



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y  
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la  
obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad  
Física y Deporte**

**TEMA:**

---

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN  
ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL  
BÁSICA MEDIA**

---

**AUTOR: VILLON PONGUILLO ÁNGEL ANDRÉS**

**TUTOR: LIC. CASTRO ACOSTA WASHINGTON ERNESTO, MG**

Ambato - Ecuador

2023

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, **LIC. CASTRO ACOSTA WASHINGTON ERNESTO, MG**, con cédula de ciudadanía **1600256638** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** desarrollado por el estudiante **VILLON PONGUILLO ÁNGEL ANDRÉS**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
**LIC. CASTRO ACOSTA WASHINGTON ERNESTO, MG**  
**C.C. 1600256638**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del Autor, con el tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, quién basado en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su Autor.

A handwritten signature in purple ink, consisting of several loops and a final flourish, positioned above a horizontal dotted line.

**VILLON PONGUILLO ÁNGEL ANDRÉS**  
**C.C. 0705463545**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”**, presentado por el señor **VILLON PONGUILLO ÁNGEL ANDRÉS**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

.....

**DR. SAILEMA TORRES ÁNGEL ANÍBAL, PhD**  
**C.C. 1802017523**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

.....

**LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG**

**C.C. 1803378072**  
**Miembro de Comisión Calificadora**

## **DEDICATORIA**

*Antes que todo quiero dar gracias a Dios por haberme mantenido con vida y salud para poder alcanzar mis metas, dedico este logro a mis padres que siempre me apoyaron y confiaron en mí, así estando lejos siempre los sentía cerca, a mi pareja que fue mi pilar fundamental de apoyo en todo este trayecto y me motivaba siempre a continuar y confiar en que, si lo lograría alcanzar mis objetivos, también a mis mentores que impartieron sus conocimientos y nos tuvieron paciencia para poder alcanzar este triunfo en nuestras vidas.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Primero dar gracias a Dios por darnos la oportunidad de continuar con vida y poder celebrar este momento de gratificación en nuestras vidas.*

*Agradezco a mi pareja quien siempre estuvo a mi lado apoyándome, guiándome, confiando en que, si lograría finalizar este capítulo de mi vida, gracias porque nunca me dejaste solo y fuiste un apoyo emocional siempre.*

*Agradezco también a mi familia por darme ese cariño y apoyo que siempre no está de menos cuando te encuentras lejos de tu seno familiar, gracias por confiar en mí y ser parte de mi motivación para alcanzar mis metas.*

*Un sincero agradecimiento al personal docente y administrativo de la Universidad Técnica de Ambato, Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte, quienes compartieron sus conocimientos con nosotros durante nuestra formación profesional. Gracias también a todos nuestros docentes que nos acompañaron y nos guiaron en este periodo de nuestras vidas.*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
RESUMEN EJECUTIVO .....	x
ABSTRACT .....	xi
CAPÍTULO 1 .....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	3
1.2 Objetivos .....	9
Objetivo General .....	9
Objetivo ESPECÍFICOS: .....	9
CAPÍTULO II .....	10
METODOLOGÍA .....	10
2.1 Materiales .....	10
2.2 Métodos.....	12
5.2.1 Diseño de investigación .....	12

CAPÍTULO III.....	16
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	16
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	16
3.2 Verificación de hipótesis.....	22
CAPÍTULO IV.....	23
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	23
4.1 Conclusiones .....	23
4.2 Recomendaciones.....	24
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25
ANEXOS .....	30
Anexo 1 Carta de compromiso.....	30
Anexo 2 Test de orientación espacial.....	31
anexo 3 Láminas de reconocimiento del test .....	32
anexo 4 Plan de clases.....	33
anexo 5 Plan de intervencion de clases .....	36
anexo 6 Fotografias de las actividades.....	39

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1 Recursos materiales</b> .....	10
<b>Tabla 2 Recursos Humanos</b> .....	11
<b>Tabla 3 Recursos institucionales</b> .....	11
<b>Tabla 4 Baremos de valoración</b> .....	14
<b>Tabla 5 Caracterización de la muestra de estudio</b> .....	16
<b>Tabla 6 Resultados de las pruebas del test de orientación espacial en el periodo PRE intervención.</b> ....	17
<b>Tabla 7 Resultados del puntaje total del test orientación espacial periodo pre intervención.</b> ....	18
<b>Tabla 8 Niveles de categorización de la orientación espacial</b> .....	18
<b>Tabla 9 Resultados de las pruebas del test de orientación espacial en el periodo POST intervención.</b> .....	19
<b>Tabla 10 Resultados del puntaje total del test orientación espacial periodo pre intervención.</b> ....	19
<b>Tabla 11 Niveles de categorización de la orientación espacial.</b> .....	19
<b>Tabla 12 Diferencia de resultados entre los periodos de intervención en la muestra de estudio.</b> .....	20
<b>Tabla 13 Análisis cruzado entre niveles de orientación espacial en los periodos PRE y POST intervención.</b> .....	20
<b>Tabla 14 Análisis de verificación de las hipótesis de estudio.</b> .....	22

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**TEMA: LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

**AUTOR: VILLON PONGUILLO ÁNGEL ANDRÉS**

**TUTOR: LIC. CASTRO ACOSTA WASHINGTON ERNESTO, MG**

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente proyecto tuvo como objetivo principal determinar la incidencia de los juegos cooperativos en la orientación espacial estudiantes de Educación General Básica Media en la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”. Presente a la investigación fue basada en un enfoque cuantitativo utilizando tipos clasificados por propósito de uso, diseño pre experimental, en la cual obtuvimos un alcance de interpretación y métodos de adquisición de datos de campo longitudinal. La muestra de estudio fue de 37 estudiantes pertenecientes al séptimo grado de Educación General Básica Media. La técnica utilizada en el estudio fue la observación y como instrumento se aplicó la ficha de observación, con en el que se consiguió aplicar Pre Test y Post Test a los estudiantes, mediante el test de “Orientación Espacial” el cual consiste en 5 pruebas de 8 direcciones en los cuales se pudo determinar el nivel de la orientación espacial en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”. El análisis estadístico se dio mediante el programa SPSS versión 22 que se ejecutó en versiones de Windows 11 describiendo que existió una presencia de diferencias significativas en el nivel de P.

**Palabras Clave:** Juegos cooperativos, orientación espacial.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE**

**THEME: LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA**

**AUTHOR: VILLON PONGUILLO ÁNGEL ANDRÉS**

**TUTOR: LIC. CASTRO ACOSTA WASHINGTON ERNESTO, MG**

**ABSTRACT**

The main objective of the present project was to determine the incidence of cooperative games in spatial orientation of students of General Basic Education at the Juan Bautista Palacios "La Salle" School of Basic Education. The present research was based on a quantitative approach using types classified by purpose of use, pre-experimental design, in which we obtained a scope of interpretation and longitudinal field data acquisition methods. The study sample consisted of 37 students belonging to the seventh grade of General Basic Secondary Education. The technique used in the study was observation and as an instrument the observation card was applied, with which it was possible to apply Pre Test and Post Test to the students, by means of the test of "Spatial Orientation" which consists of 5 tests of 8 directions in which it was possible to determine the level of spatial orientation in the students of the School of Basic Education Juan Bautista Palacios "La Salle". The statistical analysis was carried out using the SPSS program version 22, which was executed in Windows 11 versions, describing that there was a presence of significant differences in the P level.

**Keywords:** Cooperative games, spatial orientation.

# CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Según el trabajo de investigación elaborado por Barreno Ponce Cristopher Mauricio (2022) “**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COORDINACIÓN MOTRIZ EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL: una revisión**”

Barreno (2022) Argumenta que se evaluó el nivel inicial de coordinación motora entre los estudiantes de primaria del Departamento de Educación Pelileo entre abril de 2022 y septiembre de 2022, y se encontró que la mayor parte de la muestra del estudio presentaba un nivel bajo de coordinación motora, encontrándose solo un representante. La coordinación de movimientos en el nivel medio se puede observar que es muy importante que los niños en edad escolar se preparen desde pequeños.

