

# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**



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

### **DIRECCIÓN DE POSGRADO**

#### **MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO**

**TEMA:**

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

**Trabajo de Titulación**

**Previo a la obtención del Grado Académico de Magister en Cultura Física y  
Entrenamiento Deportivo**

**Autor:** Licenciado Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**Director:** Doctor Ángel Aníbal Sailema Torres Magister

**Ambato – Ecuador**

**2015**

## **Al Consejo de Posgrado de la Universidad Técnica de Ambato**

El Tribunal de Defensa del trabajo de titulación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto Magister, Presidente del Tribunal, e integrado por los señores Licenciado Luis Alfredo Jiménez Ruiz Magister, Ingeniero Edwin Fabricio Lozada Torres Magister; Licenciado Jean Carlos Indacochea Mendoza Magister, Miembros del Tribunal de Defensa, designados por el Consejo Académico de Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor la defensa oral del trabajo de titulación con el tema: **“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIO COBO BARONA”**, elaborado y presentado por el señor Licenciado Carlos Homero Galarza Guamanquispe para optar por el Grado Académico de Magister en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo.

Una vez escuchada la defensa oral el Tribunal aprueba y remite el trabajo de titulación para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.

-----  
Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.  
**Presidente del Tribunal de Defensa**

-----  
Lic. Luis Alfredo Jiménez Ruiz, Mg.  
**Miembro del Tribunal**

-----  
Ing. Edwin Fabricio Lozada Torres, Mg.  
**Miembro del Tribunal**

-----  
Lic. Jean Carlos Indacochea Mendoza, Mg.  
**Miembro del Tribunal**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de titulación con el tema “**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIO COBO BARONA**”, le corresponde exclusivamente a: Licenciado Carlos Homero Galarza Guamanquispe, Autor bajo la Dirección de Doctor Ángel Aníbal Sailema Torres Magister, Director del trabajo de titulación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.

-----  
Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe    Dr. Ángel Anibal Sailema Torres, Mg.

**AUTOR**

**DIRECTOR**

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los derechos de mi trabajo de titulación, con fines de difusión pública, además autorizo su reproducción dentro de las regulaciones de la Universidad.

-----  
Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe  
C.C. 180258967-9

## **DEDICATORIA**

A יהוה el Elohim, quien cada día me da la sabiduría y fortaleza para seguir adelante en los caminos del progreso y del bien.

A mi esposa e hijos, quienes han sido mi soporte en mi trayectoria universitaria y profesional, para que logre culminar con éxito la meta propuesta.

A mis padres, quienes desde siempre inculcaron en mí el deseo de superación para salir delante de cualquier obstáculo que la vida me presente.

Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar un profundo agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato una Institución de excelencia y al Centro de Posgrados, por abrirme sus puertas y contribuir en mi mejoramiento profesional.

A los Señores Docentes, quienes me brindaron sus invalorables conocimientos académicos en esta nueva etapa de mi formación.

Al Doctor Ángel Aníbal Sailema Torres Magister, por su valiosa guía y colaboración para la culminación del presente trabajo

A los señores Rectores de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, Dra. Norma Toro, Mg. Mónica Silva y Dr. Jorge Guevara, quienes en su respectivo momento me brindaron todas las facilidades necesarias para realizar la investigación en beneficio del estudiantado que aquí se educa.

Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

## ÍNDICE GENERAL

### PRELIMINARES

Portada .....	i
Al Consejo de Posgrado de la Universidad Técnica de Ambato.....	ii
Autoría de la Investigación.....	iii
Derechos del Autor.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice General.....	vii
Índice de Figuras.....	xiii
Índice de Tablas.....	xviii
Resumen Ejecutivo.....	xx
Executive Summary.....	xxi
Introducción.....	1

### CAPÍTULO I EL PROBLEMA

1.1. Tema de Investigación.....	3
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Árbol de Problemas.....	7
1.2.3. Análisis Crítico.....	8
1.2.4. Prognosis.....	9
1.2.5. Formulación del Problema.....	10
1.2.6. Preguntas Directrices.....	10
1.2.7. Delimitación.....	10
Conceptual.....	10
Espacial.....	10

Temporal.....	11
Poblacional.....	11
1.3. Justificación.....	11
1.4. Objetivos.....	13
1.4.1. General.....	13
1.4.2. Específicos.....	13

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes Investigativos.....	14
2.2. Fundamentación Filosófica.....	16
2.3. Fundamentación Axiológica.....	17
2.4. Fundamentación Legal.....	17
2.5. Categorías Fundamentales.....	21
Red de inclusiones conceptuales.....	21
2.5.1. Constelación de ideas variable independiente.....	22
2.5.2. Constelación de ideas variable dependiente.....	23
2.5.3. Desarrollo de la variable independiente.....	24
Didáctica y Pedagogía de la Cultura Física.....	24
Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	25
Métodos y Técnicas.....	26
Aprendizaje Grupal.....	26
La formación y operatividad del grupo.....	26
El grupo y el aprendizaje grupal.....	27
Estrategias lúdicas.....	28
Importancia de las actividades lúdicas.....	30
Concepción pedagógica del juego.....	31
El juego una estrategia lúdica en la Educación Física actual.....	31
Aprendizaje cooperativo.....	32
Técnicas de aprendizaje cooperativo.....	33
Proceso para llevar a cabo un aprendizaje cooperativo	



como técnica.....	33
Los juegos cooperativos.....	34
Generalidades.....	34
Definición.....	34
Clasificación.....	35
Objetivos que persiguen.....	36
Importancia de su utilización.....	36
Lo que logran desarrollar.....	37
Marco para la enseñanza.....	38
2.5.4. Desarrollo de la variable dependiente.....	40
Modelos pedagógicos educativos.....	40
Generalidades.....	40
Tendencias pedagógicas contemporáneas.....	41
Pedagogía Tradicional.....	41
Corrientes Modernas.....	43
Formación del ser humano.....	48
Integral.....	50
Dimensiones.....	50
Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	51
Generalidades.....	51
Teorías.....	52
Paradigmas.....	54
Metodologías de evaluación educativa.....	57
Tipos de evaluación.....	58
Funciones de la evaluación.....	58
Características de la evaluación.....	59
Medios y procedimientos de evaluación.....	59
Las múltiples caras de la evaluación: Principios.....	60
El sentido de la evaluación.....	61
Rendimiento académico.....	61
Definición.....	61
Tipos de rendimiento académico.....	62

Cómo se lo evalúa: Funciones.....	63
Principios y características de la evaluación del rendimiento académico.....	64
Factores que influyen en el proceso de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.....	65
2.6. Hipótesis.....	67
2.7. Señalamiento de variables de la hipótesis.....	67

### **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque.....	69
3.2. Modalidad básica de la investigación.....	69
3.3. Nivel o tipo de investigación.....	69
3.4. Población y muestra.....	70
Población.....	70
Muestra.....	70
3.5. Operacionalización de las variables.....	72
3.5.1. Variable Independiente: Juegos Cooperativos.....	72
3.5.2. Variable Dependiente: Rendimiento Académico.....	73
3.6. Recolección de la información.....	74
3.7. Plan de procesamiento de la información.....	74

### **CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1. Encuestas aplicadas a los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”.....	74
4.2. Encuestas aplicadas a los docentes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”.....	87
4.3. Verificación de la hipótesis.....	99
4.3.1. Combinación de frecuencias.....	99

4.3.2. Planteamiento de la hipótesis.....	99
4.3.3. Selección del nivel de significación.....	99
4.3.4. Descripción de la población.....	99
4.3.5. Especificación del estadístico.....	100
4.3.6. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo.....	100
4.3.7. Recolección de datos y cálculos de los estadísticos.....	101
4.3.8. Decisión final.....	103

**CAPÍTULO V**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones.....	104
5.2. Recomendaciones.....	105

**CAPÍTULO VI**  
**PROPUESTA**

6.1. Datos informativos.....	106
6.2. Antecedentes de la propuesta.....	107
6.3. Justificación.....	108
6.4. Objetivos de la propuesta.....	109
6.4.1. Objetivo general.....	109
6.4.2. Objetivos específicos.....	109
6.5. Análisis de factibilidad.....	110
6.5.1. Factibilidad Socio-tecnológica.....	110
6.5.2. Factibilidad Administrativa.....	110
6.5.3. Factibilidad Legal.....	111
6.5.4. Factibilidad Económica.....	113
6.6. Fundamentación.....	114
6.6.1. Descripción.....	114
Los métodos cooperativos en educación. Un punto de partida.....	116

Aprendizaje en equipos cooperativos. Rol del docente y estudiante.....	117
Juegos cooperativos.....	118
Planificación de una clase apoyada en la Cultura Física.....	119
La configuración del repertorio de juegos.....	120
Interdisciplinariedad.....	120
6.6.2. Estructura de la propuesta.....	121
6.6.3. Organigrama.....	122
6.6.4. Propuesta Pedagógica.....	124
Introducción.....	124
Objetivos de la propuesta.....	125
Consideraciones técnicas.....	125
Consideraciones pedagógicas.....	125
Metodología.....	126
Juegos cooperativos.....	128
Juegos cooperativos orientados a las asignaturas del currículo	
Educativo del bachillerato.....	177
6.7. Metodología.- Modelo Operativo.....	185
6.8. Administración de la propuesta.....	187
6.9. Previsión de la evaluación.....	188
6.10. El monitoreo y evaluación de la propuesta.....	188
 Bibliografía.....	 190
Linkografía.....	193
Anexos.....	195

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Árbol de problemas.....	7
Figura N° 2: Red de inclusión.....	21
Figura N° 3: Constelación de ideas variable independiente.....	22
Figura N° 4: Constelación de ideas variable dependiente.....	23
Figura N° 5: Docente utiliza el juego como herramienta.....	75
Figura N° 6: Creatividad para resolver situaciones planteadas.....	76
Figura N° 7: Liderazgo para la ejecución de un juego.....	77
Figura N° 8: Ayuda a sus compañeros.....	78
Figura N° 9: Satisfacción personal y grupal.....	79
Figura N° 10: Frecuencia uso juegos cooperativos.....	80
Figura N° 11: Forma de impartir clases del docente.....	81
Figura N° 12: Solución de problemas en base a razonamiento.....	82
Figura N° 13: Gusto por realizar tareas.....	83
Figura N° 14: Solicitud para repetir un tema.....	84
Figura N° 15: Conformidad con calificaciones obtenidas.....	85
Figura N° 16: Resolución problemas vida diaria.....	86
Figura N° 17: Docente utiliza juegos cooperativos.....	87
Figura N° 18: Creatividad docente mediante juego.....	88
Figura N° 19: Docente permite estudiante tome liderazgo.....	89
Figura N° 20: Estudiantes incluyen a sus compañeros.....	90
Figura N° 21: Satisfacción docente por trabajo realizado.....	91
Figura N° 22: Frecuencia aplicación juegos cooperativos.....	92
Figura N° 23: Forma impartir clase por docente.....	93
Figura N° 24: Estudiantes solucionan problemas con razonamiento.....	94
Figura N° 25: Gusto estudiantes por cumplir tarea.....	95
Figura N° 26: Estudiantes solicitan repetir un tema.....	96
Figura N° 27: Estudiantes conformes con notas obtenidas.....	97
Figura N° 28: Estudiantes resuelven problemas vida diaria.....	98
Figura N° 29: Regiones de aceptación y rechazo.....	101
Figura N° 30: Organigrama Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”....	122

Figura N° 31: Trencito cooperativo.....	128
Figura N° 32: Dragón chino.....	128
Figura N° 33: El gusanito.....	129
Figura N° 34: Las grúas.....	129
Figura N° 35: Transporte de compañeros: Los jinetes.....	130
Figura N° 36: Transporte de compañeros en parejas: La noche de bodas.	130
Figura N° 37: Transporte de compañeros en tríos: La silla.....	131
Figura N° 38: Transporte de compañeros en tríos: El paseo en avestruz...	131
Figura N° 39: Transporte de compañeros en grupos.....	132
Figura N° 40: Transporte de compañeros: La alfombra mágica.....	132
Figura N° 41: La pata coja.....	133
Figura N° 42: Los trenes sin vía.....	133
Figura N° 43: Carga completa.....	134
Figura N° 44: Circuito de saltos.....	134
Figura N° 45: El nido.....	135
Figura N° 46: El nombre y la cuerda.....	135
Figura N° 47: Saltar la cuerda.....	136
Figura N° 48: Ulas cooperativos.....	136
Figura N° 49: Ulas cooperativos: Hacia mi casa.....	137
Figura N° 50: El Salta-aro.....	137
Figura N° 51: Apilar los conos.....	138
Figura N° 52: Jinete, caballo y balón.....	138
Figura N° 53: Llevar el cono a pelotazos.....	139
Figura N° 54: Llevar el balón medicinal a pelotazos.....	139
Figura N° 55: Pinchar el globo.....	140
Figura N° 56: Pelota de tenis con tela.....	140
Figura N° 57: Pelota de tenis con tela (2).....	141
Figura N° 58: Voleo con tela.....	141
Figura N° 59: Una raqueta con dos manos.....	142
Figura N° 60: Balón-tela-cesto.....	142
Figura N° 61: El carrusel acuático.....	143
Figura N° 62: La estrella.....	143

