcional).</p> <p>Estrategia 2: "Reflexión Final" Descripción: Realizar una actividad de cierre donde los estudiantes compartan lo que aprendieron sobre el valor cultural de las danzas y cómo se sintieron al participar. Principios DUA: Expresión y acción ■</p> <p>Adecuaciones: Utilizar diferentes formatos para la reflexión (oral, escrita, artística) según las preferencias individuales. Materiales: Pizarrón, material para escribir/dibujar.</p>	
--	--	--	--

		<p>Materiales Necesarios para Evaluaciones</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diario de Danza: Cuadernos y lápices para reflexiones.</li> <li>2. Mural de Características: Cartulina, marcadores.</li> <li>3. Presentaciones de Danzas: Espacio amplio y sistema de sonido.</li> <li>4. Recursos Visuales: Imágenes y videos de danzas.</li> </ol>	
<p>ELABORADO</p> <p>.....</p>	<p>REVISADO</p> <p>.....</p>	<p>APROBADO</p> <p>.....</p>	

## CAPÍTULO VI

### 6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

- Se evidenció que los juegos de animación implementados en las clases de Educación Física son variados y se adaptan a las características de los estudiantes de los estudiantes de Básica Elemental. Estos juegos fomentan la participación activa, la cooperación y el disfrute, lo que confirma su relevancia en la formación integral.
- Los resultados del diagnóstico reflejan que los juegos de animación contribuyen significativamente al desarrollo físico, cognitivo y emocional de los estudiantes. Se observó que la práctica de estas actividades mejora la atención, la socialización y la autoestima.
- En cuanto a la propuesta de una guía didáctica basada en juegos de animación, adaptadas a las necesidades y capacidades de los estudiantes es una herramienta constituye un recurso efectivo para fortalecer la formación integral, promoviendo aprendizajes significativos fomentando cooperación, el trabajo en equipo, la creatividad y la sana competencia.
- La aplicación de la guía didáctica se evaluó en la Escuela “12 de Octubre” en la cual se evidenció resultados positivos en la formación integral de los estudiantes, se pudo observar mejoras en la atención, la motivación, la integración social y la adquisición de destrezas, así como un incremento significativo en la creatividad y cooperación grupal.

## Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes de Educación Física integren de manera regular los juegos de animación en su planificación, adaptando las actividades, características y necesidades de los estudiantes, con el fin de potenciar su formación integral, fomentando la cooperación, la creatividad y la motivación durante las clases.
- Se sugiere que los docentes utilicen estrategias basadas en juegos de animación durante las clases de Educación Física, promoviendo la participación activa de los estudiantes para fortalecer su formación integral en sus dimensiones físicas, cognitivas y emocionales; así como mejorar la atención, la socialización y la autoestima.
- Se recomienda la utilización de este material didáctico como es la guía didáctica como propuesta elaborada y construida con aspectos de los juegos de animación mediante la formación integral a través de la Educación Física como un recurso oficial de la escuela “12 de Octubre”.
- Se recomienda a los docentes de la Escuela “12 de Octubre” continuar aplicando la guía didáctica de manera constante, evaluando periódicamente los avances de los estudiantes ajustando las actividades según las necesidades.

## Impactos

- **Impacto Educativo:** Dado que fomentan la concentración, la atención y la habilidad para solucionar problemas, los juegos de animación tienen un impacto importante en el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, posibilita enfrentar retos y poner en práctica estrategias para lograr su objetivo desarrollando habilidades cognitivas fundamentales que benefician no solo el rendimiento, sino también la habilidad de aprender de manera autónoma y reflexiva.
- **Impacto en el Deporte:** Durante la práctica de juegos de animación, los estudiantes desarrollan su resistencia, velocidad y agilidad cuando realizan estas actividades como las de persecución. Estas participaciones les permiten ejecutar desplazamientos adecuados y mejorar sus capacidades físicas, contribuyendo a su rendimiento en el ámbito deportivo y fomentando hábitos de actividad física.
- **Impacto Socioemocional:** Los juegos de animación ayudan a mejorar la autoestima, el manejo de las emociones y la colaboración. Los estudiantes desarrollan habilidades para respetar normas y reglas, comunicarse de forma eficaz y celebrar éxitos grupales al trabajar en equipo, lo cual fomenta un entorno apropiado durante las clases de Educación Física.

### Referencias Bibliográficas

- Aguaguña, T. C., & Medina, C. P. (abril-junio de 2020). Actividad física un punto de partida para la participación activa durante la. *Ciencias de la educación, Artículo de investigación*, Vol. 6( núm. 2), pp. 676-700. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i2.1189>
- Alcaraz-Muñoz, V., Alonso-Roque, J. I., & Yuste-Lucas, J. L. (19 de 04 de 2024). Disfrute percibido en juegos deportivos tradicionales de educación física en primaria. (R. I. RIUCAN, Ed.) doi:<http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy23.dpjd>
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. 5(2). Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>
- Andújar, A. J., Espinoza, R., Sánchez, C. M., & Martínez, J. A. (2020). EL MAESTRO DE EDUCACIÓN FÍSICA EDUCANDO EMOCIONES EN UN CENTRO MARGINAL. E-motion. Temática: Deporte. Juegos. Ejercicio físico. Salud. Educación. Motivación. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4701974>
- Arias, J. L. (2021). DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. *Primera*. Obtenido de [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial No. 449. Obtenido de [https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_d\\_e\\_bolsillo.pdf](https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_d_e_bolsillo.pdf)
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2010). Ley del Deporte, Educación Física y Recreación. Registro Oficial Suplemento No. 255. Obtenido de <https://www.asambleanacional.gob.ec/es/leyes-aprobadas/ley-del-deporte-educacion-fisica-y-recreacion>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (17 de 01 de 2022). Código de la Niñez y Adolescencia. *Edición Constitucional del Registro Oficial 262, 17-I-2022*. Recuperado el 03 de 01 de 2023, de <https://biblioteca.defensoria.gob.ec/bitstream/37000/3365/1/C%3b3digo%20de%20la%20Ni%3blez%20y%20Adolescencia%20%2817-01-2022%29.pdf>

