



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA CULTURA FISICA**

**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de investigación previo a la  
Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,  
Mención: Cultura Física**

**TEMA:**

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD DE  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA  
GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL CANTÓN  
SALCEDO**

**AUTOR: WILSON BAYARDO AMORES ARROYO**

**TUTOR: LIC. LUIS ALFREDO JIMENEZ RUIZ MG.**

**Ambato-Ecuador**

**2017**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN DEL TUTOR**

Yo, Lic. Mg. Luis Alfredo Jiménez Ruiz, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL CANTÓN SALCEDO”**. Desarrollado por la egresado Wilson Amores, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.




Lcdo. Luis Alfredo Jiménez Ruiz, Mg.

**C.I 180339446-7**

**Tutor**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

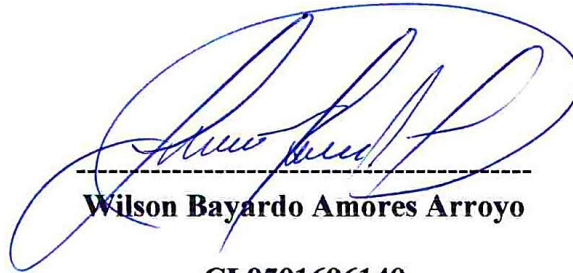
Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



**AUTOR**  
Wilson Bayardo Amores Arroyo  
C.I. 0503356933

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL CANTÓN SALCEDO”**. Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Wilson Bayardo Amores Arroyo

**CI 0501696140**

**AUTOR**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL CANTÓN SALCEDO”** Presentada por la Sr. Wilson Bayardo Amores Arroyo , egresado de la Carrera de: **CULTURA FÍSICA**, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

  
.....  
Mg. Santiago Ernesto Garcés Durán

**MIEMBRO**

  
.....  
Mg. Segundo Víctor Medina Paredes

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por ser el dador de fuerza y sabiduría en mi vida, a mi esposa e hijos por ser el pilar fundamental para la culminación de este objetivo y a mis padres por estar siempre pendientes en todos los objetivos trazados durante mi vida.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco principalmente a Dios, a mis Docentes por brindarme sus conocimientos para la culminación de esta carrera y a la Universidad Técnica y de Ambato por formar profesionales de calidad en bienestar de nuestra patria.

## INDICE GENERAL

### A. PAGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN DEL TUTOR .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
INDICE GENERAL.....	viii
INDICE DE CUADROS O TABLAS .....	x
Resumen Ejecutivo.....	xix

### B. PAGINAS PRELIMINARES

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN .....	3
1.2 Contextualización del problema.....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	4
1.4 Objetivos .....	5
CAPÍTULO II .....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 Antecedentes Investigativo .....	6
2.2Fundamentación Filosófica .....	8
2.3 Fundamentación Legal .....	8



2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES .....	11
2.5 Fundamentación Teórica .....	14
2.6 HIPÓTESIS.....	39
CAPÍTULO III.....	40
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	40
3.1 Enfoque de investigación.....	40
3.2 Modalidad básica de la información.....	40
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	40
3.4 Población y muestra:.....	40
3.5 Operacionalización de variables.....	41
3.6 Recolección de información.....	43
3.7 Procesamiento y análisis .....	43
CAPÍTULO 4 .....	44
4.1. Análisis e interpretación de los resultados .....	44
4.3 Comprobación de CHI 2 .....	55
CAPÍTULO V .....	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
5.1 RECOMENDACIONES .....	59
Anexo1: Artículo Científico.....	61
Bibliografía .....	60

## INDICE DE CUADROS O TABLAS

Tabla N°1: Fase de Salida.....	36
Tabla N°2: Fase de Salida.....	41
Tabla N°3: Fase de Salida.....	42
Tabla N°4: Fase de Salida.....	43
CUADRO N° 5 .....	44
CUADRO N° 6 .....	45
CUADRO N° 7 .....	46
CUADRO N° 8 .....	47
CUADRO N° 9 .....	48
CUADRO N° 10 .....	49
CUADRO N° 11 .....	50
CUADRO N° 12 .....	51
CUADRO N° 13 .....	52
CUADRO N° 14 .....	53
CUADRO N° 15 .....	54

## INDICE DE GRAFICOS

FIGURA N° 1: Categoría Fundamentales .....	11
FIGURA N° 2: Constelación de Ideas V.I.....	12
FIGURA N° 3: Constelación de Ideas V.I.....	13
GRÁFICO N° 5.....	44
GRÁFICO N° 6.....	45
GRÁFICO N° 7.....	46
GRÁFICO N° 8.....	47
GRÁFICO N° 9.....	48
GRÁFICO N° 10.....	49
GRÁFICO N° 11.....	50
GRÁFICO N° 12.....	51
GRÁFICO N° 13.....	52
GRÁFICO N° 14.....	53
Gráfico N°.- 15 Campana de Gaus.....	57

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD  
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL  
CANTÓN SALCEDO”**

**Autor:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

**Tutor:** Lic. Mg. Luis Alfredo Jiménez Ruiz

**Resumen Ejecutivo**

El presente trabajo de investigación es valioso porque desea establecer de mejor manera los aspectos conceptuales entre los términos juegos cooperativos y las carreras de velocidad, para de esta manera entender las relaciones que se interactúan entre las dos variables, de este proceso se orientan en la investigación para desarrollar modelos y procesos que deben seguir los niños en la aplicación de los juegos cooperativos. Se muestran aportes significativos en este campo, tanto en lo conceptual como en la ejecución de cada uno de ellos. Se puede percibir la multidisciplinaridad en la práctica de los juegos cooperativos, tanto en su práctica como en su aporte en el aspecto motivacional en cada uno de los deportistas, teniendo como base los elementos de que componen la técnica de la carrera en velocidad y la calidad de vida de los niños, siendo necesario estudiar los efectos interactivos entre estos aspectos directos e indirectos de las pruebas de pista. Precisamente los juegos cooperativos están influyendo positivamente sobre los niños, para alcanzar excelentes resultados en el aspecto técnico de los fundamentos de las carreras. La investigación se realizó en una institución educativa, en el sector urbano de la ciudad, en la cual se trabajó con 60 niños entre docentes, autoridades y padres de familia, que están dedicados a la formación integral de los niños.

**Palabras Claves:** Juegos cooperativos, carreras de velocidad, atletismo, motivacional, fundamentos

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD**  
**DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN**  
**BÁSICA GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL**  
**CANTÓN SALCEDO”.**

**Autor:** Sr. Wilson Bayardo Amores Arroyo

**Tutor:** Lic. Luis Alfredo Jiménez Ruiz Mg.

**Executive Summary**

It is valuable to establish in the best way the conceptual aspects between the terms cooperative games and speed races, in order to understand the relationships that interact between the two variables, from this process are oriented in the research to develop models and processes that Should follow the children in the implementation of cooperative games. Significant contributions are shown in this field, both in the conceptual as in the execution of each of them. It is possible to perceive the multidisciplinary in the practice of the practice of cooperative games, both in its practice and in its contribution in the motivational aspect in each one of the athletes, having as base the elements of that compose the technique of the race in speed And the quality of life of the children, it being necessary to study the interactive effects between these direct and indirect aspects of the track tests. Precisely the cooperative games are influencing positively on the children, to achieve excellent results in the technical aspect of the foundations of the races. The research was carried out in an educational institution, in the urban sector of the city, in which 60 children were worked among teachers, authorities and parents, who are dedicated to the integral formation of children

**Keywords:** Cooperative games, speed racing, athletics, motivational, fundamentals

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación sobre “**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL CANTÓN SALCEDO**”

Se pretende analizar las consecuencias tanto en el aspecto de la técnica de la carrera y el desarrollo de las habilidades en los fundamentos del atletismo.

La familia es parte integral del desarrollo del niño, su presencia tiene gran influencia en las actividades que realizan, pues la cultura física es un proceso de interacción social que requiere mayor nivel de esfuerzo intelectual y motriz de los estudiantes de la Unidad Educativa Cusubamba, mediante el apoyo de los padres de familia en la aplicación de los juegos recreativos evidenciaremos un crecimiento en su habilidades y por ende en sus relaciones sociales, hoy en día papá y mamá trabajan dejando a los hijos solos pero propondremos una alternativa de solución viable para que los padres de familia intervengan en el desarrollo motriz que es fundamental para la práctica y aprendizaje de los fundamentos del atletismo

**CAPÍTULO UNO**, se plantea: el tema, planteamiento del problema, contextualización, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, preguntas directrices, delimitación del objeto de investigación , justificación, objetivos: general y específicos, lo que justifica el proyecto antes mencionado y lo que se desea alcanzar.

**CAPÍTULO DOS**, consta: de marco teórico, antecedentes investigativos, fundamentación: filosófica, legal, categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de variables.

**CAPÍTULO TRES**, contiene: la metodología, modalidades de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, Operacionalización de variables, técnicas e instrumentos, plan de recolección de la información, plan de

procesamiento de la información que estará encaminada a recabar información desde donde se produce el fenómeno tomando contacto de forma directa con la realidad y recopilar la información que luego serán analizados.

**CAPÍTULO CUATRO**, refleja: el análisis y la interpretación de los resultados de la encuesta realizada a los 60 estudiantes del quinto año de Educación General Básica y a los 6 docentes, donde se vivencia la problemática existente y la verificación de Hipótesis.

**CAPÍTULO CINCO**, incluye: las conclusiones y recomendaciones que se extraen de los resultados de las encuestas de la investigación.

**CAPÍTULO SEIS**, contiene: la propuesta, datos informativos, justificación, objetivos, fundamentación, metodología y plan de acción, administración de la propuesta, plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

Para concluir materiales de referencia: bibliografía y anexos

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 TEMA DE INVESTIGACIÓN

LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA CARRERA DE VELOCIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA CUSUBAMBA, DEL CANTÓN SALCEDO

#### 1.2 Contextualización del problema

En **Continente Americano** los orígenes de los juegos cooperativos están en los new games de Steward Brand de los E.E.UU. Planteados en el momento de la guerra de Vietnam. Los canadienses entonces, han vuelto a tomar una parte de estos juegos sin violencia ni competición para plantear los juegos cooperativos. Terry Orly, profesora de la Universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha jugado un papel importante dentro de esta etapa. Ha descubierto juegos cooperativos y tras la huella de la antropóloga Margaret Mead ha apuntado la tesis, según la cual, hay un lazo entre la frecuencia de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter no violento de tal o cual cultura. Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido comprender mejor el impacto de la práctica de tales juegos sobre los comportamientos y más particularmente, sobre la facultad de evolucionar en grupo.

Algunos psicólogos han traído este tipo de juegos a Alemania. En España se difundieron ampliamente a través de LA ALTERNATIVA DEL JUEGO (1986), JUEGOS Y DEPORTES COOPERATIVOS de Terry Orlick y otras publicaciones que siguieron.

En 1988 Mildred Masheder publicó en Inglaterra LET'S COOPERATE. (Beltrán)



En **Ecuador**, la educación se ha convertido en una Política de Estado, por lo que se han dado cambios de fondo y de forma, encaminados a la búsqueda de la excelencia académica. Los diferentes centros educativos del país, acogen a niños, niñas, jóvenes y adultos de diversos estratos socioeconómicos, por lo tanto se debe crear un ambiente de aula entre autoridades, maestros, estudiantes y padres de familia para poder prestar toda la atención posible a cada uno de estas individualidades.

Tobar nos da a conocer varios artículos de la Constitución de la República del Ecuador, en los cuales se señala a la educación como un derecho de todos los y las ciudadanas, un deber ineludible del Estado, que garantiza la igualdad e inclusión social, centrada en el ser humano, con un marco de respeto a los derechos, debe responder al interés público y donde los padres puedan escoger libremente el tipo de educación que desean para sus hijos. (Tobar, 2009, pág. 13)

En la **Unidad Educativa Cusubamba**, las actividades recreativas son muy poco apreciadas pero con el avance de la tecnología no podemos ignorar que los estudiantes también aprenden jugando y no es necesario que estén sometidos a clases rígidas sin otra posibilidad de experimentar una alternativa para practicar la actividad física y reconocer sus beneficios en la salud de las personas, los juegos cooperativos son una gran alternativa para desarrollar las capacidades físicas de los niños y niñas ya que a tempranas edades no podemos trabajar con ellos con planes de entrenamiento.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

El Interés es dar a conocer y poner en práctica durante las horas de cultura física el desarrollo de la velocidad que se desea trabajar en torno al rendimiento del atletismo en las pruebas de pista que los estudiantes de séptimo año de educación básica desean poner en práctica con una enseñanza que buscan pulir esta disciplina deportiva con un fin hacerlo eficientemente durante su vida y lograr mantener en buena forma la condición física.

Las condiciones físicas de los estudiantes de séptimo de año de educación a través de la ejecución de los juegos cooperativos es importante, el trabajo en campo es necesario para el rendimiento del atletismo en pruebas de pista para aplicar la motivación durante su vida estudiantil siendo el componente para mejorar esta área de educación.

Los Beneficiarios serán los 60 estudiantes de séptimo año de la Unidad Cusubamba los cuales tendrán la oportunidad de conocer y poner en práctica las capacidades físicas en el rendimiento del atletismo específicamente en pruebas de velocidad durante para en el futuro volverlo una actividad diaria para mejorar el cuerpo de los educandos y a futuro como una oportunidad de gozar una excelente salud física y mental

La Factibilidad este proyecto se lo puede llevar acabo ya que existe la colaboración directa de todos los involucrados en el accionar de este trabajo de investigación que busca poner una solución al problema presentado sobre las capacidades físicas de los educados de décimo año al momento de poner en ejecución el entrenamiento en atletismo.

#### **1.4 Objetivos**

##### **Objetivo General,**

Determinar cómo incide los juegos cooperativos en la carrera de velocidad de los niños y niñas de séptimo grado de educación básica general de la unidad educativa cusubamba, del cantón salcedo

##### **Objetivos Específicos**

- Analizar el nivel que los estudiantes practican los juegos cooperativos.
- Identificar el nivel de velocidad que manejan los estudiantes.
- Presentar los resultados de la investigación en base al artículo académico.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativo**

Durante la investigación y consulta de bibliografías que sustenten y aporten fundamentación se encontró diversos trabajos investigativos sobre los juegos cooperativos, los trabajos servirán de referencia para realizar la investigación, a continuación.

**Tema:**

“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIO COBO BARONA”

**Autor:** Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**Conclusión:**

- Varios de los Docentes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, utilizan muy poco el juego sobretodo cooperativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de su asignatura, lo que impide que el estudiante explote sus capacidades, limitándose a ser un simple receptor de conocimientos, porque no comprenden en su totalidad los contenidos expuestos en la clase, derivando en que el estudiante tenga un bajo rendimiento académico.
- Los docentes de la unidad educativa se limitan a aplicar estrategias y/o metodologías caducas que no contribuyen mayormente para que los estudiantes logren desarrollar sus habilidades y destrezas que coadyuven en un buen aprendizaje y que su desempeño tanto dentro como fuera del aula sea el correcto.

- Los estudiantes se sienten muy cómodos con las asignaturas que aplican nuevas formas de enseñanza – aprendizaje, en especial con aquellos que aplican juegos cooperativos, considerando sus asignaturas como las que más les ha gustado en su vida estudiantil, lo que se refleja en su rendimiento en las mismas.
- Los juegos cooperativos ayudan al aprendizaje cooperativo, mismos que influye en el rendimiento académico, dado que existe un alto nivel de colaboración, de coordinación de esfuerzos para resolver alguna situación, con distribución de responsabilidades en los resultados obtenidos y con excelente relaciones interpersonales tanto entre pares como con los docentes.
- La propuesta de uso de juegos cooperativos aplicada a los estudiantes de Bachillerato como grupo de control, ha favorecido su sentimiento de responsabilidad en el trabajo intra y extra aula, siendo el rol del docente muy importante para el éxito del aprendizaje cooperativo cuando se lo ha aplicado.