Figura N° 63: La estrella (2).....	144
Figura N° 64: Dragón chino acuático.....	144
Figura N° 65: Jinetes en caballitos de mar.....	145
Figura N° 66: La vencida acuática.....	145
Figura N° 67: Bastón flotador.....	146
Figura N° 68: Coger la cola del pez.....	146
Figura N° 69: Pirámide acuática.....	147
Figura N° 70: Mantear acuático.....	147
Figura N° 71: Atrapar en cadena.....	148
Figura N° 72: Atrapar en cadena (2).....	148
Figura N° 73: Ingreso a mi casa.....	149
Figura N° 74: Ingreso a mi casa (2).....	149
Figura N° 75: Atrapar la cola.....	150
Figura N° 76: El gavilán, la gallina y los pollitos.....	150
Figura N° 77: El pescadito.....	151
Figura N° 78: Triángulo, cuadrado, pentágono.....	151
Figura N° 79: El inquilino.....	152
Figura N° 80: Tiro-tiro.....	152
Figura N° 81: Boteo cooperativo.....	153
Figura N° 82: Boteo cooperativo (2).....	153
Figura N° 83: Boteo cooperativo (3).....	154
Figura N° 84: Pases en el ruedo.....	154
Figura N° 85: Boteo-pase-dribling cooperativo.....	155
Figura N° 86: Boteo-pase-dribling cooperativo (2).....	155
Figura N° 87: Boteo-pase-dribling cooperativo (3).....	156
Figura N° 88: Media naranja cooperativa.....	156
Figura N° 89: Treinta y uno cooperativo.....	157
Figura N° 90: Pase en ruedo.....	157
Figura N° 91: Pelota túnel.....	158
Figura N° 92: Pelota túnel y conducción.....	158
Figura N° 93: Pelota túnel y conducción (2).....	159
Figura N° 94: Pelota túnel y conducción (3).....	159

Figura N° 95: Pelota capitana.....	160
Figura N° 96: Trabajo técnico-táctico cooperativo.....	160
Figura N° 97: Trabajo técnico-táctico cooperativo (2).....	161
Figura N° 98: Trabajo técnico-táctico cooperativo (3).....	161
Figura N° 99: Trabajo técnico-táctico cooperativo (4).....	162
Figura N° 100: Los 20 toques con telas.....	162
Figura N° 101: Los 20 toques con telas (2).....	163
Figura N° 102: Volei-tela.....	163
Figura N° 103: Balón volea.....	164
Figura N° 104: Pelota capitana.....	164
Figura N° 105: Pelota capitana (2).....	165
Figura N° 106: Pelota capitana (3).....	165
Figura N° 107: Encestes.....	166
Figura N° 108: La cruz.....	166
Figura N° 109: Voleo con cambio de ubicación.....	167
Figura N° 110: Partido volei con tela.....	167
Figura N° 111: La oruga.....	168
Figura N° 112: Apoyos invertidos.....	168
Figura N° 113: Portor tendido supino.....	169
Figura N° 114: El molino.....	169
Figura N° 115: La estatua.....	170
Figura N° 116: Transportar el águila.....	170
Figura N° 117: Transportar al Rey.....	171
Figura N° 118: Ulas cooperativos.....	171
Figura N° 119: Ulas cooperativos (2).....	172
Figura N° 120: Pasando el aro.....	172
Figura N° 121: Pirámides humanas.....	173
Figura N° 122: Pirámides humanas (2).....	173
Figura N° 123: Coreografía gimnasia a manos libres.....	174
Figura N° 124: Coreografía gimnasia con botellas.....	174
Figura N° 125: Coreografía gimnasia con bastones.....	175
Figura N° 126: Coreografía gimnasia con ulas.....	175



Figura N° 127: Coreografía “Happy”.....	176
Figura N° 128: El enredo.....	177
Figura N° 129: El canal de riego.....	178
Figura N° 130: Palabra complicada.....	178
Figura N° 131: Vaso complicado.....	179
Figura N° 132: Globos cooperativos.....	179
Figura N° 133: Transporte del balón con colchoneta.....	180
Figura N° 134: Mojados.....	180
Figura N° 135: El lápiz escurridizo.....	181
Figura N° 136: Laberinto de letras.....	181
Figura N° 137: Carrera de palabras.....	182
Figura N° 138: Palabra encadenada.....	182
Figura N° 139: Dibujos cooperativos.....	183
Figura N° 140: Adivina el número/palabra.....	183
Figura N° 141: Los disparates.....	184
Figura N° 142: Cambia ubicación.....	184
Figura N° 143: Administración de la propuesta.....	187

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población estudiantil.....	70
Tabla N° 2: Población docente.....	70
Tabla N° 3: Variable independiente - Juegos Cooperativos.....	72
Tabla N° 4: Variable dependiente – Rendimiento Académico.....	73
Tabla N° 5: Recolección de la información.....	74
Tabla N° 6: Docente utiliza el juego como herramienta.....	75
Tabla N° 7: Creatividad para resolver situaciones planteadas.....	76
Tabla N° 8: Liderazgo para la ejecución de un juego.....	77
Tabla N° 9: Ayuda a sus compañeros.....	78
Tabla N° 10: Satisfacción personal y grupal.....	79
Tabla N° 11: Frecuencia uso juegos cooperativos.....	80
Tabla N° 12: Forma de impartir clases del docente.....	81
Tabla N° 13: Solución de problemas en base a razonamiento.....	82
Tabla N° 14: Gusto por realizar tareas.....	83
Tabla N° 15: Solicitud para repetir un tema.....	84
Tabla N° 16: Conformidad con calificaciones obtenidas.....	85
Tabla N° 17: Resolución problemas vida diaria.....	86
Tabla N° 18: Docente utiliza juegos cooperativos.....	87
Tabla N° 19: Creatividad docente mediante juegos.....	88
Tabla N° 20: Docente permite estudiante tome liderazgo.....	89
Tabla N° 21: Estudiantes incluyen a sus compañeros.....	90
Tabla N° 22: Satisfacción docente por trabajo realizado.....	91
Tabla N° 23: Frecuencia aplicación juegos cooperativos.....	92
Tabla N° 24: Forma impartir clases por docente.....	93
Tabla N° 25: Estudiantes solucionan problemas con razonamiento.....	94
Tabla N° 26: Gusto estudiantes por cumplir tareas.....	95
Tabla N° 27: Estudiantes solicitan repetir un tema.....	96
Tabla N° 28: Estudiantes conformes con notas obtenidas.....	97
Tabla N° 29: Estudiantes resuelven problemas vida diaria.....	98
Tabla N° 30: Distribución Chi cuadrado $X^2$ .....	100

Tabla N° 31: Encuesta aplicada a los estudiantes de Bachillerato.....	101
Tabla N° 32: Encuesta aplicada a los docentes de Bachillerato.....	101
Tabla N° 33: Frecuencias observadas.....	102
Tabla N° 34: Frecuencias esperadas.....	102
Tabla N° 35: Cálculo del chi cuadrado.....	102
Tabla N° 36: Factibilidad económica.....	113
Tabla N° 37: Estructura de la propuesta.....	121
Tabla N° 38: Modelo operativo.....	185
Tabla N° 39: Monitoreo y evaluación propuesta.....	188

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO**

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

**Autor:** Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**Director:** Dr. Ángel Aníbal Sailema Torres, Mg.

**Fecha:** 15-09-2015

**RESUMEN EJECUTIVO**

El interés de la educación y de los docentes del país es el de elevar el rendimiento académico de los estudiantes, para lo cual es necesario buscar una estrategia que logre despertar en ellos el gusto por las actividades propuestas en el pensum de estudios actual en las diferentes asignaturas.

Qué mejor estrategia que el usar un poderosa herramienta lúdica: el juego, y concretamente el juego cooperativo, que además de educar en valores como el compañerismo, respeto, tolerancia, perseverancia entre otros, logra desarrollar el trabajo y aprendizaje cooperativo sin discriminación alguna que es a lo que apunta la sociedad actual, enfatizando en aquellos aprendizajes catalogados como imprescindibles, enseñando a saber actuar ante algún problema de la vida cotidiana, aplicando los conocimientos adquiridos en el aula a su realidad particular.

El gusto por el juego nunca desaparece en nuestros estudiantes por más que crezcan y adquieran nuevos intereses, surge de manera espontánea, los prepara para la madurez. En tal virtud, la importancia que adquiere el juego cooperativo en la educación es grande, porque a más de poner en actividad su cuerpo, fortifica y ejercita las funciones cognitivas y síquicas; jugando aprenden, se hacen solidarios, forman y consolidan su carácter, estimulan su poder creador.

Es por eso que el presente trabajo de investigación proporcionará una herramienta muy útil a los docentes de las diferentes áreas de estudio, para que lo usen como un medio en el proceso de enseñanza – aprendizaje, y de esta manera conseguir en los estudiantes disminuir la desidia y acrecentar el interés por ser cada día mejores.

**Descriptor:** Aprendizaje, cooperativo, educación, estrategias, estudiantes, interés, juego, rendimiento, trabajo, valores.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO**

**Theme:** "COOPERATIVE GAMES IN ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS OF THE EDUCATIONAL UNIT MARIO COBO BARONA"

**Author:** Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**Directed by:** Dr. Angel Aníbal Sailema Torres, Mg.

**Date:** 15/09/2015

**EXECUTIVE SUMMARY**

The interest of education and teachers in the country is to raise the academic performance of students, for this reason is necessary to find strategies that enables students to get engaged on the proposed activities in the current educational curriculum of different scientific subjects.

The best strategy we can use a powerful ludic tool: it is the game, and specifically cooperative play, this strategy, more than educate, in some moral values, such as: companionship, respect, tolerance, perseverance among others, this strategy gets develop work and cooperative learning without any discrimination, highlighting today's society, emphasizing on learning classified as essential, too, so students know how to act in a problem of everyday life, of course, using all the knowledge gained from the classroom, to its own particular reality.

In our students the appreciation or liking for the game never vanishes, although they grow and acquire new interests this liking for, arises spontaneously, and prepare them for adulthood. Thus, the importance of cooperative play acquires in education is enormous, because, to practice more physical activity into his/her own body, which exercises and strengthens the cognitive and mental functions. Students learn by playing. They become more supportive, they form and consolidate their character, and finally they stimulate their creative power.

For these reasons, the present research, provides a useful tool for all teachers from different areas of study, so we can use it as a medium in the teaching – learning process, and thus decrease in students get apathy, and increase the interest for each day be better human beings.

**Keywords:** Learning, cooperative, education, strategies, students, interest, game, performance, work, values.

## INTRODUCCIÓN

El bajo nivel de rendimiento escolar de los estudiantes de Bachillerato, es un fenómeno que se ha incrementado en los últimos años y que merece ser analizado desde una nueva perspectiva para lograr mejorarlo. Una de las poderosas herramientas a utilizarse con mayor frecuencia es el juego cooperativo, con una propuesta de ejercicios que pueden ser utilizados por cualquier área de estudios, tendientes a elevar el gusto por las distintas asignaturas, el trabajo y aprendizaje en equipos cooperativos y por ende su mejor rendimiento académico. Es muy desalentador observar a los estudiantes convertidos en robots cumpliendo solamente órdenes, sin manifestaciones de alegría al interior de las aulas, sin vitalidad, cohibidos por los docentes, por lo cual el tema a desarrollarse, busca una manera de subsanar esta situación, el mismo que constará de lo siguiente:

**CAPÍTULO I: EL PROBLEMA**, contiene la contextualización, análisis crítico, formulación del problema, preguntas directrices, justificación, el señalamiento de los objetivos de la investigación y las variables bajo las cuales se medirá la investigación.

**CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**, desarrolla los antecedentes del problema, las fundamentaciones, la red de inclusiones, constelación de ideas de las dos variables, las categorías de las variables, la hipótesis y señalamiento de variables.

**CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**, abarca el diseño de la Investigación, la modalidad, el tipo, la población, operacionalización de las variables en estudio, los instrumentos y los procedimientos de la investigación.

**CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**, Organiza mediante diferentes técnicas y procedimientos de recolección de la información, tabulación e interpretación de resultados obtenidos, encaminando al logro de los objetivos planteados.

**CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES,** se especifica las conclusiones a las que se ha llegado mediante la investigación de campo, y a la vez se plantean las recomendaciones pertinentes a dicha investigación.

**CAPÍTULO VI: PROPUESTA,** se avista una propuesta de solución frente al problema objeto de estudio, la cual plantea el uso de juegos cooperativos como herramienta pedagógica de las diferentes asignaturas del pensum de estudios, para mejorar las relaciones personales, el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. Tema de investigación**

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

### **1.2. Planteamiento del problema**

#### **1.2.1. Contextualización**

Ciertamente que en esta época de cambio como la actual, en que la crisis afecta tantos aspectos de la vida cotidiana, como los valores y las creencias, no puede sorprender a nadie que la educación y los temas relacionados con ella necesitan de mucha atención, ser analizados, criticados y cuestionados desde todas las perspectivas y en todas las situaciones.

Y es que existen muchos aspectos que en la actualidad está sufriendo una transformación por demás brusca. Aspectos como lo económico, los valores, lo social, etc., están en constante transformación y se siente en gran medida su influencia en el ámbito educativo por cuanto conlleva aspectos negativos dentro del quehacer diario en las aulas, siendo el rendimiento académico una problemática que está presente en ellas. Los constantes cambios que se observan a diario, plantean la necesidad de adaptar la educación hacia ellos, haciéndose necesaria la introducción de reformas en el sistema educativo. Pero estas han acarreado también el aumento de estudiantes con problemas de rendimiento académico al no adaptarse de una manera inmediata a las exigencias nuevas que se plantean en estos cambios.



No se debe desconocer que la educación es el arma que se dispone para cada día buscar el progreso, y por medio del cual se logra mantener conocimientos, cultura, valores, siendo además un derecho que disponen los niños, niñas, adolescentes y también personas adultas que buscan cada día superarse.

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)

Estos son los motivos por los cuales se ha hecho una reforma a los Planes y Programas y al Modelo de Evaluación, considerando que:

“... Una transformación revolucionaria del Ecuador requiere primordialmente de una transformación revolucionaria de la educación de sus niños, niñas, adolescentes, hombres y mujeres de toda edad, a lo largo de toda su vida; que les permita conocerse, reconocerse, aceptarse, valorarse, en su integralidad y su diversidad cultural; proyectarse y proyectar su cultura con orgullo y trascendencia hacia el mundo; en un ámbito de calidad y calidez que, iniciado durante la etapa de formación del ser humano, pueda proyectar esa calidez alejada de la violencia”. (REGISTRO OFICIAL DEL ECUADOR, 31 de marzo de 2011, pág. 8)

Pero los diversos sistemas educativos planteados en el país, han presentado falencias que de una u otra manera han influido en el desempeño del ejercicio docente, así como en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que acarrea problemas en el rendimiento académico de los estudiantes. No es desconocido por nadie que los estudiantes tienen dificultades en las diferentes asignaturas del pensum, unas con mayor porcentaje que otras.