- Bergen, D. (2020). Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego. *APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO*. Enciclopedia, Sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>
- Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. *Educación emocional y en valores*. (E. Wolters Kluwer, Ed.) Obtenido de <https://corporacionlaudelinaraaneda.cl/wp-content/uploads/2020/11/Educacion-emocional-y-bienestar.pdf>
- Bisquerra, R. (2020). *Educación emocional propuesta para educadores y familias*. Bilbao-España: Descleé de Brouwer. Obtenido de [https://www.google.com.ec/books/edition/Educaci%C3%B3n\\_emocional/ZbryDQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1](https://www.google.com.ec/books/edition/Educaci%C3%B3n_emocional/ZbryDQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1)
- Bolaños Martínez, D., Stuart Rivero, A. J., Bolaños Martínez, D., & Stuart Rivero, A. J. (2020). Educación física y tecnología en la formación integral del estudiante. *15(69)*. Revista Conrado. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1990-86442019000400280&lng=es&nrm=iso&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442019000400280&lng=es&nrm=iso&tlng=pt)
- Caicedo, R. A., Guallichico, M. F., Arias, S. M., & Caillamara, F. G. (2023). Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media. *8(12)*. Revista multidisciplinar de innovación y estudio aplicados, Artículos científicos. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6228>
- Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *6(4)*, 861-878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cando, R. (2022). Los juegos de persecución en la coordinación motora en escolares de Educación General Básica Media. (C. d. Deporte, Ed.) Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/items/08c99ba3-4d12-4882-af05-1b5a44bdf830>
- Cañon, S. F., & Villarreal, Á. M. (2022). La educación física como fortalecimiento de valores ciudadanos para la convivencia. *44*, 285. Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación. Obtenido de <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&auth>

type=crawler&jrnl=15791726&AN=155118691&h=wP6b4T0zfZlVV6p8SwH1ka8z  
A61UCmSdIiviM80%2BbEmk%2BqW4cxYXyuRtbkBMrFkyEzVV%2BUeDsshNk  
hiFxp1KMw%3D%3D&crl=c

Chala, R. D. (2023). Las actividades recreativas y el uso del tiempo libre de los Adolescentes: Revisión Sistemática. *GADE: Revista Científica*, 3(1). doi:<https://doi.org/10.63549/rg.v3i1.166>

Chui Betancur, H. N., Romero Yapuchura, Y. Y., & Pérez Argollo, K. (2024). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz en niños de la primera infancia. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 51. Obtenido de [https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A1%3A20190625/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A174482084&crl=c&link\\_origin=scholar.google.es](https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A1%3A20190625/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A174482084&crl=c&link_origin=scholar.google.es)

CODIFICACIÓN DE LA LEY CODIFICACIÓN DE LA LEY. (22 de 11 de 2024). *Registro Oficial Órgano de la República del Ecuador, Ley s/n (Quinto Suplemento del Registro Oficial 689, 22-XI-2024)*. Obtenido de [https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2025-02/codificado\\_de\\_la\\_ley\\_org%C3%A1nica\\_de\\_educaci%C3%B3n\\_intercultural.pdf](https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2025-02/codificado_de_la_ley_org%C3%A1nica_de_educaci%C3%B3n_intercultural.pdf)

Cuevas-López, A. A., Vergara-Torres, A. P., Mendoza-Baldenebro, R. E., & Ceballos-Gurrola, O. (04 de 01 de 2023). Física, Propiedades psicométricas de la Escala de Planificación Contextualizada en la Educación. *Ciencias del Deporte*, 23(1). doi:<https://doi.org/10.6018/cpd.513791>

Dorado, G. (2021). UNIDAD DIDÁCTICA DE JUEGOS POPULARES EXTREMEÑOS . *Revista EMÁSF, Revista digital de Educación Física*. Obtenido de <file:///C:/Users/Diego/Downloads/Dialnet-UnaDidacticaDeJuegosPopularesExtremenos-3415576.pdf>

Ecuador, M. d. (2025). Currículo priorizado con énfasis en competencias: comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales,. *Educación Genral Básica Subnivel Elemental*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/08/Curriculo-Priorizado-EGB-Media.pdf>

Galarraga, T. E., Padial, R. R., De la Cruz, C. J., & Garza, G. K. (2023). Necesidad de capacitación de los docentes de educación física bajacalifornianos. 835-844 . *ederación*

- Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) I. Obtenido de <http://www.revistaretos.org/index.php/retos/article/view/96672/73149>
- Galarza, C. R. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. *9(3)*, 1-5. *CienciAmérica*. doi:<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Garaigordobil, M. (2025). “Programas Juego”: Una propuesta de Juego cooperativo y creativo para niños y niñas de 4 a 12 años. Obtenido de <https://www.academiapsicologia.com/wp-content/uploads/2025/05/20250430-Programas-de-Juego-Cooperativo-para-educacion-infantil-y-primaria-Maite-Garaigordobil-Landazabal.pdf>
- Garaigordobil, M. (2025). Programas Juego. Una propuesta de Juego cooperativo y creativo para niños y niñas de 4 a 12 años. Obtenido de <https://www.academiapsicologia.com/wp-content/uploads/2025/05/20250430-Programas-de-Juego-Cooperativo-para-educacion-infantil-y-primaria-Maite-Garaigordobil-Landazabal.pdf>
- García-Liñeira, J., & Romo-Pérez, V. y.-S. (01 de 07 de 2022). Una propuesta de potenciación del equilibrio postural en educación física escolar basada en el aprendizaje cooperativo. *2(2)*. (R. I. Educa, Ed.) doi:<https://doi.org/10.55040/educa.v2i2.19>
- Gómez, S. (2021). Metodología de la investigación. Obtenido de [https://www.academia.edu/35808506/Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_Sergio\\_Gomez\\_Bastar\\_1](https://www.academia.edu/35808506/Metodologia_de_la_investigacion_Sergio_Gomez_Bastar_1)
- González Lozano, R. J. (2024). Actividades recreativas como estrategia de enseñanza de educación física en los niños de la Unidad Educativa “Pio Jaramillo Alvarado” Loja, 2023. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/items/c9ba0545-f555-4e7f-849d-98cf8836de4c>
- Graña, A. A., Díaz, J. R.-,.-M., & Gómez, C. A. (2024). El movimiento como recurso de aprendizaje en las aulas de educación primaria: un estudio descriptivo. *Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041*, 798-806. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF). Obtenido de <file:///C:/Users/Diego/Downloads/Dialnet-ElMovimientoComoRecursoDeAprendizajeEnLasAulasDeEd-9395573.pdf>