**Tema:**

“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LAS CARRERAS DE VELOCIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO SALASACA DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

**Autora:** Janeth del Carmen Barrera Cueva.

**Conclusiones:**

- Los entrenamientos de las Carreras de Velocidad son repetitivos, los profesionales están desactualizados en estrategias metodológicas de aprendizaje por lo que los y las jóvenes estudiantes atletas se encuentran desmotivados para las prácticas cotidianas.
- Se detecta que el maestro de Cultura Física como entrenador de Carreras de Velocidad no realiza o no sabe planificaciones de entrenamiento deportivo por

lo que más aplican ejercicios aeróbicos calisténicos antes de ejecutar una actividad deportiva o un entrenamiento.

- Se ha detectado en los docentes egoísmos pues si conocen el reglamento de las carreras de velocidad, dichos conocimientos, procedimientos y actitudes lo deben compartir entre sus compañeros y jóvenes estudiantes atletas.
- No planifican competencias internas simultáneas, cada quien es independiente, peor aún con otros centros educativos, lo que implica relacionarlos mejor en la disciplina deportiva del Atletismo relacionada con las Carreras de velocidad para que así los estudiantes atletas se fogueen y vayan poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en el proceso de entrenamiento.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

El proyecto está basado en el paradigma crítico – propositivo, el mismo que concibe a la realidad como algo cambiante, en este caso reconocemos a los juegos cooperativos y las carreras de velocidad como algo que está en constante transformación. En momentos los juegos cooperativos, al igual que la carreras de velocidad podría tornarse estáticas dentro del estudio pero eso no quiere decir que su condición sea ésta.

Conocer la temática y sus posibles causas para la realización de este proyecto, tener conocimiento sobre todos los beneficios de los juegos cooperativos en el mejoramiento de la velocidad física, contar con un instrumento metodológico fundamental que nos permita mejorar la velocidad física, darán lugar a que la planificación de clases y sus contenidos conformen una relación directa para mejorar el desarrollo de los niños y niñas.

Las necesidades y requerimientos de la sociedad, profesores de Educación Física es fundamental para la realización del presente proyecto porqué, la importancia de realizar una planificación, es para desarrollar un trabajo con algunas ventajas, seguridad, orden, variedad y eficiencias para mejorar la velocidad física por intermedio los juegos cooperativos

La investigación está inmersa en la teoría del problema porque la sociología se ocupa de las dificultades de la sociedad y no cabe duda de que todo aquel que reflexione acerca de la misma y la estudie forma parte de ella. Pero con mucha costumbre en la reflexión sobre uno mismo se suele permanecer en un estado en el que se es consciente de uno sólo como alguien.

En esta investigación se considera que el estudio de los valores son fundamentales y muy significativos en la sociedad, porque forman al estudiante con buenos valores, esto es primordial para el desarrollo del niño/a, en virtud de que le permitirá crecer en un ambiente donde hay amistad, sinceridad, honestidad respeto y puntualidad, de esta manera estamos formando el cuerpo y la mente a través de una enseñanza adecuada.

### **2.3 Fundamentación Legal**

## **TITULO I CONCEPTOS FUNDAMENTALES CÁPITULO ÚNICO**

LEY DE CULTURA FISICA, DEPORTES Y  
RECREACION

### **Titulo 3 capítulo único**

Art. 1.- Esta Ley regula la cultura física, el deporte y la recreación, y establece las normas y directrices a las que deben sujetarse estas actividades para contribuir a la formación integral de las personas.

Art. 2.- Para el ejercicio de la cultura física, el deporte y la recreación, al Estado le corresponde:

- a) Proteger, estimular, promover y coordinar las actividades físicas, deportivas y de recreación de la población ecuatoriana así como planificar, fomentar y desarrollar el deporte, la educación física y la recreación;
  
- b) Proveer los recursos económicos e infraestructura que permitan masificar estas actividades;
  
- c) Auspiciar la preparación y participación de los deportistas de alto rendimiento en competencias nacionales e internacionales, así como capacitar técnicos y entrenadores de las diferentes disciplinas deportivas;
  
- d) Fomentar la participación de las personas con discapacidad mediante la elaboración de programas especiales

Art. 52.- Esta Ley, consagra el aporte a través de la teoría del Fútbol para el fomento y desarrollo del deporte escolar, colegial y especial, de acuerdo a lo que se establezca reglamentariamente para ello.

La práctica de la educación física, la cultura física, deporte formativo y recreación es obligatoria en los niveles pre-primario, medio y superior.

La educación física, deportes y recreación serán coordinados entre la Secretaría Nacional de Cultura Física, Deportes y Recreación, el Ministerio de Educación y Cultura y el Consejo Nacional de Universidades y Escuelas Politécnicas.

## 2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

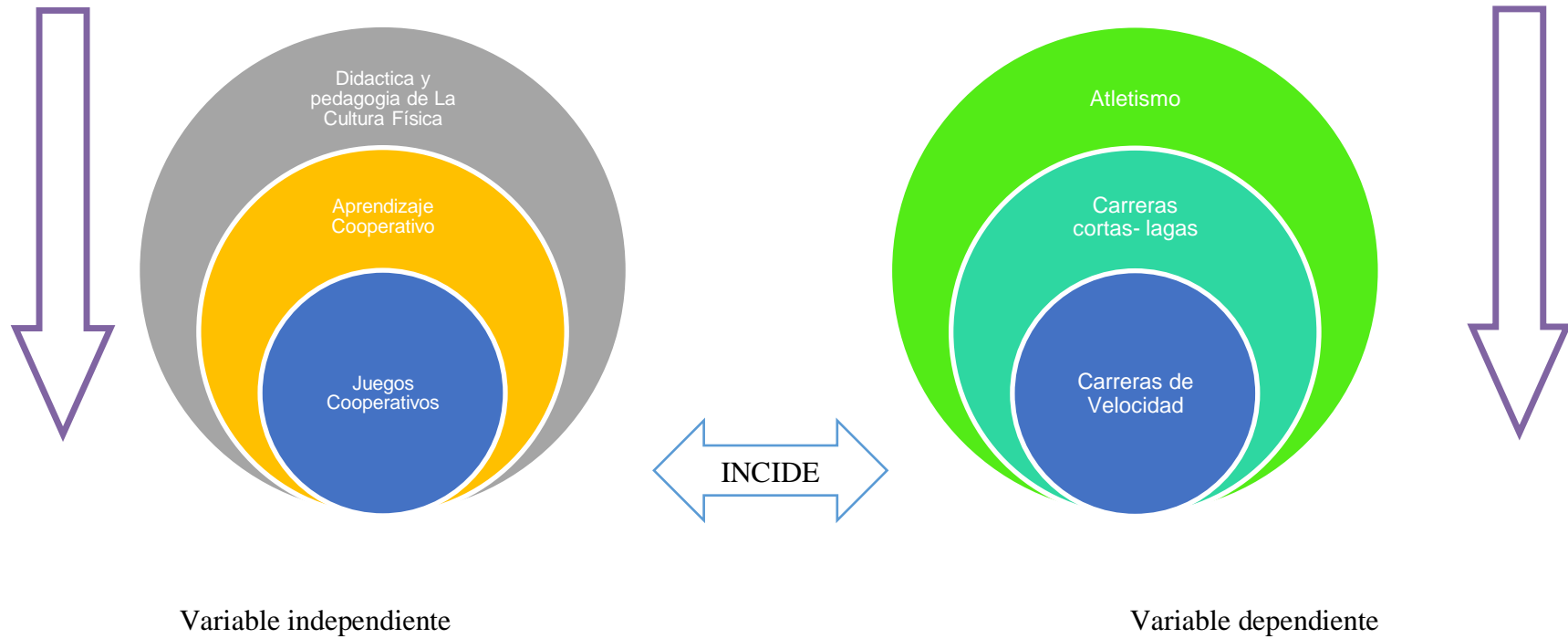


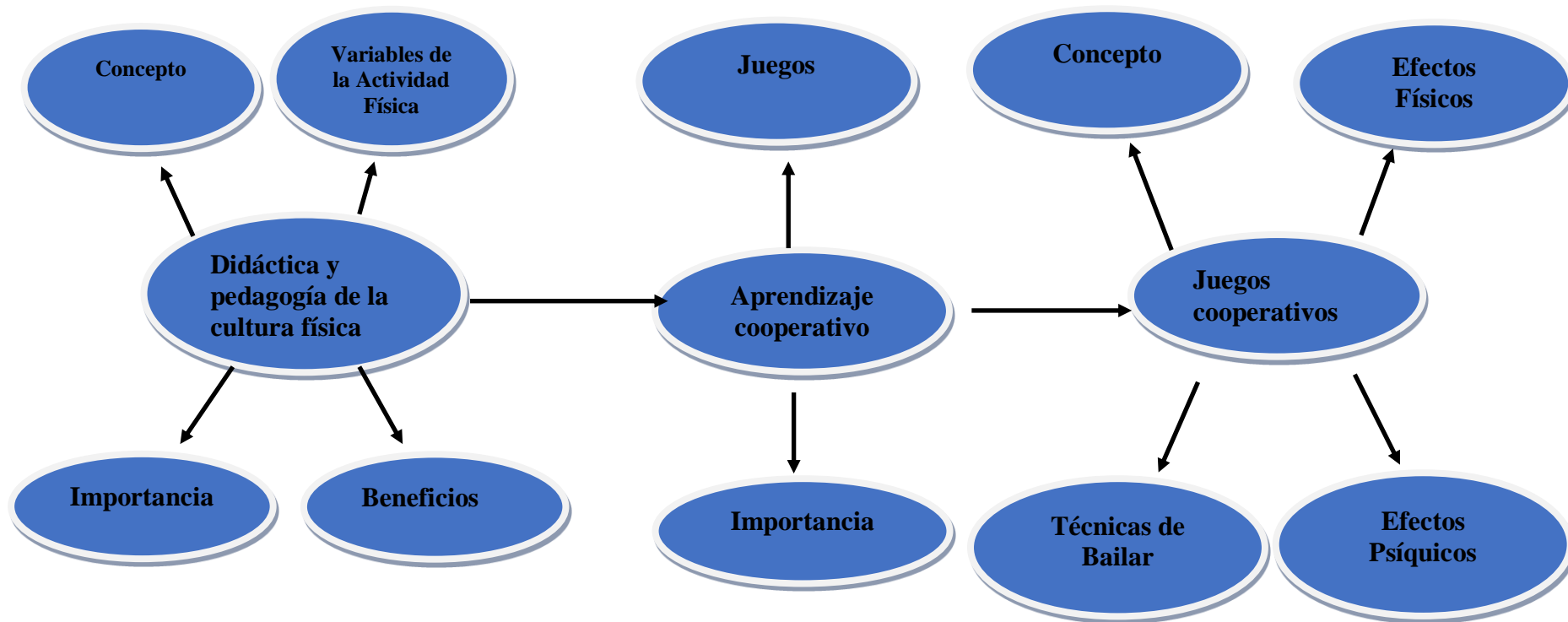
FIGURA N° 1: Categoría Fundamentales

**FUENTE:** Investigador

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**Constelación de Ideas: Juegos Cooperativos**



**FIGURA N° 2:** Constelación de Ideas V.I.

**FUENTE:** Investigador

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

**Constelación de Ideas: Carreras de Velocidad**

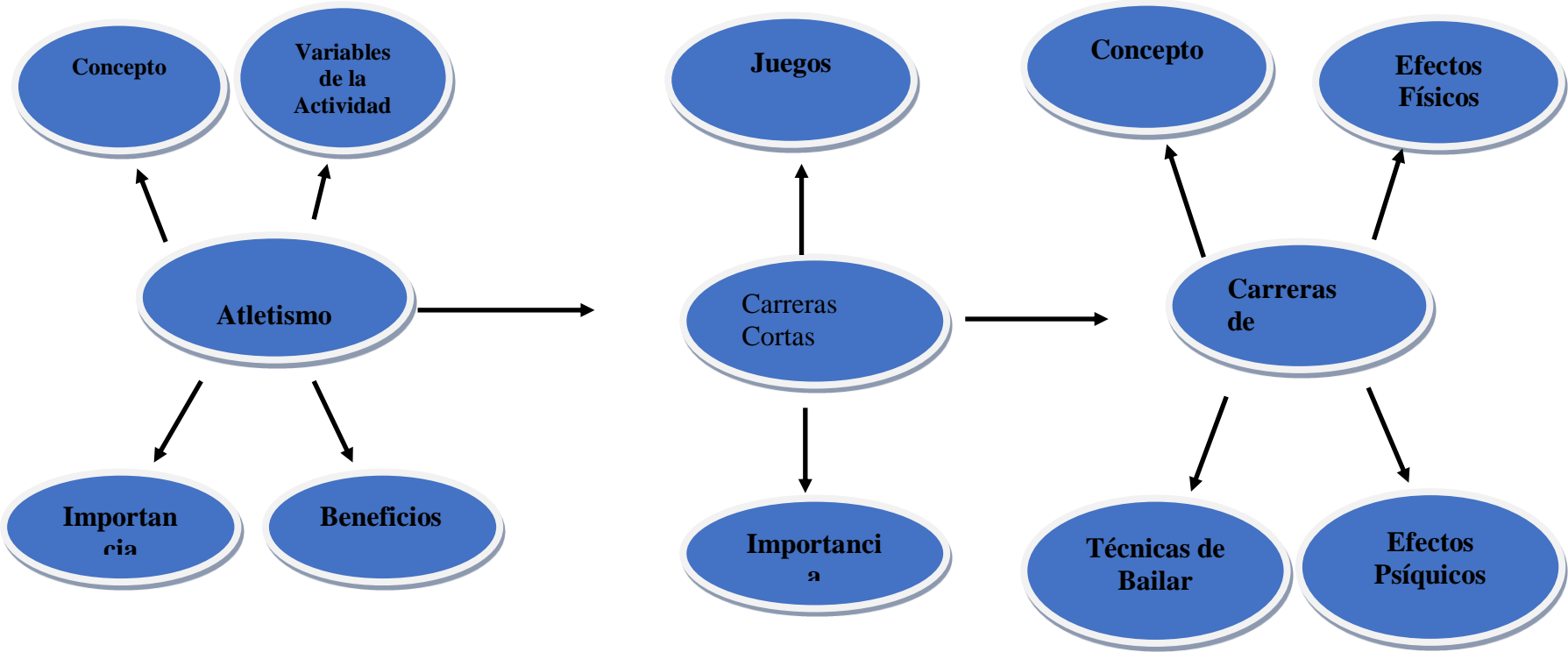


FIGURA N° 3: Constelación de Ideas V.I.

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Wilson Bayardo Amores Arroyo

## 2.5 Fundamentación Teórica

### 2.5.1 Conceptualización de la Variable Independiente

#### **DIDÁCTICA Y PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA**

Empecemos señalando el concepto de lo que es la Didáctica General, tomando definición de Izquierdo, quien dice:

“El término Didáctica viene del griego *didaktiké*, de *didásko* que significa enseñar, por tanto la Didáctica se refiere a los métodos y a los medios para cumplir los objetivos de la educación, parte de los principios estudiados y establecidos por la pedagogía, en relación con el ser que se educa y el medio social y cultural que lo forma, la didáctica organiza sus métodos y procedimientos según los aspectos lógicos y psicológicos de la educación.”.  
(Izquierdo Arellano, 1994, pág. 18)

A la Didáctica se la puede comparar con el arte de enseñar; arte por cuanto es una cualidad intelectual práctica, la habilidad interna que dispone el Docente y que se manifiesta en la facilidad para producir tal o cual conocimiento.

También diremos que la Didáctica es una ciencia; ciencia por cuanto quienes se educan pueden lograr el aprendizaje (consiguiendo que sea significativo) de una serie de conceptos, procedimientos, valores o aptitudes.

Por otro lado, la Pedagogía etimológicamente viene del griego *paidos* que significa niño, y *agein* que significa guiar, conducir, por lo tanto se deduce que es un conjunto de saberes que buscan tener un impacto en el proceso educativo.

En virtud de los dos conceptos señalados, hablar de Didáctica y Pedagogía de la Cultura Física, es hablar de una voluntad y un compromiso para redimensionar la práctica educativa en esta área. Los tiempos actuales hacen necesario un replanteamiento de los procesos didácticos y pedagógicos que se vienen aplicando en la Cultura Física, para poder hacer frente a los múltiples cambios que de una manera vertiginosa atraviesa el mundo en todos los aspectos de la

vida y por ende los estudiantes, quienes deben ser orientados a que conozcan, valoren positivamente y vivan a gusto con su propio cuerpo ya sea en lo físico, en lo estético o en lo deportivo, sin la presión del rendimiento escolar que lo único que hace es asignar una calificación para ser promovidos o no.