Los niveles de coordinación de movimiento se evaluaron luego de una intervención del programa de juego cooperativo que involucró a escolares en el programa de educación primaria general en la División de Educación de Pelileo de abril a septiembre de 2022, y se determinó que la mayoría de la muestra del estudio aumentó a un nivel moderado de coordinación de movimiento. sólo uno. el primer patrón refleja el mantenimiento de un bajo nivel de coordinación motora.

Se analizó la diferencia entre los niveles de coordinación motriz antes y después de un programa de juegos cooperativos en escolares de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Pelileo durante el periodo abril– septiembre 2022, evidenciando de manera general que el programa de intervención tuvo un resultado positivo y ayudó a la mayor parte de la muestra de estudio a desarrollar su coordinación motriz y llegar a su nivel estándar que deben tener de acorde a su edad.

Se analizó la diferencia entre el nivel de coordinación de movimientos antes y después del programa de juego cooperativo de abril a septiembre de 2022 en los escolares de primaria de las unidades educativas Pelileo, lo que en general mostró

que el programa de intervención tuvo resultados positivos y ayudó a la mayoría de los estudiados muestra para desarrollar la coordinación motora que corresponde a su edad.

Según el trabajo de investigación elaborado por Wilson Bayardo Amores Arroyo (2017) **“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: una revisión”**

Amores (2017) Nos indico que los resultados del bajo nivel de juego cooperativo entre los niños, refleja una situación evolutiva que crea diversas dificultades para que los alumnos cumplan con la técnica y el tiempo o las notas adecuadas. El bajo nivel de velocidad física de los estudiantes es un claro indicador de que no se pueden utilizar otros métodos en las lecciones de educación física, como el juego cooperativo, que tiene como objetivo desarrollar en el tiempo los elementos que tratan y marcan el juego. En la implementación de los artículos profesionales, se puede constatar que en el ámbito deportivo no está previsto incluir juegos cooperativos para el correcto desarrollo de la velocidad física, que tanto mejora la técnica de juego como reduce el tiempo de juego.

Según el trabajo de investigación elaborado por Aillon Paredes Hernán Guillermo (2022) **“LOS JUEGOS DE COOPERACIÓN EN LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN INICIAL: una revisión”**

Aillon (2022) Nos manifiesta que se evaluó las habilidades motoras básicas de los estudiantes de primaria usando la tabla de observación para comprender las habilidades motoras de los estudiantes evaluados. También mediante la práctica de juegos cooperativos como la cadena, el lago mágico y la pelota, evaluó su desempeño en clases de educación física de alumnos de secundaria y primaria. Así habiendo una mejora significativa desde la primera evaluación. La evaluación es útil para comprender el impacto de los juegos cooperativos en los estudiantes de primaria la cuál tuvo un impacto positivo al enseñar a los estudiantes el desarrollo motor básico.

Se analizó la relación entre la práctica de juegos cooperativos y el desarrollo de la motricidad básica para estudiantes de secundaria, y el estudio demuestra que la práctica de juegos cooperativos tiene una relación directa con la mejora del desarrollo de la motricidad básica.

Según el trabajo de investigación desarrollado por Tohaza Ruiz Jennifer Cristina (2021) con el tema **“ORIENTACIÓN ESPACIAL EN LA PRÁCTICA DE RASGOS GRAFO MOTRICES DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL: una revisión”**

Tohaza (2021) Mediante el siguiente trabajo de investigación se tuvo como propósito analizar la relación entre la orientación espacial y la práctica de las características motrices de la escritura, la base teórica se concluye que el campo de la orientación espacial está íntimamente relacionado con el ejercicio de los rasgos motores de las figuras, pues el desarrollo de estas actividades vinculantes requiere de conceptos espaciales, es decir, es un proceso cognitivo que se inicia con percepción y requiere la capacidad del niño para captar y comprender lo que se está haciendo la actividad. Para ello, se utiliza el concepto de conciencia espacial y corporal, para que el bebé recuerde la habilidad que se está utilizando, convirtiéndose así en un aprendizaje experiencial que se centra en la participación activa y no en el mero observador.

Dependiendo del equipo utilizado en el estudio, las actividades realizadas en la fase primaria se enfocaron en fortalecer la motricidad estimulando las capacidades sensoriales a través de ejercicios manuales de coordinación ojo-mano, percepción espacial y memoria visual. Las habilidades cognitivas se ejercitan a través del juego conceptual espacial, como las actividades lúdicas utilizadas como estrategias de aprendizaje y actividades recreativas para los niños.

En base a la investigación realizada, se propusieron actividades de desarrollo motriz como las figuras dirigidas al nivel inicial, basadas en las técnicas de figuras plásticas, tales como: rasgar, picar, estirar, ensartar, fortalecer, estampar, cortar y doblar ayudan a comprender correctamente el desarrollo de funciones de pinza digital y movimiento gráfico que luego se utilizarán para la prescripción.

Según el trabajo de investigación desarrollado por Gabriela Elizabeth Caguana Paucar (2021) con el tema **“LA ESTIMULACION VISOMOTRIZ Y EL DESARROLLO DE LA ORIENTACION ESPACIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL: una revisión”**

Caguana (2021) Nos plantea que los estímulos viso-motores están relacionados con el desarrollo de la orientación espacial en niños de primaria de la Escuela General San Isidro Labrador, y las áreas relacionadas con los aspectos viso-motores son: lateralidad, esquema corporal, espacio y percepción, que contribuyen a la orientación espacial si la El niño desarrolla la suficiente lateralidad y percepción, es consciente de su yo corpóreo para que su esquema corporal le permita una adecuada orientación.

Con el apoyo teórico de trabajos de investigación, la estimulación visomotora se definió como la capacidad de coordinar la percepción visual con movimientos controlados y deliberados que requieren una secuenciación precisa de manera global o segmentaria y es un componente esencial del desarrollo motor, las habilidades motoras finas y gruesas adaptativas en general.

En cuanto a la orientación espacial, se tiene como entendido que es la toma de conciencia de un individuo sobre su posición personal en el mundo, los objetos y las situaciones y el reconocimiento de la actividad motriz para construir un conjunto de eventos en un conjunto espacial y temporal específico.

Con base en el análisis de entrevistas a docentes de la escuela primaria general de San Isidro Labrador, se determinó que las actividades que utilizaban para estimular el área visomotora eran: dibujar, jugar, bailar, rompecabezas y modelado, además de las actividades grafo motoras utilizando el método Montessori y el método de trabajo y juego. Por otro lado, para el desarrollo de la orientación espacial, la docente comenta lo importante que es utilizar: imágenes u objetos, bits audiovisuales, conos, flechas direccionales, lo que en este caso indica la importancia de crear un ambiente con capacidad visual y sensorial. estímulos que contribuyan al desarrollo ulterior de la educación básica del niño.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **Pasatiempo**

Según la Real Academia Española define pasatiempo como cualquier actividad que se pueda realizar la cual involucre la diversión y gocé del mismo, también se puede decir que son actividades entretenidas para un rato de ocio.

(Lomas, 1999) Sintetiza que los pasatiempos educativos influyen en el desarrollo cognitivo y social, además de las habilidades académicas porque mejoran la atención y el enfoque, fomentan la exploración intensiva de estrategias de resolución de problemas y dan vida a pensamientos e ideas. Al crear inteligencia de desarrollo, también intenta mejorar la retención de información y atención de los estudiantes, desarrollar habilidades y destrezas específicas relacionadas con el tema de estudio, promover la creatividad y las necesidades informadas en los campos académico y cultural.