- Guaman Yumiceba, A. E., Armijos, L. L., Laverde, D. F., Terán, M. R., & Terán, A. P. (2024). Aportes de la educación física al desarrollo integral de los estudiantes. *GADE: Revista Científica*, 4(2), 212-227. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769762>
- Guillamón, A. R., García Canto, E., & Martínez García, H. A. (2021). Ejercicio físico aeróbico y atención selectiva en escolares de educación primaria. (39). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599368>
- Hernández, J. J., & Cruz, M. G. (2022). *Actividades lúdicas y deportivas en la formación inicial de los*, Vol. 7(No. 2). Ciencia y Deporte. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/cyd/v7n2/2223-1773-cyd-7-02-1.pdf>
- Lafleur, T. (2021). Fomentar la resolución de problemas a través del juego imaginativo. Genius of play. Obtenido de <https://thegeniusofplay.org/genius/expert-advice/articles/nurture-problem-solving-through-imaginative-play.aspx>
- Maquera, M. Y., Bermejo, P., Olivera, C. E., & Maquera, M. (05 de 2025). Competencias y rol docente de educación física en nuevos. (66), 599-608. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/112200>
- Martínez, I. (2019). BARRERAS Y DIFICULTADES ENFRENTADAS POR NIÑOS DE BÁSICA PRIMARIA FRENTE A LA EDUCACIÓN FÍSICA Y LOS DEPORTES. 29, 91, 103. (R. L. Pedagógica, Ed.) doi:<https://doi.org/10.17227/ludica.num29-11080>
- Mayer, R. (2020). Retención y Comprensión. doi:<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Peru: INSTITUTO UNIVERSITARIO DE INNOVACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA. doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.80>
- Mejía, E. (2020). Juego latinoamericano, educación física, curriculum y formación integral. 2(5). Saberes Andantes. doi: <https://doi.org/10.53387/sa.v2i5.37>
- Mena-Quimbita, J., & Acosta-Bones, S. (18 de junio de 2024). Los juegos de animación de la disciplina del fútbol en el desarrollo locomotriz de. 9(6), 92, 1970-1996. Polo del conocimiento. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v9i6.7417>

- Mendoza, A. F. (2021). Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en población infantil: Una revisión teórica. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Article 280*, 26(280). doi:<https://doi.org/10.46642/efd.v26i280.2651>
- Miranda, M. (2020). IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DEL PROGRAMA IEP DENTRO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CTE UBICADA EN LA ZONA 14 CIUDAD CAPITAL. Obtenido de <http://www.repositorio.usac.edu.gt/id/eprint/17854>
- Monar, C. J., Méndez, C. C., & Francisco, P. I. (17 de 02 de 2025). Aprendizaje en educación física: una propuesta pedagógica desde el enfoque cooperativo. *9(1)*. Ciencia latina, revista multidisciplinar. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16139](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16139)
- Montoya Grisales, N. E., González Palacio, E. V., & Jaramillo. (2023). La evaluación en la clase de Educación Física desde la percepción de los estudiantes de secundaria. (68), 94-119. Colombia: Revista Virtual Universidad Católica del Norte. doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n68a5>
- Morales, R. (2020). Juegos de rol para la enseñanza de las matemáticas. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20. doi:[https://doi.org/10.14201/eks2019\\_20\\_a7](https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a7)
- Moro, C. R. (2021). LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACIÓN FÍSICA: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47423/TFG-B.%201608.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñoz Arroyave, V., Lavega Burgués, P., Costes, A., Damian, S., & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. 38, 166-172. Obtenido de <https://repositori.udl.cat/server/api/core/bitstreams/6027fcfb-36a4-4e5f-b6cc-1c2d66bc08e6/content>
- Ñaupas, P. H., Valdivia, D. M., Palacios, V. J., & Romero, D. H. (2018). *Metodología de la Investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de tesis* (5ta Edición ed.). Bogotá: Ediciones de la U, 2018.
- Ochoa-Gutiérrez, C. M., & Aldas-Arcos, H. G. (2022). La Educación Física como herramienta para la formación integral en estudiantes del Subnivel General Básica. *La Educación*

*Física como herramienta para la formación integral en estudiantes del Subnivel General Básica, 7(2)*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8651457>

Ochoa-Gutiérrez, C. M., & Guillermo Aldas, A. H. (2022). La Educación Física como herramienta para la formación integral en estudiantes. *7(2), Especial 2*, 326-350. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i2.1947>

OMS. (2020). *DIRECTRICES DE LA OMS SOBRE ACTIVIDAD FÍSICA Y HÁBITOS SEDENTARIOS*. Obtenido de <https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240014886>

Orellano Olazábal, R. H., & Morales Yampufé, N. d. (23 de 08 de 2024). Aprendizaje basado en el movimiento para desarrollar competencias en estudiantes de educación primaria. *4(2)*. (R. I. 2739-0063, Ed.) doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.10798191>