Pero este vivir a gusto no es de manera aislada, sino en relación con sus pares, por lo cual debe existir una sana convivencia, relaciones interpersonales propiciadoras de situaciones gratificantes y saludables, las mismas que se consiguen con la utilización del juego como estrategia pedagógica, facilitando la cooperación y no únicamente la competición.

### **Proceso de enseñanza – aprendizaje**

El proceso de enseñanza – aprendizaje es un espacio para compartir, para sentir, para convivir y vivir cada día las emociones, sensaciones, inmersas en el proceso educativo.

En cuanto a la Didáctica de la Cultura Física, se debe tomar en cuenta que los Docentes de la asignatura como educadores del movimiento y las relaciones interpersonales mediante el juego, la naturaleza, el deporte, los ejercicios, inciden notoriamente en el estudiante para que sean más solidarios, participativos, autónomos en su accionar cotidiano con un fuerte dominio de valores en todos los ámbitos donde aprendan a valorar todo lo que les rodea, por lo cual debe buscarse un sinnúmero de estrategias para llegar a los estudiante y ellos consigan un aprendizaje significativo.

Es fácil comprobar que las necesidades de los educadores en estos días son muy diferentes de las que se tenía una o dos décadas atrás, dado que la educación como un fenómeno social siempre está inmersa en un proceso continuo de innovación, por tanto, los conocimientos (a menos que se actualice) corren el riesgo que no logren satisfacer la necesidad actual acarreado como consecuencia que se hagan progresivamente menos competentes.

## **Métodos y Técnicas**

Método es la adopción de uno u otro estilo de enseñanza que se adapta al docente, al estudiante, a la asignatura, a los objetivos.

Raúl Navarrete toma las palabras de **MUSKA MOSTON** publicadas en su libro “La enseñanza de la Educación Física” donde recopiló los diferentes estilos o métodos existentes en los siguientes términos: “mando directo, asignación de tareas, enseñanza recíproca, grupos reducidos, programas individuales, descubrimiento guiado, resolución de problemas y creatividad.”. (Navarrete, 2010, pág. 5)

Técnica es el conjunto de procedimientos o recursos de los que se sirve una ciencia o un arte. Entre las técnicas que se puede utilizar para la enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, se tiene las siguientes: instrucción directa basada en el modelo y la enseñanza por indagación.

Se puede tomar uno de estos métodos y la técnica más adecuados para lograr un aprendizaje grupal, encaminado a la comprensión y correcta ejecución del gesto por parte del estudiante.

## **APRENDIZAJE GRUPAL**

Se entiende por grupo una estructura que surge de la interacción entre individuos que persiguen objetivos comunes.

### **La formación y operatividad del grupo**

Izquierdo señala que “es un proceso complejo mediante el cual un conjunto de personas con amplia variedad de objetivos, valores, aptitudes e inhibiciones individuales para la participación en grupos, se amoldan y forman un grupo productivo.”. (Izquierdo Arellano, 1994, pág. 87)

Cada persona es única, esto hace que la suma de personas forme un conjunto que también sea único, por lo tanto es difícil describir totalmente los procesos para la formación del grupo, sin embargo hay ciertas necesidades básicas,

comunes a todo desarrollo grupal y ciertos elementos esenciales que deben existir antes de que se forme un grupo determinado, de tal manera que todos persigan un objetivo común.

En cuanto a los elementos esenciales mínimos para la formación de un grupo, son aquellos que con su presencia configuran un esquema inicial e indispensable y a la vez son los impulsores básicos o ejes motivadores como: seguridad, experiencias nuevas, reconocimiento y respuesta.

Las nuevas experiencias se originan al relacionarse con gente nueva (con quienes normalmente no se ha trabajado), hallando y creando nuevas situaciones sociales y de aprendizaje, aceptando nuevas responsabilidades, aprendiendo a desempeñar nuevos papeles o roles.

El reconocimiento está expresado en el anhelo del estudiante de “ser alguien” ante el resto, de ser considerado importante, de sentirse útil para el logro de metas planteadas. El deseo de respuesta es el anhelo de ser necesitado, de ser tomado nuevamente en cuenta para una nueva tarea, de sentir que otros confían en él y buscan su ayuda y consejo.

### **El grupo y el aprendizaje grupal**

Con la investigación de nuevos métodos de enseñanza – aprendizaje, se orientó hacia una participación más significativa de los estudiantes en su proceso educativo – formativo.

La educación actual promueve la existencia del grupo democrático, donde las decisiones son tomadas por todos, en el que cada integrante participe en base a sus conocimientos, habilidades, destrezas, intereses y objetivos comunes.

Sin embargo, aparecerán obstáculos para su conformación, tales como sensaciones de incomodidad ante alguno de sus integrantes, expectación ante el rendimiento de todos y el propio y un deseo de pasar inadvertido ante situaciones nuevas dando únicamente lo necesario para cumplir.

Para que el grupo produzca intelectualmente y avance hacia el logro de sus objetivos, es conveniente que exista un clima que propicie el aprendizaje, un ambiente de libertad para pensar, expresarse, intercambiar experiencias, ejercer el análisis y la crítica. Se hace necesaria la integración con un ambiente de cooperación, de comunicación, de intereses centrados en la tarea y de compromiso para alcanzar los objetivos propuestos.

Por consiguiente el aprendizaje grupal es la asimilación de nuevas situaciones que se integran a las ya conocidas y resueltas, involucrando a la totalidad del grupo en los ámbitos cognoscitivo, afectivo-social y psicomotriz, siendo estas resultantes de un proceso conjunto y de la necesidad de comunicación. Se puede decir que las personas cambian por la influencia del grupo y éste se modifica por la acción de sus integrantes.

Una de las formas de conseguir el aprendizaje grupal, es a través de las estrategias lúdicas, es decir aquellas que toman el juego como una herramienta para la enseñanza – aprendizaje y la interrelación entre pares.

## **ESTRATEGIAS LÚDICAS**

El vocablo estrategia proviene del griego “**estrategia**” de “**estrategas**”, que significa el arte de dirigir. Lúdica viene del latín “**ludos**” y dicese de lo perteneciente o relativo al juego. Si se une los dos significados, diremos que las estrategias lúdicas son el arte de dirigir juegos.

Tratando de dar un concepto de estrategia lúdica, se cita el que dice Piaget:

“Estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados específicamente para general aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.”. (Piaget, 1992, pág. 42)

De este concepto se elige el juego didáctico. Juego viene del vocablo latín “**jocus**” que significa ligereza, frivolidad, y **ludus**” que es el acto de jugar. H.

Spencer señala que “el juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario como medio para eliminar el exceso de energía.”.

El juego siempre será importante en la enseñanza. Desde la niñez se desea jugar y muchas veces se juega por instinto, por una fuerza interna que obliga a moverse, a manipular, a gatear, ponerse de pie, andar; prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

En tal virtud, las actividades lúdicas son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de nuevos contenidos, porque la capacidad se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como: las cognitivas, socioafectivas y psicomotrices.

La técnica grupal ha prestado atención a varias estrategias bien conocidas que poseen aplicaciones específicas dirigidas a un grupo para conducirlo a la acción hacia alguna meta. Entre ellas se tiene las lúdicas, las mismas que bien planificadas, coordinadas y dirigidas, aumentan la productividad de cualquier grupo.

No se puede negar que casi a todas las personas les gusta jugar, pasar un rato agradable y divertirse en las actividades grupales. Las actividades grupales lúdicas tienen un gran poder para desarrollar al hombre, lo ayudan a sentirse más seguro, le proporcionan oportunidades para el reconocimiento, la respuesta y nuevas experiencias.

Los obstáculos que pudieren aparecer como la tensión, la agresión, las frustraciones y los disgustos, pueden ser aliviados por el beneficio que produce la actividad recreativa pero convenientemente elegida, siendo además una gran oportunidad para relacionarse con sus compañeros de equipo, eliminando el fastidio, el cansancio mental y el aburrimiento que adquieren dentro de cuatro paredes.



Desde el punto de vista psico-lúdico, los juegos favorecen a crear una atmósfera positiva, aumentan la participación, ayudan a la comunicación, crea normas de trabajo grupal y desarrolla el liderazgo.

### **Importancia de las actividades lúdicas**

Mavilo Calero Pérez indica que:

“La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.”. (Calero,2006, pág. 22)

Es necesario anotar las siguientes puntualizaciones que hacen de las actividades lúdicas una estrategia muy importante:

- Las actividades lúdicas ayudan a realizar una clase muy amena, dejando de lado el tedio o cansancio con el que se presenten al trabajo.
- El docente puede más fácilmente analizar si los conocimientos han sido asimilados y en qué medida. Puede observar también si son capaces de tomar decisiones, de socializar con el grupo, si cambia su actitud frente a sí mismo y al resto.
- El juego contribuye al desarrollo de los músculos y de las coordinaciones motoras que benefician la respiración y ayudan a la mejora del sistema nervioso.
- A través del juego se fortalece el contacto con su familia, entorno físico y social.
- Se crea gran placer y satisfacción en las actividades.

### **Concepción pedagógica del juego**

Calero M. dice al respecto:

“Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.”. (Calero, 2006, pág.32)

Si los niños (que más adelante pasarán a ser jóvenes y adultos) juegan en todo momento, los educadores deben comprender lo que él significa para ellos, por lo tanto es recomendable:

1. Utilizar los juegos libres para intercalarlos con los juegos dirigidos (antesala de los juegos cooperativos).
2. En el juego libre observar las inclinaciones, los gustos de los estudiantes para poder planificar nuevos juegos.

### **El juego, una estrategia lúdica en la Educación Física actual**

Los Docentes de Educación Física encuentran en el juego un medio motivante para sus estudiantes, lo que les permite que ellos alcancen ciertos objetivos que la temática de clases lo propone y que la forma tradicional de impartir la enseñanza no lo lograría completamente.

A través de esta estrategia, el estudiante se siente más motivado para realizar una tarea, que al ser presentada de una manera común y corriente, bloquea su mente y les hace pensar en la posibilidad de errar y no poder ejecutarlo. El juego es el “combustible” que impulsa el interés por ejecutarla, pues siente un reto personal y ante el resto de sus compañeros, siente la necesidad de ser aceptado, de ser buscado en una nueva actividad, y sobre todo la satisfacción del deber cumplido.

También se logra una formación en valores, el desarrollo de la personalidad, que asuman con su participación un comportamiento general correcto dentro de las luchas que caracterizan la etapa de construcción de una nueva sociedad.

Por lo tanto el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación y una de las estrategias lúdicas que ha ganado espacio (en algunos países está en auge), es el aprendizaje cooperativo, encaminado hacia los juegos cooperativos.

### **APRENDIZAJE COOPERATIVO**

La Revista educativa digital Hekademos, señala al respecto del aprendizaje cooperativo: “La escuela siempre refleja la situación social en la que se encuentra inmersa y para lograr buenas relaciones entre iguales en las aulas multiculturales y multiétnicas podemos emplear el aprendizaje cooperativo como mejor técnica metodológica.”. (Pliego, 2011, pág. 64)

Ma. Del Carmen Medina y Victoria Camacho, mencionan en su obra a GARCIA, Azucena, quien expresa:

“... el aprendizaje cooperativo se refiere a un conjunto de prácticas instruccionales en las cuales el docente da directrices a un grupo de alumnos sobre cómo trabajar juntos y descansa en la creencia - basada en la investigación - de que el aprendizaje escolar se incrementa cuando los estudiantes, siguiendo cualquiera de los procedimientos de aprendizaje, trabajan en situación grupal. Este aprendizaje supera al que realizan solos o en competición con otros.”. (Medina & Camacho, 2010, pág. 138)

Mencionan las mismas autoras que el elemento más definitorio del Aprendizaje Cooperativo es la estructura de las recompensas, que no son individuales sino de grupo, esto debido a que los estudiantes trabajan divididos en grupos pequeños en actividades de aprendizaje y reciben la recompensa según cómo hayan logrado la efectividad para obtener el resultado planteado.

### **Técnicas de aprendizaje cooperativo**

- El establecer grupos permanentes de aprendizaje no lo es todo. Hay una gran variedad de técnicas cooperativas que se las puede utilizar, adecuándolos a las diferentes actividades y diferentes fases del ciclo de aprendizaje.

- El número de personas que trabajan juntas en un grupo determinan las técnicas a utilizarse; algunas técnicas trabajan con pares, otras con grupos de tres, cuatro o más personas, unas son muy sencillas que se las puede trabajar en educación general básica inicial, otras son más complejas y se las utiliza con estudiantes de educación general básica superior hasta bachillerato, ya que exigen un mayor nivel de madurez.
- Muchas técnicas pueden ser utilizadas de distinta manera para cumplir un objetivo, según el docente estructure el ejercicio, lo que nos conlleva a nunca improvisar, pues una estrategia cooperativa no debe estar incluida en su planificación así porque si, sino siempre buscar la técnica adecuada para su propósito.

### **Proceso para llevar a cabo un aprendizaje cooperativo como técnica**

De las experiencias de docentes con este tipo de trabajo, se puede mencionar el siguiente proceso:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños (de 4 a 6 preferentemente si el grupo no es muy numeroso y se disponen de los materiales didácticos necesarios para todos), de la misma edad pero diferentes en habilidad, etnicidad (si fuera el caso) y sexo. Pueden ser formados por el profesor o dejar que los estudiantes lo hagan por sí mismos por afinidad, habiendo dado previamente las instrucciones necesarias para su conformación.
- El docente da a conocer los objetivos para el trabajo planteado y la forma de cómo se llevará a cabo para que puedan tener éxito.
- Los estudiantes necesariamente deben colaborar para lograr el trabajo propuesto.
- El éxito de cada uno de los estudiantes depende del éxito de los demás.

- El docente estimula para que cada grupo pueda resolver los problemas que se presentaren por sí mismos, elevando su confianza en su capacidad para lograrlo.

Se puede concluir que:

“La mayor ventaja de los métodos de aprendizaje cooperativo está en la amplia gama de resultados positivos que las investigaciones han encontrado en ellos. Aunque puede haber muchas formas de mejorar las relaciones entre niños de diversos orígenes étnicos, o entre alumnos integrados y alumnos de progreso normal, pocas pueden ayudar también a mejorar el rendimiento del alumno. Y aunque ciertamente hay muchas formas de acelerar el aprendizaje del alumno en una o más asignaturas o niveles de edad, pocas se aplican igual de bien en casi todas las asignaturas y en casi todos los niveles de edad; y todavía menos pueden documentar mejoras en el aprendizaje y mostrar también una mejoría en las relaciones sociales, la autonomía, el gusto por el colegio y otros resultados de los niños.”. (Slavin, 1992, pág. 262)

En tal virtud, una de las formas de lograr un aprendizaje cooperativo, es a través de la aplicación de los juegos cooperativos.

## **LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

### **Generalidades**

**Definición.-** Una de las definiciones que mejor describe lo que son los juegos cooperativos es la que ofrece Diego Collado Fernández, el mismo que toma como referencia a Roberto Blázquez, quien manifiesta:

“De forma resumida aportamos el concepto de juego cooperativo atendiendo al pensamiento de Roberto Blázquez. <<Actividades colectivas donde las metas de los participantes son colectivas y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios>>.”. (Collado, 2011)

El juego cooperativo es aquel en el que no existe oposición entre jugadores, sino que todos buscan lograr un objetivo común al grupo, para lo cual deben sacar a flote su creatividad, imaginación, habilidades, liderazgo, solidaridad, confianza, respeto; en ellos se superan desafíos u obstáculos con la participación de todos, dando importancia a las metas colectivas y sobre todo, eliminando la agresión física contra los demás, desarrollando actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación sin ningún tipo de discriminación.

### **Clasificación**

Cáceres, Fernández & García (1995), señalan en su obra que dentro de los juegos cooperativos, se puede distinguir los siguientes:

**De objetivo cuantificable.-** el objetivo, idéntico para todos los jugadores, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. Aquí podemos distinguir dos subgrupos:

- Cooperativos por tanteo:

Juegos de tanteo colectivo. El objetivo común es hacer el mayor número de puntos superando una puntuación determinada que a veces no está definida al comenzar el juego, sino que se va definiendo en función de los puntos obtenidos por el grupo, de forma que éste considera que gana cuando supera su propio récord.