(Ogald, 1992) afirmaron que la implementación de los pasatiempos educativos como parte del proceso de aprendizaje utiliza un concepto conocido como "tecnología educativa", que se define como "un conjunto de procedimientos o métodos, técnicas, herramientas y medios, provenientes de conocimiento científico, en el proceso de lograr metas educativas sistemáticamente organizadas".

### **Diversión**

(Ramírez, 2014) Podemos concluir que la diversión como actividad y el efecto de divertirse es hacer algo inusual que nos gusta y disfrutamos. El disfrutar es nuestro período de placer cuando encontramos que el placer se manifiesta en nuestro cuerpo y mente como: relajado, alegre, contento más concretamente. La diversión puede analizarse como un elemento de la gamificación: "El gamificar es la implementación de estrategias de juego (ideas y mecánicas) en un entorno lúdico para que las personas adopten determinados comportamientos".

(Prensky, 2006) La diversión ocurre cuando el cerebro humano hace el reconocimiento de patrones. Esta comprensión depende del conocimiento previo del individuo sobre cómo ingresa y se procesa la nueva información en el cerebro. Todos estos eventos desencadenan la liberación de dopamina, una sustancia que el cerebro usa para reparar las adaptaciones exitosas. Es esta liberación de dopamina la que crea un sentimiento positivo en el individuo que llamamos diversión.

## **Juego**

(López, 2018) El juego es un término difícil de definir. Sin embargo, podemos decir que es una actividad divertida, entretenida y amena que puede ser disfrutada por personas de todas las edades, ya sean niños o adultos. El juego es una parte esencial de todo movimiento humano y desarrollo social, ya que nos permite interactuar con los demás y disfrutar de una salud óptima.

(Cornellà, 2020) El juego es base fundamental para todo tipo de desarrollo físico, social, emocional, intelectual y moral en todas las etapas de la vida, ya que mediante el juego desarrollamos todas las habilidades anteriores. Existen principalmente dos formas de utilizar los juegos y sus elementos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El primero es el aprendizaje basado en juegos, que implica el uso de juegos donde el niño construye su propio aprendizaje a medida que avanza. El segundo es la gamificación, que se basa en el uso de elementos del juego en el diseño de experiencias, y a través de estas experiencias de aprendizaje, pueden tener lugar en los componentes del juego.

(Kapp, 2012) "Un juego es un sistema en el que los jugadores se involucran en desafíos abstractos definidos por reglas, interactividad y retroalimentación, con resultados cuantificables que a menudo provocan respuestas emocionales"

(Brougère, 2020) Relación entre juego y educación

En primer lugar, se trata de entretenimiento: el juego es un descanso indispensable del esfuerzo en general, que para Aristóteles es de aspecto físico, luego intelectual y, finalmente, especialmente escolar. Esto promueve el aprendizaje implícito, lo que permite que los estudiantes con problemas practiquen y se concentren de manera más efectiva.

En segundo lugar, el interés que muestra un niño en los juegos debe tener un buen propósito. La apariencia del juego se puede dar a la práctica escolar: utilizar el juego como técnica didáctica. En última instancia, esto permite a los educadores explorar la personalidad de un niño y por último ajustar la instrucción y la dirección del estudiante en consecuencia al juego.

También se puede argumentar que el juego puede ser un sitio de educación física, no porque sea un juego, sino porque los niños no regulan su fuerza física en el juego y, por lo tanto, los juegos individuales se repiten en diferentes contextos. Tradiciones educativas físicas en estos casos, al educador no le interesa el juego, sino el apoyo natural a la actividad física, cuyo interés se considera una educación integral que no abandona el cuerpo.

Según el tipo de juego:

- En relación con el espacio en el que vamos a trabajar podemos realizar actividades como: correr, raptar, atrapar, alcanzar, esconder, etc.
- Número de participantes podemos distribuir en grupos, parejas y también realizar actividades individuales.
- El rol de docente es muy importante para poder guiar, dirigir, direccionar y ayudar a comprender las actividades que se van a ejecutar.
- En relación con las capacidades del niño tenemos que trabajar actividades de estimulación motoras, sensoriales, cognitivos, manipulativos, imitación, etc.

### **Juegos Cooperativos**

(Navarro-Paton, 2018) Como han relatado varios autores en sus investigaciones, el objetivo de su trabajo es analizar el impacto del auto concepto físico de los alumnos en la educación física basada en el juego cooperativo. Según los resultados obtenidos en este estudio, revelaron un efecto positivo del método utilizado por el grupo experimental en todas las variables estudiadas. En este caso, la implementación del juego cooperativo se considerará eficaz en el desarrollo de los niños. Por esta razón, creemos que estos hallazgos deberían animar y facilitar a los profesores el uso de métodos que cambien el comportamiento de los estudiantes, que nosotros, como profesores, deberíamos animar y fomentar más práctica en el juego cooperativo, y que debería formar una gran parte de la programación docente. la niñez y la

adolescencia temprana sientan las bases y parámetros psicométricos como el auto concepto físico comienzan a cambiar.

(Ylarragorry, 2018) Son de gran disfrute para todos. Un grupo de personas jugando juntos crea un alto grado de aceptación mutua. Nadie está obligado a abandonar el juego por esta situación. Todos comienzan y terminan la actividad juntos, así es como los niños aprenden jugando.

(Gholamreza Askari, 2020) Un juego cooperativo es un juego en el que los jugadores no compiten entre sí, sino que trabajan juntos por un objetivo común, lo que requiere una buena comunicación, acciones coordinadas y ayuda mutua entre los jugadores. Por lo tanto, estas actividades se fomentan en el ambiente de aprendizaje y contribuyen al aprendizaje de valores.

### **Posición**

(Víctor Zamora Rodríguez, 2021) La posición está relacionada con la orientación espacial; el dominio de la forma implica el reconocimiento, análisis y clasificación de las formas, y el cambio se refiere a la transformación de la posición y la forma. El elemento posición, incluida en la orientación espacial, es en donde un individuo se ubica en el espacio para que pueda usar mapas y planos para interpretar y orientarse.

### **Espacio**

(Cristófol A. Teprat, 2002) señala que “el espacio no es una realidad absoluta, real y objetiva sino una representación, son las construcciones de los individuos basadas en las representaciones naturales que nosotros hacemos de la realidad”

Espacio personal: se refiere al espacio que rodea a un individuo, es específico, es el espacio de cada niño, y es vulnerado por otros sin su consentimiento, puede causar mucho malestar. También se le llama "zona de amortiguamiento del cuerpo" y en algunos casos se considera una protección alrededor del cuerpo en relación con otras personas. (Martins Da Cunha, 2017)

Espacio social: También conocido como espacio relacional, porque es el ámbito donde se realizan diversos intercambios con nuestros semejantes en diversos

dominios posibles, es decir, el espacio compartido con los demás, teniendo como referencia la conciencia externa según el contexto, en una situación específica para crear empatía o pensamientos indiferentes. (Capasso, 2016)

### **Orientación**

Organización Nacional de Ciego Españoles (2011) Es la capacidad de comprender el lugar de uno en el entorno tanto sensorial como cognitivamente. Para indicar posición, distancia y dirección de alguna manera, para describir el estado de un objeto o uno mismo.

(Gonzato & Godino, 2010) La orientación incluye la comprensión del entorno circundante a través de la conciencia espacial y la capacidad de relacionarse con los elementos ambientales. La movilidad se caracteriza por un movimiento completamente independiente, que se logra con la ayuda de técnicas aprendidas.

### **Orientación espacial**

(Pietropaolo, 2017) La orientación espacial es importante porque es una habilidad fundamental en el desarrollo cognitivo y psicomotor de los niños, mejora la motricidad, la comprensión del entorno, permite la socialización con los demás, el desarrollo intelectual y el inicio de la educación. Además, permite al niño conocer su esquema fisiológico y psico-corporal y reconocer sus habilidades en relación con su cuerpo y posición en relación con los objetos.