Ortiz Uribe, M., Otálvaro Cardona, G. A., Quintero Patiño, C. A., & Agudelo Velásquez, C. A. (2020). Correlación entre coordinación motriz e Índice de Masa Corporal en escolares de Medellín-Colombia. *VIREF Revista De Educación Física, 9(2)*, 1-12. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/339665>

Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espina, J., & Bennásar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *5(3)*, 52-70. (R. I.-L. 2664-1488, Ed.) doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>

Pacheco, E., Villafuerte, H. J., & López, J. C. (2022). Actividad física y motivación al aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños pequeños de Ecuador . *Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación, 44*. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90137>

Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

Peña Hernández, M. Á., Hechavarría Espinosa, D. B., & Mairi Bauza Barreda, B. (2020). La animación del juego motriz en la edad preescolar. Obtenido de [file:///C:/Users/Diego/Downloads/Dialnet-LaAnimacionDelJuegoMotrizEnLaEdadPreescolarUnRetoP-7490155%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Diego/Downloads/Dialnet-LaAnimacionDelJuegoMotrizEnLaEdadPreescolarUnRetoP-7490155%20(3).pdf)

- Perea Caballero, A. L., López-Navarrete, G. E., Perea-Martínez, A., Reyes-Gómez, U., Santiago-Lagunes, L. M., Ríos-Gallardo, P. A., . . . Paz-Morales. (2020). Importancia de la Actividad Física. (S. Jalisco, Ed.) Obtenido de <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=91852>
- Pulla Vásquez, M. E., León Landivar, V. d., Guevara Guevara, M. N., Suárez Urbina, L. V., & Cedeño Ramos, M. A. (2023). Las prácticas lúdicas en la concentración de niños de básica elemental en la Unidad Educativa Dos de Mayo. *INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO*, 4(2). (R. C. ISSN:2806-5905, Ed.) Obtenido de <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/142/133>
- Romero, F. J., Garcés, I. G., Silva, C. M., & Ángel Danilo, M. B. (2025). EL IMPACTO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. *EL IMPACTO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA*, 3(2). (C. Innovadora, Ed.) Obtenido de <https://www.revistacienciainnovadora.com/index.php/home/article/view/40>
- Salazar Riveros, H. L., & Vanegas Jiménez, F. A. (2023). Situaciones didácticas centradas en juegos tradicionales para la posible mejoría de las capacidades coordinativas agilidad y equilibrio. (U. Manizales, Ed.) Obtenido de <https://ridum.umanizales.edu.co/handle/20.500.12746/6908>
- Salcedo, P. I., & Alcaraz-Muño, Á. D.-A. (2022). PROPUESTA EDUCATIVA PARA FAVORECER LA CONCIENCIACIÓN EMOCIONAL EN EDUCACIÓN FÍSICA CON NIÑAS Y NIÑOS DE ENTRE 8 Y 10 AÑOS. (436 (4)). *REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES*. Obtenido de <https://reefd.es/index.php/reefd/article/view/1064>
- Sánchez, J. (2020). Desarrollo de los procesos cognitivos de atención y concentración en Educación Inicial. 1(1). *Alternancia, Revista de Educación e Investigación*. doi:<https://doi.org/10.33996/alternancia.v1i1.62>
- Sebastiani, E. M., Obrador, E. M., & Barragán, C. A. (2020). *Cualidades Físicas*. Barcelona-España: INDE. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=wS4YnCzUW1oC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