- Cooperativa sin tanteo:

Juegos en los que el objetivo que hay que superar no es de puntuación, sino que normalmente se trata de una prueba que debe superar el grupo.

**De objetivo cualificable.-** Juegos en los que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. No puede determinarse si se ha cumplido o no. En ellos se puede distinguir tantos subgrupos como tipos de objetivo consideremos, por ejemplo:

- De imitación: uno o varios jugadores imitan a otro u otros.

- De vértigo: uno o varios jugadores, con ayuda de unos u otros, tratan de sentir una sensación especial mediante el juego.
- De mantener un objeto en movimiento: el objetivo es que el grupo manipule un móvil no se debe detener.
- Juegos rítmicos: todos los juegos con las palmas en los que no existen eliminados (juegos cantados).

### **Objetivos que persiguen**

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas que tienen como objetivos:

- La participación de todos los integrantes de un quipo.
- Buscar disminuir las manifestaciones de agresividad que se presentaren.
- Promover los valores.
- Propender a la cooperación, comunicación y solidaridad.

Por tanto, la metodología de este tipo de juegos es muy positiva si se aplicara más a menudo, tendríamos una sociedad más constructiva y respetuosa. Esta es la verdadera meta, y el juego, además de ser valioso en sí mismo, es un recurso metodológico más para conseguir los objetivos educativos que nos proponemos.

### **Importancia de su utilización**

Para Emilio Arranz Beltrán, en su publicación en internet **“JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICIÓN** para la educación infantil”, los juegos cooperativos tienen importancia porque ayudan a lo siguiente:

- Tener confianza en sí mismas y en otras personas.
- Poder experimentarse y experimentar aquello que sienten.

- Poder interpretar y aceptar .los comportamientos de los otros.
- Poder transformar sus comportamientos en función de las otras.
- Comprenderse mejor a sí mismas y a las demás.
- Superar sus angustias, sus culpabilidades y la sensación de sentirse juzgadas.
- Vivir en grupo y sentirse responsable de sí y de las otras.
- Comunicarse positivamente con las otras.

Manifiesta el mismo autor que para los Docentes, estos juegos permiten:

- Ver los diferentes comportamientos de los estudiantes
- Conocer mejor a los estudiantes
- Ver cómo funciona el grupo.

### **Lo que logran desarrollar**

El juego siempre ha sido y será la primera pedagogía presente en la enseñanza, éste ayuda a crecer y aprender con placer y distracción, por lo cual se lo adopta y se lo rehace cada vez que se lo requiera y es factible de ser aplicado según el tema que se esté tratando.

El juego está ligado al placer intenso y ofrece la oportunidad de relativizar lo real. Por tanto, en los juegos cooperativos, este placer será grupal, todos los integrantes tomarán un lugar dentro del grupo, mismo que es elegido y se lo muestra a los demás integrantes.

Desarrollan comunicación, confianza, respeto con todo el grupo y resto de grupos, hace a los estudiantes más solidarios, responsables, sacan a flote la fuerza de reacción ante la adversidad, buscar soluciones siempre enmarcados en el respeto y sin acciones agresivas.



En este contexto, los juegos cooperativos tratan de no excluir, mucho menos humillar a alguien, de ser realizados con plena diversión, sin presiones, en un ambiente de aprecio recíproco, mirando a mi grupo y no a los demás.

### **Marco para la enseñanza**

Para que los juegos deportivos/cooperativos alcancen el objetivo que se desea, es necesario que se realice en un marco de respeto, confianza y ayuda mutua, tanto del docente a sus estudiantes y viceversa. Una vez creado el clima de confianza, es más factible llegar hacia ellos y cualquier herramienta que se la requiera aplicar, será asimilada y aceptada.

Se puede mencionar algunas de estas herramientas que ayudarán al docente en sus labores:

- Utilización del currículo oculto para encaminar la clase. Aplicaciones que no están planeadas pero que la experiencia permite crearlas y acomodarlas a la necesidad del momento.
- Ajustar la planificación de la clase en tiempo y espacio: Efectuar cambio en el programa para suplir alguna falencia o acomodarlo a la realidad del momento pero sin desviarse del objetivo inicial.
- Asignar tareas a los estudiantes que adopten conductas agresivas.- Es una forma de hacerlos sentir importantes y a la vez ganarse su confianza para lograr su colaboración y liderazgo dentro del grupo.
- Asignación de trabajos compartidos entre estudiantes que presentan roces.- Luego de indagar el porqué de la pelea, ayudarles a solucionar sus diferencias e invitarlos a jugar tranquilos y a compartir la tarea para bien de su equipo.
- Ejercicios de relajación y respiración grupal.- Ayuda a la relajación muscular y mental, a la oxigenación del cerebro, para que el estudiante enfadado se calme y se reintegre a la actividad.

- Reubicación de los estudiantes peleadores en los otros grupos.- Ayuda a lograr la calma y asegurar la participación de éstos en todas las actividades.
- Mediación en los conflictos de los niños.- Se debe sembrar la importancia de ofrecer disculpas ante algún error cometido y poder continuar jugando como si nada hubiera ocurrido.
- Escuchar a los estudiantes.- El docente debe aprender a escuchar a sus estudiantes sin reproches ni críticas, conocer sus problemas y poder tener la posibilidad de ayudarlos para conseguir un cambio de actitud.
- Saber enviar mensajes a sus estudiantes.- El docente debe mostrarse ante ellos como un ser humano, sujeto a cometer errores y sufrir dolores ante las ofensas. Es más fácil decir “me duele la garganta, no puedo levantar la voz” a pedir que hagan silencio.
- Buscar que exista empatía entre ellos.- Es importante el diálogo con el agresor, exponerle la posibilidad que en alguna ocasión sea él la víctima y sufra las mismas ofensas que cometió hacia su compañero.
- Mantenerle cerca y sujeto al estudiante que pelea.- Es necesario permitir que el tiempo pase para que el estudiante se calme, se renueve el oxígeno en la sangre y pueda reintegrarse al trabajo.

## **2.5.2 Conceptualización de la Variable Dependiente**

### **CARRERAS CORTAS Y LARGAS**

En la carrera de velocidad se corren distancias cortas que varían entre los 60, 100, 200 ó 400 metros planos y al aire libre, carreras de vallas en el caso de los hombres se corren 60, 110 y 400 metros con vallas y en el caso de las mujeres 60, 100 y 400 metros con vallas.

Se caracterizan porque los participantes elevan bastante sus rodillas, movimientos libres de los brazos y emplean distintas estrategias para ganar la competencia.

### **Cortas, largas, vallas y relevos**

Las carreras más cortas son las denominadas de velocidad. En pista cubierta se corren sobre distancias de 50 y 60 metros. Al aire libre, sobre 100, 200 y 400 metros.

En este tipo de pruebas, el atleta se agacha en la línea de salida y, tras ser dado el pistoletazo de inicio por un juez de salida, se lanza a la pista y corre a la máxima velocidad posible hacia la línea de meta, siendo fundamental una salida rápida.

Los corredores alcanzan la tracción inicial situando los pies contra unos bloques especiales de metal o plástico, llamados tacos de salida o estribos, diseñados especialmente para sujetar al corredor y que están colocados justo detrás de la línea de salida.

Las características principales de un estilo eficiente para carreras de velocidad comprenden una buena elevación de rodillas, movimientos libres de los brazos y un ángulo de penetración del cuerpo de unos 25 grados.

Los corredores pueden usar diversas estrategias durante las carreras. En una carrera de 400 m, por ejemplo, el corredor puede correr a la velocidad máxima durante los primeros 200 m, relajarse en alguna medida durante los siguientes 150 m, para finalizar de nuevo con otro golpe de velocidad punta en los 50 m finales.

Otros corredores prefieren correr 200 o 300 m a la máxima velocidad y luego intentar resistir el resto de la carrera. Cuando el corredor aminora la marcha, lo hace para conservar energía, que utilizará en el momento en que efectúe de nuevo un esfuerzo máximo.

### **Carreras de 100 metros**

Es la prueba reina del *sprint* y se disputa en línea recta, frente a la tribuna principal del estadio. Cada atleta ocupa una calle en la salida y no puede en ningún momento de la carrera invadir otra calle.

Los velocistas salen desde los tacos de salida (starting blocks). El juez dice: a sus puestos (los atletas se colocan en los tacos de salida y cinco apoyos en el suelo), listos (elevación de la cadera) y finalmente, da el disparo. Dice: a sus puestos (los atletas se colocan en los tacos de salida y cinco apoyos en el suelo), listos (elevación de la cadera) y finalmente, da el disparo de salida.

Si un atleta sale antes de que suene el disparo, se dice que ha habido salida nula; vence el que rebase primero la línea de meta con el tronco, y no con la cabeza, las manos o los pies. Se utiliza un anemómetro para medir la velocidad del viento, para homologar un record o una marca, no deber haber viento a favor de más de 2m/seg.

### **Carreras de 200 metros**

La mitad de la prueba se corre en curva y la otra mitad en recta. También se utilizan los starting blocks; cada atleta corre por su calle y se mide la velocidad del viento. Una diferencia con la prueba de 100 m es que no todos los atletas salen de la misma altura.

Los atletas situados en calles exteriores deben de recorrer la curva más abierta y el atleta de la calle 1 tiene una curva más cerrada, y por eso sale desde más atrás. A todo esto se le llama compensación: en realidad, todos corren 200 m.

### **Carreras de 400 metros**

Se trata de una vuelta a la pista. Se sale de tacos, cada atleta corre por su calle y hay compensación.

### **Vallas**

Las pruebas de vallas son carreras de velocidad en las que los competidores deben superar una serie de diez obstáculos de madera y metal (o plástico y metal) llamadas vallas. Las pruebas de vallas al aire libre más populares, para hombres y mujeres, son los 110 m vallas (que se corren con las denominadas vallas altas), los 400 m vallas (con vallas intermedias) y los 200 m vallas (con vallas bajas). En los campeonatos nacionales en pista cubierta se suelen correr

los 60 m vallas. Las vallas altas miden 107 cm de altura, las intermedias 91 y las bajas 76.

En todas las distancias, hasta los 110 m inclusive, la primera valla está a 13,72 m de la línea de salida y el resto de las vallas están separadas 9,14 m. la distancia desde la última valla hasta la meta es 14,02 metros. En distancias superiores a

110 m. pero que no exceden de 200, la primera valla está a 18 m. de la salida y el resto están separadas 18 metros. En los 400 m la primera valla está a 45 m. y el resto están separadas 35 m. quedando 40 m desde la última valla hasta la meta.

En la prueba femenina de 100 m. vallas, la primera está a 13 m. de la salida y la separación entre ellas es de 8,5 m. quedando 10,5 m. desde la última valla hasta la meta.

Una buena forma de saltar vallas consiste en saltar desde lejos y salvar las barreras suavemente sin romper el ritmo de la zancada. La primera pierna que pasa la valla vuelve a la pista de forma rápida; la otra pierna, mientras tanto, supera la valla casi en ángulo recto con respecto al cuerpo.

Una gran velocidad, flexibilidad y coordinación, son los elementos más importantes para tener éxito.

### **Carreras de relevos**

Las carreras de relevos son pruebas para equipos de cuatro componentes, en las que un corredor recorre una distancia determinada, luego pasa al siguiente corredor un tubo rígido llamado testigo, y así sucesivamente hasta que se completa la distancia de la carrera. El pase del testigo se debe realizar dentro de una zona determinada de 18 m de largo.

En las carreras de relevos de 400 m (cada uno de los cuatro atletas cubre 100 m, por lo que se denomina 4×100) y 800 m (4×200), el testigo pasa del corredor

que lo entrega al que lo recibe cuando este último ya ha comenzado a correr, continuando el receptor la carrera.

En carreras más largas, debido a la fatiga acumulada, el corredor que recibe el testigo muchas veces mira hacia atrás para recogerlo.

En condiciones ideales, tanto el corredor que entrega el testigo como el que lo recibe, deben ir a la máxima velocidad y separados unos 2 m al efectuar el relevo del testigo.

En estas pruebas, los miembros de los equipos que intervienen corren por una zona de la pista; para completar cada relevo el corredor debe entrar en la llamada zona de traspaso, que permite al receptor del testigo iniciar su carrera.

## **PRUEBAS DE VELOCIDAD CONCEPTOS**

La velocidad no es más que el espacio recorrido por un móvil en la unidad de tiempo.

La velocidad es una cualidad física, que permite ejecutar acciones motrices en el menor tiempo posible.

En el ámbito de la educación física, la velocidad es la capacidad que nos permite desarrollar una respuesta motriz en el mínimo tiempo posible, es decir en resumen, la velocidad es la capacidad de realizar uno o varios movimientos en el menor tiempo posible.

La velocidad se mide en metros por segundo, como por ejemplo, al cuantificar el valor de la velocidad correspondiente a la acción de mover una parte del sistema de palancas del cuerpo en relación con otra; la velocidad hacia delante del cuerpo al esprintar o en un punto del despegue al saltar; y la velocidad de los instrumentos y de las pelotas al soltarlos o al ser golpeados.

El tiempo empleado para desarrollar una cierta tarea puede considerarse también como una medida de la velocidad del atleta.

El número de repeticiones de una tarea dentro de un corto período de tiempo puede considerarse como un índice de velocidad.

La velocidad puede ser un factor determinante directamente, como por ejemplo en, la reacción a la pistola en la salida, o indirectamente, como por ejemplo, en el desarrollo de la energía cinética al saltar. La diferencia entre directa e indirecta es que con la primera, se busca la velocidad máxima mientras que con la última se requiere alguna velocidad óptima para permitir una expresión máxima de la fuerza adecuada. En consecuencia, es importante tener presente que la velocidad aumenta pero que ello no lleva necesariamente a una mejora del rendimiento.

### **Descripción técnica**

Las características principales de un estilo eficiente para carreras de velocidad comprenden una buena elevación de rodillas, movimientos libres de los brazos y un ángulo de penetración del cuerpo de unos 25 grados.

### **Evolución de la cualidad de velocidad**

De los 8 a 12 años: Hay un incremento continuo de la velocidad, debido a la mejora de la fuerza, depende del crecimiento alcanzado.

La mejora de la coordinación mecánica, la velocidad, relacionada con la fluidez al ejecutar movimientos.

De los 9 a 13 años, se considera la mejor edad para la realización de tareas específicas, pues es en esta edad, cuando con mayor fluidez de movimiento nos encontramos.

De los 13 a 14 años, puede ser una etapa negativa en el aprendizaje y desarrollo de las tareas motrices, debido al gran crecimiento somático.

De los 14 a 19 años, hay un aumento paralelo de la velocidad con la relación a la fuerza, y a partir de los 17, ya casi se logra el máximo de velocidad, un 95%. Es en esta edad, dónde hay que seguir ejercitando la velocidad si no se quiere

perder ese elevado porcentaje, que no todas las personas o corredores tienen en un principio de su carrera.

De los 19 a 23 años; Se mantiene en los límites máximos, a partir de esta edad disminuye, no por el factor de la fuerza, que se mantiene, sino por el factor coordinación, que va disminuyendo casi proporcionalmente con los años.

### **Características.**

- ✓ Es una de las pruebas más espectaculares que existen.
- ✓ Es muy importante el calentamiento, para evitar lesiones.
- ✓ Se necesita buena técnica de salida.
- ✓ Son muy Fuertes físicamente.

**Cualidades físicas:** velocidad, Fuerza, Coordinación.

### **Características de los atletas**

Los velocistas están dotados de un alto porcentaje de fibras musculares rápidas, idóneas para realizar estas pruebas cortas a gran velocidad. Son atletas fuertes (la musculación orientada a la velocidad es fundamental en su preparación), explosivos y con una alta capacidad de concentración y activación del sistema nervioso. La calidad de los pies, en cuanto a reactividad, es fundamental para un buen resultado.