La Provincia de **Tungurahua**, según los resultados emitidos por el INEVAL y publicados en el Diario “El Telégrafo”, luego de la evaluación efectuada en el 2013 en las Pruebas “SER”, se ubica en el quinto lugar a nivel nacional, ocurriendo un retroceso, ya que en el 2008 se ubicaba en el segundo lugar, lo que nos señala que existen problemas en el Rendimiento Académico en las diferentes asignaturas. (Diario "El Telégrafo", 2014, pág. 1)

En el **plantel**, con el seguimiento efectuado al Rendimiento Académico por el Descriptor 23 del PTI, se evidencia en su informe anual emitido al finalizar el año lectivo 2013-2014, un alto porcentaje de estudiantes, tanto de Educación General Básica Superior como de Bachillerato con notas en las escalas “Está próximo a alcanzar los requerimientos necesarios” y “No alcanza los requerimientos necesarios”.

En cuanto a los juegos cooperativos, en los últimos años han tomado un auge jamás imaginado. Varios países los han implantado en diversos campos, uno de ellos la educación, siendo muy acogidos y con buenos resultados.

En **Ecuador**, no se tiene conocimiento de un verdadero proyecto con esta temática, al igual que en la provincia de **Tungurahua** y en el **plantel**, donde tampoco existen registros de que se los aplique de manera específica; son contadas las instituciones que trabajan con esta alternativa, entre las que podemos mencionar a la Escuela “Santa Marianita de Jesús”, el I.T.S. “Hispano América”, el Centro de Educación Básica “Ambato de los Ángeles”, quienes las documentan con una propuesta pero de manera interna.

Si la educación es un proceso social integral cuyo fin es la formación de la personalidad y el proporcionar las herramientas necesarias para que los estudiantes hagan frente a un mundo globalizado, es menester que su trabajo se lo haga en contacto entre compañeros, siendo los juegos cooperativos una muy buena alternativa para que esta integración se efectivice como una estrategia para controlar el rendimiento académico de los mismos y constituirlos en verdaderos seres bio-psico-socio-afectivos.

### 1.2.2. Árbol de problemas

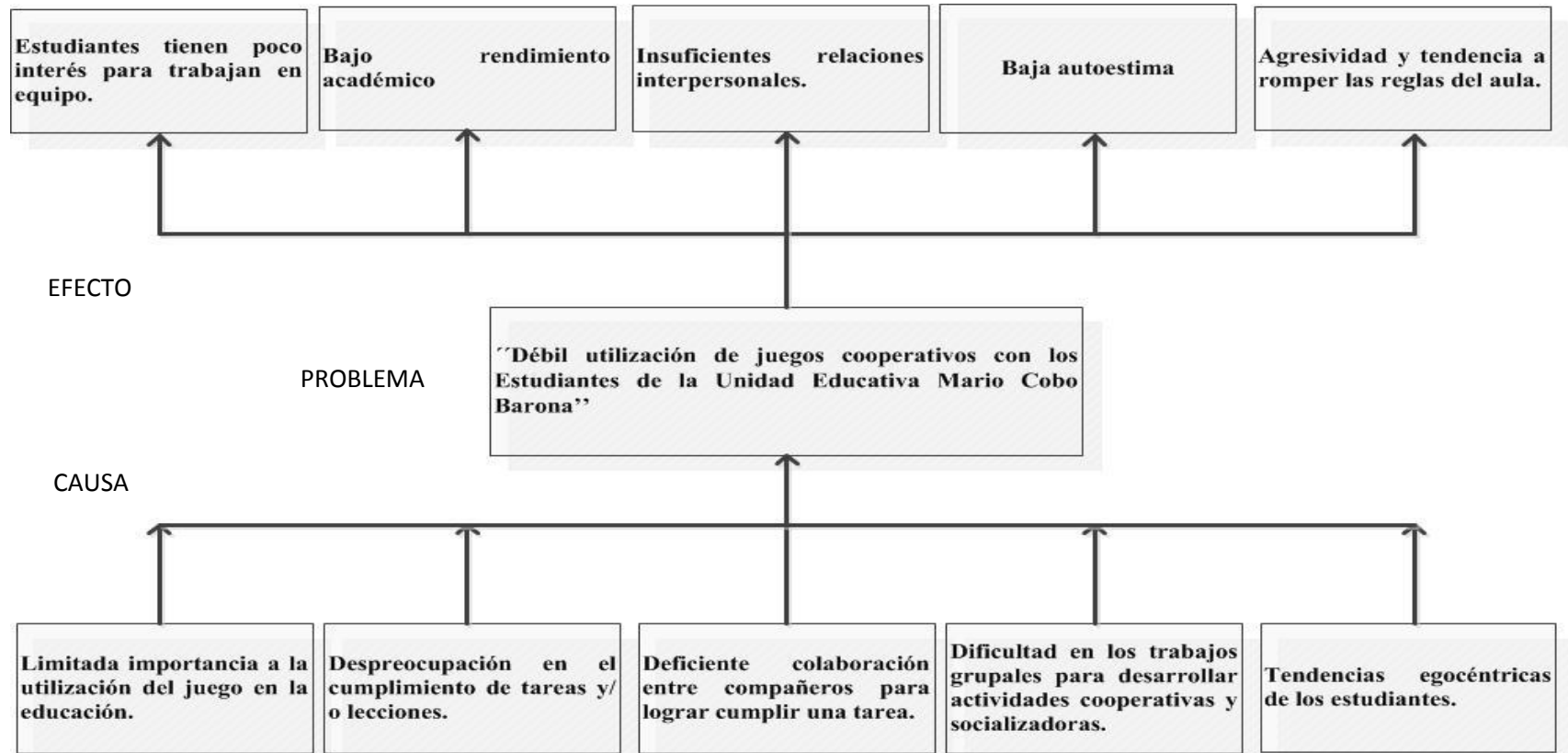


Figura N° 1: Árbol de problemas  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### 1.2.3. Análisis Crítico

Los Planes y Programas de Estudio que a su turno estuvieron en vigencia en el país han variado en cuanto a los contenidos de las diferentes asignaturas, lo que ha acarreado que los Docentes tengan que acoplarse a las nuevas temáticas. Sin embargo han descuidado la importancia y utilización del juego en la enseñanza, siendo una parte de ellos los Juegos Cooperativos que ni siquiera constan como un tema específico, razón por la cual se limita su uso como tal y provoca que los estudiantes muestren muy poco interés por cumplir sus responsabilidades y mucho menos para trabajar y en equipo cuando se les plantea un problema o ejercicio a ejecutar en horas clase.

Lo anterior además ha generado que entre estudiantes se dé una despreocupación en el cumplimiento de sus tareas escolares, provocando su marginación en las clases (además de en su diario convivir en la institución) por parte de sus compañeros catalogados como “inteligentes” o “hábiles” al ver su bajo rendimiento académico, no siendo considerados para formar los equipos que en su momento se los requiera para el tema del día.

Esto fomenta para que los estudiantes rechazados asuman el no colaborar con sus compañeros cuando las circunstancias lo requieran, viviendo en un mundo totalmente aparte, y si a regañadientes son escogidos, su colaboración para cumplir una tarea es deficiente, dando como resultado “pobres” relaciones interpersonales entre pares que derivan en sentimientos de derrota e ira en sus grupos cuando los resultados no salieron favorables.

Al no utilizar frecuentemente estos trabajos colaborativos y socializadores se presenta un cierto grado de dificultad al aplicarlos, se observa muy poco interés por realizar dichas actividades cuando se los utiliza, lo que se evidencia en una baja autoestima que muestran los estudiantes al formar un grupo, sobre todo si en su equipo de trabajo se encuentra con compañeros con los cuales no ha mantenido una buena relación de amistad y empatía.

A todo lo anterior, hay que añadir que los estudiantes presentan tendencias egocéntricas, manifestándose conductas agresivas y un fuerte deseo de romper las reglas establecidas en el aula. Algunas de ellas se producen porque no se controla en los hogares los programas de televisión que ofrecen los canales (tanto en señal abierta como en cable), el uso de los videojuegos y del internet (sobre todo las redes sociales), ya sea porque los padres están fuera de casa por trabajo u otros menesteres y llegan tarde, o porque simplemente creen que sus hijos son capaces de decidir por ellos mismos las diferentes programaciones, juegos y páginas de internet que visitan, situación que influye negativamente al observar conductas violentas en los personajes de su predilección que las usan contra sus compañeros a la mínima oportunidad que se les presente.

#### **1.2.4 Prognosis**

Hablar de bajo rendimiento académico en los estudiantes, cada vez toma un mayor auge, se ven nuevos casos y de muy variadas formas, por lo que se debe preguntar y hacer conciencia si se ha hecho algo para erradicarlo o al menos disminuirlo.

Los porcentajes a nivel nacional, provincial y en el plantel, en el año lectivo que feneció son elevados. Si no se hace algo al respecto, los porcentajes de calificaciones insatisfactorias irán en aumento, quizá llegando a un punto en que sea algo que ya no se lo pueda controlar con un simple diálogo entre el Docente y el Estudiante, sino recurrir a instancias mayores como la citación a sus representantes para tener una charla en el DCE con el Sicólogo, con el Tutor o Inspector de Curso e incluso con la Autoridad del plantel, llegando finalmente a una deserción que puede truncar la vida escolar de los implicados permanentemente. Además surgiría como consecuencia derivada de la anterior, la agresividad que los padres de familia puedan acarrear hacia sus hijos como represalia a la conducta de estos últimos en sus escuelas o colegios y de estos hacia sus pares, creándose un círculo vicioso que cada vez se haría más complejo

de ser erradicado. Los juegos cooperativos son una herramienta muy útil para lograr que el nivel académico vaya mejorando año tras año.

### **1.2.5. Formulación del problema**

¿Cómo inciden los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”?

### **1.2.6. Preguntas directrices**

¿Qué son los juegos cooperativos?

¿Es el juego cooperativo una estrategia para conseguir elevar el rendimiento académico en todos los estudiantes de un paralelo en las actividades que la clase plantea?

¿Ayudan los juegos cooperativos a mejorar las relaciones afectivas entre pares en las diferentes asignaturas?

¿Contribuyen los juegos cooperativos a proporcionar herramientas para resolver problemas de la vida diaria de estudiantes?

¿Cómo se beneficiarían los estudiantes con la práctica de los juegos cooperativos?

### **1.2.7. Delimitación**

**Conceptual:**

**Línea de Investigación:** Cultura Física como materia curricular

**Sublínea:** Procesos Pedagógicos de la Cultura Física

**Campo:** Educación Física

**Área:** Los Juegos Cooperativos

**Aspectos a investigar:** Rendimiento Académico

**Espacial:**

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” de la Parroquia Celiano Monge, perteneciente al Circuito Uno Distrito

Dos del Cantón Ambato.

**Temporal:**

La presente investigación se desarrolló durante el año lectivo 2014-2015.

**Poblacional:**

La investigación se aplicó a los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”.

**1.3. Justificación**

En la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” (antes denominada “María Natalia Vaca-Juan Francisco Montalvo”, cambia de denominación con fecha 27 de octubre de 2014, mediante Resolución No. 406-UDP-18D02-2014), del Distrito Dos Circuito Uno Parroquia Celiano Monge del Cantón Ambato, se evidencia en los estudiantes un bajo rendimiento académico independientemente de la asignatura y año de educación que estén cursando, lo cual se corrobora con las palabras de Hugo Chávez publicadas en el Diario “El Ambateño”, quien manifiesta: “Norma Toro, rectora de la unidad educativa María Natalia Vaca – Juan Francisco Montalvo, dijo que de alrededor de 3 mil estudiantes que se educan ahí, cerca del 30 por ciento se quedaron suspensos.” (Sánchez, 2014, pág. 5).

Sin lugar a dudas, es de suma **importancia** la adquisición de nuevos conocimientos, pues es la fuerza impulsora para el desarrollo profesional y personal de los estudiantes que se educan en pleno siglo XXI, quienes deben ser capaces de manipular y adaptar dichos conocimientos, de actualizarse cuando las circunstancias lo exijan, de seleccionar aquellos que serán apropiados para su beneficio y el del país, buscando la excelencia en el rendimiento académico.

Este tema es de mucho **interés**, a tal punto que el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador (MEC), viene impulsando la capacitación de los Docentes de manera continua a través de diversos cursos, proporcionando los libros con las



temáticas ofertadas y proporcionando las herramientas necesarias camino a la excelencia educativa. Uno de ellos es el de “Didáctica del Pensamiento Crítico”, preparado por Monserrat Creamer Guillén, en cuyo libro del docente manifiesta:

“Una meta central de la educación actual es formar personas preparadas para enfrentar críticamente situaciones e ideas, esto supone favorecer en cada momento de la experiencia educativa, y en todas las asignaturas, a estrategias de revisión de las ideas que presentan los textos, evaluar constantemente las ideas de los compañeros, las propias y las de los docentes, a la luz de evidencias y teorías que establecen coherencia, sostenibilidad y fuerza de las ideas que circulan en el salón de clases. El reto de los docentes hoy, es saber aprovechar los diversos momentos de trabajo educativo (lecturas, discusiones, elaboración de escritos, etc.) para introducir estrategias variadas que lleven a esa vigilancia crítica de las ideas de los estudiantes”. (Creamer Guillén, 2011, pág. 7)

Una de estas estrategias son los juegos cooperativos, cuyo **impacto** es significativo, pues sus componentes de interacción constante entre compañeros dan paso a la cooperación para lograr un fin, siempre haciendo énfasis en el respeto y la tolerancia, así como la solidaridad. En este tipo de actividades “todos juegan”, “todos opinan”, “todos eligen”, “todos colaboran”, “todos ganan”, “todos pierden”, siempre con diversión y sin afán competitivo, sino más bien de confraternidad y esparcimiento. El principal beneficio de los juegos cooperativos es educar para la solidaridad y lograr un aprendizaje significativo.