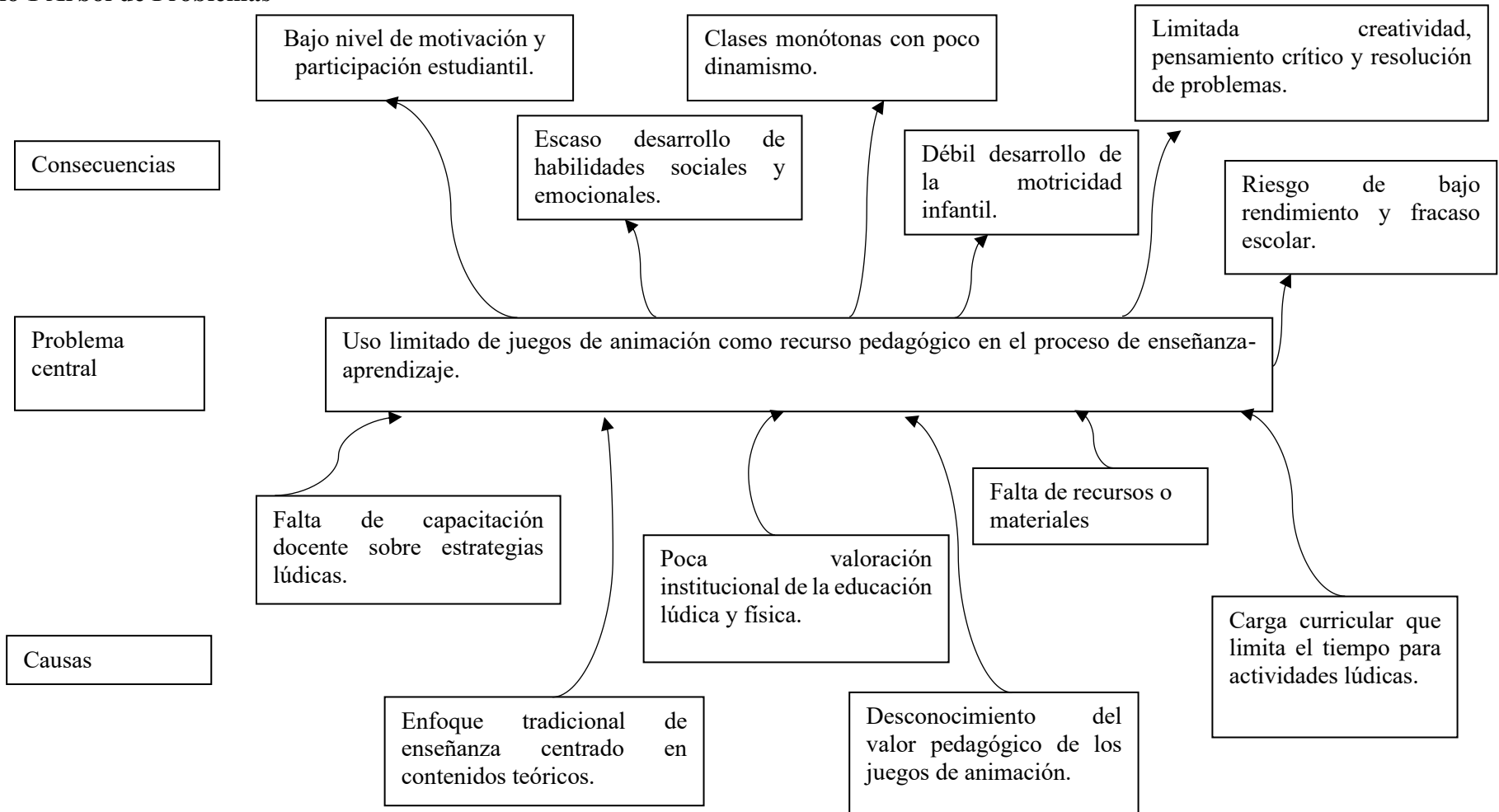
- Senplades. (04 de 09 de 2017). PLAN NACIONAL PARA EL BUEN VIVIR 2017 2021. *EL CONSEJO NACIONAL DE PLANIFICACION*(No. 002-2017-CNP). Obtenido de <https://www.igualdadgenero.gob.ec/wp-content/uploads/2018/07/PLAN-NACIONAL-PARA-EL-BUEN-VIVIR-2017-2021.pdf>
- Tapia, L. G. (2023). Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el. *8(12)*. doi: 10.23857/pc.v8i12.6269
- UNESCO. (2022). Promoviendo políticas de Educación Física de Calidad. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/quality-physical-education>
- UNICEF. (2020). Aprendizaje a. *Sección de Educación, División de Programas*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Urrutia, M. J., Vera, S. A., Rodas, K. V., Pavez, A. G., & Palou, S. P.-V. (enero-junio de 2024). Autoconcepto físico, motivación de logro y actitudes hacia la Educación Física. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*. doi:<https://doi.org/10.29035/rcaf.25.1.3>
- Vásquez Guachisaca, J. L., Rojas Valdés, G. R., Vásquez Guachisaca, J. L., & & Rojas Valdés, G. (2024). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad. *19(1)*. *PODIUM, Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v19n1/1996-2452-rpp-19-01-e1583.pdf>
- Vera, F. V. (2020). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Mamakuna*, *10*, *Article 10*. doi:<https://doi.org/10.70141/mamakuna.10.117>
- Villera, C. S. (2023). Desarrollo Motor: Desde una perspectiva integral. *3(4)*. *Revista Científica*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9094333>
- Willys, A. L. (2022). El juego psicomotor. (L. H. 99, Ed.) Obtenido de [https://issuu.com/helladelcoyote/docs/lhdc\\_99\\_f/s/17732449](https://issuu.com/helladelcoyote/docs/lhdc_99_f/s/17732449)
- Yumiceba, A. E., Armijos, L. L., Laverde, D. F., Terán, M. R., & Terán, A. P. (2024). Aportes de la educación física al desarrollo integral de los estudiantes. *Aportes de la educación física al desarrollo integral de los estudiantes*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9769762.pdf>

Yuste, M. M. (2025). La educación física como herramienta para enseñar a los niños a superar la frustración y afrontar los retos de la vida. (U. d.-R. Documental, Ed.) Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/76896/TFG-B.%202475.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zúñiga, P. I., Cedeño, R. J., & Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)

# ANEXOS

Anexo 1 Árbol de Problemas



## Anexo 2 Matriz de Coherencia

---

### Tema:

Impacto de los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

---

### Formulación de problema

¿Cuál es el impacto de los juegos de animación y su importancia en la formación integral en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre?

### Objetivo General

- Determinar los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

### Preguntas de Investigación

- ¿Qué tipos de juegos de animación se pueden identificar para fomentar la formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre?
- ¿Qué efectos tienen los juegos de animación en la formación integral de los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre?
- ¿Cómo contribuye la aplicación de la guía didáctica con juegos de animación al fortalecimiento de la formación integral en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre?

### Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de juegos de animación para dar importancia a la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
  - Diagnosticar la importancia de la formación integral que aportan a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
  - Aplicar una guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para dar importancia a la Formación integral a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
-

- 
- ¿Qué resultados se evidencian en la formación integral de los estudiantes de Básica Elemental tras la aplicación de la guía didáctica con juegos de animación?
  - Evaluar la aplicación de la guía del proceso didáctico sobre los juegos de animación para el desarrollo de la Formación integral a los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.
-




				<p>10. ¿Ha notado cambios en el comportamiento o en el rendimiento de los estudiantes como resultado de la implementación de juegos de animación?</p> <p>11. ¿Qué beneficios cree que ofrecen los juegos de animación en el fortalecimiento de valores como el respeto, la cooperación o la responsabilidad?</p> <p>12. ¿Cree usted que los juegos de animación promueven la inclusión y la participación equitativa en clase? ¿Cómo lo ha evidenciado?</p> <p>13. ¿Qué estrategias implementa para que los juegos de animación no solo sean recreativos, sino también formativos?</p> <p>14. ¿Qué sugerencias daría para potenciar el uso de juegos de animación como herramienta pedagógica para lograr una formación integral?</p>		
Diagnosticar la importancia de la formación integral que aportan a los estudiantes de Básica Elemental		<ul style="list-style-type: none"> <li>2.2.1 Desarrollo cognitivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atención y concentración</li> <li>Capacidad para mantener la atención.</li> <li>Capacidad para recordar y manipular información.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego.</li> <li>Recuerda y aplica correctamente las reglas sin necesidad de explicación adicional.</li> <li>Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> <li>Guía de observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siempre</li> <li>Casi siempre</li> <li>Rara vez</li> <li>Nunca</li> </ul>