Aunque normalmente son altos, sobre todo los hombres velocistas, velocistas relativamente bajos y muy explosivos también han logrado grandes marcas. Son atletas fuertes, explosivos y con una alta capacidad de concentración. La calidad de los pies, en cuanto a la reacción, es fundamental para un buen resultado. Aunque normalmente son altos, sobre todo los hombres, aunque velocistas relativamente bajos y muy explosivos también han logrado grandes marcas.



## Fases de la salida

PREPARADOS	LISTOS	SALIDA
-Manos a la altura de los brazos. -Brazos estirados. -Rodilla anterior arriba. -Rodilla Posterior al suelo. -Pies apoyados por la punta	-Hombros hacia delante, (desequilibrio). -El glúteo más arriba que los hombros. -Las piernas elevadas y semiflexionadas. -Mantener la tensión	-Ajustar la salida, lo mejor posible, respetando el reglamento. -Presionen las puntas. -Mucha fuerza con los brazos -Levantarse de forma progresiva

*Tabla N°1: Fase de Salida*

### Errores en la salida de tacos:

Tiempo de reacción elevado, o sea reaccionar tarde al disparo del juez. Ponerse desde los primeros apoyos erguido, levantándose verticalmente de golpe. Realizar un primer apoyo excesivamente largo, llevando el pie muy por delante de la vertical del centro de gravedad.

- ✓ No impulsar con fuerza desde los tacos.
- ✓ En la posición de listos, situar la altura de la cadera por debajo de la línea de hombros.
- ✓ También en listos, inestabilidad de los brazos
- ✓ Hundimiento del talón en los primeros apoyos
- ✓ No existir continuidad en toda la puesta en acción

En las pruebas de velocidad, los atletas desarrollan su esfuerzo y tienen, dentro de una respiración celular anaeróbica, es decir en ausencia de oxígeno, pues el sistema cardiaco se acelera y el glucógeno en el hígado es desintegrado para ser convertido en glucosa; en una respiración anaeróbica se produce menores cantidades de energía (ATP) a diferencia de la respiración aeróbica.

La producción de lactato (ácido láctico), en la respiración anaeróbica, es acumulado en los músculos, lo que podría producir fatiga muscular, esto se

puede evitar con un buen calentamiento previo y estiramiento de los músculos, lo que beneficia el movimiento y la elasticidad de los mismos.

Desarrolla las cualidades físicas: velocidad, Fuerza, Coordinación.

Reduce el riesgo de una muerte por infarto o para cardiaco ya que nos ayuda en la respiración.

Por velocidad de reacción entendemos al tiempo que se tarda en reaccionar ante un estímulo, el cual puede ser acústico, visual o táctil. La velocidad en los movimientos aislados se aprecia en el tiempo que se tarda en la realización de un gesto, lo cual puede ser independiente de la velocidad de reacción.

La velocidad en la frecuencia de los movimientos en la unidad de tiempo tampoco tiene alta correlación con la de los gestos aislados, pero sí la tiene con la velocidad de traslación, como ser el correr un evento de velocidad. Mientras que las tres primeras formas de velocidad pueden responder a determinados sectores corporales, la velocidad de traslación en cambio es el resultado de una totalidad de acciones corporales mancomunadas.

Sin embargo la velocidad no se manifiesta en todas las personas de la misma forma, y ello es consecuencia de distintos factores, los cuales son respuesta a factores de índole:

- Metabólico energéticos,
- Neuromusculares.

## **ACELERACIÓN**

Fase sumamente importante para el desarrollo de la velocidad, la cual se desarrolla desde el momento en que el corredor efectúa el primer pasó hasta el momento en el cual ya no puede incrementar más su velocidad de carrera.

Está determinado que cuanto más larga es la capacidad de aceleración, tanto mejor es el registro del deportista. De acuerdo a ciertos análisis matemáticos (Henry y Trafton 1951, citado por Zaciorskij) la curva de la velocidad en una carrera de 100 mts., se representa por la siguiente igualdad:

$$v(t) = v_{\max}(1 - e^{-kt})$$

En la misma  $v(t)$  representa el valor de la velocidad en el momento del tiempo  $t$ ,  $v_{\max}$  los valores de la máxima velocidad en tanto que en la base del logaritmo natural y  $k$  el valor de la constante la cual caracteriza la aceleración que se produce después de la partida. Los valores de  $v_{\max}$  y  $k$  no se correlacionan entre sí (Henry y Trafton, citado por Zaciorskij). En otras palabras: la capacidad para una fuerte aceleración y la máxima velocidad de traslación no se correlacionan (Zaciorskij, 1968). Esto quiere decir que una acentuada aceleración en la partida no significa necesariamente que luego se desarrolle elevada velocidad de carrera.

En algunos deportes es muy importante la aceleración en la partida, caso del tenis o el béisbol, mientras que en otros la máxima velocidad alcanzada en el trecho, como por ejemplo el salto largo y el triple. ¿Qué es lo que caracteriza a la aceleración desde el punto de vista técnico? En que se va incrementando en forma paulatina la frecuencia y la longitud de las zancadas. A partir del momento en que ya no crecen ninguna de las dos, es que finaliza dicha fase: ya no se incrementa más la velocidad.

Los corredores de clase internacional tienen la capacidad de desarrollar su aceleración durante un trecho y/o tiempo más prolongado, mientras que por el otro lado las personas no dotadas o sin entrenamiento para la velocidad alcanzan su máxima aceleración en pocos metros.

Hay que destacar además que la fase de aceleración, por el relativo prolongado contacto con el piso estará muy relacionada con la fuerza muscular. Por dicho motivo la podemos denominar como la "fase de la fuerza" la cual se optimiza con sistemáticos en entrenamientos que propician esta capacidad. Luego de esta fase se pasa al máximo desarrollo de velocidad

## 2.6 HIPÓTESIS

$H_0$ . –Los juegos cooperativos no afecta en las carreras de velocidad en los niños y niñas de séptimo y octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Cusubamba.

$H_1$ . - Los juegos cooperativos si afecta en las carreras de velocidad en los niños y niñas de séptimo y octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Cusubamba.

### SEÑALMIENTO DE VARIABLES

Variable independiente: Juegos Cooperativos

Variable dependiente. Carreras de Velocidad

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Enfoque de investigación.**

La investigación de trabajo tiene enfoque cualitativo porque privilegia la interpretación de los juegos cooperativos en las carreras de velocidad de los estudiantes del séptimo y octavo año de educación básica general de la Unidad Educativa Cusubamba. Es cuantitativa porque busca detallar los hechos con datos numéricos, orientados a la población para obtener resultados positivos.

#### **3.2 Modalidad básica de la información.**

De campo porque la investigación se realiza en la Unidad Educativa Cusubamba donde se estudiará el tema investigado dando relación a la información requerida y de acuerdo a los objetivos establecidos la bibliografía ya que otorga el propósito de detectar, ampliar y profundizar, distinto, criterios de autores basándose en fuentes primarias como documentos o fuentes secundarias como libros, revistas y periódicos.

#### **3.3 Nivel o tipo de investigación.**

El trabajo de investigación tendrá como eje esencial el desarrollo de diferentes tipos o niveles de investigación, las mismas que se describen a continuación será de tipo exploratorio debido porque se deberá ir a la Unidad Educativa Cusubamba los estudios y análisis de la situación actual, será descriptivo porque ayudará a descubrir las en situación se encuentran los estudiantes al momento de realizar carreras de velocidad

#### **3.4 Población y muestra:**

Como el Universo es muy pequeño se ha trabajado con el total de la población es decir con 60 estudiantes de séptimo y octavo año de educación básica general de la Unidad Educativa Cusubamba.

### 3.5 Operacionalización de variables.

Variable Independiente: Juegos Cooperativos

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS / INSTRUMENTO
Los juegos cooperativos son actividades lúdicas cooperativas las que demandan a los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común. (Cilla & Omeñaca, 2005)	Actividades Lúdicas	Baile Juegos en equipo	¿Considera usted que las actividades lúdicas mejoran la socialización? ¿Conoce cuales las actividades que se practican cuando trabajamos con los juegos en equipo? ¿Conoce los beneficios del baile cuando tratamos los juegos cooperativos? ¿Conoce usted que es el trabajo colaborativo? ¿Conoce los beneficios de los juegos cooperativos? ¿Conoce los beneficios de los juegos cooperativos en el desarrollo de las capacidades físicas?	Encuesta  Cuestionario
	Actuación en grupo	Trabajo colaborativo		
	Conseguir un mismo fin	Salud Capacidades físicas		

**Tabla N°2: Fase de Salida**

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Wilson Bayardo Amores Arroyo

Variable Dependiente: Carreras de Velocidad

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS / INSTRUMENTO
La velocidad es una capacidad física importante en la práctica deportiva. La rapidez y el movimiento en las Prácticas deportivas son primordiales, ya que su efectividad depende en gran medida a la velocidad con que se ejecute. No podemos olvidar al hablar de esta capacidad, que la aceleración es un factor básico dado que gracias a ella alcanzamos el máximo de velocidad	<p>Capacidad Física.</p> <p>Movimiento y Rapidez</p> <p>Velocidad Máxima</p>	<p>Resistencia Cardiovascular</p> <p>Resistencia Muscular</p> <p>- Coordinación</p> <p>- Estiramiento</p> <p>- Aeróbicos</p> <p>- Inicial</p> <p>- Intermedia</p> <p>- Final</p>	<p>¿La práctica de las carreras de velocidad permite desarrollar la resistencia muscular y Cardiovascular?</p> <p>¿Los movimientos aeróbicos permiten un mejor calentamiento antes de ejecutar una actividad deportiva?</p> <p>¿La aplicación del proceso de velocidad máxima determina una eficaz aceleración en las competencias?</p>	<p>Encuestas</p> <p>Cuestionario</p>

**Tabla N°3: Fase de Salida**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### 3.6 Recolección de información.

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Investigar los juegos cooperativos en las carreras de velocidad de los estudiantes de séptimo y octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Cusubamba.
¿A quiénes?	A los estudiantes de séptimo y octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Cusubamba.
¿Quién?	
¿Sobre qué aspectos?	Los juegos cooperativos en las carreras de velocidad de los estudiantes.
¿Cuándo?	Octubre 2016- Marzo 2017
¿Cuántas veces?	Las que sean necesarias para que la investigación tenga sustento verídico y legal.
¿Qué técnicas?	Encuestas y test
¿Con qué?	Test para medir las carreras de velocidad
¿Dónde?	En las instalaciones de la Unidad Educativa Cusubamba.
¿En qué situación?	Según el horario de clases martes, jueves y viernes

**Tabla N°4: Fase de Salida**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### 3.7 Procesamiento y análisis

La información recolectada se analizará críticamente, presentando los resultados en porcentajes para esto sabemos apoyarnos con programas estadísticos los permitan aclarar y establecer la realidad del problema y la necesidad de un cambio y mejoramiento de la problemática formulando conclusiones y recomendaciones.



## CAPÍTULO 4

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. Análisis e interpretación de los resultados

##### Encuesta realizada a los Docentes y padres de familia

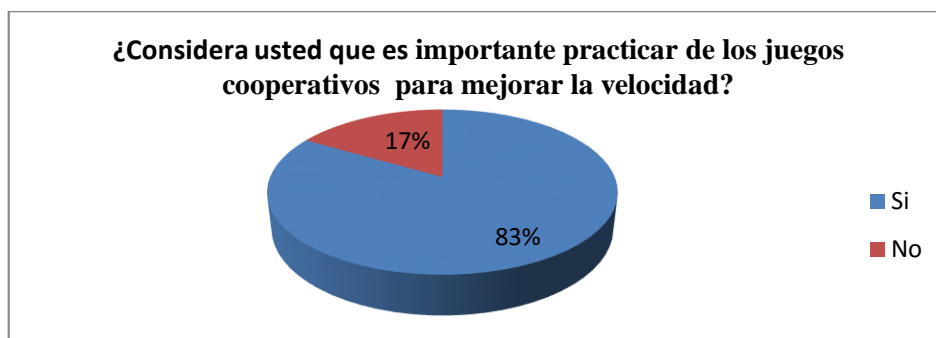
**Pregunta 1.-** ¿Considera usted que es importante practicar de los juegos cooperativos para mejorar la velocidad?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	50	83%
No	10	17%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

##### CUADRO N° 5

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Wilson Bayardo Amores Arroyo



##### GRÁFICO N° 5

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Wilson Bayardo Amores Arroyo

#### ANÁLISIS

Se analiza que el 83% de los encuestados respondieron que SI es importante practicar de los juegos para mejorar la velocidad física de los estudiantes, mientras que el 17% se inclinó por la opción del NO.

#### INTERPRETACIÓN:

La práctica de los juegos cooperativos trae beneficios sustanciales donde contribuye al desarrollo de la velocidad física para el beneficio de los estudiantes, esto quiero decir que los estudiantes encuentran importante la práctica de los juegos cooperativos, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que no valoran la importancia de los juegos cooperativos.

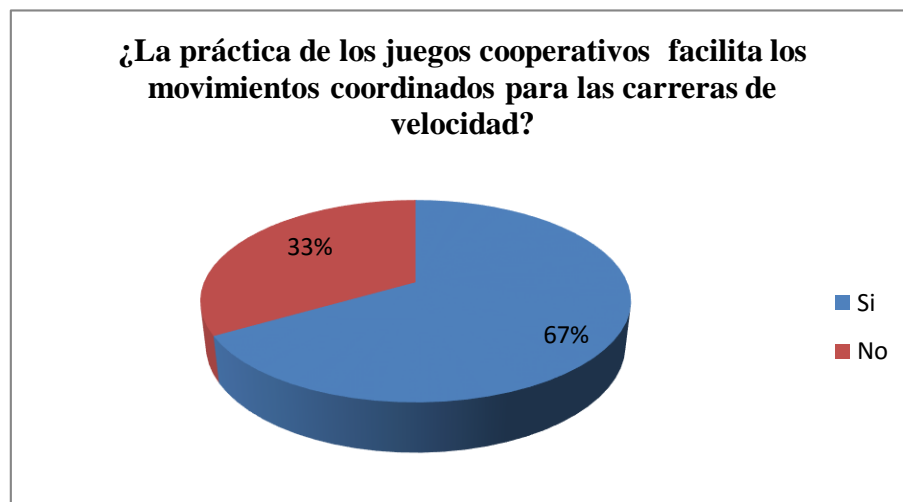
**Pregunta 2.-** ¿La práctica de los juegos cooperativos facilita los movimientos coordinados para las carreras de velocidad?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	40	67%
No	20	33%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 6**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 6**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

## **ANÁLISIS**

El 67% de los estudiantes respondieron que SI es importante practicar los juegos cooperativos para mejorar la técnica de la carrera de velocidad, mientras que el 33% se inclinó por la opción del NO.

## **INTERPRETACIÓN:**

La práctica de los juegos cooperativos proporcionan sustancialmente a la técnica de la carrera los cuales serán aplicados por los estudiantes, esto quiero decir que los encuestados encuentran importante aplicación de los juegos cooperativos, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que no reconoce el aporte que el valor que aporta los juegos cooperativos.

**Pregunta 3.-** ¿Con la práctica de los juegos cooperativos se mejora la fuerza, flexibilidad y la resistencia?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	37	62%
No	23	38%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 7**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 7**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### **ANÁLISIS:**

El 62% de los encuestados respondieron que SI es importante practicar los juegos cooperativos para mejorar la fuerza, la flexibilidad y la resistencia, mientras que el 38% se inclinó por la opción del NO.

### **INTERPRETACIÓN:**

La práctica de la danza trae beneficios importantes los cuales contribuyen al desarrollo de la fuerza, la flexibilidad y la resistencia con lo cual contribuye el desarrollo integral físico de los estudiantes, esto quiere decir que los encuestados encuentran trascendental la práctica de los juegos cooperativos, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que no reconoce los beneficios de los juegos cooperativos.