Los principales **beneficiarios** de esta investigación serán los estudiantes de Educación General Básica Superior y/o Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, así como los Docentes de las diferentes asignaturas, la Institución y también los padres de familia.

Es **factible** de realizar porque existen los recursos económicos, el comprometimiento del investigador para poder llevarla a cabo, profesionales en el área educativa y recreativa y con bibliografía sobre la temática, logrando con ella abrir un camino para construir una sociedad más justa en la que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1 General:**

Determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”.

### **1.4.2 Específicos:**

1. Diagnosticar la influencia de la práctica de los juegos cooperativos en la sociabilidad entre estudiantes.
2. Analizar el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato.
3. Diseñar una propuesta de Juegos Cooperativos que ayuden a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes investigativos

Altamirano Ángel (2013), **“LA RECREACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS NIÑAS DE SEGUNDO A SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA FISCAL TERESA FLOR DE LA CIUDAD DE AMBATO”**, (Tesis de Maestría, no publicada), Universidad Técnica de Ambato, en sus conclusiones señala:

- “La recreación incide en el rendimiento académico de los niños de segundo a séptimo año de básica en un 100% puesto que las actividades recreativas son medios dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que genera hábitos para la vida válidos para potenciar el desarrollo intelectual, proporcionar experiencias de aprendizaje y mantener un entorno favorable y estimulante en el aula.
- Se determinó que los niños de segundo a séptimo año de Educación Básica no disponen de suficientes implementos para la ejecución de actividades recreativas, así lo demuestran el 68%. De los docentes que se encuentra preocupadas ante la falta de implementos mínimos necesarios.
- Al comprobar la vinculación entre la recreación y el rendimiento académico, a través de la investigación bibliográfica se pudo determinar que las actividades recreativas permite a los niños liberar energías acumuladas de su organismo a través del juego debido a que cuando el cuerpo se pone en movimiento de manera regular, hay un mayor flujo de sangre hacia el cerebro, se producen cambios en los niveles hormonales y en la asimilación de los nutrientes, que generan una mayor actividad cerebral lo que le permite mayor concentración mental en términos

cognitivos, niveles más altos de concentración de energía; cambios en el cuerpo que mejoran la autoestima y un mejor comportamiento que incide sobre los procesos de aprendizaje.

- El 100% de los docentes reconocen la importancia de la recreación y sus beneficios en los procesos de enseñanza – aprendizaje pero al mismo tiempo son los mismos docentes quienes desvalorizan las clases de Cultura Física y todo el aporte que conlleva al desarrollo psicomotriz y cognitivo de los estudiantes.”

Se analiza cómo la recreación (que está ligada a los juegos), influye notablemente en el rendimiento académico de las niñas investigadas.

Terán Francisco (2013), **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN LA ACTITUD DE LOS ESTUDIANTES FRENTE A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA FUNDACIÓN UNIDAD EDUCATIVA PENSIONADO MIXTO “ATAHUALPA” DE LA CIUDAD DE IBARRA; PROPUESTA ALTERNATIVA”**, (Tesis para Licenciatura, no publicada), Escuela Politécnica del Ejército, Quito, en dos de sus conclusiones señala:

- “El juego como herramienta educativa incide positivamente mejorando en todo aspecto la actitud de los estudiantes hacia las clases de Educación Física.
- Los juegos sobre algo son los que más motivan a los estudiantes.”

Se observa como la utilización del juego da como resultado una aceptación de la asignatura en la que se la emplee, creando un gusto por cumplir con sus responsabilidades y por ende un buen rendimiento académico.

Suárez Teresa (2013), **“LA CULTURA FÍSICA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL PEDRO FERMÍN CEVALLOS”**, (Tesis de Maestría, no publicada), Universidad Técnica de Ambato, en sus conclusiones manifiesta:

- “Siendo la Cultura Física parte integral en la formación del ser humano contribuye a prevenir diversas enfermedades y esto como resultado a obtener un mejor Rendimiento Académico entre los estudiantes y por ello es de vital importancia que éstos cuenten con programas planificados de Cultura Física de calidad.
- Del análisis de las encuestas se concluye en el papel fundamental que la Cultura Física influye en el Rendimiento Académico en las materias de Lenguaje, Estudios Sociales, Matemáticas y Ciencias Naturales.
- Los docentes deben precisar que los hábitos de Cultura Física desarrollados en la infancia, pueden permanecer hasta la edad adulta para que sean entes activos y que no sean parte de las estadísticas del sedentarismo.
- Se pudo determinar que los estudiantes que practicaban Cultura Física, al menos tres veces por semana, son los que tienen un mejor rendimiento escolar, no obstante es importante mencionar que el hecho de que un estudiante no realice Cultura Física de ningún tipo no implica que vaya a obtener un peor resultado escolar”.

Manifiesta su autora que la asignatura de Educación Física es una poderosa herramienta para lograr que los estudiantes tengan un buen nivel académico en las demás asignaturas del pensum de estudio.

## **2.2. Fundamentación filosófica**

La presente investigación se enmarcó en el paradigma crítico propositivo; crítico: porque analiza la realidad actual del rendimiento escolar en los estudiantes de Bachillerato, sus causas y consecuencias; y, propositivo: porque busca alternativas de solución al problema.

En cuanto al enfoque es cuali-cuantitativo; cuali: porque se utilizó preguntas de investigación, recopilación de datos sin medición numérica usando la

observación; cuanti: porque mediante los datos obtenidos y el uso de la estadística se llegó a una descripción general que luego se los establecerá como realidades.

Se utilizó el método activo, experiencial (parte de la propia experiencia) y cooperativo, dado que se pretende crear desde la forma de llevar a cabo el trabajo, un clima cooperativo en el grupo y una actitud de búsqueda colectiva. La metodología socioafectiva es pasar a través de una experiencia emotiva que haga emerger reflexiones profundas, experiencias y vivencias, para que las reflexiones no se queden sólo en el cerebro. Más importante que las dinámicas, juegos o actividades, es la revisión y reflexión posteriores a la dinámica.

### **2.3. Fundamentación axiológica**

“Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas.”. (Arranz, 2013, pág. 7)

Por este motivo, tanto el maestro como el estudiante y padres de familia deben seguirse formando como seres pensantes, por lo cual una de las prioridades de estos tiempos es la capacidad de aprendizaje significativo mediante el juego. Con la presente investigación se pretende fomentar y/o rescatar la práctica de valores que últimamente se han venido a menos, como el estudio, la solidaridad, el respeto, la igualdad, la tolerancia, la confianza, la empatía, la responsabilidad, el compañerismo, la cooperación, entre otros.

### **2.4. Fundamentación legal**

El presente trabajo de investigación se fundamenta en el siguiente marco legal:

**La Constitución de la República del Ecuador (24/07/2008), Registro Oficial #**

**449, 2008, 20 de octubre, en su Título II, DERECHOS, Capítulo Segundo, Sección Quinta, Educación, en su Artículo 26,** nos señala:

“La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.”

De igual forma, la citada Constitución en su **Título VII, RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR, Capítulo primero, Inclusión y equidad, Artículo 347, numeral 6** establece que será responsabilidad del Estado: Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.

En la **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (30/03/2011), Registro Oficial # 417, 2011, 31 de marzo, en su TÍTULO I, DE LOS PRINCIPIOS GENERALES, CAPÍTULO ÚNICO, DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES, Artículo 1, literales i y j,** señala:

“i. **Educación en valores.**- La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación;

j. Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación.”

La citada Ley, en su **TÍTULO II, DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES, CAPÍTULO SEGUNDO, DE LAS OBLIGACIONES DEL ESTADO RESPECTO DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN, Artículo 6, literal h,** señala: Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por

la integridad física, psicológica y sexual de los integrantes de las instituciones educativas, con particular énfasis en las y los estudiantes.

También manifiesta en el mismo título de la citada ley, **CAPÍTULO TERCERO, DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES**, Artículo 7, Derechos, literal i, señala:

“Ser protegidos contra todo tipo de violencia en las instituciones educativas, así como a denunciar ante las autoridades e instituciones competentes cualquier violación a sus derechos fundamentales o garantías constitucionales, cualquier acción u omisión que atente contra la dignidad e integridad física, psicológica o sexual de la persona; a ejercer su derecho a la protección.”

En el **Código de la Niñez y la Adolescencia (Ley No. 2002-100)**, **Registro Oficial # 737, 2003, 3 de enero**, en su **TÍTULO III, DERECHOS, GARANTÍA Y DEBERES, Capítulo III, Derechos relacionados con el desarrollo, Art. 48**, indica:

“Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados.”

En el **Instructivo CLUBES ESCOLARES (2014)**, procedente del Ministerio de Educación y Cultura a través de la Subsecretaría para la Innovación y el Buen Vivir, despachado en julio de 2014, en su página de presentación, indica:

“El Ministerio de Educación para conseguir estos fines ha resuelto emprender, revisar y ajustar los currículos de los diferentes niveles educativos y, al mismo tiempo, abrir nuevos espacios y oportunidades de educación mediante actividades extraescolares y metodologías centradas en el estudiante, promoviendo la investigación y la integración de los intereses individuales en los procesos académicos. De este modo se quiere que la acción educativa pueda ocupar el



mayor escenario posible y no circunscribirse en la convencionalidad de las clases, como ha ocurrido en gran medida, promoviendo la innovación, el emprendimiento y la interdisciplinariedad.”

## 2.5. CATEGORIAS FUNDAMENTALES

### Red de inclusiones conceptuales

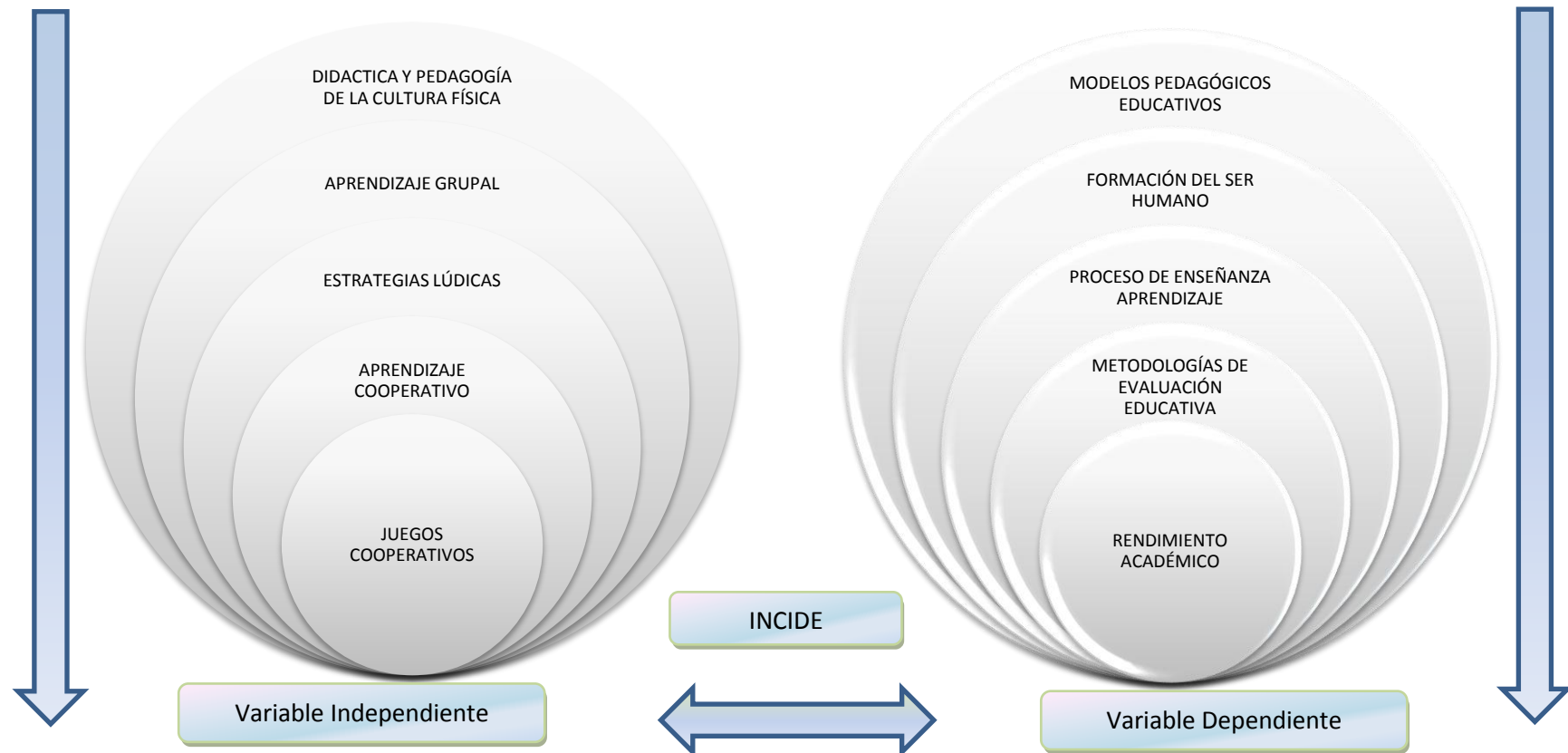


Figura N° 2: Red de inclusión

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### 2.5.1. Constelación de ideas de la variable independiente