de la Escuela 12 de Octubre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.2 la formación integral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.2.2 Desarrollo físico</li> <li>• 2.2.3 Desarrollo emocional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad Física</li> <li>• Desarrollo motriz.</li> <li>• Equilibrio y agilidad.</li> <li>• Desarrollo de cualidades físicas.</li> <li>• Emociones positivas.</li> <li>• Control de emociones.</li> <li>• Emociones negativas.</li> </ul>	<p>4. Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos.</p> <p>5. Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos.</p> <p>6. Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros.</p> <p>7. Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros.</p> <p>8. Acepta la derrota con actitud positiva, valorando la experiencia de haber participado.</p> <p>9. Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración.</p> <p>10. Muestra agrado por jugar y compartir con otros niños, evidenciando cooperación</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.3.1 Importancia de la Educación Física en el currículo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación activa de los estudiantes en Educación Física.</li> <li>• Hábitos de vida saludable en Educación Física.</li> <li>• Actitud hacia la Educación Física.</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.3 Educación Física</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.3.2 Educación Física y el aprendizaje.</li> <li>• 2.3.3 Rol del docente en Educación Física</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona el movimiento con aprendizajes de otras áreas</li> <li>• Resolución de problemas a través del juego.</li> <li>• Aplicación de normas y reglas durante la práctica de actividad física.</li> <li>• Capacitación docente</li> <li>• Planificación por parte del docente.</li> <li>• Evaluación por parte del docente.</li> </ul>			
--	--	---	---	--	--	--

## Anexo 4 Instrumentos de Diagnóstico y Evaluación de la Investigación



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA**  
**Cohorte II**



**Instrumento de recolección de datos**  
**Guía de observación sobre juegos de animación para estudiantes de Educación**  
**Básica Elemental en la Escuela de Educación Básica "12 de Octubre"**

**1.- Datos Informativos:**

Fecha: 23/06/2025

**2.- Objetivo General**

Determinar los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

**3.- Estudiante:** 8 **Grado:** 4º "A"

Categorías	Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca
1. Mantiene la concentración durante el desarrollo del juego.				X
2. Recuerda y aplica correctamente las reglas sin necesidad de explicación adicional.			X	
3. Incorpora movimientos nuevos aprendidos durante la actividad.			X	
4. Se desplaza con rapidez y seguridad durante los juegos.			X	
5. Mantiene el equilibrio en la realización de ejercicios o juegos.				X
6. Demuestra mayor fuerza o velocidad atribuible a la práctica de juegos.		X		
7. Expresa felicidad y disfrute al jugar con sus compañeros.			X	
8. Acepta la derrota con actitud positiva, valorando la experiencia de haber participado.				X
9. Controla sus emociones ante situaciones de conflicto o frustración.			X	
10. Muestra agrado por jugar y compartir con otros niños, evidenciando cooperación.				X

Gracias



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
INSTITUTO DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA  
Cohorte II



Instrumento de recolección de datos

Guía de entrevista dirigida a docentes de Educación Física y al coordinador de Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica "12 de Octubre" sobre la importancia de los juegos de animación en la formación integral de los estudiantes.

1.- Datos Informativos:

Fecha: 02/01/2023 Cargo: Docente

Años de experiencia docente: 5

2.- Instrucciones:

- A continuación, se presentan una serie de preguntas orientadas a conocer su criterio profesional respecto a la importancia de los juegos de animación en la formación integral de los estudiantes.
- "La entrevista tendrá una duración aproximada de 20 a 30 minutos."
- Sus respuestas serán utilizadas únicamente con fines investigativos, garantizando la confidencialidad de su identidad.

1. ¿Utiliza juegos de animación en sus clases de Educación Física? ¿Con qué frecuencia?

Si, los uso en casi todas las clases para motivar a los estudiantes y mantener su atención.

2. ¿Qué tipo de juegos de animación suele aplicar?

Juegos sencillos como relajación, percusión o dinámicas de grupo para que los estudiantes se activen.

3. ¿Cuál considera que es el objetivo principal de los juegos de animación en el aula?

Desde mi experiencia, pienso que sirven para motivar a los estudiantes, mejorar la rutina y generar un ambiente de confianza.

4. ¿Qué criterios toma en cuenta para seleccionar los juegos de animación adecuados para sus estudiantes?

Me fijó en que todos participen, que sea fácil de aplicar y se adapte al espacio que tenemos.

5. ¿Cómo reaccionan los estudiantes ante este tipo de juegos?

Los niños en la mayor parte de los casos juegan entre ellos mismos y participan, aunque también hay algunos que parecen poco entusiasmados.

6. Desde su experiencia, ¿qué entiende por formación integral en los estudiantes de Educación General Básica?

Formar estudiantes no solo en la física o académica sino también en la emocional.

7. ¿Qué aspectos considera usted que conforman el desarrollo integral de un niño o niña?

El desarrollo social y valores, la parte emocional y desarrollo físico.

8. ¿De qué manera contribuyen las actividades físicas y recreativas al desarrollo de estos aspectos?

Mejoran la condición física y ayuda a controlar emociones favoreciendo el aprendizaje.

9. Desde su experiencia ¿Considera que los juegos de animación contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes? ¿Por qué?

Si, porque promueven aprendizajes motores y sociales.

10. ¿Ha notado cambios en el comportamiento o en el rendimiento de los estudiantes como resultado de la implementación de juegos de animación?

En la mayor parte de los estudiantes se nota cambios y mejor conducta.