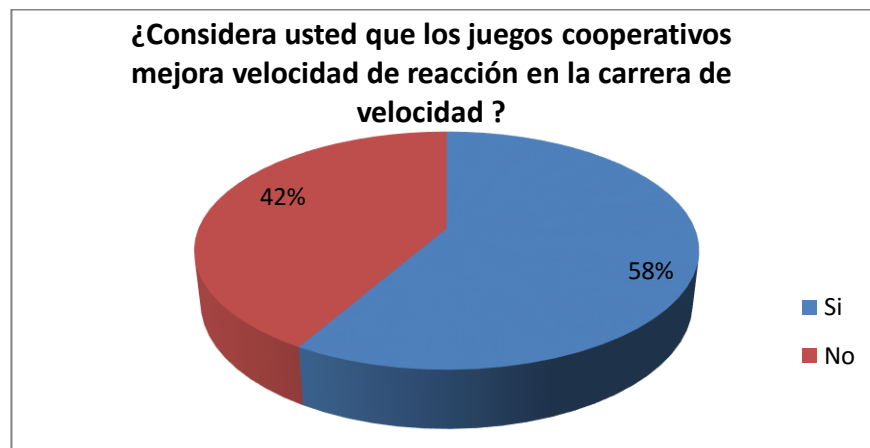
**Pregunta 4.-** ¿Considera usted que los juegos cooperativos mejora la velocidad de reacción en la carreras de velocidad?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	35	58%
No	25	42%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 8**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 8**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

#### **ANÁLISIS:**

El 58% de los encuestados respondieron que SI es importante practicar los juegos cooperativos para mejorar la velocidad de reacción en la carrera de velocidad, mientras que el 42% se inclinó por la opción del NO.

#### **INTERPRETACIÓN:**

La práctica de los juegos cooperativos trae beneficios sustanciales al desarrolla de la velocidad de reacción para mejorar la partida en las carrera de velocidad, esto quiero decir que los encuestados encuentran importante la práctica de los juegos cooperativos, por otro lado se indica que existe un número considerable que no reconoce la importancia de los juegos cooperativos.

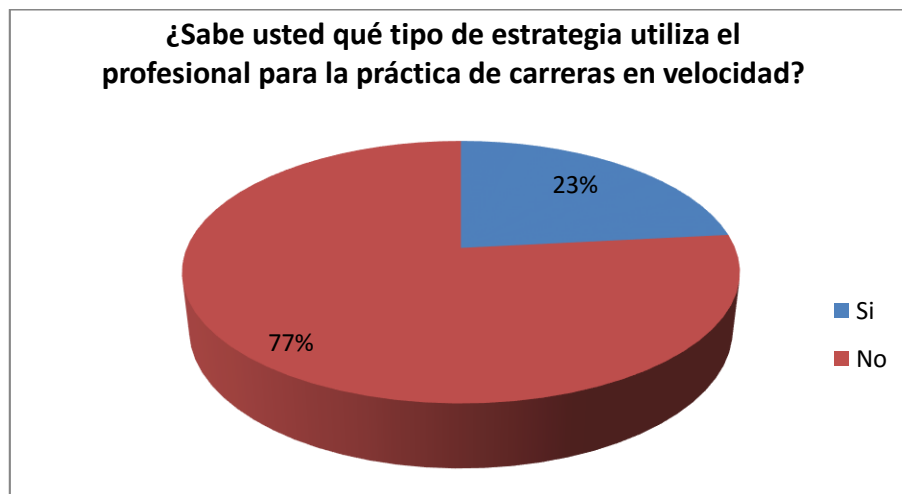
**Pregunta 5.-** ¿Sabe usted qué tipo de estrategia utiliza el profesional para la práctica de carreras en velocidad?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	14	23%
No	46	77%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 9**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 9**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### **ANÁLISIS:**

El 23% de los encuestados respondieron que SI el tipo de estrategia que los profesionales de su institución utilizan en la práctica de las carreras de velocidad, mientras que el 77% se inclinó por la opción del NO.

### **INTERPRETACIÓN:**

Es notable que los encuestados no conozcan el tipo de estrategia que debe aplicar el profesional de la Cultura Física para el correcto desarrollo de la velocidad física de los estudiantes, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que reconoce la importancia de la aplicación de estrategia adecuadas para alcanzar los objetivos trazados.

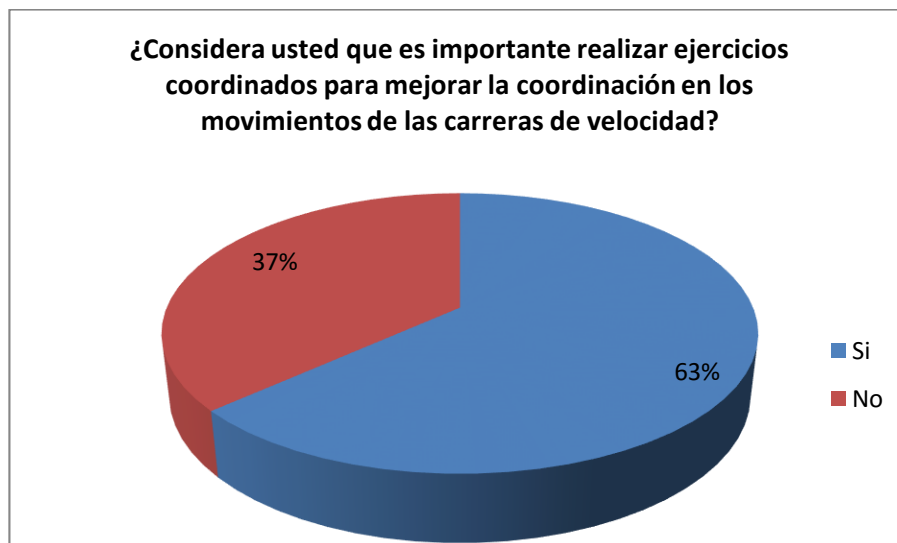
**Pregunta 6.-** ¿Considera usted que es importante realizar ejercicios coordinados para mejorar la coordinación en los movimientos de las carreras de velocidad?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	38	63%
No	22	37%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 10**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 10**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### **ANÁLISIS:**

El 63% de los estudiantes respondieron que SI es trascendente practicar los juegos cooperativos para mejorar la coordinación en los movimientos de las carreras de velocidad, mientras que el 37% se inclinó por la opción del NO.

### **INTERPRETACIÓN:**

La aplicación de ejercicios coordinados trae beneficios sustanciales donde contribuye al desarrollo de la coordinación en los movimientos que se aplican en la técnica de la carrera para el beneficio de los estudiantes, esto quiero decir que los encuestados reconocen el aporte de los ejercicios de coordinación, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que no reconoce la importancia de los ejercicios coordinativos.

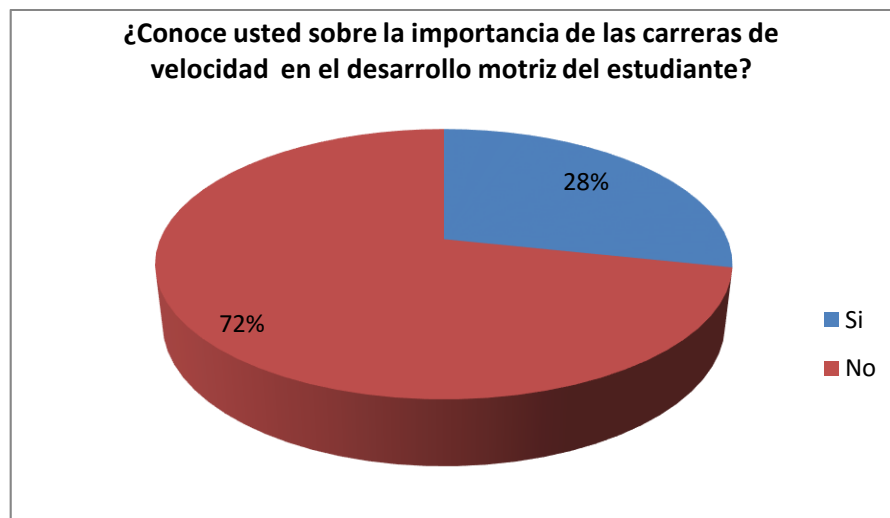
**Pregunta 7.-** ¿Conoce usted sobre la importancia de las carreras de velocidad en el desarrollo motriz del estudiante?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	17	28%
No	43	72%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 11**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 11**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### **ANÁLISIS:**

El 29% de los encuestados respondieron que SI es importante practicar la práctica de las carreras de velocidad para mejorar el desarrollo motriz, mientras que el 71% se inclinó por la opción del NO.

### **INTERPRETACIÓN:**

Es necesario resaltar el aporte que las carreras de velocidad y su contribución al desarrollo motriz de los estudiantes, pero de los resultados de la encuesta se debe indicar que los encuestados no conocen el valor del atletismo y sus beneficios, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que sí reconoce la importancia de la coordinación motriz.

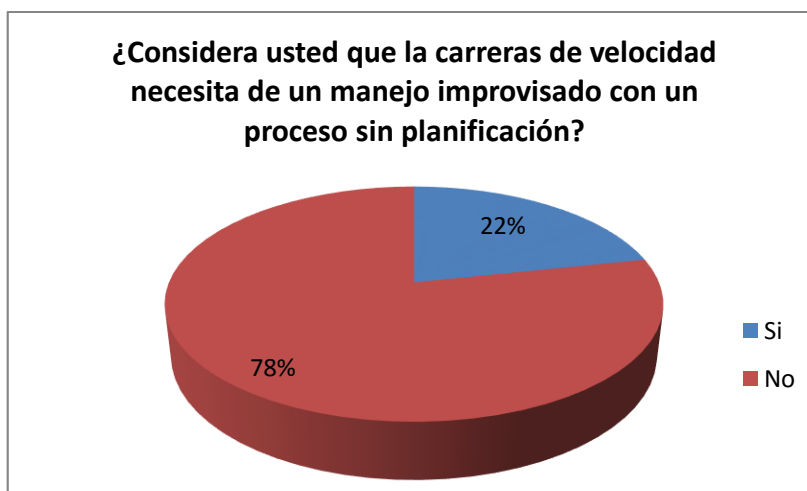
**Pregunta 8.-** ¿Considera usted que la carreras de velocidad necesita de un manejo improvisado con un proceso sin planificación?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	13	22%
No	47	78%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 12**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 12**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### **ANÁLISIS:**

El 22% de los encuestados respondieron que SI es importante que las carreras de velocidad se lleven con un proceso planificado, mientras que el 78% se inclinó por la opción del NO.

### **INTERPRETACIÓN:**

Es necesario resaltar el que las carreras de velocidad debe ser manejada por especialistas, los encuestados resaltan la importancia del manejo de la técnica de carrera debe ser planificado por parte de un especialista en beneficio de los estudiantes, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que no reconoce la importancia que se debe dar al manejo de la planificación.



**Pregunta 9.-** ¿Considera usted que el profesional está preparado para el desarrollo de la velocidad física?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	31	52%
No	29	48%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 13**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Jendry Patricio Carvajal Rubio



**GRÁFICO N° 13**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### **ANÁLISIS:**

El 52% de los estudiantes respondieron que SI es importante la actualización por parte de los profesionales de la Cultura Física para mejorar la velocidad física, mientras que el 48% se inclinó por la opción del NO.

### **INTERPRETACIÓN:**

Es necesario resaltar que los encuestados considera que el profesional del area de Cultura Física si está en condiciones de manejar los fundamentos de la carrera en velocidad, es necesario resaltar la importancia del manejo de las capacidades físicas por parte de un especialista en beneficio de los estudiantes, por otro lado se indica que existe un número muy considerable que no reconoce la importancia que se debe dar al manejo de las capacidades físicas.

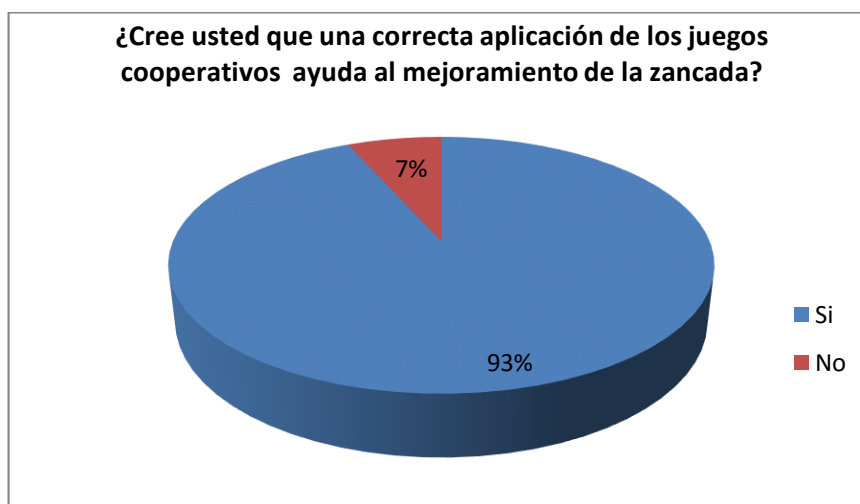
**Pregunta 10.-** ¿Cree usted que una correcta aplicación de los juegos cooperativos ayuda al mejoramiento de la zancada?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	56	93%
No	4	7%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 14**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo



**GRÁFICO N° 14**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

### **ANÁLISIS:**

El 93% de los estudiantes respondieron que SI es importante practicar los juegos cooperativos para mejoramiento de zancada, mientras que el 7 % se inclinó por la opción del NO.

### **INTERPRETACIÓN:**

En el desarrollo de la técnica trae beneficios sustanciales el mejoramiento del zancada para el beneficio de los estudiantes, esto quiero decir que los encuestados encuentran importante la práctica de los juegos cooperativos, por otro lado se indica que existe un número muy bajo que no reconoce la importancia de la zancada con un elemento necesarios para mejorar los tiempos en la carreras de corta distancia.

### 4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

Es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que nos permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados, llegando hasta la comparación de distribuciones enteras, es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

#### Combinación de Frecuencias

**Pregunta 4.-** ¿Considera usted que los juegos cooperativos mejora la velocidad de reacción en la carreras de velocidad?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	35	58%
No	25	42%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 15**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

**Pregunta 8.-** ¿Considera usted que la carreras de velocidad necesita de un manejo improvisado con un proceso sin planificación?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	13	22%
No	47	78%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 15**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Wilson Bayardo Amores Arroyo

#### Frecuencias Observadas

Cuadro N°.- 16 Frecuencias Observadas

Alternativas	Alternativas		TOTAL
	SI	NO	
PREGUNTA 4	35	25	60
PREGUNTA 8	13	47	60
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>72</b>	<b>120</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Wilson Bayardo Amores Arroyo

## Frecuencias Esperadas

Cuadro N°.- 17 Frecuencias Esperadas

Alternativas	Alternativas		TOTAL
	SI	NO	
PREGUNTA 7	24	36	60
PREGUNTA 8	24	36	60
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>72</b>	<b>120</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Wilson Bayardo Amores Arroyo

## 4.3 Comprobación de CHI 2

Cuadro N°.- 18 Comprobación de CHI 2

$X^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$	O	E	O - E	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> E
	Pregunta 4 SI	35	24,0000	11,000	121
Pregunta 4 NO	13	24,0000	-11,000	121	5,042
Pregunta 8 SI	25	36,0000	-11,000	121	3,361
Pregunta 8 NO	47	36,0000	11,000	121	3,361
				<b>X<sup>2</sup> =</b>	<b>16,806</b>

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Wilson Bayardo Amores Arroyo

## Modelo Lógico

Ho = Los juegos cooperativos NO mejora significativamente en la carrera de velocidad de los niños y niñas del séptimo y octavo año de educación básica general de la unidad educativa “Cusubamba”, del Cantón Salcedo”

Hi = La danza SI mejora significativamente en la carrera de velocidad de los niños y niñas del séptimo y octavo año de educación básica general de la unidad educativa “Cusubamba”, del Cantón Salcedo”

## Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabaja es del 5%.