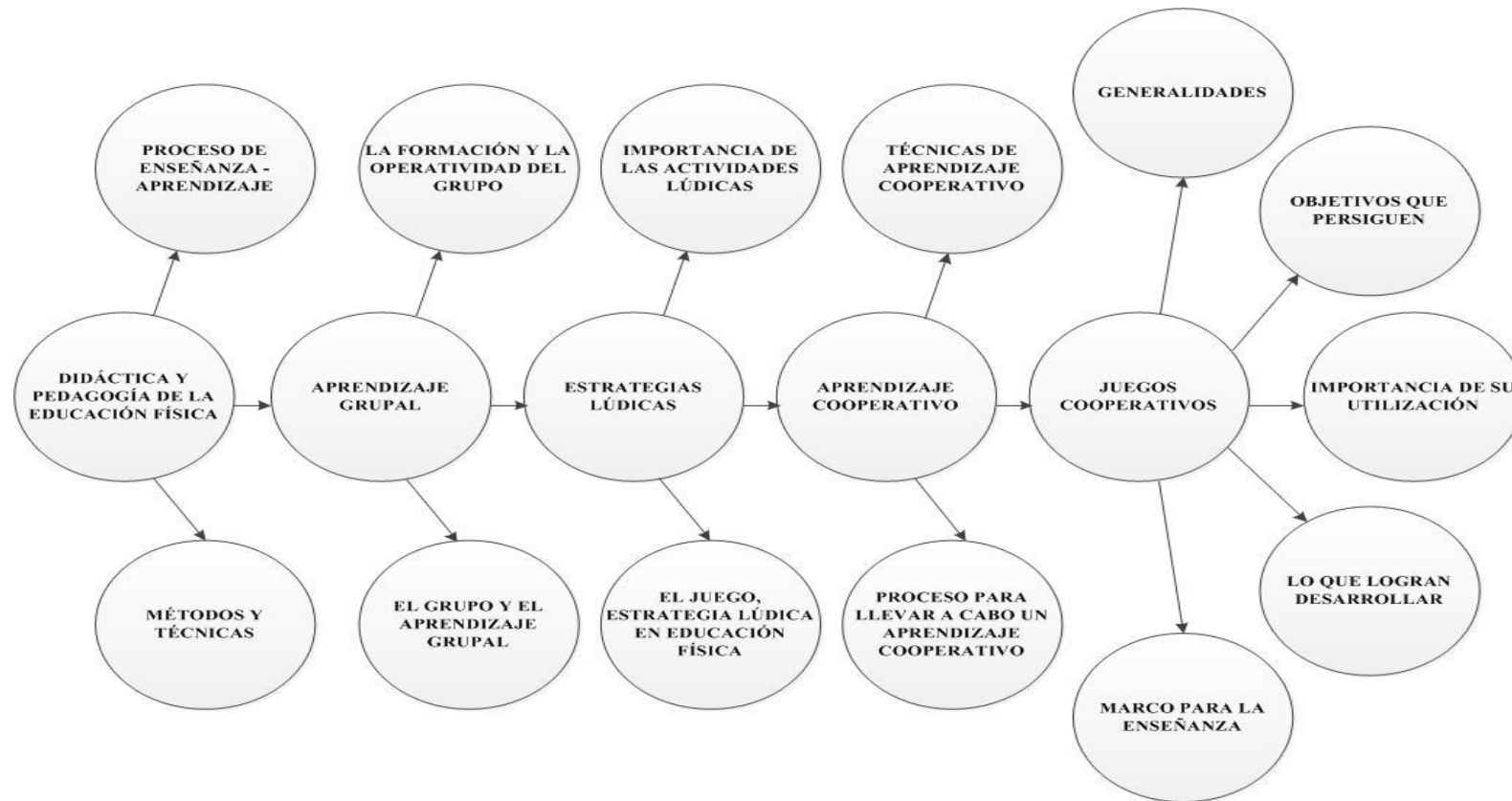


Figura Nº 3: Constelación de ideas Variable Independiente  
 Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### 2.5.2. Constelación de ideas de la variable dependiente

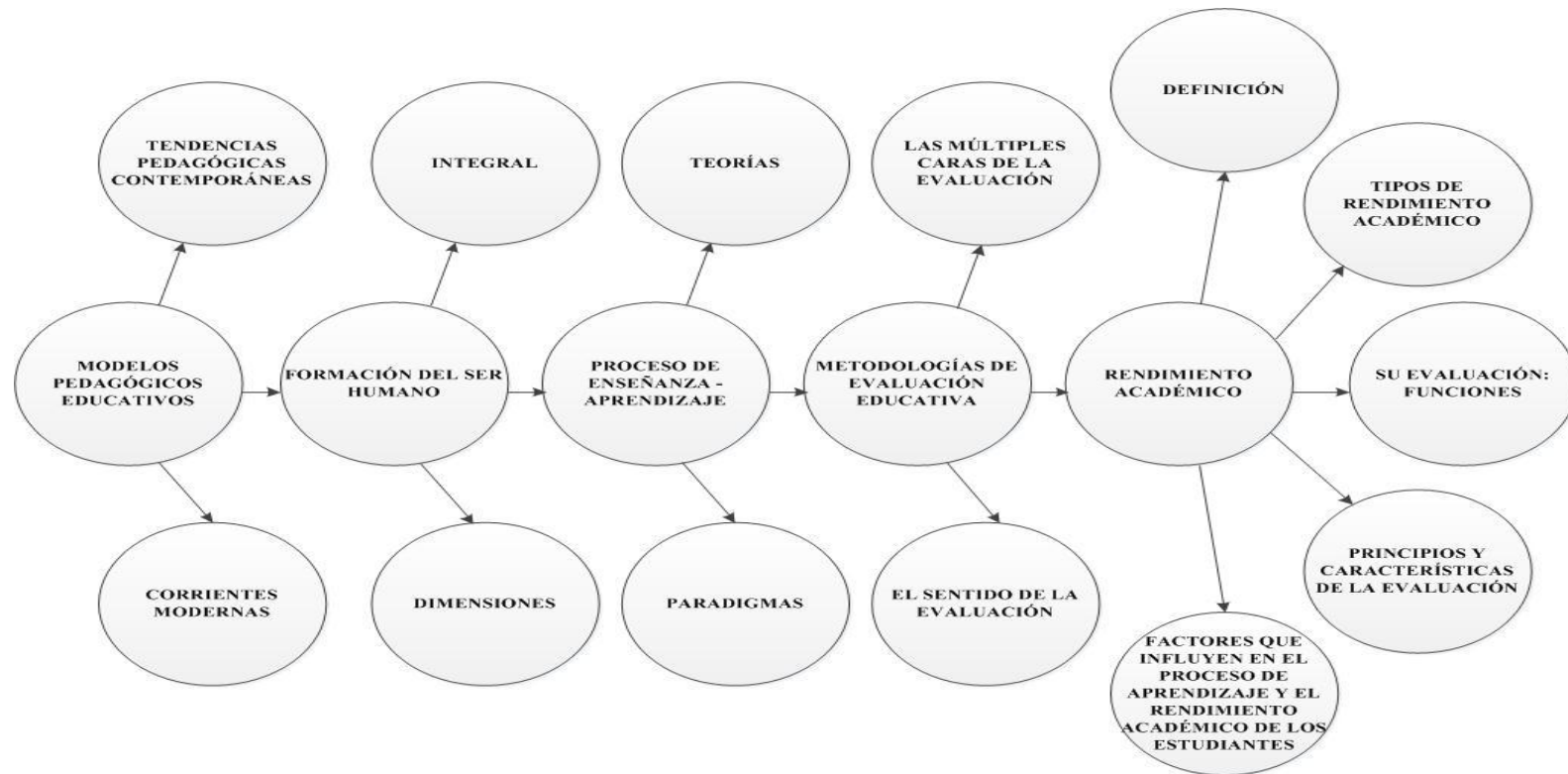


Figura Nº 4: Constelación de ideas Variable Dependiente  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### 2.5.3 Desarrollo 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 structure 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 equipo.
- 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.

#### **2.5.4. Desarrollo de la variable dependiente**

### **MODELOS PEDAGÓGICOS EDUCATIVOS**

#### **Generalidades**

Los Modelos Pedagógicos son posturas frente a las preguntas del currículo, lineamientos o pautas en torno a los propósitos, contenidos, secuencias que tratan de brindar las herramientas necesarias para que estas puedan llevarse a la práctica educativa.

Todo modelo pedagógico se fundamenta en una determinada teoría o ideal pedagógico que son diseños que interpreta, diseña y ajusta a la pedagogía para estudiar a la educación como sistema de influencias organizadas y dirigidas conscientemente.

Ma. Del Carmen Medina y Victoria Camacho (2010), mencionan en su obra a M. Schiro, quien analiza con profundidad los enfoques de los contenidos y modelos curriculares e identifica dos dimensiones bipolares:

La Primera dimensión: refleja la endoestructura y la exoestructura de los contenidos, esto significa que al diseñar los contenidos lo hacemos partiendo de la estructura interna de cada disciplina (sus conceptos clave, su secuenciación, características, es decir como lo hacen los especialistas) o por el contrario, prestamos atención preferentemente, al uso, manejo, función que tales contenidos y conocimientos o materias puedan desempeñar en un momento dado del desarrollo del estudiante.

La segunda dimensión: afecta a la prevalencia que en nuestro diseño adquiere la realidad objetiva frente a la subjetiva, lo que en definitiva no es otra cosa que, evadir el tipo de incidencia que se otorgue al estudiante en el proceso a seguir. En uno de los polos, el subjetivo, el estudiante en cuanto sujeto individual, con

características, necesidades, ritmos propios, es el componente principal que se tiene en cuenta para organizar los contenidos. En el otro polo de la dimensión está la condición individual, subjetiva e idiosincronía, desaparece a favor de lo que es la realidad objetiva de los aprendizajes, de los resultados, de las prescripciones, de las propias condiciones en que ha de hacerse el proceso

### **Tendencias Pedagógicas Contemporáneas**

En su evolución histórica, la Pedagogía ha estado influenciada en mayor o menor medida por condiciones económicas, políticas, culturales y sociales, generando nuevos conocimientos pedagógicos para enfrentar con éxito su entorno material y social cambiante en pro de su propio beneficio y el de los demás.

En las tendencias Pedagógicas se plantean, y son objeto de análisis sus bases filosóficas y psicológicas, estableciendo su forma de trabajo que han de ser utilizadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, los roles que se les asignan tanto al educando como al educador y los beneficios que se puedan obtener desde el mismo momento que se las aplicó hasta la actualidad.

### **Pedagogía Tradicional**

Etimológicamente el término “tradicional” significa “transmisión” en un sentido social y cultural, siendo este el propósito de la escuela antigua. Pero esto ha generado que se la relacione como sinónimo de viejo, caduco o pasado de moda, sin embargo la Pedagogía Tradicional conformada desde el Siglo XIX, ha trascendido hasta nuestros días.

En esta pedagogía, el maestro cumple la función de transmisor, dictando la clase a un estudiante que recibe la información. El castigo les recordaba sus obligaciones, así como les inculcaba el respeto por sus mayores, constituyéndose un aprendizaje de “autoridad”, siendo famoso el dicho “la letra con sangre entra”.

Alude a una formación humanista mediante el buen ejemplo del docente (que ocupa el lugar preponderante) siendo el encargado de transmitir a sus estudiantes el contenido de la disciplina científica, mientras que este último aprende como un receptor pasivo la información emitida por el profesor, por lo que se evidencia que esta pedagogía hace más énfasis en los resultados que en el proceso.

Algunos principios científicos que la sustentaron son:

- En lo filosófico.- el conocimiento es transmisible, por ello el docente dicta la clase y el estudiante la recepta. La explicación es la única que lleva la verdad.
- En lo psicológico.- el conocimiento se adquiere y almacena a través de la información y el esfuerzo, yendo desde fuera del individuo hacia adentro, adquirido por medio de los sentidos que captan las imágenes desde la impresión sensible hasta llegar a la abstracción.
- En los objetivos.- transmitir los saberes específicos y las valoraciones aceptadas socialmente, conocimientos y normas a las que los estudiantes deben ajustarse.
- En los contenidos.- eje central del currículo, entendido como la verdad absoluta, normas e informaciones específicas y rígidas.
- En el método.- se usa la exposición oral para la transformación de conocimientos, asociado al castigo para recordar sus obligaciones.
- En los recursos didácticos.- deben ser lo más parecido a lo real para facilitar su percepción.

Sin embargo, la evolución de la sociedad no permitiría que esta corriente se mantenga, debiendo necesariamente evolucionar en un cambio a favor del estudiante.

El primer movimiento a favor de esta evolución fue desarrollado por **Comenio** (1592-1670), quien se desenvuelve como instructor utilizando las escuelas, que atendían las necesidades y velaban por los estudiantes por encima del maestro, enseñando con una sonrisa en lugar de la vara, consiguiendo que ellos elaboren

conceptos explicados hasta quedar fijos en la memoria y haciéndolos ejercitar en cosas prácticas de la vida.

Entre 1548 y 1752, surge y se desarrolla la Pedagogía Eclesiástica, principalmente la de los Jesuitas, fundada por Ignacio Loyola, y que más tarde en 1832, sus esencialidades son retomadas para llegar a convertirse en el antecedente de mayor influencia en la Pedagogía Tradicional.

Se pueden considerar como los primeros intentos de renovación pedagógica los siguientes:

- **Michel Eyquem Montaigne (1533-1692)**, con su propuesta de educación dulce, lenta, en contacto con la naturaleza, y con gran atención en el cuerpo.
- **John Locke (1693-1704)**, con su propuesta que critica la enseñanza libresca y aconseja utilizar métodos que pongan en contacto al niño con la naturaleza.
- **Juan J. Rousseau (1712-1778)**, quien presenta una concepción de conjunto, una nueva visión del niño y la educación.
- **Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827)**, quien intenta llevar a la práctica las ideas de Rousseau al trabajar ante y entre estudiantes, encontrando en la escuela una verdadera sociedad de la cual ellos aprenden y de la que hay que servirse para educarlos.
- **Friedrich Frobel (1782-1852)**, discípulo de Pestalozzi y que hace énfasis en la idea de actividad, en la importancia del juego y la actividad sensorio-motriz..

### **Corrientes Modernas**

Citaremos las propuestas pedagógicas de algunos pensadores de la llamada “escuela activa”, parafraseadas del Libro “Curso de Pedagogía y Didáctica” del MEC:

**John Dewey (1859-1952)**, pedagogo estadounidense, intelectual, conocido como el más original, ingenioso consagrado a la reforma social y educativa., manifiesta



que los estudiantes deben aprender democracia, educación, progreso con desempeños auténticos, lo hacen con la experiencia a través del Método Científico y Método del Problema.