11. ¿Qué beneficios cree que ofrecen los juegos de animación en el fortalecimiento de valores como el respeto, la cooperación o la responsabilidad?

Ayudan a reforzar el respeto y la cooperación.

12. ¿Cree usted que los juegos de animación promueven la inclusión y la participación equitativa en clase? ¿Cómo lo ha evidenciado?

Si, permite que todos los niños participen y puedan sentirse parte del grupo.

13. ¿Qué estrategias implementa para que los juegos de animación no solo sean recreativos, sino también formativos?

Realiza reflexiones después de los juegos para consolidar aprendizajes.

14. ¿Qué sugerencias daría para potenciar el uso de juegos de animación como herramienta pedagógica para lograr una formación integral?

Capitación docente y recursos adecuados para desarrollar juegos.

Gracias

## Anexo 5 Validaciones de Expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
INSTITUTO DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA  
Cohorte II



### Ficha de validación del Instrumento de Investigación por un experto

#### Tema de Investigación

Juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

Autor: Diego Guanoluiza

Tipo de investigación: Mixta Cualitativa y Cuantitativa

Instrumento: Entrevista a docentes y coordinador de la Básica Elemental y Guía de observación a estudiantes.

Población:

#### Datos informativos (Experto)

Nombres y Apellidos	Eugenio Dorca de la Torre
Cedula de Identidad	1753475985
Título de mayor Jerarquía	Doctor en Ciencias
Cargo Actual	Docente-Investigador
Institución (es) que Labora	UTN
Años de experiencia	19

#### Objetivo

- Determinar los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

**Orientaciones**

Marcar con una (X), en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

Puntaje	Alternativa
4	Muy satisfactorio
3	Satisfactorio
2	Poco satisfactorio
1	Nada satisfactorio

**Tabla de registro de valores de validación de la propuesta:**

N.º	Indicador de calidad	4	3	2	1
1	Cientificidad	X			
2	Pertinencia	X			
3	Sistematicidad	X			
4	Viabilidad para aplicación practica	X			
5	Actualidad	X			
6	Novedad	X			

**Por favor indique otro (s) aspectos**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

  
 .....  
**Firma**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
 INSTITUTO DE POSGRADO  
 MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA  
 Cohorte II



Ficha de validación del Instrumento de investigación por un experto

**Tema de Investigación**

Juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

**Autor:** Diego Guanohuisa

**Tipo de investigación:** Mixta Cualitativa y Cuantitativa

**Instrumento:** Entrevista a docentes y coordinador de la Básica Elemental y Guía de observación a estudiantes.

**Población:**

**Datos informativos (Experto)**

Nombres y Apellidos	Zorla Esther Realpe Zambora
Cédula de Identidad	1001776473
Título de mayor Jerarquía	Magister en Docencia C.C.F.F.
Cargo Actual	Profesor titular Entrenamiento
Institución (es) que Labora	Universidad Técnica del Norte
Años de experiencia	10 años docencia Universitaria

**Objetivo**

- Determinar los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

**Orientaciones**

Marcar con una (X), en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

Puntaje	Alternativa
4	Muy satisfactorio
3	Satisfactorio
2	Poco satisfactorio
1	Nada satisfactorio

**Tabla de registro de valores de validación de la propuesta:**

N.º	Indicador de calidad	4	3	2	1
1	Cientificidad	✓			
2	Pertinencia	✓			
3	Sistematicidad	✓			
4	Viabilidad para aplicación practica	✓			
5	Actualidad	✓			
6	Novedad	✓			

**Por favor indique otro (s) aspectos**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

  
Firma





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FÍSICA**  
**Cohorte II**



**Ficha de validación del Instrumento de investigación por un experto**

**Tema de Investigación**

Juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

**Autor:** Diego Guanoluisa

**Tipo de investigación:** Mixta Cualitativa y Cuantitativa

**Instrumento:** Entrevista a docentes y coordinador de la Básica Elemental y Guía de observación a estudiantes.

**Población:**

**Datos informativos (Experto)**

Nombres y Apellidos	Diana Cristina Vancholipasi Sumbaza
Cédula de Identidad	1715958326
Título de mayor Jerarquía	MSc. Educación en Innovación
Cargo Actual	Docente MINEDUC
Institución (es) que Labora	U.E.F. "Raúl Andrade"
Años de experiencia	11 años

**Objetivo**

- Determinar los juegos de animación y su importancia en la Formación integral a través de la Educación Física en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela 12 de Octubre.

**Orientaciones**

Marcar con una (X), en la tabla del casillero que usted estime conveniente, tomando en cuenta la siguiente escala valorativa.

Puntaje	Alternativa
4	Muy satisfactorio
3	Satisfactorio
2	Poco satisfactorio
1	Nada satisfactorio

**Tabla de registro de valores de validación de la propuesta:**

N.º	Indicador de calidad	4	3	2	1
1	Cientificidad	✓			
2	Pertinencia	✓			
3	Sistematicidad	✓			
4	Viabilidad para aplicación practica	✓			
5	Actualidad	✓			
6	Novedad	✓			

Por favor indique otro (s) aspectos

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

.....

  
 MSc. Diana Yanchatipán  
 CIENCIAS SOCIALES  
 28 AGO 2015 10  
 Firma    ATRASADO  INCOMPLETO   
           NO PRESENTE  EXCELENTE

## Anexo 6 Certificación de la Institución

**ESCUELA DE E.B. "12 DE OCTUBRE"**Rumbo a la excelencia  
2025 - 2026**Dirección:** De Las Algas N50-19 y De Las Fucias **Teléfono:** 3260291, **Sector:** San Isidro del INCA  
**Correo electrónico:** [17b01071@gmail.com](mailto:17b01071@gmail.com)

No. de oficio: 23EEB-12OCT-D-25-26

Quito, 28 de Agosto del 2025

MSc.