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O-E)^2}{E} \right]$$

En donde:

$X^2$  = Chi-cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

O = Frecuencia observada

E = frecuencia esperada o teórica

### **Nivel de Significación y Regla de Decisión**

#### **Grado de Libertad**

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula:

$$GL = (c-1)(f-1)$$

$$GL = (2-1)(4-1)$$

$$GL = 1 * 3$$

$$GL = 3$$

#### **Grado de significación**

$$\alpha = 0.05$$

En donde:

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

O-E = Frecuencias observadas- frecuencias esperadas

$O-E^2$  = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

$O-E^2 / E$  = resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas

#### **Conclusión**

El valor de  $X^2 t = 7.81 < X^2 c = 16.806$  de esta manera se acepta la hipótesis alterna, es decir: La danza SI mejora significativamente en la carrera de velocidad de los niños y niñas del séptimo y octavo año de educación básica general de la unidad educativa “Cusubamba”, del Cantón Salcedo”

## CAMPANA DE GAUS

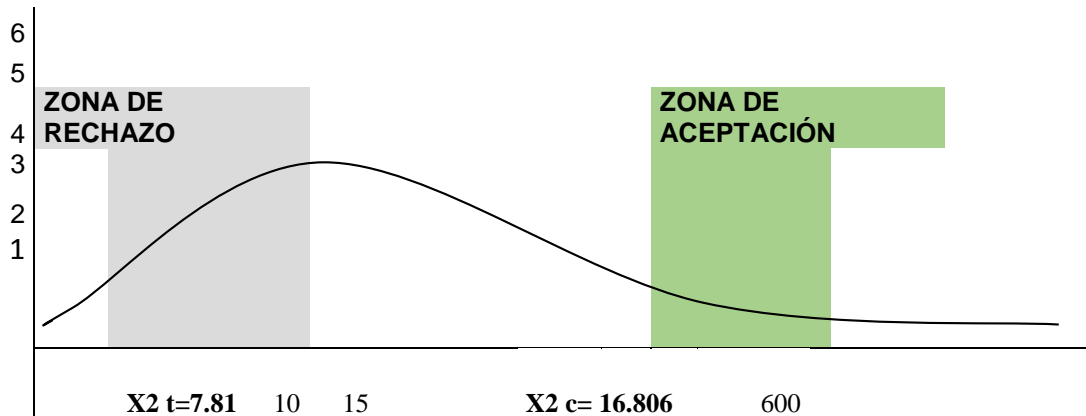


Gráfico N°.- 15 Campana de Gaus

### TABLA DE VERIFICACIÓN DEL CHI-CUADRADO

Cuadro N°.- 19 Tabla de Verificación del Chi-Cuadrado

Grados libertad	Probabilidad de un valor superior - Alfa ( $\alpha$ )				
	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
1	2,71	3,84	5,02	6,63	7,88
2	4,61	5,99	7,38	9,21	10,6
3	6,25	7,81	9,35	11,34	12,84
4	7,78	9,49	11,14	13,28	14,86
5	9,24	11,07	12,83	15,09	16,75
6	10,64	12,59	14,45	16,81	18,55
7	12,02	14,07	16,01	18,48	20,28
8	13,36	15,51	17,53	20,09	21,95
9	14,68	16,92	19,02	21,67	23,59
10	15,99	18,31	20,48	23,21	25,19

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Wilson Bayardo Amores Arroyo

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Después de la recolección, análisis e interpretación de resultados se ha llegado a las siguientes conclusiones y recomendaciones:

El nivel que practican los juegos cooperativos los niños es muy bajo según el resultado de la encuesta refleja la situación en la que se desarrollan, esto ha ocasionado diferentes dificultades en los estudiantes tanto para realizar la técnica adecuada como el tiempo o marca que ellos manejan en los últimos campeonatos.

El bajo nivel de la velocidad física en el que se encuentra los estudiantes es un claro indicador que no se busca otro método que pueden ser aplicados en las clases de cultura física como es el caso de los juegos cooperativos, los cuales buscan desarrollar los elementos que se manejan en las competencia de tiempo y marca.

En la realización del artículo académico se pudo constatar que en el área de educación física no se cuenta con una planificación en la que abarque los juegos cooperativos para el correcto desarrollo de la velocidad física, que mejore tanto la técnica de la carrera y baje los tiempos en las competencias.

## **5.1 RECOMENDACIONES**

Se recomienda que los juegos cooperativos deben estar inmersos dentro del pensum de estudio como un área más de la cultura física, para que los estudiantes puedan mejorar sus habilidades, es importante buscar nuevas formas de iniciar a los estudiantes en el atletismo exclusivamente en las carreras de velocidad por lo cual se considera a los juegos cooperativos como la mejor opción.

Los juegos cooperativos es un recurso técnico muy importante que debe ser utilizado para el correcto desarrollo integral de los estudiantes, con lo que se desea obtener estudiantes con mayor soltura para los movimientos coordinados lo cual facilitara un estilo adecuado en las futuras competencias.

Realizar un artículo académico sobre “los juegos cooperativos en las carreras de velocidad”, explicando y despejando ciertas dudas que se presenta en la ejecución de la técnica de la carrera, este recurso didáctico debe contribuir al profesor de educación para mejorar la velocidad física de los niños y niñas del séptimo y octavo año de educación básica general de la unidad educativa “Cusubamba”, del Cantón Salcedo”



## **Bibliografía**

Antonio. (2014). Actividad física, educación y salud. In A. F. Antonio, Actividad física, educación y salud (pp. 33-34). Almería: Universidad de Almería.

Arija, C. (2015). Educación Física: 1 y 2 Enseñanza Secundaria Obligatoria. Madrid, España: Gymnos Editorial.

Ariño, M. L. (2013). Técnicas y estrategias metodológicas. In C. J. Marino Latorre Ariño, ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS METODOLÓGICAS (p. 19). Lima.

Becerro, M. (2013). Efectos de la actividad física en la salud de los niños y niñas en edad escolar. Revista digital EFDeportes, 1-5.

González Carmona, E., Álvarez, A., Gerardo, E., & García López, I. E. (2013). ALCANCES DE LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN AMBIENTAL DE LA UAEMéx. EN DIVERSOS CONTEXTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA. *NOTA IMPORTANTE*, 29(Suplemento 1), 49.

Cañabate Ortiz, D., & Zagalaz, M. (2010). Aportaciones del área de educación física a la competencia básica «Aprender a Aprender». *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (18).

González, E., & Espín, R. (2010). Solución de juegos cooperativos n-personales basada en lógica difusa compensatoria. *Revista Investigación Operacional*, 31(1), 45-60.

Posadas Kalman, V. (2009). Transmisión y adquisición de valores y actitudes a través del núcleo de contenidos de juegos y deportes en el alumnado de primer y segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria de la provincia de Granada.

**LEY DE CULTURA FÍSICA**, Deportes y recreación, Título I, Conceptos Fundamentales, Capítulo Único.

Medina, R. D., & Tartabull, A. J. Á. (2015). Programa de bailoterapia y su incidencia en la vulnerabilidad al estrés. *Universidad y Sociedad*, 7(3).

López Cabezas, C. L. (2016). *La bailoterapia en la autoestima del adulto mayor del proyecto San Moises del barrio Miraflores, cantón Huaquillas, provincia El Oro, 2016* (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas. Carrera Educación Física Deportes y Recreación).

Almeida Andrade, J. F., & Tapia Bonilla, J. N. (2011). *Incidencia de la bailoterapia en el estado de ánimo de los grupos de adultos mayores de la Fundación Patronato Municipal San José* (Bachelor's thesis, SANGOLQUÍ/ESPE/2011).

Cedeño Zambrano, C. A. (2014). Bailoterapia como tratamiento fisioterapéutico de la flexibilidad articular en los pacientes del área de rehabilitación física del hospital Dr. Napoleón Dávila Córdova, en el cantón Chone durante el periodo del mes mayo del año 2012 al mes de abril del año 2013.

Gómez, M., & Monserrate, M. (2013). Estudio de trastornos nutricionales en las mujeres que realizan actividad física en el programa comunitario de bailoterapia, impulsado por el GAD municipal del cantón Manta, en el periodo de mayo a octubre del 2015.

Lavega, P. (2009). La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos. *Investigación y juego motor en España*, 77-116.

Jaramillo, P., & del Cisne, S. (2015). *La Bailoterapia Como Medio Para Mejorar La Calidad De Vida De Los Pacientes Del Club De Diabéticos E Hipertensos Del Subcentro De Salud Fronteras Saludables, De La Ciudad De Macará; Año 2012-2013, Propuesta De Inclusión* (Bachelor's thesis).

Alarcón López, W. W. (2012). *La bailoterapia y su influencia en la integración y desarrollo motriz de los estudiantes del centro de educación básica Eugenio Espejo del Recinto la Cadena, Parroquia la Esperanza del Cantón Valencia, Provincia de los Ríos, en el periodo lectivo 2011–2012* (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2012).

Artires, H. A. P., & Nariño, Y. S. Influencia de la bailoterapia en la variación del índice del peso corporal en obesos.

Pilay, B., & Rosalía, C. (2011). *La bailoterapia y su influencia en el estilo de vida de los pacientes del Centro Geriátrico Nueva Esperanza* (Bachelor's thesis).

Valiente Cruz, Y. V. (2015). *Influencia de los ejercicios de bailoterapia para las madres de familia de la escuela particular mixta “Julio María Matovelle” año lectivo 2012–2013 de Puerto Bolívar* (Bachelor's thesis, Machala: Universidad Técnica de Machala).

Rojas, L., & Washington, J. (2016). *La bailoterapia en la salud física de los estudiantes de octavo año del Colegio Juan Francisco Montalvo de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física).

# **Anexo1: Artículo Científico**

# LOS JUEGOS COOPERATIVOS, EN LAS CARRERAS DE VELOCIDAD

Universidad Técnica de Ambato  
Carrera de Cultura Física  
Wilson Bayardo Amores Arroyo  
@hotmail.com

## RESUMEN

**Introducción:** Es valioso establecer de la mejor manera los aspectos conceptuales entre los términos juegos cooperativos y las carreras de velocidad, para de esta manera entender las relaciones que se interactúan entre las dos variables, de este proceso se orientan en la investigación. **Objetivo:** desarrollar modelos y procesos que deben seguir los niños en la aplicación de los juegos cooperativos. **Material y Método:** La investigación se realizó en una institución educativa, en el sector urbano de la ciudad, en la cual se trabajó con 60 niños entre docentes, autoridades y padres de familia, que están dedicados a la formación integral de los niños. **Resultados:** Se muestran aportes significativos en este campo, tanto en lo conceptual como en la ejecución de cada uno de ellos. Se puede percibir la multidisciplinariedad en la práctica de los juegos cooperativos. Para prepararlos física y cognitivamente, para que obtengan un desarrollo de su técnica de la carrera, la contribución que representa un buen desarrollo de los componentes de la técnica de la carrera de velocidad facilita al niño su inclusión al ámbito deportivo.

**Palabras Claves:** Juegos cooperativos, carreras de velocidad, atletismo, motivacional, fundamentos

## ABSTRACT

Introduction: It is valuable to establish in a better way the conceptual aspects between the terms cooperative games and speed races, in order to understand the relationships that interact between the two variables, from this process are oriented in the research. Objective: to develop models and processes that children should follow in the application of cooperative games. Material and Method: The research was carried out in an educational institution, in the urban sector of the city, in which 60 children were worked among teachers, authorities and parents, who are dedicated to the integral formation of children. Results: Significant contributions are shown in this field, both in the conceptual and in the execution of each of them. It is possible to perceive the multidisciplinarity in the practice of cooperative games. To prepare them physically and cognitively, so that they obtain a development of their technique of the race, the contribution that represents a good development of the components of the technique of the speed race facilitates the child its inclusion in the sport field.

Keywords: Cooperative games, speed racing, athletics, motivational, fundamentals Keywords: Cooperative games, speed racing, athletics, motivational, fundamentals

## INTRODUCCIÓN

Se pretende analizar las consecuencias tanto en el aspecto de la técnica de la carrera y el desarrollo de las habilidades en los fundamentos del atletismo.

La familia es parte integral del desarrollo del niño, su presencia tiene gran influencia en las actividades que realizan, pues la cultura física es un proceso de interacción social que requiere mayor nivel de esfuerzo intelectual y motriz de los estudiantes de la Unidad Educativa Cusubamba, mediante el apoyo de los padres de familia en la aplicación de los juegos recreativos evidenciaremos un crecimiento en su habilidades y por ende en sus relaciones sociales, hoy en día papá y mamá trabajan dejando a los hijos solos pero propondremos una alternativa de solución viable para que los padres de familia intervengan en el desarrollo motriz que es fundamental para la práctica y aprendizaje de los fundamentos del atletismo.

Empecemos señalando el concepto de lo que es la Didáctica General, tomando definición de Izquierdo, quien dice:

*“El término Didáctica viene del griego didaktiké, de didásko que significa enseñar, por tanto la Didáctica se refiere a los métodos y a los medios para cumplir los objetivos de la educación, parte de los principios estudiados y establecidos por la pedagogía, en relación con el ser que se educa y el medio social y cultural que lo forma, la didáctica organiza sus métodos y procedimientos según los aspectos lógicos y psicológicos de la educación.”.*  
(Izquierdo Arellano, 1994, pág. 18)

A la Didáctica se la puede comparar con el arte de enseñar; arte por cuanto es una cualidad intelectual práctica, la habilidad interna que dispone el Docente y que se manifiesta en la facilidad para producir tal o cual conocimiento.

También diremos que la Didáctica es una ciencia; ciencia por cuanto quienes se educan pueden lograr el aprendizaje (consiguiendo que sea significativo) de una serie de conceptos, procedimientos, valores o aptitudes.

Por otro lado, la Pedagogía etimológicamente viene del griego *paidos* que significa niño, y *agein* que significa guiar, conducir, por lo tanto se deduce que es un conjunto de saberes que buscan tener un impacto en el proceso educativo.

En virtud de los dos conceptos señalados, hablar de Didáctica y Pedagogía de la Cultura Física, es hablar de una voluntad y un compromiso para redimensionar la práctica educativa en esta área. Los tiempos actuales hacen necesario un replanteamiento de los procesos didácticos y pedagógicos que se vienen aplicando en la Cultura Física, para poder hacer frente a los múltiples cambios que de una manera vertiginosa atraviesa el mundo en todos los aspectos de la vida y por ende los estudiantes, quienes deben ser orientados a que conozcan, valoren positivamente y vivan a gusto con su propio cuerpo ya sea en lo físico, en lo estético o en lo deportivo, sin la presión del rendimiento escolar que lo único que hace es asignar una calificación para ser promovidos o no.

Pero este vivir a gusto no es de manera aislada, sino en relación con sus pares, por lo cual debe existir una sana convivencia, relaciones interpersonales propiciadoras de situaciones gratificantes y saludables, las mismas que se consiguen con la utilización del juego como estrategia pedagógica, facilitando la cooperación y no únicamente la competición.

Método es la adopción de uno u otro estilo de enseñanza que se adapta al docente, al estudiante, a la asignatura, a los objetivos.

*Raúl Navarrete toma las palabras de **MUSKA MOSTON** publicadas en su libro “La enseñanza de la Educación Física” donde recopiló los diferentes estilos o métodos existentes en los siguientes términos: “mando directo, asignación de tareas, enseñanza recíproca, grupos reducidos, programas individuales, descubrimiento guiado, resolución de problemas y creatividad.”. (Navarrete, 2010, pág. 5)*

Técnica es el conjunto de procedimientos o recursos de los que se sirve una ciencia o un arte. Entre las técnicas que se puede utilizar para la enseñanza-

aprendizaje de la Educación Física, se tiene las siguientes: instrucción directa basada en el modelo y la enseñanza por indagación.

Se puede tomar uno de estos métodos y la técnica más adecuados para lograr un aprendizaje grupal, encaminado a la comprensión y correcta ejecución del gesto por parte del estudiante.

Concepción pedagógica del juego Calero M. dice al respecto:

*“Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.”. (Calero, 2006, pág.32)*

Si los niños (que más adelante pasarán a ser jóvenes y adultos) juegan en todo momento, los educadores deben comprender lo que él significa para ellos, por lo tanto es recomendable:

1. Utilizar los juegos libres para intercalarlos con los juegos dirigidos (antesala de los juegos cooperativos).
2. En el juego libre observar las inclinaciones, los gustos de los estudiantes para poder planificar nuevos juegos.

En el transcurso del desarrollo de habilidades motrices podemos manejar muchos métodos que son efectivos a la hora de iniciar a los niños en el ambiente deportivo, como es el caso del atletismo, en este caso se ha tomado los juegos cooperativos como el camino a seguir en el desarrollo de la técnica de la carrera.