Presenta como características:

- Los niños no son recipientes vacíos pues tienen experiencias.
- Aprenden haciendo.
- El aprendizaje es humanista, significativo, desarrollado con libertad y para la vida.
- Se preparan ambientes adecuados no solo en el aula.
- Existe una combinación entre teoría y práctica.
- El maestro es un guía, un orientador.
- La evaluación es cualitativa/cuantitativa.
- Utiliza materiales del medio.

Este pensador inicia su trabajo a mediados del Siglo XIX y primer tercio del Siglo XX, y desde ese entonces se lo viene pensando en la educación, principalmente dirigido a niños.

**Ovidio Decroly** (1871-1932), siquiatra y doctor, creó una institución para el cuidado de deficientes mentales al cual puso su nombre, fundó la l' Ecole de l' Ermitage donde iba a experimentar con estudiantes normales. Indica que los estudiantes deben aprender para la democracia, por la vida y para la vida, motivados por centros de interés, partiendo de sus necesidades, por medio de conocimientos previos, a través de los sentidos, utilizando el método global (proceso analítico).

Presenta como características:

- La planeación es una parte del tema general.
- La posibilidad de enseñar lo formal e informal van de la mano.
- Tiene una tendencia a educar desde lo salvaje.

- Los conocimientos prácticos los aprenden observando directamente la naturaleza.
- El docente es facilitador y guía.
- La evaluación es cualitativa. Se evita los exámenes, clasificaciones y selección de estudiantes.
- Aprenden con material lúdico del medio. Los soportes de evaluación son cuadernos, paneles, libros, elaborados por los propios estudiantes sobre experiencias valiosas.

Este pensador inicia su trabajo a principios del Siglo XX y se lo sigue pensando, siendo dirigido a niños y jóvenes entre 2 y 18 años.

**María Montessori** (1870-1952), señala que la educación no es algo que hace el maestro, sino que es un proceso natural que desarrolla espontáneamente el ser humano, no se adquiere escuchando palabras sino en virtud de las experiencias que el niño obtiene en su medio ambiente, los padres son los legítimos educadores y el docente debe colaborar con los padres y madres, se aprende por el desarrollo de funciones: motores, sensoriales, sicomotrices, desarrollando los sentidos, lo hacen con flexibilidad, libertad, trabajo, actividades lúdicas y didácticas, con autonomía y metodología individualizada.

Presenta como características:

- Eliminar el tradicionalismo, con contenidos útiles y de interés.
- En forma ordenada, participativa, secuencial, permitiendo la libertad.
- Es humanista, con amor, usando pedagogía científica y experiencial.
- Se lo desarrolla en un ambiente agradable para los niños.
- Se educan los sentidos.
- El profesor es guía y facilitador.
- La evaluación es cuali/cuantitativa.
- Usa material didáctico lúdico acorde a la edad.

Esta pensadora inicia su trabajo a inicios del Siglo XX, cuando presenta su primer modelo pedagógico y actualmente se lo sigue empleando en educación primaria, dirigido especialmente a niños en edad parvularia (3 a 5 años de edad).

**Jean Piaget** (1896-1980), fundador de la escuela Epistemológica Genética, ocupa uno de los lugares más relevantes de la psicología contemporánea y, sin lugar a dudas, el más destacado en el campo de la psicología infantil. Sus objetivos, formulados con notables precisión, consistían en primer lugar en descubrir y explicar las formas elementales del pensamiento humano desde sus orígenes y segundo, seguir su desarrollo ontogénico hasta los niveles de mayor elaboración y alcance, identificados por él con el pensamiento científico en los términos de la lógica formal.

Piaget partió de modelos básicamente biológicos, cree que un ser humano cuando nace es un ser meramente biológico que se irá desarrollando a lo que se presente en el mundo real.

**Lev Vigotsky** (1896-1934), Durante toda su vida se dedicó a la enseñanza. Trabajó inicialmente en Gomel como profesor de psicología y después se trasladó a Moscú, donde se convirtió muy pronto en figura central de la psicología de la época. Señala que el aprendizaje como interacción entre el sujeto y el contexto social favorece el aprendizaje mediante la creación de conflictos (con amigos se aprende mejor) y lo contribuye con los mediadores a transformar la realidad y la educación. Estudio el impacto del medio y de las personas que rodean al niño en el proceso de aprendizaje.

Su aporte más significativo fue el estudio de la **ZONA DE DESARROLLO PROXIMO** en la que manifiesta que cada alumno es capaz de aprender una serie de aspectos que tienen que ver con su nivel de desarrollo, pero existen otros fuera de su alcance que pueden ser asimilados con la ayuda de un adulto o de iguales más aventajados. El Docente es un agente que facilita el andamiaje para la

superación del propio desarrollo personal, observador, interventor, propone situaciones de aprendizaje, actividades variadas y reflexión.

**Alexander Sutherland Neill** (1883 – 1973), fue un educador progresista escocés, artífice y fundador de la Escuela de Summerhill, considerado uno de los centros pioneros de la educación en libertad. Su descontento con la pedagogía convencional oficial británica le llevaría hasta Alemania en 1921, donde desarrolló los métodos que, tras su regreso a Inglaterra, dieron carácter a la Escuela de Summerhill, que tras innumerables vicisitudes a lo largo de tres cuartos de siglo, fue finalmente reconocida por la Ofsted inglesa en 2007 y, poco después, premiada por las Naciones Unidas por su excepcional tratamiento de los niños. Comparte la pedagogía antiautoritaria, analizada en un contexto de la comunidad (internado de chicas y chicos). La problemática fue la represión y formas de poder establecidas.

Entre las necesidades que señala tenemos:

- Necesidad de aprender de acuerdo a su voluntad.
- Normas y leyes para la colectividad.
- Una educación en valores.
- Organización para una participación en libertad.
- Relación con los demás.

**Célestin Freinet**, (1896-1966), pedagogo francés, impulsor de métodos de renovación pedagógica dentro del marco del movimiento llamado "la escuela nueva".

Descubrió los textos de Marx, Engels y Lenin, cuya lectura inspiró las directrices de su "materialismo escolar", método de pedagogía popular que puso en práctica a partir de su incorporación a la enseñanza pública en 1920 como maestro de primaria. En la pedagogía Institucional pretende poner en mano de los alumnos las instituciones de la clase que pueden gestionar por sí mismos, de manera que sean ellos quienes organicen el grupo – clase para los aspectos de trabajo y convivencia.

**Paulo Freire** (1921-1997), propone la Educación Liberadora, desarrollada en un contexto de procesos de cambios sociopolíticos ocurrida en la década de los 60' en Brasil y Chile, en los que se observaba un alto índice de analfabetismo y personas sumisas y conformistas. Su entrada en la educación no lo hace por la puerta del mundo educativo sino por los múltiples caminos de la acción social. Su pensamiento lo cristalizaron como método o metodología, otras como teoría o pedagogía, otros como filosofía y otros como programa o sistema.

Entre las necesidades que señala tenemos:

- Fomentar reformas sociales.
- Alfabetización de adultos.
- Preparación para la vida social y política.
- Reducir el campo a la alfabetización.
- Establecer una lista de palabras generadoras.

**Antonio Malagón**, propone la Escuela de Wardorf (escuela de padres, de niños y de profesores) que fue creada en Europa (concretamente en Stuttgart-Alemania) por Rudolf Steiner al finalizar la primera guerra mundial, pensando en la necesidad de una renovación en todos los campos de la vida. Analiza la problemática de las formas caducas en la estructura de la educación, problemas sociales, falta de libertad y cultura para las clases sociales más desposeídas.

Entre las necesidades que señala tenemos:

- Modernizar la enseñanza.
- Formación integral del hombre que le posibilite el acceso a la libertad individual y colectiva.

## **FORMACIÓN DEL SER HUMANO**

Tratemos de dar una concepción de formación humana:

“La formación humana se relaciona con el desarrollo de actitudes y valores que impactan en el crecimiento personal y social del individuo. De esta manera, un

sujeto formado desde la dimensión humana, actúa con esquemas de valores, coherentes, propositivos y propios. Es un ser que reconoce su papel en la sociedad, en la institución para la que trabaja y en la familia; que quiere su cuerpo, sus espacios concretos de acción y comprende la diversidad cultural en la que está inmerso; es en consecuencia un sujeto en crecimiento.

La formación humana integral parte de la idea de desarrollar, equilibrada y armónicamente, diversas dimensiones del sujeto que lo lleven a formarse en lo intelectual, lo humano, lo social y lo profesional. Es decir, se debe propiciar que el sujeto desarrolle procesos informativos y formativos. Los primeros darán cuenta de marcos culturales, académicos y disciplinarios. Los formativos, se refieren al desarrollo de habilidades y a la integración de valores expresados en actitudes. En la práctica, el término habilidad es usado para denotar el potencial que un individuo tiene para adquirir y manejar nuevos conocimientos o destrezas. Las actitudes se pueden definir como una forma de predisposición relativamente estable de conducta que nos hace reaccionar ante determinados objetos, situaciones o conocimientos, de una manera concreta. Algunas actitudes son básicas y comunes a todos los individuos y a distintas etapas de su desarrollo, mientras que otras son diferenciadas dependiendo del nivel educativo y del contexto en el que se desenvuelvan. Los valores son entes abstractos que las personas consideran vitales para ellas y que se encuentran muy influenciados por la propia sociedad; definen juicios y actitudes, se refieren a lo que el individuo aprecia y reconoce, rechaza o desecha. El valor, de cierta forma, es el hilo conductor que califica y da sentido a una actitud. Los valores son la parte que mueve a las decisiones y actividades del individuo en el ámbito que se desenvuelva.

La importancia de la formación humana consiste en propiciar en el individuo, una formación integral y armónica: intelectual, humana, social y profesional, para que desarrolle conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores necesarios para lograr: a) La apropiación y desarrollo de valores humanos, sociales, culturales, artísticos, institucionales y ambientales. b) Un pensamiento lógico, crítico y creativo. c) El establecimiento de relaciones interpersonales y de grupo con tolerancia y respecto a la diversidad cultural. d) Un óptimo desempeño fundado en conocimientos básicos e inclinación y aptitudes para la auto-

formación permanente. e) Tenga una vida armónica, exitosa y tranquila.”. (espanol.answers.yahoo.com, 2010)

## **Integral**

La Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia (ACODESI), dice acerca de la formación integral del ser humano: “Es un estilo educativo que pretende no sólo instruir a los estudiantes con los saberes específicos de las ciencias sino, también, ofrecerles los elementos necesarios para que crezcan como personas buscando desarrollar todas sus características, condiciones y potencialidades.”. (ACODESI, 2003, pág. 6).

La formación integral está orientada a buscar procesos que logren principalmente, la realización completa del ser humano según su propia vocación, contribuyendo a mejorar la calidad de vida propia y de su entorno. Esto se lo logra en la práctica cotidiana en la institución educativa gracias a la acción del currículo que permite se transforme en una realidad.

## **Dimensiones**

Para llevar a cabo la formación integral de los estudiantes, tomaremos en consideración las siguientes dimensiones:

- **Ética.**-es la posibilidad de tomar decisiones propias encajadas en los valores para luego de ejecutadas, asumir con responsabilidad los resultados obtenidos. Se centra en la aptitud de los estudiantes de ser capaz de tomar decisiones libres, responsables y autónomas.
- **Espiritual.**- es la posibilidad que tiene el estudiante de trascender y ponerse en contacto con un Ser Supremo y con otras personas con el fin de dar sentido a su propia vida. Se centra en la aptitud de los estudiantes de asumir un compromiso cristiano en su opción de vida.

- **Cognitiva.-** es la posibilidad que tiene el estudiante de aprehender conceptualmente la realidad que le rodea, formulando teorías e hipótesis, para comprenderla e interactuar con ella y lograr transformarla. Se centra en la aptitud de los estudiantes de ser capaz de comprender y aplicar creativamente los saberes en la integración consigo mismo, los demás y el entorno.
- **Afectiva.-** es la habilidad que tiene el estudiante para relacionarse consigo mismo y con los demás, expresar sus sentimientos, emociones, temores, dudas, con miras a convertirse en un ser social. Se centra en la aptitud de los estudiantes de ser capaz de amar y expresar el amor en sus relaciones interpersonales.
- **Comunicativa.-**Es el conjunto de potencialidades del ser humano que le permiten encontrar sentido y significado de sí mismo y representarlos a través del lenguaje para interactuar con los demás. Se centra en la aptitud de los estudiantes de ser capaz de interactuar significativamente e interpretar mensajes con sentido crítico.
- **Estética.-** es la perspectiva que tiene la persona para interactuar consigo mismo y con el mundo desde su propia sensibilidad, permitiéndole apreciar la belleza y expresarla de diferentes maneras. Se centra en la aptitud de los estudiantes de ser capaz de desarrollar y expresar creativamente su sensibilidad para apreciar y transformar el entorno.
- **Corporal.-** es la condición del ser humano para manifestarse con su cuerpo y desde su cuerpo, conociendo y apropiándose del mundo mediante experiencias sensoriales y perceptuales. Se centra en la aptitud de los estudiantes de ser capaz de valorar, desarrollar y expresar armónicamente su corporalidad.
- **Sociopolítica.-** Es la capacidad del estudiante de vivir “entre” y “con” otros. Se centra en la aptitud de los estudiantes de ser capaz de asumir un compromiso solidario y comunitario en la construcción de una sociedad más justa y participativa.

## **PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

### **Generalidades**



La página web Escolares.net, define los conceptos de enseñanza y aprendizaje de la siguiente manera:

**“El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquieren conocimientos y destrezas, para desarrollar conceptos, modificar actitudes, ampliar conocimiento o maestría en una ejecución específica (aprender a tocar un instrumento).**

**La enseñanza es el proceso por el cual se imparte la instrucción con el objeto de fijar el conocimiento.”** (Escolares.net, 2014)

De estos conceptos se desprende que la enseñanza es la esencia del aprendizaje, pues a través de ella se transmite información de manera directa o por medios auxiliares, cuyo objetivo es lograr que en los individuos quede una realidad objetiva de su mundo circundante en forma de conocimiento.