**Jorge Gordón**

DECANO FACULTAD DE POSGRADO UTN

Me permito informar a usted que el señor: Guanoluisa Quilachamin Diego Mauricio, con número de cédula 1719739433 estudiante del Programa de Maestría en Educación Física, ha sido aceptado en esta institución para realizar su trabajo de titulación. La Institución brindará las facilidades e información necesarias para el desarrollo de la investigación.

Agradezco su atención.

Atentamente,

MSC. EDWIN ENRIQUE HERNANDEZ ITAZ

CI: 1710302934

DIRECTOR

## Anexo 7 Certificado Abstract



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."


**ABSTRACT**

The research addressed the limited use of animation games in Physical Education and their impact on the holistic development of students in Basic Elementary Education. The main objective was to identify the types of animation games and their importance in holistic development through Physical Education among students at the "12 de Octubre" School. The study was conducted under a mixed-methods approach, with a descriptive, correlational, and field scope, and a non-experimental, longitudinal design. Inductive, deductive, analytical, and synthetic methods were applied, supported by techniques such as observation and interviews with teachers and students. The results showed a significant increase in physical, cognitive, and emotional skills: the "always" concentration level rose from 7.1% to 55.7%; correct application of rules, from 10% to 57.1%; safe movement, from 10% to 61.4%; and cooperation, from 11.4% to 78.6%. Likewise, enjoyment and motivation during play increased from 17.1% to 71.4%. The teaching guide proved to be an effective resource for promoting meaningful learning, enhancing social integration, and stimulating physical, cognitive, and emotional development. It is concluded that animation games constitute an effective pedagogical strategy for holistic education, being both applicable and beneficial in the educational environment.

**Keywords:** animation games, Physical Education, holistic education, cognitive, physical, and emotional development.

Revisado por:  
MSc. Luis Pasqu coastal Soto  
October 28, 2025

## Anexo 8 Certificado Compilatio




**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
magister

# GUANOLUISA-DIEGO- TESIS

4%

Textos sospechosos



**2% Similitudes**  
0% similitudes entre comillas  
< 1% entre las fuentes mencionadas

**2% Idiomas no reconocidos**


**11% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)**

Nombre del documento: GUANOLUISA-DIEGO-TESIS.docx  
ID del documento: a0714020911ba4c939aa618216e091bc498cbb1  
Tamaño del documento original: 32,95 MB




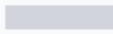





Depositante: Richard Encalada  
Fecha de depósito: 6/11/2025  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 6/11/2025

Número de palabras: 30.210  
Número de caracteres: 207.422




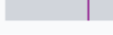

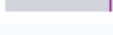

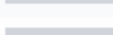


Ubicación de las similitudes en el documento:








**Fuentes principales detectadas**


Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <a href="https://es.slideshare.net/felevarojca-educacion-fisica-tercero">es.slideshare.net   Pca educación física tercero   PDF</a> <a href="https://es.slideshare.net/felevarojca-educacion-fisica-tercero">https://es.slideshare.net/felevarojca-educacion-fisica-tercero</a> 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (68 palabras)
2	 <a href="https://dx.doi.org/10.25381/rev.v7i2.1947">dx.doi.org   La Educación Física como herramienta para la formación integral en ...</a> <a href="https://dx.doi.org/10.25381/rev.v7i2.1947">https://dx.doi.org/10.25381/rev.v7i2.1947</a> 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (74 palabras)
3	 <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9651457">dialnet.unirioja.es</a> <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9651457">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9651457</a> 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (71 palabras)
4	 <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9651457">dialnet.unirioja.es   La Educación Física como herramienta para la formación int...</a> <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9651457">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9651457</a> 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (63 palabras)
5	 <a href="#">Documento de otro usuario</a> <a href="#">ver info</a> Wena de de otro grupo 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (51 palabras)

**Fuentes con similitudes fortuitas**

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 <a href="https://doi.org/10.46431/rd.v3i28(365)">doi.org   Estrategias para la mejora de coordinación general y viso-motriz en pobl...</a> <a href="https://doi.org/10.46431/rd.v3i28(365)">https://doi.org/10.46431/rd.v3i28(365)</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
2	 <a href="#">Documento de otro usuario</a> <a href="#">ver info</a> Wena de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (29 palabras)
3	 <a href="https://rfev_desarrollo.federatio.com/upload/accionfile/1743499212_2019.pdf">rfev_desarrollo.federatio.com</a> <a href="https://rfev_desarrollo.federatio.com/upload/accionfile/1743499212_2019.pdf">https://rfev_desarrollo.federatio.com/upload/accionfile/1743499212_2019.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (28 palabras)
4	 <a href="https://es.slideshare.net/YandyShing1/bgu-biologia2planificacin-microcurricular-trimestral-co...">es.slideshare.net   1ºBGU_ BIOLOGÍA_2T_PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR TR...</a> <a href="https://es.slideshare.net/YandyShing1/bgu-biologia2planificacin-microcurricular-trimestral-co...">https://es.slideshare.net/YandyShing1/bgu-biologia2planificacin-microcurricular-trimestral-co...</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (25 palabras)
5	 <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769762">dialnet.unirioja.es   Aportes de la educación física al desarrollo integral de los es...</a> <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769762">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769762</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (21 palabras)

**Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)** Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- 1  <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2017/06/juegos-de-perseguir-y-ser-perseguido.html>
- 2  <https://crisempa90.wordpress.com/type/image/>
- 3  <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/05/coleccion-de-25-juegos-deportivos.html>
- 4  <https://tjohms.ma/fortalece-trabajo-en-equipo-jugando/>
- 5  <https://mpai.cat/blog/es/juegos-cooperativos-para-ninos/>



Este certificado es válido para:  
**RICHARD ADÁN ENCALADA CANACUAN**  
 Director de Estudios de Posgrado

MSc. Richard Adán Encalada Canacuan

Anexo 9 Fotografías Escuela “12 de Octubre”