La Revista educativa digital Hekademos, señala al respecto del aprendizaje cooperativo: “La escuela siempre refleja la situación social en la que se encuentra inmersa y para lograr buenas relaciones entre iguales en las aulas multiculturales y multiétnicas podemos emplear el aprendizaje cooperativo como mejor técnica metodológica.”. (Pliego, 2011, pág. 64)

Ma. Del Carmen Medina y Victoria Camacho, mencionan en su obra a GARCIA, Azucena, quien expresa:

*“... el aprendizaje cooperativo se refiere a un conjunto de prácticas instruccionales en las cuales el docente da directrices a un grupo de alumnos sobre cómo trabajar juntos y descansa en la creencia - basada en la investigación - de que el aprendizaje escolar se incrementa cuando los estudiantes, siguiendo cualquiera de los procedimientos de aprendizaje, trabajan en situación grupal. Este aprendizaje supera al que realizan solos o en competición con otros.”. (Medina & Camacho, 2010, pág. 138)*

Mencionan las mismas autoras que el elemento más definitorio del Aprendizaje Cooperativo es la estructura de las recompensas, que no son individuales sino de grupo, esto debido a que los estudiantes trabajan divididos en grupos pequeños en actividades de aprendizaje y reciben la recompensa según cómo hayan logrado la efectividad para obtener el resultado planteado.

### **Carreras de 100 metros**

Es la prueba reina del *sprint* y se disputa en línea recta, frente a la tribuna principal del estadio. Cada atleta ocupa una calle en la salida y no puede en ningún momento de la carrera invadir otra calle.

*Los velocistas salen desde los tacos de salida (starting blocks). El juez dice: a sus puestos (los atletas se colocan en los tacos de salida y cinco apoyos en el suelo), listos (elevación de la cadera) y finalmente, da el disparo. Dice: a sus puestos (los atletas se colocan en los tacos de salida y cinco apoyos en el suelo), listos (elevación de la cadera) y finalmente, da el disparo de salida.*

Si un atleta sale antes de que suene el disparo, se dice que ha habido salida nula; vence el que rebase primero la línea de meta con el tronco, y no con la cabeza, las manos o los pies. Se utiliza un anemómetro para medir la velocidad del



viento, para homologar un record o una marca, no deber haber viento a favor de más de 2m/seg.

### **Carreras de 200 metros**

La mitad de la prueba se corre en curva y la otra mitad en recta. También se utilizan los starting blocks; cada atleta corre por su calle y se mide la velocidad del viento. Una diferencia con la prueba de 100 m es que no todos los atletas salen de la misma altura.

Los atletas situados en calles exteriores deben de recorrer la curva más abierta y el atleta de la calle 1 tiene una curva más cerrada, y por eso sale desde más atrás. A todo esto se le llama compensación: en realidad, todos corren 200 m.

## **METODO**

### **Participantes**

En la investigación intervinieron 60 estudiantes de la Unidad Educativa Cusubamba, de los cuales 35 son hombres que equivale al 58 % y tenemos 25 mujeres que equivale al 42 %.

Sexo		%
Hombres	35	58
Mujeres	25	42
Total	60	100%

**Tabla 1 Descripción de la población**

## **INSTRUMENTO**

Para constituir las preguntas del cuestionario se operacionalizó cada una de las variables. Variable Independiente: los juegos cooperativos, y Variable Dependiente: carreras de velocidad, dentro de los ítems básicos de los indicadores, se planteó el cuestionario que fue dirigido a los estudiantes de

Unidad Educativa Cusubamba, con los datos obtenidos se realizar en análisis e interpretación de los resultados con sus pertinentes representaciones gráficas.

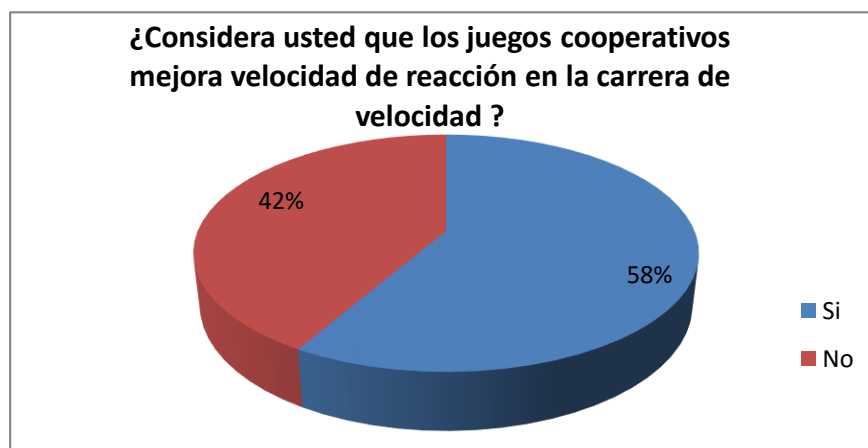
### **Procedimiento**

La verificación de la hipótesis se lo realizó cruzando 2 preguntas, una de la variable independiente y otra de la variable dependiente, la 7 y 8 respectivamente, en primer lugar se calculó Chi tabulado, se establece 3 grados de libertad, según la tabla este valor corresponde a 7,81, mientras el Chi calculado es de 22, lo que cumple con la condición que el Chi.t es menos al Chi.c, por consiguiente se acepta la H1: “La bailoterapia SI mejora significativamente en las capacidades coordinativas de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la unidad educativa Cusubamba”, cantón Salcedo

### **Análisis de los datos**

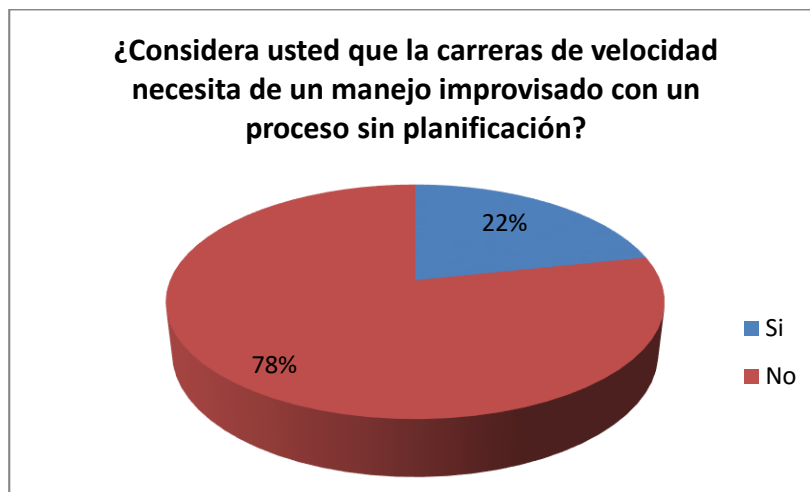
Con las respuestas obtenidas sobre el cuestionamiento de los juegos cooperativos muy claramente se puede determinar que en relación a la pregunta, encontramos de los 60 encuestados, 35 dicen SI que equivale al 58%, 25 dicen NO que equivale el 42%, concluyendo que los encuestado consideran que un plan de actividades de en relación a los juegos cooperativos puede mejorar la velocidad física.

### **Grafico 1. Respuesta en relación a los juegos cooperativos**



Con las respuestas obtenidas sobre el cuestionamiento de las carreras de velocidad muy claramente se puede determinar que en relación a la pregunta, encontramos de los 60 encuestadas, 13 dicen SI que equivale al 22%, 47 dicen NO que equivale el 78%, concluyendo que los estudiantes consideran que un plan de actividades de bailoterapia puede mejorar las capacidades coordinativas.

**Grafico 2. Respuesta en relación a las carreras de velocidad**



### **Discusión**

En el transcurso de la compilación de la información, se puede considerar que los encuestados responden en la mayoría de preguntas que los juegos cooperativos manejan un papel fundamental en el desarrollo de la carrera de velocidad, resaltando que se cuenta con una preparación diaria que realizan los estudiantes debe ser integral, para conseguir los resultados esperados dentro de lo planificado.

El factor técnico en las carreras de velocidad no es considerada como aspectos importantes dentro de la planificación escolar, actualmente los campeonatos interescolares y las olimpiadas infantiles buscan desarrollar de manera más temprana campeones sin ninguna idea de lo que es un fundamento, el instrumento que se utiliza para dicho propósito es el juego que provocando en los estudiantes no sean tratados como adultos pequeños, algo que debe ser así, toda vez que un

estudiantes debe cursar por cada una de las etapas de su vida y de igual manera se trabaja en el área deportiva en este caso se busca una estrategia en la cual puedan aprender jugando toda la técnica de la carrera , y que pueda alcanzar sus objetivos planteados.

Al no considerar seriamente el aspecto de la técnica de la carrera en velocidad que provoca al no manejar actividades que contribuyan a despertar cada uno de los movimientos que los estudiantes poseen naturalmente a su edad, puede desarrollar movimientos erróneos , debido a muchos factores del contexto escolar, tanto sociales, económicos, y culturales, que en la mayoría de los casos desconocen los docentes y consideran que solo el ejercicio físico o actividad que realizan son suficientes para constituir y preparar excelentes deportistas, cosa totalmente alejada de la realidad si se considera que los juegos cooperativos se los maneja como un eje transversal que brinde un aporte esencial para su desarrollo óptimo en desarrollo de sus habilidades motrices.

La técnica de la carrera que poseen los estudiantes que asisten a las clases normales de Cultura física en la Institución poco o nada es tomada en cuenta por los especialistas de área , que solo dan mayor importancia al aspecto físico en un porcentaje alto, dejando a un lado lo que el estudiante necesita para mejorar sus tiempos en la competencia, en relación a su control corporal es necesario plantear trabajos específicos en este caso juegos que estimulen el desarrollo de la técnica de la carrera.

Un aspecto a considerar en lo referente a la práctica de los juegos , no se considera la condición social y económica de los estudiantes, no existe discriminación hacia los estudiantes y entre ellos, sucede todo lo contrario ellos pueden mejorar sus lazos de amistad al no existir un reglamento en el cual se busca un ganador, la instituciones que no cuentan con pista atlética o con un estadio, se debe indicar que no es un factor determinante al demostrar que para la aplicación de los juegos cooperativos se los puede desarrollar en cualquier espacio que disponga la institución.

## Conclusiones

A través de los resultados los estudiantes del séptimo año nunca han trabajado en clases o en actividades extracurriculares como son los juegos cooperativos, dando como resultado que las estudiantes no hayan experimentado esta actividad por lo que existe un desconocimiento de la mayoría de estudiantes y de los maestros de grado. Al manejar los juegos cooperativos vamos a mejorar significativamente la técnica de la carrera con cual el niño estará mejor preparado para enfrentar competencias futuras tanto internas como competencias externas, contribuyendo al incremento de estudiantes que deseen participar en la masificación del atletismo

En lo referente a la técnica de la carrera los estudiantes no conocen sobre este tema lo cual es preocupante, al no valorar la importancia del desarrollo de los fundamentos del atletismo continuaremos con clases tradicionalistas sin ningún objetivo claro, los juegos cooperativos es una de las mejores opciones para rescatar a los niños de actividades que no brindan ningún beneficio a su salud, al insertar actividades en las cuales se facilite el aprendizaje de los fundamentos será la opción más acertada para resolver el problema que se plantea en la investigación.

Del análisis de las preguntas se desprende que es necesario e indispensable diseñar un programa de juegos cooperativos para mejorar la técnica de la carrera en velocidad, la cual se estructurara de tal forma que se la pueda manejar fácilmente y despierte el interés por la práctica de esta disciplina esta guía no es una atadura por lo contrario es un preámbulo para que los profesionales de Cultura Física aporten con su creatividad en construir variantes a cada uno de los juegos expuestos.

Es necesario también dar a conocer los resultados de esta investigación y valorar la perspectiva que tienen todos los miembros de la comunidad educativa, se debe resaltar que los encuetados no son especialistas en el área que pero desde su posición pueden criticar constructivamente lo que falta en los estudiantes para que valoren más la práctica de un deporte como en este caso el atletismo.

## Bibliografía

Antonio. (2014). Actividad física, educación y salud. In A. F. Antonio, *Actividad física, educación y salud* (pp. 33-34). Almería: Universidad de Almería.

Arija, C. (2015). *Educación Física: 1 y 2 Enseñanza Secundaria Obligatoria*. Madrid, España: Gymnos Editorial.

Ariño, M. L. (2013). Técnicas y estrategias metodológicas. In C. J. Marino Latorre Ariño, *ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS METODOLÓGICAS* (p. 19). Lima.

Becerro, M. (2013). Efectos de la actividad física en la salud de los niños y niñas en edad escolar. *Revista digital EFDeportes*, 1-5.

González Carmona, E., Álvarez, A., Gerardo, E., & García López, I. E. (2013). ALCANCES DE LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN AMBIENTAL DE LA UAEMéx. EN DIVERSOS CONTEXTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA. *NOTA IMPORTANTE*, 29(Suplemento 1), 49.

Cañabate Ortiz, D., & Zagalaz, M. (2010). Aportaciones del área de educación física a la competencia básica «Aprender a Aprender». *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (18).

González, E., & Espín, R. (2010). Solución de juegos cooperativos n-personales basada en lógica difusa compensatoria. *Revista Investigación Operacional*, 31(1), 45-60.

Posadas Kalman, V. (2009). Transmisión y adquisición de valores y actitudes a través del núcleo de contenidos de juegos y deportes en el alumnado de primer y segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria de la provincia de Granada.

**LEY DE CULTURA FÍSICA**, Deportes y recreación, Título I, Conceptos Fundamentales, Capítulo Único.

Medina, R. D., & Tartabull, A. J. Á. (2015). Programa de bailoterapia y su incidencia en la vulnerabilidad al estrés. *Universidad y Sociedad*, 7(3).

López Cabezas, C. L. (2016). *La bailoterapia en la autoestima del adulto mayor del proyecto San Moises del barrio Miraflores, cantón Huaquillas, provincia El Oro, 2016* (Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas. Carrera Educación Física Deportes y Recreación).

Almeida Andrade, J. F., & Tapia Bonilla, J. N. (2011). *Incidencia de la bailoterapia en el estado de ánimo de los grupos de adultos mayores de la*

*Fundación Patronato Municipal San José* (Bachelor's thesis, SANGOLQUÍ/ESPE/2011).

Cedeño Zambrano, C. A. (2014). *Bailoterapia como tratamiento fisioterapéutico de la flexibilidad articular en los pacientes del área de rehabilitación física del hospital Dr. Napoleón Dávila Córdova, en el cantón Chone durante el periodo del mes mayo del año 2012 al mes de abril del año 2013.*

Gómez, M., & Monserrate, M. (2013). *Estudio de trastornos nutricionales en las mujeres que realizan actividad física en el programa comunitario de bailoterapia, impulsado por el GAD municipal del cantón Manta, en el periodo de mayo a octubre del 2015.*

Lavega, P. (2009). *La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos. Investigación y juego motor en España, 77-116.*

Jaramillo, P., & del Cisne, S. (2015). *La Bailoterapia Como Medio Para Mejorar La Calidad De Vida De Los Pacientes Del Club De Diabéticos E Hipertensos Del Subcentro De Salud Fronteras Saludables, De La Ciudad De Macará; Año 2012-2013, Propuesta De Inclusión* (Bachelor's thesis).

Alarcón López, W. W. (2012). *La bailoterapia y su influencia en la integración y desarrollo motriz de los estudiantes del centro de educación básica Eugenio Espejo del Recinto la Cadena, Parroquia la Esperanza del Cantón Valencia, Provincia de los Ríos, en el periodo lectivo 2011–2012* (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2012).

Artires, H. A. P., & Nariño, Y. S. *Influencia de la bailoterapia en la variación del índice del peso corporal en obesos.*

Pilay, B., & Rosalía, C. (2011). *La bailoterapia y su influencia en el estilo de vida de los pacientes del Centro Geriátrico Nueva Esperanza* (Bachelor's thesis).

Valiente Cruz, Y. V. (2015). *Influencia de los ejercicios de bailoterapia para las madres de familia de la escuela particular mixta “Julio María Matovelle” año lectivo 2012–2013 de Puerto Bolívar* (Bachelor's thesis, Machala: Universidad Técnica de Machala).

Rojas, L., & Washington, J. (2016). *La bailoterapia en la salud física de los estudiantes de octavo año del Colegio Juan Francisco Montalvo de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física).