## **Teorías**

Se hará alusión a varios autores con sus respectivas teorías y aportes claves, entre los que citaremos a:

**Thorndike, E.** propone su teoría **conexionista**, de la que se extrae como aportes claves:

- Imprimir conexiones E-R (Estímulo-Respuesta) eficaces y borrar aquellos que no sirven.
- Tanteo (ensayo-error) “Ley del efecto”.
- Atribuye mayor valor a efectos finales de la respuesta.
- Experimentó con gatos, perros y pollos.

**Watson, J.B.** sigue con la teoría **conexionista**, con sus aportes claves:

- Las conexiones son más fáciles cuando son más frecuentes o recientes.
- Al proceso de ensayar por distintos caminos en la solución de problemas se lo conoce como “Tanteos o ensayos y/o error”
- Experimentó en animales y niños.

**Pavlov, I.P.** continúa con la corriente conexionista, con sus aportes claves:

- El comportamiento se da como respuestas iniciadas por estímulos.
- Defiende el condicionamiento clásico (asociado a la salivación con estímulos neutros y los sonidos).
- Experimentó en la salivación de perros, ratas y niños.

**Skinner, B.F.** inicia con la teoría **conductista**, con sus aportes claves:

- Su principal aporte es el “condicionamiento operante” (actuar es operar sobre su medio para ser premiado).
- Si a veces se obtiene el premio y otras no, se trata de un refuerzo intermitente.
- Las variables son el estímulo y las respuestas observables y modificables.
- Contribuye al aprendizaje o enseñanza programada y a la terapia conductista.
- Experimentó con ratas (Caja de Skinner), palomas y niños.

**Hull, Clark** sugiere la teoría del **Hipotético**, con sus aportes claves:

- Los enlaces E-R dependen de provocaciones y no de estímulos.
- E-O-R. Son siglas que resaltan el estímulo, el organismo (estados internos del hombre) y la respuesta.
- Asigna importancia a variables intervinientes (ingerir-actuar).

**Wertheimer** propone la teoría **Cognoscitivista**, con sus aportes claves:

- Junto con Kohler y Koffka, funda la psicología “gestalt” (de la forma), centrándose en el estudio de la percepción.
- Aporta con el “insight” (intuición).
- Los organismos aprenden por experiencias basadas en indicios y planes de acción, conducirán a alcanzar metas de personas.
- La persona adquiere experiencias de su medio (variable interviniente), desarrolla habilidad, actúa sin factibilidad de control.

**Piaget, J.** continúa con la teoría **Cognoscitivista**, con sus aportes claves:

- Aporta sobre el desarrollo de la inteligencia o cognoscitivo y el lenguaje en la evolución intelectual de los niños.

- Experimenta y explica las etapas evolutivas del niño: sensoriomotor (0-2), preoperacional (2-4), intuitivo (4-7), operaciones concretas (7-11/12), operaciones formales.
- Experimenta primero con sus hijos y luego con niños de su entorno.

**Tolman**, continúa con la teoría **Cognoscitivista**, con sus aportes claves:

- Intenta unir la objetividad del conductismo con una teoría del conocimiento.
- Los organismos intentan conseguir indicios o signos que permiten resolver un problema.

**Bandura** propone la teoría **Social**, con sus aportes claves:

- Indica la importancia del aprendizaje como consecuencias de la interacción e imitación social.
- Son modelos según padres, maestros, amigos o personas famosas, puesto que influyen en los cambios de comportamiento, a esto se llama “efecto modelador”.

**Lunzer**, propone la teoría **Estructural**, con sus aportes claves:

- Su propuesta se basa en estructuras cerebrales diferencialmente sensibles, mientras que el organismo filtra las percepciones de acuerdo a las experiencias posteriores.

## **Paradigmas**

El término paradigma se origina en la palabra griega παράδειγμα (paradeigma), que significa modelo o ejemplo. A su vez tiene las mismas raíces que παραδεικνύναι, que significa demostrar, ejemplificar.

Los paradigmas son la suma de leyes y teorías, una serie de reglas y reglamentos. Es la sólida red de compromisos conceptuales, teóricos, instrumentales y metodológicos. Incluye un cuerpo implícito de creencias teóricas y metodologías

entretreídas que permiten la selección, evaluación y crítica. Cumplen dos cosas: establecen límites y explican cómo resolver exitosamente dentro de estos límites.

A lo largo de la historia, de la evolución, de los descubrimientos, vemos como han ido surgiendo distintos modelos de educación cada uno con sus aportaciones positivas y negativas. Se enuncia brevemente cada uno de ellos.

**Tradicionalista.**- grupos homogéneos con las mismas necesidades. Su objetivo es el de transmitir información. Los contenidos son el eje curricular. Como metodología utiliza las clases magistrales, el profesor es el poseedor del conocimiento, el estudiante los recibe de forma pasiva. El conocimiento del profesor es el único recurso didáctico. La evaluación se basa en la memorización.

**Conductista.**- está basado en el modelo de ESTÍMULO – RESPUESTA en donde lo esencial es el cambio de conducta que es observable y en donde el conocimiento es el resultado de los condicionamientos.

Las aportaciones de este paradigma son:

- Conducta observable como objeto de estudio.
- Análisis experimental de la conducta.
- Asociación entre un estímulo condicionado y un estímulo incondicionado.
- Teoría del condicionamiento psicológico basado en la fisiología.

Los docentes percibe el aprendizaje como algo mecánico, deshumano y reduccionista, en tanto que el estudiante es disciplinado y pasivo. La evaluación es en base a pruebas objetivas.

**Humanista.**- es un enfoque centrado en la persona, donde el ser humano es consciente de sí mismo y de su existencia, por lo que debe desarrollarse íntegramente.

Los aportes de este paradigma son:

- Educación para todo y educar para el trabajo.
- Educación personalizada.
- Jerarquía de las necesidades humanas.
- Principio social.
- Desarrollo psicosocial.
- Experiencias de aprendizajes vivenciales.

El docente es accesible, flexible y ayuda a desarrollar las potencialidades de los estudiantes, mientras que este último tiene un aprendizaje significativo y la facilidad de resolver problemas creativamente. En este paradigma se propone la autoevaluación.

**Cognitivo.-** considera al estudiante como un ser activo, que posee conocimientos previos, y que tiene la capacidad de aprender independientemente de su contexto.

Su aporte principal indica que mediante el descubrimiento se pueden obtener aprendizajes significativos que contribuyen a la modificación de esquemas a través de la construcción de ambientes de aprendizaje.

El docente enseña de manera afectiva, elaborando actividades que desarrollen las potencialidades de los estudiantes, quienes son sujetos activos que tienen la capacidad de desarrollar dichas potencialidades de acuerdo a su edad. Se evalúan los procesos de aprendizaje actitudinales, procedimentales y declarativos.

**Sociocultural.-** se basa en la relación recíproca de sujeto y objeto de conocimiento, dando como resultado la reconstrucción del mundo sociocultural y la constitución de funciones psicológicas y de conciencia.

Sus aportaciones principales son:

- Sistemas y actividades durante y después de la escuela.
- Foros culturales.
- Reconstrucción de códigos y contenido curricular.

El docente permite que el estudiante se apropie del conocimiento, quien puede reconstruir los saberes en conjunto con sus pares. Se realiza una evaluación dinámica para diagnosticar el potencial del aprendizaje.

**Constructivista.-** tiene dos vertientes: la psicológica y la social, de esta manera el estudiante construye su conocimiento partiendo de sus experiencias, su lenguaje y su contexto.

Entre sus aportaciones tenemos:

- Uso de instrumentos socioculturales.
- Los tres estadios del desarrollo cognitivo.
- Relaciones sobre la base del trabajo.
- Palabras generadoras.

El docente propicia la enseñanza a partir de la experiencia del estudiante que es un sujeto activo que construye su propio conocimiento. La evaluación es a partir de las interpretaciones de estos últimos.

## **METODOLOGÍAS DE EVALUACIÓN EDUCATIVA**

La educación busca producir cambios en los más jóvenes, tratando de hacerlos personas adultas, capaces de afrontar los retos que impone la sociedad actual a lo largo de su vida. Es por eso que cada vez se presentan nuevas demandas encaminadas a desarrollar modelos de actuación haciendo hincapié en la diversidad.

Para comprobar si se cumplen estas demandas es necesario recurrir a la evaluación, la misma que es un elemento esencial del proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo importante que no sea aplicada únicamente al aprendizaje de los estudiantes, sino también la revisión de la práctica docente.

Evaluar es emitir un juicio acerca de algo, siendo en este caso un juicio al sistema

educativo en general o a cada unidad dentro de este sistema en particular. En tal virtud, los elementos que pueden ser evaluados son: el aprendizaje del estudiante, la enseñanza del docente, los métodos y técnicas empleados, los planes y programas de estudio, y el subsistema administrativo.

En las dos últimas décadas, la evaluación ha sufrido una transformación originada en los avances de los modelos educativos. Como resultado de esta transformación, ha ido abarcando ámbitos progresivamente más amplios, al tiempo que se ha diversificado y ha guardado una conexión con el currículo en vigencia.

Elena Martín y Felipe Martínez en su obra “Avances y desafíos en la evaluación educativa”, manifiestan de la misma lo siguiente:

“Un buen sistema de evaluación no deberá prestar atención solo a una u otra dimensión de la calidad; debe atenderlas todas. Algunas veces la evaluación se reduce a aplicar pruebas de rendimiento, lo cual no es adecuado: el nivel de aprendizaje que alcancen los alumnos es una dimensión fundamental, pero no la única, de la calidad.” (Martín & Martínez, Sin año, pág. 30)

### **Tipos de evaluación**

- **Diagnóstica.**- se la realiza antes de impartir un nuevo tema para saber lo que el estudiante conoce y tomarlo como punto de partida.
- **Sumativa.**- se la efectúa al final de un ciclo o unidad para comprobar si el estudiante ha adquirido las competencias o saberes necesarios que le acrediten ser promovidos al año inmediato superior.
- **Formativa.**- se la realiza dentro del proceso para conocer el grado de asimilación parcial del estudiante y poder replantear el tema si fuere el caso.

### **Funciones de la evaluación**

Entre las principales podemos señalar las siguientes:

- Vigilar el logro de los objetivos.
- Detectar defectos en el proceso.

- Facilitar el aprendizaje del estudiante.
- Juzgar el progreso del estudiante.
- Tomar decisiones acerca de la metodología.
- Determinar la orientación que requiere el estudiante.

## **Características de la evaluación**

### **1. Justa y objetiva:**

- Procurar que el estudiantado conozca y comprenda los criterios de evaluación e indicadores de logro.
- Ponderar de acuerdo al esfuerzo exigido en las actividades de evaluación.
- Evaluar en diferentes momentos, durante las clases, empleando técnicas e instrumentos de evaluación con validez.

### **2. Sistemática:**

- Retomar los acuerdos sobre evaluación del Proyecto Curricular de Centro.
- Planificar las actividades de evaluación de tal manera que los estudiantes puedan organizar su tiempo y adecuar sus estrategias.
- Considerar los resultados como evidencias de la progresión del aprendizaje de los estudiantes, no como el fin del proceso.

### **3. Participativa:**

- Escuchar la opinión del estudiantado sobre el proceso evaluativo.
- Tomar algunas decisiones con el equipo de evaluación y el director del centro educativo.
- Incluir diferentes tipos de evaluación.

## **Medios y procedimientos de evaluación**

Los medios que se utilizan son:

- La observación del estudiante en el salón de clase; y,
- La revisión de trabajos cumplidos.



Como procedimientos se puede mencionar:

- Exámenes Orales o Escritos
- Pruebas de Ensayo u Objetivas
- Entrevistas
- Prácticas
- Trabajo Final
- Ejercicio Practico
- Estudio de casos o Análisis de casos
- Ensayos, etc.

### **Las múltiples caras de la evaluación: principios**

#### **1. Holística e integradora:**

- Considera todas las dimensiones del alumnado: cognoscitiva, socio afectiva y psicomotriz.
- Respeta las limitaciones y valora las potencialidades del alumnado en todas sus competencias.
- Permite tomar decisiones para refuerzo académico de acuerdo a los niveles de logro de un conjunto de contenidos diversos.

#### **2. Continua:**

- Detecta dificultades en el momento que se producen y averigua causas.
- Orienta de acuerdo al ritmo de aprendizaje y al desarrollo de cada estudiante.

#### **3. Motivadora:**

- Estimula al alumnado a mejorar el rendimiento y desempeño.
- Resalta aspectos positivos del aprendizaje.
- Estimula al docente a buscar diversas estrategias metodológicas.

## **El sentido de la evaluación**

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y su Reglamento, le da el siguiente sentido a la evaluación:

- Proporcionar información que evidencie el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes y que incluye sistemas de retroalimentación, dirigido a mejorar la metodología de la enseñanza y los resultados de aprendizaje.
- Proveer la retroalimentación al estudiante para que este pueda mejorar y lograr los mínimos establecidos para la aprobación de las asignaturas del currículo.
- Diseñar programas de apoyo al rendimiento escolar.
- Comprobar la eficacia del sistema educativo en vigencia, con sus procesos internos y externo para validar la calidad de la educación, para mejorar el diseño de las políticas educativas.
- Incentivar hacia la investigación.
- Elevar la conciencia ciudadana sobre los retos de la educación.

## **RENDIMIENTO ACADÉMICO**

### **Definición**

Es el nivel de conocimiento que posee un estudiante medido por un instrumento de evaluación. Dicho de otra manera, es el resultado cuantitativo que se obtiene en el proceso de enseñanza – aprendizaje luego de la aplicación de evaluaciones a través de pruebas objetivas y otras actividades complementarias.