(Fuster, 2009) La importancia de la orientación espacial se manifiesta principalmente en la capacidad de relacionarse con el mundo a partir de la posición de los cuerpos y objetos en un tiempo y espacio determinado. Los problemas relacionados con la estructura espacial están asociados a la incapacidad para reconocer las partes del cuerpo, dificultades en el proceso de aprendizaje.

(A. Berciano Alcaraz, 2016) La orientación espacial requiere de comprensión y la capacidad de analizar para establecer relaciones entre diferentes posiciones en el espacio, primero en términos de posición y movimiento humanos y, finalmente, la capacidad de trabajar desde perspectivas más abstractas, incluido el trabajo con mapas y el uso de coordenadas en diferentes ubicaciones.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

- Determinar la incidencia de la aplicación de un plan didáctico de juegos cooperativos en la orientación espacial de los escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”.

### **OBJETIVO ESPECÍFICOS:**

1. Diagnosticar el nivel inicial de la orientación espacial de los escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”.
2. Evaluar el nivel de la orientación espacial posterior a la aplicación de un plan didáctico de juegos cooperativos de los escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”.
3. Analizar la diferencia entre el nivel inicial de la orientación espacial y el nivel posterior a la aplicación de un plan didáctico de los juegos cooperativos en los escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1 MATERIALES**

##### **Recursos Materiales**

De manera específica los materiales que se utilizamos en el trabajo de investigación para el desarrollo de cada paso en la investigación, así como para la elaboración de las evaluaciones y actividades que se realizaran se requiere de recursos.

**Tabla 1 Recursos materiales**

#### **RECURSOS MATERIALES**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Hojas impresas</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Esferográficos</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pelota de tenis</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conos</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Computador portátil</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Celular</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Consola de video juego</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Parlante</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tv o proyector</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Platos</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aros</li></ul>

## Recursos Humanos

Tabla 2 Recursos Humanos

### RECURSOS HUMANOS

<b>Autor:</b>	Villón Ponguillo Ángel Andrés
<b>Tutor:</b>	ESP. Lenin Esteban Loaiza Dávila
Autoridades de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”	
Docente del área de Educación Física de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”	
Escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”	

## Recursos Institucionales

Tabla 3 Recursos institucionales

### RECURSOS INSTITUCIONALES

Canchas deportivas de la escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”	
Universidad Técnica de Ambato	Repositorio académico
	Biblioteca Virtual

## 2.2 MÉTODOS

### 5.2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación correspondió a un enfoque cuantitativo, teniendo un tipo de finalidad aplicada por el diseño cuasi – experimental, por su alcance explicativo por el tipo de obtención de datos de campo y de corte longitudinal. Para el proceso de fundamentación teórica del mismo se aplicará el método analítico sintético donde se analizará sus variables del todo y sus partes y viceversa. Para el desarrollo de la investigación o construcción del nuevo conocimiento se aplicará el método hipotético deductivo, ya que se planteará hipótesis o se plantearán hipótesis que deberán ser comprobadas en el transcurso de la investigación.

La presente investigación tuvo un nivel **cuantitativo**, ya que el siguiente enfoque utilizó la recolección de datos para así poder probar hipótesis con base a sustentación de medición numérica el análisis estadístico con el objetivo de poder probar teorías y realizar pautas de comportamiento. (Sampieri, 2014)

La investigación por finalidad **aplicada** buscó determinar un objeto de estudio, sin realizar una intervención inmediata, lo cual se obtiene cómo resultados de dicha investigación nuevos descubrimientos que ayudan a incrementar o incluso desarrollar nuevos conocimientos científicos. (Arias-Odón, 2017).

Los diseños **cuasi-experimentales**, tuvieron como principales instrumentos de trabajo, dentro del ámbito aplicado esquemas de investigación no aleatorios. Dado la no aleatorización, no es posible establecer de forma exacta la equivalencia inicial de los grupos, como ocurre en los diseños experimentales. (Cook, 1986)

El estudio **explicativo** tuvo como finalidad explicar por qué ocurren un fenómeno y en qué condiciones se forma, busca establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian, forma conceptos en donde se relacionan entre sí. (Sampieri, 2014)

La siguiente investigación por carácter de obtención de datos de **campo**, esta empleada a una investigación, donde ayudó a los investigadores a obtener y realizar una intervención en espacios físico en donde se va a realizar el trabajo, con el fin de

un tiempo estipulado recoger datos directamente del entorno intervenido, permitiendo obtener información verídica (Nájera, 2017).

Rodríguez y Mendivelso (2018) Manifiestan que la investigación por corte **longitudinal** se puede ejecutar cuando el investigador tiene dos o más mediciones de variables sobre la muestra, con lo cual obtendrá resultados a través de un cierto tiempo.

"Una **investigación bibliográfica documental** se centra en la recopilación y análisis crítico de fuentes bibliográficas, como libros, artículos, informes y tesis, para obtener información y conocimiento existente sobre un tema específico. Este tipo de investigación busca revisar, sintetizar y evaluar de manera sistemática la literatura existente relacionada con el tema de estudio.

En este enfoque, se analizan y examinan las diferentes perspectivas, teorías, metodologías y hallazgos presentes en la literatura académica. La investigación bibliográfica documental proporciona una base sólida para el desarrollo de nuevos estudios, identificando lagunas en el conocimiento existente y estableciendo conexiones entre ideas y conceptos previos (Esteves, 2021)

### **Población y muestra de estudio**

Es importante señalar que la información obtenida deberá de reunir aspectos relacionados con el trabajo de la obtención, análisis y presentación de la información. Por lo tanto, será utilizada técnica para la investigación es la encuesta para la recolección de datos, también el tratamiento y el análisis de la información, así como las formas en que es presentada toda la información obtenida y con motivo de la investigación.

La población estuvo compuesta por 115 estudiantes de educación general básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios "La Salle".

### **Técnicas e instrumentos de investigación**

En la siguiente investigación se valoró la orientación espacial, para lo cual se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento el test de “Orientación espacial” con un muestreo no probabilístico por conveniencia con una población de 37 estudiantes de séptimo grado paralelo A de educación general básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”, la cual se realizó en el horario matutino por ende nos satisface para el desarrollo de la investigación.

Para la utilización de los baremos para evaluar a la orientación espacial se construyeron en base a la composición de los percentiles 20,40,60 y 80 Obteniendo 5 niveles:

**Tabla 4 Baremos de valoración**

<b>Escala de Likert</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
	0	1
Nro. de ítems		40
Nro. de niveles	5	
<b>Escala de valoración para cinco niveles</b>		
<b>Nivel</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
Muy bajo	0	8
Bajo	9	16
Regular	17	24
Alto	25	32
Muy alto	33	40

### **Hipótesis de investigación**

Los juegos cooperativos inciden en la orientación espacial.

Para el presente estudio se plantean las siguientes hipótesis:

**H<sub>I</sub>** Los juegos cooperativos inciden en la orientación espacial.

**H<sub>0</sub>** Los juegos cooperativos no inciden en la orientación espacial.

### **Análisis estadístico de los resultados de investigación**

Se utilizó el paquete de software estadístico SPSS versión 22 que corre en Windows 11 para realizar el análisis estadístico de los resultados de la investigación, también realizó el análisis descriptivo del mínimo, máximo, media y desviación estándar de las variables cuantitativas y el análisis de frecuencia y porcentaje de las variables cuantitativas y variable cualitativa. Además, se realizó análisis de normalidad de datos de Shapiro-Wilk en la muestra con menos de 50 datos y se determinó que se utilizaron las pruebas paramétrica t-student y no paramétrica Mann-Whitney U para confirmar las hipótesis del estudio. Se aplicó la prueba de Wilcoxon pareada a las muestras que revelaron diferencias significativas entre los períodos de estudio al nivel de  $P \leq 0,05$ .

## CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Este capítulo revelará los resultados del estudio segmentando los resultados del producto de manera descriptiva.

#### Caracterización de la muestra de estudio

En el siguiente segmento, usamos los datos como referencia para describir las características de la muestra de estudio: peso, edad, altura, sexo, etc.

**Tabla 5 Caracterización de la muestra de estudio**

Variables	Masculino (n=23 – 62,2%)		Femenino (n=14 – 37,8%)		P	Total (n=37 – 100%)	
	M	±DS	M	±DS		M	±DS
Edad (años)	11,35	0,49	11,14	0,36	0,179*	11,27	0,45
Estatura (m)	1,44	0,07	1,45	0,06	0,518*	1,44	0,06
Peso (kg)	42,96	7,23	39,64	10,89	0,273*	41,70	8,80

Nota: A continuación, se dará evidencia del análisis de valores medios la (m) y desviaciones estándares (±DS): en cuanto a nivel de significación en  $P \geq 0,05$  (\*)

La caracterización de la muestra de estudio en relación a la variable del sexo, permitió evidenciar que el grupo masculino presentaba con mayor porcentaje 24,4 % que el grupo de sexo femenino. En relación a la variable de la edad, el grupo de sexo masculino presento mayor valor medio en 0,21 años sobre el grupo femenino, en relación a la variable estatura el sexo femenino presento un valor 0.01m mayor al sexo masculino y en relación a la variable del peso el sexo masculino presento un 3,32kg mayor al sexo femenino.

Estadísticamente, para las tres variables obtuvimos valores de  $p \geq 0,05$ , lo que nos permitió determinar la homogeneidad de las variables por grupos de género sin diferencias significativas.

### **Resultados por objetivo**

Luego los resultados se escalan utilizando análisis descriptivos y estadísticas inferenciales para un valor más conciso.

### **Resultados del diagnóstico del nivel inicial de la orientación espacial de los escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”.**

Las pruebas de orientación espacial mencionadas en el capítulo de métodos de investigación se utilizaron para desarrollar los objetivos iniciales de diagnóstico, y la evaluación de los instrumentos y las pruebas propuestas arrojaron los siguientes resultados:

Datos descriptivos

**Tabla 6 Resultados de las pruebas del test de orientación espacial en el periodo PRE intervención.**

<b>Prueba test de Orientación Espacial</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Ubicación en relación a su cuerpo		6	8	7,43	$\pm 0,73$
En relación Sujeto Objeto		6	8	7,92	$\pm 0,36$
Relación entre Objetos	37	3	8	7,16	$\pm 1,09$
Relación Objeto Sujeto		4	8	7,59	$\pm 0,80$
Reconocimiento de láminas		4	8	6,68	$\pm 1,40$

Los resultados del test en el periodo de PRE intervención, nos ayudaron a evidenciar que la prueba en “relación sujeto-objeto” y “relación objeto-sujeto” presentaron los valores medios con mayor puntaje, al mismo tiempo que las pruebas de “relación entre objetos” y “reconocimiento de láminas” manifestaron con un puntaje menor.

En base a los resultados de las pruebas diagnosticadas se pudo evidenciar los porcentajes del test de orientación espacial en el periodo de pre intervención.

**Tabla 7 Resultados del puntaje total del test orientación espacial periodo pre intervención.**

<b>Puntaje total del test</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
<b>Orientación Espacial</b>	37	30	40	36,78	±2,71

Con referencia al puntaje total de la prueba de orientación espacial, las muestras de estudio se dividieron en niveles de orientación espacial de acuerdo con la escala construida por el instrumento.

**Tabla 8 Niveles de categorización de la orientación espacial**

<b>Nivel</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Alto	3	8,1%
Muy alto	34	91,9%
Total	37	100%

La categorización en niveles de orientación espacial mostro que el mayor porcentaje se encontraba en nivel “muy alto” seguido de un pequeño porcentaje de 8,1 % de nivel alto.

**Resultados de la evaluación del nivel de la orientación espacial posterior a la aplicación de un plan didáctico de juegos cooperativos de los escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”.**

### **Introducción**

Luego presentamos los resultados por objetivo. La misma herramienta mencionada en la sección Métodos de investigación se utilizó para formular objetivos de diagnóstico siguiendo el plan didáctico de juegos cooperativos, con las pruebas evaluadas y mostradas en la herramienta se obtuvieron los siguientes resultados:

Datos Descriptivos

**Tabla 9 Resultados de las pruebas del test de orientación espacial en el periodo POST intervención.**

<b>Prueba test de Orientación Espacial</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Ubicación en relación a su cuerpo		7	8	7,81	0,40
En relación Sujeto Objeto		7	8	7,97	0,16
Relación entre Objetos	37	6	8	7,81	0,46
Relación Objeto Sujeto		7	8	7,86	0,35
Reconocimiento de láminas		6	8	7,41	0,64

Los resultados del test en el periodo de POST intervención, nos ayudaron a evidenciar que la prueba en relación “sujeto-objeto” y relación “objeto-sujeto” presentaron los valores medios con mayor puntaje, al mismo tiempo que las pruebas de relación “entre objetos” y “Ubicación en relación a su cuerpo” manifestaron con un puntaje similar y la prueba “reconocimiento de láminas” obtuvo el menor puntaje. En base a los resultados de las pruebas diagnosticadas se pudo evidenciar los porcentajes del test de orientación espacial en el periodo de post intervención.

**Tabla 10 Resultados del puntaje total del test orientación espacial periodo pre intervención.**

<b>Puntaje total del test Orientación Espacial</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
	37	35	40	38,86	1,21

En referencia a los resultados del puntaje total del test de orientación espacial, se categorizo a la muestra de estudio en niveles de orientación espacial según los baremos construidos para el instrumento.

**Tabla 11 Niveles de categorización de la orientación espacial.**

<b>Nivel</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy alto	37	100%

La categorización en niveles de orientación espacial en lo que corresponde al periodo POST mostro que el puntaje muy alto prevaleció en todos los evaluados.

**Resultados del análisis de las diferencias entre el nivel inicial de la orientación espacial y el nivel posterior a la aplicación de un plan didáctico de los juegos cooperativos en los escolares de educación básica media de la Escuela de Educación Básica Juan Bautista Palacios “La Salle”.**

Para analizar la diferencia entre los resultados obtenidos durante el análisis, primero se realizó una resta aritmética entre el valor post intervención y el valor pre intervención.

**Tabla 12 Diferencia de resultados entre los periodos de intervención en la muestra de estudio.**

<b>Resultados</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desviación estándar</b>
Ubicación en relación a su cuerpo		-1	2	0,38	0,83
En relación Sujeto Objeto		-1	2	0,05	0,40
Relación entre Objetos	37	-2	5	0,65	1,21
Relación Objeto Sujeto		-1	3	0,27	0,69
Reconocimiento de láminas		0	3	0,73	0,93
<b>Orientación Espacial</b>		<b>-2</b>	<b>9</b>	<b>2,08</b>	<b>2,42</b>

Las diferencias calculadas directamente nos permitieron mostrar valores positivos en el período pre y post intervención, y lo más importante, obtuvimos excelentes resultados.

De igual forma, se realizaron análisis transversales sobre los niveles de orientación espacial en los periodos pre y post-intervención para detectar posibles cambios en los niveles de los participantes de la muestra de estudio:

**Tabla 13 Análisis cruzado entre niveles de orientación espacial en los periodos PRE y POST intervención.**

<b>Nivel de orientación espacial PRE</b>	<b>Nivel de orientación espacial POST</b>	<b>Total</b>
	Muy Alto	
Alto	3	3
Muy alto	34	34
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>37</b>

El análisis transversal entre los niveles de intervención PRE y POST entre los niveles de orientación espacial mostró que:

- En el periodo PRE intervención en el nivel “Alto” se encontraron 3 representantes de la muestra de estudio, los cuales en el periodo POST intervención se re categorizaron positivamente a un nivel “muy alto”
- En el periodo POST intervención nos indicó que toda la muestra se mantuvo en un nivel “muy alto”

### 3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Para el proceso de verificación de las hipótesis de investigación se utilizó en primer lugar la prueba de normalidad, se determinó la prueba no paramétrica para las respectivas muestras y se optó por la prueba de Wilcoxon para determinar si existe diferencia significativa entre los resultados, en los diferentes periodos de estudio:

**Tabla 14 Análisis de verificación de las hipótesis de estudio.**

Prueba test de Orientación Espacial	N	PRE intervención		POST intervención		P
		Media	Desviación estándar	Media	Desviación estándar	
Ubicación en relación a su cuerpo		7,43	±0,73	7,81	±0,40	
En relación Sujeto Objeto		7,92	±0,36	7,97	±0,16	
Relación entre Objetos	37	7,16	±1,09	7,81	±0,46	0,000*
Relación Objeto Sujeto		7,59	±0,80	7,86	±0,35	
Reconocimiento de láminas		6,68	±1,40	7,41	±0,64	
Orientación Espacial	37	36,78	±2,71		±2,71	

**Nota.** Diferencias significativas en un nivel de  $P \leq 0,05$  (\*).

Las pruebas estadísticas utilizadas revelaron diferencias significativas al nivel de  $P \leq 0,05$  entre los resultados de los diferentes períodos de estudio, que fue un nivel de diferencia descriptivo positivo que permitió el rechazo de la hipótesis nula y estuvo abierto a probar hipótesis alternativas.

**H1** Los juegos cooperativos incide en la orientación espacial.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES

- Se diagnosticó el nivel de orientación espacial entre los estudiantes de Educación Básica Media, y se encontró que la mayor proporción fue muy alta, seguida de una pequeña proporción con nivel alto de 8,1%. Mediante el test se pudo observar problemas de lateralidad, confusión de derecha e izquierda que llamaron la atención urgente de realizar un plan didáctico de juegos cooperativos en relación al desarrollo de la orientación espacial.
- Se evaluó los niveles de orientación espacial posterior a la aplicación de un plan didáctico de juegos cooperativos para estudiantes de Educación Básica Media, que demostró una clasificación de los niveles “muy alto” de orientación espacial. En el cuál, la actividad llamada “caminando a ciegas”, correspondiente al plan didáctico de clases ayudó mucho en la orientación espacial y también de la coordinación, lateralidad, ritmo, reacción de los escolares. También se pudo observar el buen trabajo en equipo que realizaron en cada actividad.
- Se analizó la diferencia entre el nivel inicial de orientación espacial de los estudiantes de Educación Básica Media y el nivel posterior al uso de un plan didáctico de los juegos cooperativos, demostrando que la mayoría de la muestra del estudio fue reclasificada a niveles más altos de esta variable, respaldándose estos resultados con la existencia de diferencias significativas entre los resultados por periodos de estudio, lo cual permitió determinar la efectividad de la propuesta de intervención. Entonces se pudo evidenciar que con una buena propuesta de juegos cooperativos si ayudan al desarrollo de la orientación espacial en los niños.

## 4.2 RECOMENDACIONES

- Es de manera pertinente evaluar las distintas condiciones coordinativas en los estudiantes ya que se previene mala ejecución de movimientos en actividades a realizar a futuro, es necesario socializar el tema sobre la orientación espacial ya que es muy importante en los niños para poder desarrollar otras habilidades necesarias en su crecimiento.
- Es recomendable realizar actividades que promuevan la comprensión e importancia de un buen reconocimiento de la orientación espacial en los niños. Durante el juego, es importante que el profesor facilite la identificación relaciones de dirección y distancia que permiten a los estudiantes orientarse y describir el movimiento en términos de posiciones individuales.
- Es necesario saber el nivel en el que se encuentra los niños en referencia a la orientación espacial para que las actividades y juegos que realicemos ayuden a mantener o mejorar dicha coordinación, también se debe trabajar de manera dirigida y planificada para un óptimo desarrollo de las capacidades del niño.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A. Berciano Alcaraz, C. J.-G. (2016). Tratamiento de la Orientación Espacial en el Aula de Educación Infantil desde la perspectiva de. *Números Revista Didáctica de las Matemáticas*, 31-44. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/12682/1/Berciano2016Tratamiento.pdf>
- Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>
- Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento . *Profesorado* . , 241-255.
- Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.
- Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.
- Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20Ei%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias-Odón, F. (2017). Efectividad y eficiencia de la investigación tecnológica en la universidad. *Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología del Instituto Universitario de Tecnología de Maracaibo*, 3(1), 64-83. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/320130761\\_Efectividad\\_y\\_eficiencia\\_de\\_la\\_investigacion\\_tecnologica\\_en\\_la\\_universidad](https://www.researchgate.net/publication/320130761_Efectividad_y_eficiencia_de_la_investigacion_tecnologica_en_la_universidad)
- Arteaga Maria, J. R. (2015). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA*:. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Ballesteros, S. (1999). *MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA*. *Psicothema*, 705-723.

- Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>
- Brougère, G. (2020). *Juego y Educacion*. Buenos Aires: editorial@treintadiez.com.
- Capasso, V. (2016). *Espacio social: Aportes para una definición del concepto*. Argentina: Universidad Nacional de la Plata.
- Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Maria\\_Jimena\\_Sarmiento\\_Bolanos/publication/307750478\\_FORMACION\\_DE\\_LA\\_ACTIVIDAD\\_GRAFICA\\_EN\\_PRE-ESCOLARES\\_APORTES\\_DESDE\\_LA\\_NEUROPSICOLOGIA\\_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI](https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORICO-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-ACTIVIDAD-GRAFI)
- Colleldemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.
- Cook, T. y. (1986). *The causal assumptions of quasiexperimental practice*. Synthese, 68.
- Cornellà, P. E. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. Girona: ISSN Edicion Electronica.
- Cristófol A. Teprat, P. C. (2002). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona: 4º Edición octubre: 2002.
- Esteves, J. (2021). La investigación bibliográfica documental. *Revista de Investigación y Desarrollo Educativo*, 25-38.
- Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.

- Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-77422006000200003](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003)
- Fuster, R. &. (2009). Espacio y tiempo en educación infantil. *Revista innovación y experiencias educativas*, 15-16.
- Gholamreza Askari, N. A. (2020). The Impact of Teamwork on an Organization's. *Mathematics*, 9-15.
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de* , 49-67.
- Gonzato, M., & Godino, J. D. (2010). Aspectos históricos, sociales y educativos. *UNIÓN REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA*, 45-58. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/15202/1/Gonzato2010Aspectos.pdf>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. Mexico: ISBN. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>
- Lomas, C. (1999). *"Cómo enseñar a hacer las cosas con las palabras: teoría y práctica de la evaluación lingüística*. Barcelona: In Piedós Ibérica.
- López, J. A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 48-49.

- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Martins Da Cunha, J. (2017). *El espacio personal en la comunicación*. España: Universidad de Navarra.
- Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud*. Obtenido de <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.
- Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.
- Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.
- Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Nájera, C. (2017). Identidad e identificación: investigación de campo como herramienta de aprendizaje en el diseño de marcas. *INNOVA Research Journal*, 2(10), 155-164. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/465-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1662-3-10-20190522.pdf
- Navarro-Paton, R. R. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*, 14-18.
- Ogald, I. B. (1992). *Los materiales didácticos: medios y recursos de apoyo a la docencia*. México: In Trillas.
- Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.

- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil . *Universitat Jaume* , 1-86.
- Pietropaolo, S. &. (2017). Learning Spatial Orientation. *Centre de Neurosciences Integratives et Cognitives*, 12-16.
- Prensky, M. (2006). *Don't Bother Me Mom—I'm Learning!* . USA: Paragon House Publishers.
- Ramírez, J. L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de Juegos en tu Vida Personal y Profesional*. España: SC Libro.
- Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación* . Mexico: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, Reg. Núm. 736.
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La musica y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermería*, 29. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03192013000100003](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003)
- Víctor Zamora Rodríguez, M. C. (2021). Enseñanza y aprendizaje de la orientación espacia. *Numeros*, 129-146.
- Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Argentina: San Benito Abad.

## ANEXOS

### ANEXO 1 CARTA DE COMPROMISO

#### ANEXO 3

#### CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 17 de abril 2023

Doctor  
Marcelo Núñez  
**Presidente de la Unidad de Integración Curricular**  
**Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
Presente

Dra. Linda Marisol Niveló Erazo en mi calidad de Rectora de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios”, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA”** propuesto por el **VILLON PONGUILLO ÁNGEL ANDRÉS**, portador de la Cédula de Ciudadanía **0705463545**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.**

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



  
.....  
Dra. Linda Marisol Niveló Erazo  
Rectora de la Escuela de Educación Básica “Juan Bautista Palacios”  
C.C: 180268301-9  
032441846  
0999314750  
rectoramatojbp@lasalle.edu.ec

## ANEXO 2 TEST DE ORIENTACIÓN ESPACIAL

### TEST ORIENTACIÓN ESPACIAL

Nombre: *Santamaria*

Fecha:

#### 1. Ubicación en relación a su cuerpo.

Delante: \_\_\_\_\_ Atrás: \_\_\_\_\_ Al lado D: \_\_\_\_\_  
Arriba: \_\_\_\_\_ Abajo: \_\_\_\_\_ Al lado I: \_\_\_\_\_  
Cerca: \_\_\_\_\_ Lejos: \_\_\_\_\_

#### 2. Ubicación en relación sujeto-objeto.

Delante: \_\_\_\_\_ Atrás: \_\_\_\_\_ Al lado D: \_\_\_\_\_  
Arriba: \_\_\_\_\_ Abajo: \_\_\_\_\_ Al lado I: \_\_\_\_\_  
Cerca: \_\_\_\_\_ Lejos: \_\_\_\_\_

#### 3. Ubicación en relación a objetos.

Delante: \_\_\_\_\_ Atrás: \_\_\_\_\_ Al lado D: \_\_\_\_\_  
Arriba: \_\_\_\_\_ Abajo: \_\_\_\_\_ Al lado I: \_\_\_\_\_  
Cerca: \_\_\_\_\_ Lejos: \_\_\_\_\_  
Dentro: \_\_\_\_\_ Fuera: \_\_\_\_\_

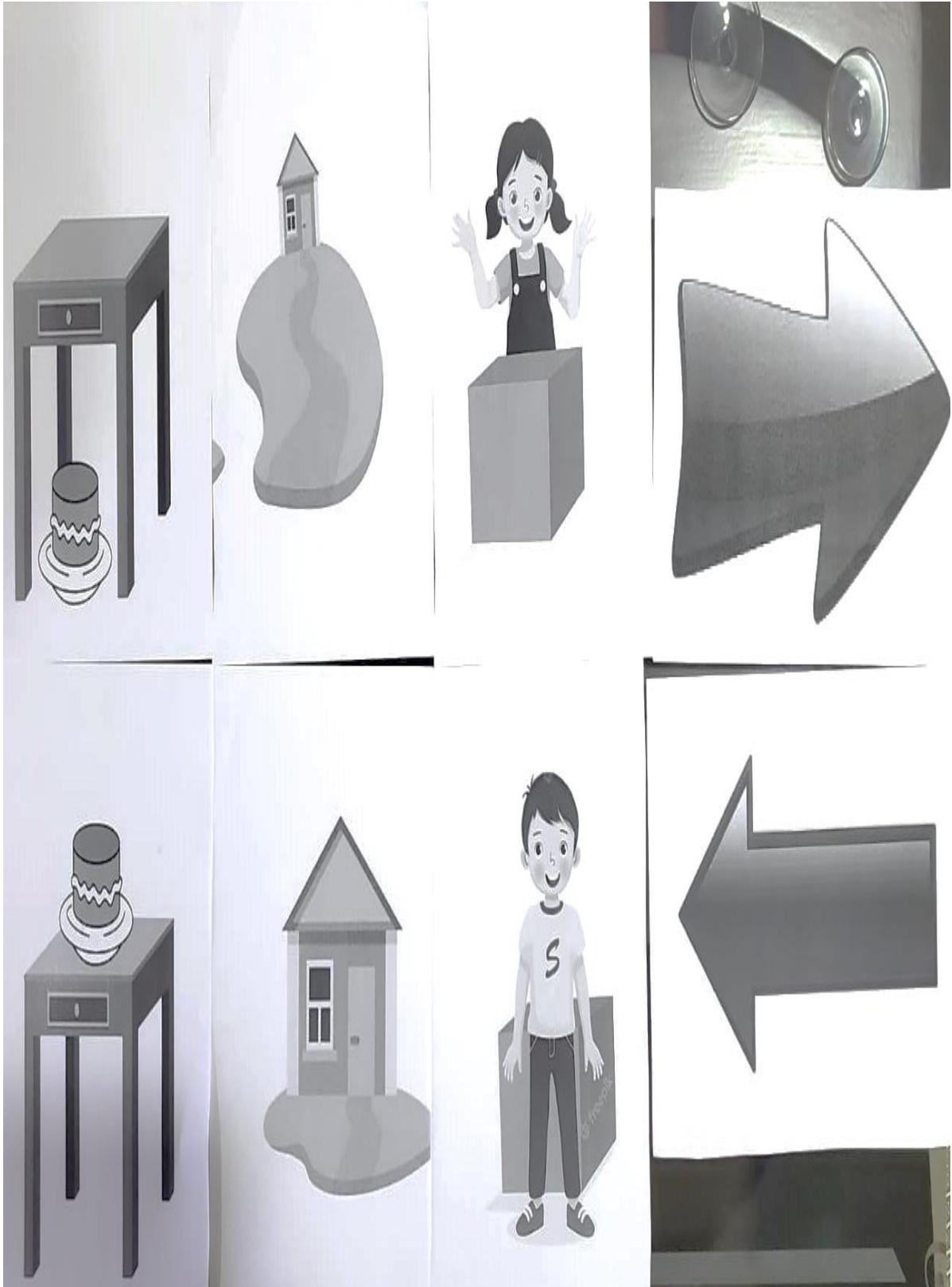
#### 4. Ubicación en relación objeto-sujeto.

Delante: \_\_\_\_\_ Atrás: \_\_\_\_\_ Al lado D: \_\_\_\_\_  
Arriba: \_\_\_\_\_ Abajo: \_\_\_\_\_ Al lado I: \_\_\_\_\_  
Cerca: \_\_\_\_\_ Lejos: \_\_\_\_\_

#### 5. Ubicación en relación al reconocimiento de láminas.

Delante: \_\_\_\_\_ Atrás: \_\_\_\_\_ Al lado D: \_\_\_\_\_  
Arriba: \_\_\_\_\_ Abajo: \_\_\_\_\_ Al lado I: \_\_\_\_\_  
Cerca: \_\_\_\_\_ Lejos: \_\_\_\_\_

ANEXO 3 LÁMINAS DE RECONOCIMIENTO DEL TEST



## ANEXO 4 PLAN DE CLASES

### PLAN DE CLASE

**Objetivos:** Socializar las actividades que se van a realizar con los niños en referencia a “los juegos cooperativos” con en el fin de desarrollar mejoras en la orientación espacial de los mismos.

**Duración:** 40 min

**Materiales:** Aros, platillos, impresos , pañuelos o chompas para vendar ojos, tizas, conos.

<b>Semana # 2</b>	<b>Clase 3</b> <b>Fecha:</b> 19/04/23	<b>Clase 4</b> <b>Fecha:</b> 20/04/23
<b>Parte inicial o calentamiento</b>  <b>(10 minutos)</b>	<b>Organización</b>  Realizamos una entrada a la cancha en forma de columna, después caminamos por todo el contorno de la misma, realizando diferentes movimientos los cuales serán dirigidos por el docente para lubricar nuestras articulaciones y dar paso al calentamiento general, que será realizado de forma secuencial aumentando el ritmo y dificultad.	<b>Organización</b>  Partiremos la clase con una distribución de dos filas de estudiantes, en el centro se encontrara el profesor dirigiendo las distintas actividades a realizar en el calentamiento, la cual será realizada tomando en cuenta la secuencia de dificultades.
	<b>Caminando a ciegas</b>  <b>Objetivo:</b> Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio	<b>Gusilú</b>  <b>Objetivo:</b> Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio

<p><b>Parte principal (25 minutos)</b></p>	<p>de los juegos cooperativos.</p> <p>Iniciativa de la actividad</p> <p>La actividad consiste en realizar un camino en forma de cuadrícula, la cual puede estar dibujada en el suelo, plancha de cartón, tapete, etc. Después distribuiremos por toda la cuadrícula 9 objetos que simbolizan obstáculos que obstruyen el paso al niño y también contaremos con banderín o una figura impresa que represente la meta.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p>El juego comienza con una ruta de observación planificada y ejecutada por el supervisor de la actividad, es decir, el profesor desde una ubicación personal. Luego, los jugadores deben crear una ruta con los ojos abiertos y con los ojos vendados.</p> <p>Las trayectorias se ejecutan caminando en línea recta en lugar de ir en diagonal hasta que se encuentra un obstáculo o hasta que se alcanza el borde exterior de la cuadrícula. Cuando se golpea un obstáculo o un borde,</p>	<p>de los juegos cooperativos.</p> <p>Iniciativa de la actividad</p> <p>Comenzamos realizando una enumeración de 6 para formar grupos, distribuiremos los grupos por todo el contorno de la cancha, formaremos columnas los cuales tendrán los ojos vendados excepto el último de cada columna.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p>Todo el grupo se desplaza con los ojos vendados, excepto el último que dará las indicaciones para que formen una figura geométrica (Círculo, cuadrado, rombo...), sin soltarse de los hombros.</p> <p>Solo será válido los grupos que formen bien la figura, también se tomará en cuenta el tiempo que se toma en realizarlas.</p> <p><b>Alternativas</b></p> <p>Buscar otro grupo y juntarse para formar una figura más grande.</p> <p>Grupos que se chocan quedan descalificados.</p>
--	---	---

	<p>se detiene y realiza un giro de 90° para elegir una nueva dirección. Este proceso se repite tantas veces como sea necesario para lograr el objetivo. Las actividades y las instrucciones deben describirse en voz alta durante el recorrido. Por ejemplo, "Gire a la derecha", "Vaya al obstáculo y gire a la izquierda". Quien reproduzca correctamente la pista con los ojos abiertos y con los ojos vendados gana un punto.</p> <p><b>Alternativas</b></p> <p>Direccionar en equipos.</p> <p>Entre compañeros.</p> <p>Por turnos.</p>	
<p><b>Parte final</b> <b>(5 minutos)</b></p>	<p>Se realizara el respectivo estiramiento para estar vuelta a la calma, una breve retroalimentación sobre las actividades realizadas y acciones de higiene.</p>	<p>Se realizarán los estiramientos oportunos, breve retroalimentación de actividades y medidas de higiene para recuperar el control.</p>

## ANEXO 5 PLAN DE INTERVENCION DE CLASES

<b>PLAN DE INTERVENCIÓN DE CLASES</b>	
<p><b>Objetivo General:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar un plan didáctico de actividades que se van a realizar con los niños en referencia a “los juegos cooperativos” con en el fin de desarrollar mejoras en la capacidad coordinativa de la orientación espacial de los mismos.</li> </ul> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentar las distintas actividades que se van a realizar en el periodo de intervención en referencia a la orientación espacial.</li> <li>• Aplicar las actividades socializadas a los estudiantes para poder continuar con la incidencia de la variable de la “Orientación espacial”</li> <li>• Validar las mejoras en la variable “Orientación espacial” mediante el plan didáctico de los juegos cooperativos.</li> </ul>	
<b>SEMANA # 1</b>	
<b>CLASE 1</b>	<b>CLASE 2</b>
<p>Objetivo: Recolectar datos de los estudiantes</p> <p>Contenido: Recolección de datos de edad, sexo, peso, estatura.</p> <p>Duración: 40 minutos</p> <p>Materiales: instrumentos para medidas antropométricas.</p>	<p>Objetivo: Evaluar la “Orientación Espacial” PRE.</p> <p>Contenido: Aplicación del Test de Orientación espacial</p> <p>Duración: 40 minutos</p> <p>Materiales: Impresos del test e implementos del mismo</p>
<b>SEMANA # 3</b>	
<b>CLASE 5</b>	<b>CLASE 6</b>
<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.</p>	<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.</p>

<p>Contenido: Juego de Olavide.  Duración: 40 minutos  Materiales: Aros, chompas y pañuelos para vendar los ojos.</p>	<p>Contenido: Juego el anillo  Duración: 40 minutos  Materiales: aros</p>
<b>SEMANA # 4</b>	
<b>CLASE 7</b>	<b>CLASE 8</b>
<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.  Contenido: Coordinación y ritmo.  Duración: 40 minutos  Materiales: aros, platillos</p>	<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.  Contenido: Juego del futbolín humano.  Duración: 40 minutos  Materiales: balón.</p>
<b>SEMANA # 5</b>	
<b>CLASE 9</b>	<b>CLASE 10</b>
<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.  Contenido: Carreras de equipo con direcciones.  Duración: 40 minutos  Materiales: canchas de la institución.</p>	<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.  Contenido: Juego del gato y el ratón.  Duración: 40 minutos  Materiales: canchas de la institución.</p>
<b>SEMANA # 6</b>	
<b>CLASE 11</b>	<b>CLASE 12</b>
<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.  Contenido: Circuito con aros.  Duración: 40 minutos  Materiales: aros, platillos.</p>	<p>Objetivo: Evaluar el desarrollo de la orientación espacial mediante la actividad.  Contenido: Caminando a ciegas.  Actividad que se tomó como una pequeña evaluación.  Duración: 40 minutos  Materiales: tizas, conos, impresos.</p>

<b>SEMANA # 7</b>	
<b>CLASE 13</b>	<b>CLASE 14</b>
<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.</p> <p>Contenido: Juego más que cuatro esquinas</p> <p>Duración: 40 minutos</p>	<p>Objetivo: Desarrollar la capacidad coordinativa de orientación espacial por medio de los juegos cooperativos.</p> <p>Contenido: Paseo del aro.</p> <p>Duración: 40 minutos</p>
<b>SEMANA # 8</b>	
<b>CLASE 15</b>	<b>CLASE 16</b>
<p>Objetivo: Observar cómo los niños interpretan los diferentes escenarios y movimientos del juego.</p> <p>Contenido: Video juego Just dance.</p> <p>Como última actividad de despedida con los niños.</p> <p>Duración: 40 minutos</p> <p>Materiales: Proyector, parlante y consola</p>	<p>Objetivo: Evaluar la “Orientación Espacial” POST.</p> <p>Contenido: Aplicación del Test de Orientación espacial.</p> <p>Duración: 40 minutos</p> <p>Materiales: laptop, implementos para evaluar el test.</p>

## ANEXO 6 FOTOGRAFÍAS DE LAS ACTIVIDADES