En base a esta definición, se dice que un estudiante posee un buen rendimiento académico, cuando obtiene calificaciones positivas en las pruebas que se le recepta, mediando entre los parámetros de “Alcanza”, “Domina” y/o “Supera” los aprendizajes requeridos (según el artículo 194 del Reglamento de la LOEI, CAPÍTULO III, DE LA CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN).

Mediante el rendimiento académico se ven reflejados los resultados de las diversas y complejas etapas del proceso educativo. No se trata de la cantidad de material memorizado por los estudiantes, sino la calidad de los aprendizajes y la cantidad de éstos aplicados en su diario vivir.

El docente es el responsable en gran parte del rendimiento académico (gracias a su metodología), luego el aspecto individual del estudiante, el apoyo familiar, la situación social, entre otros.

La efectividad del proceso educativo se lo considera positivo cuando el docente logra llevar todo su proceso al cumplimiento de los objetos previstos. Es normal que se busque un buen rendimiento escolar mediante el estudio, el objetivo del cual es preparación para la vida, desarrollo de habilidades del pensamiento, cultura personal, con ideas propias que son fruto de estructurar lo que se ha aprendido.

Se debe considerar los siguientes aspectos para lograr que el rendimiento académico sea el más efectivo posible:

- Estimular la voluntad para el estudio.
- Valorar el esfuerzo, más que las calificaciones propiamente dichas.
- Enseñar a estudiar y fomentar la curiosidad hacia la investigación.
- Facilitar la concentración no solamente en el aula, sino también en sus hogares para poder cumplir con sus tareas.

### **Tipos de Rendimiento Académico**

Carlos Figueroa (2004), en su obra clasifica el rendimiento académico en dos tipos:

**Individual.-** es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones etc.; lo que

permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores.

Se lo subdivide en dos tipos:

- Rendimiento general.- es el que se manifiesta mientras el estudiante asiste al plantel, en el aprendizaje de las líneas de acción educativa, hábitos culturales y en la conducta del estudiante.
- Rendimiento específico.- es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presenta en el futuro. Se evalúa la vida afectiva del estudiante, se considera conducta parceladamente; sus relaciones con el maestro, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

**Social.-** la institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a este, sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla.

Se considera como factores de influencia social: el campo geográfico de la sociedad donde se sitúa el estudiante, el campo demográfico constituido por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

De los dos tipos citados, el rendimiento académico individual es el que se evalúa en forma general y de manera específica, siendo influenciados por el medio social donde se desenvuelve el estudiante, los que ayudan a enriquecer la acción educativa.

### **Cómo se lo evalúa: Funciones**

Para Higgins (2013), la principal función de la evaluación del rendimiento académico es vigilar el logro de los objetivos por parte de los estudiantes, a fin de facilitar los aprendizajes y descubrir qué destrezas han sido alcanzadas y cuáles no. La evaluación le da una pauta al docente acerca de qué métodos y materiales debe utilizar para reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La evaluación, a través de actividades, discusiones o cualquier forma, debe realizarse todos los días en el aula o patio, sin olvidar que ella está íntimamente ligada con el aprendizaje alcanzado. Si consideramos que lo importante no es la calificación sino el aprendizaje. Para explicar al estudiante lo que hizo mal y decirle que vuelva a hacer su trabajo y lo entregue nuevamente; esto puede hacerse cuando o que se va a evaluar no es el resultado de la memorización de conceptos sino de aplicaciones de lo que ha aprendido, del análisis, de escribir opiniones, entre otros.

Es importante que el resultado de la evaluación sea utilizado por el docente para retroalimentar al estudiante y explicarle qué aspectos debe mejorar o practicar. Este proceso debe realizarse de forma personalizada ya que los errores y dificultades de un estudiante no son los mismos que los de otro. Es importante que por lo menos una vez al mes el docente dé retroalimentación verbal a cada uno de sus estudiantes; sin embargo, también puede retroalimentar escribiendo en las tareas y actividades alguna observación o un mensaje personalizado.

Resumiendo se puede decir, que la función de la evaluación para conocer el rendimiento académico, es conocer cuáles son los resultados de las actividades que realizó el estudiante, en qué debe concretar sus esfuerzos, evaluar su manera de estudiar y de organizar su tiempo, entre otros, y así poder rectificar sobre la marcha.

## **Principios y características de la evaluación del rendimiento académico**

### **Principios:**

Se tomarán los siguientes en la evaluación, que orientan la actividad pedagógica y por ende el rendimiento académico:

- Se concibe como parte integral del proceso educativo.
- Se la debe tomar como una operación continua, sistemática y flexible.
- Deben participar todas las personas que intervienen en el proceso educativo.

- Debe centrarse tanto en los procesos como en los productos, en los conocimientos como en los afectos y actitudes, en las habilidades y competencias.
- Debe reflejar el grado en que se alcanzan los objetivos, detectar y clasificar las deficiencias y orientar su posterior recuperación.
- Debe realizarse a través de instrumentos y procedimientos variados.

#### **Características:**

- No se circunscribe necesariamente al registro una nota.
- Valora el desarrollo integral del estudiante.
- Es continua a lo largo del año escolar.
- Incluye diversas formas e instrumentos adecuados para evidenciar el rendimiento académico.
- Considera las diferencias individuales, los intereses y necesidades educativas especiales de los estudiantes, las condiciones del establecimiento educativo y otros factores que afecten el proceso educativo.
- Tiene criterios de evaluación explícitos, dados a conocer con anterioridad al estudiante y a sus representantes legales.

#### **Factores que influyen en el proceso de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes**

Según la “Guía para la buena práctica del docente de Educación General Básica”, elaborada por Alexandra Higgins Bejarano y emitida por el MEC del Ecuador en el 2013, señala los siguientes aspectos como factores que influyen en el aprendizaje y rendimiento académico por parte de los docentes:

- Aplicar evaluaciones sin previo aviso a los estudiantes.
- Tomar pruebas sin que los estudiantes conozcan sobre qué van a ser evaluados ni los criterios con los que se calificarán sus trabajos.
- Evaluar contenidos en lugar de destrezas.
- Tomar pruebas con carácter punitivo en lugar de formativo.

- Aplicar evaluaciones sobre conocimientos y habilidades que no se desarrollaron en el proceso de clase.
- Privar a los estudiantes de su derecho de recibir sus trabajos, deberes y evaluaciones calificados oportunamente por el docente.
- Mantener desinformados a los estudiantes sobre sus avances académicos y calificaciones.
- Perder los trabajos, tareas o evaluaciones de los estudiantes.
- Aplicar exámenes de años anteriores.
- Asignar calificaciones a las tareas, trabajos o evaluaciones sin leerlas.
- Aplicar evaluaciones capciosas, con instrucciones confusas, dos o más opciones de respuesta correcta o ninguna respuesta correcta.
- Asignar calificaciones subjetivas.
- Otorgar tiempo insuficiente para ejecutar trabajos o realizar evaluaciones.
- Evaluar de una forma que los estudiantes nunca han practicado antes.

Un estudiante puede tener múltiples circunstancias que influyan en su rendimiento académico, entre los que se puede citar:

- **Fisiológicos:** cualquier problema médico y/o físico que influya en su concentración o ejecución de alguna tarea o actividad.
- **Pedagógicos:** procesos de enseñanza – aprendizaje inadecuados, mal ambiente en el aula, la personalidad del educador, juntamente con el desinterés del estudiante.
- **Ambientales:** todo lo que le rodea al estudiante, como nivel económico familiar, carencia de espacio en su hogar para estudiar, problemas familiares, uso indebido de la tecnología.
- **Psicológicos:** problemas de personalidad y/o emocionales de los padres, así como la despreocupación de ellos por su nivel educativo o por falta de tiempo junto a sus hijos.

La familia pueden ser también un factor para el bajo rendimiento, por situaciones como:

- Ambiente intrafamiliar desorganizado o violento.
- Al menos uno de los padres es migrante.
- Los dos padres trabajan fuera de su hogar por largas jornadas, llegando a su hogar cuando los hijos ya están dormidos, por lo que no saben si cumplen o no sus tareas escolares.
- Hermanos mayores autoritarios, quienes quieren hacer su voluntad, obligando a cumplir tareas del hogar por largos períodos.
- Hijos consentidos a los cuales les dan dinero suficiente y no saben en qué lo usan, o cómo usan su tiempo libre.
- No controlan lo que sus hijos llevan a clases, como aparatos electrónicos (que son distractores en el proceso de enseñanza-aprendizaje), maquillajes (en caso de las damas), y otro tipo de materiales que no son de uso educativo.
- No controlan el uso de las redes sociales, pasando los hijos hasta muy avanzada la noche en ellas, descuidando sus responsabilidades escolares.
- No existe control de sus amigos a quienes frecuenta, ni las actividades que realiza con ellos.
- No controlan el horario de ingreso al hogar, ni los vicios nocivos a los que pueden verse acarreados.
- No saben los estereotipos que adquieren por sus artistas favoritos.

En cuanto a las instituciones, se pueden presentar los siguientes factores:

- Infraestructura y equipamiento limitado.
- Inestabilidad de la planta docente
- Inseguridad en el sector.
- Axiología individual venida a menos.
- Dificultad intrínseca de determinadas materias.
- Excesivo número de asignaturas a ser impartidas.
- Horarios de la mañana o tarde, que puede ser afectado por el clima poco motivador.



## **2.6. Hipótesis**

Los Juegos Cooperativos contribuyen al rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Distrito Dos Circuito Uno Parroquia Celiano Monge del Cantón Ambato.

## **2.7. Señalamiento de variables de la hipótesis**

Variable Independiente: Los Juegos Cooperativos.

Variable Dependiente: Rendimiento Académico.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1 Enfoque

Para la presente investigación se aplicó un enfoque cualitativo, dado que se analizó y buscó la relación existente entre los juegos cooperativos con el control de la agresividad en los estudiantes. También se aplicó un enfoque cuantitativo por cuanto se obtuvieron datos numéricos que permitieron tabular estadísticamente y evidenciar los resultados obtenidos en la investigación.

#### 3.2 Modalidad básica de la investigación

**Investigación Bibliográfica.-** la presente investigación es documental, por cuanto se enmarca en la búsqueda y obtención de la información para fundamentar científicamente las variables.

**Investigación de Campo.-** es de campo porque se realizó en el lugar mismo donde se producía esta problemática para recolectar la información de tipo primaria. Fue necesaria también la utilización de técnicas de investigación y su respectivo instrumento, lo que nos ayudó a estar en permanente contacto con la realidad.

#### 3.3 Nivel o tipo de investigación

Es de tipo **exploratoria** debido a que primeramente fue necesario realizar la observación de los estudiantes a investigarse, con todos sus elementos y las relaciones que se desarrollan entre todos sus pares.

Es también de tipo **explicativo** porque tiene como propósito analizar los juegos cooperativos así como las características de las conductas académicas para buscar la solución a la problemática.

También es de **asociación de variables** por cuanto buscó establecer las relaciones entre las dos variables y poder comprobar la hipótesis de la investigación.

### 3.4 Población y muestra

**Población.-** está formada por los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, así como los Docentes de Educación Física y demás asignaturas del pensum de Bachillerato en Ciencias y Técnicas, detallados de la siguiente manera:

<b>UNIDAD EDUCATIVA “MARIO COBO BARONA”</b>	<b>1ro Bachill.</b>	<b>2do Bachill.</b>	<b>3ro Bachill.</b>	<b>TOTAL</b>
Jornada Matutina	358	365	297	1.010
Jornada Vespertina	326	332	309	967
Total Población	684	697	606	1.977

Tabla N° 1: Población Estudiantil  
Fuente: Secretaría del plantel  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>UNIDAD EDUCATIVA “MARIO COBO BARONA”</b>	<b>1ro Bachill.</b>	<b>2do Bachill.</b>	<b>3ro Bachill.</b>	<b>TOTAL</b>
Jornada Vespertina	15	15	15	45

Tabla N° 2: Población Docente  
Fuente: Secretaría del plantel  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**Muestra.-** Considerando que la población es muy extensa en cuanto a estudiantes, se aplicó un muestreo estándar para determinar el tamaño de sujetos a investigarse, tomando en consideración los datos del año lectivo 2014-2015:

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

$\sigma$ = Desviación estándar de la población

Z= Valores obtenidos mediante niveles de confianza

e= Límite aceptable de error muestral

Los valores y su fórmula respectiva, son los siguientes:

$$\begin{aligned} N= 1.977 & \quad n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2Z^2} \\ \sigma= 0,5 & \quad n = \frac{1977(0,5)^2(1,96)^2}{(1977-1)(0,05)^2 + (0,5)^2(1,96)^2} \\ Z= 1,96 & \quad n = \frac{1977(0,25)(3,84)}{(1976)(0,0025) + (0,25)(3,84)} \\ e= 0,05 & \quad n = \frac{1897,92}{5,9} \\ & \quad n = 322 \end{aligned}$$

En cuanto a los docentes, se trabajó con el 100% de la población, dado que su número no es extenso.

### 3.5 Operacionalización de las variables

#### 3.5.1. Variable independiente: Juegos cooperativos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Los juegos cooperativos son <b>juegos</b> en los que <b>participan dos o más personas</b> , siendo la <b>diversión</b> lo que prima por encima del <b>resultado</b> y en los que no suelen existir ganadores ni perdedores.	Juego  Participativo  Resultado	Tiempo Tipo Finalidad  Creatividad del estudiante en clase. Colaboración grupal  Liderazgo en cada grupo. Inclusión de todos los integrantes del grupo.  Satisfacción personal Satisfacción grupal	¿Los estudiantes utilizan el juego como herramientas de apoyo en su aprendizaje?  ¿Durante las clases de Educación Física y de las demás asignaturas, los estudiantes demuestran creatividad?  ¿Al realizar el trabajo aparecen líderes? ¿Se incluye a todos los integrantes del grupo?  ¿Al culminar la actividad, se observa satisfacción personal? ¿Al culminar la actividad, se observa satisfacción en el grupo?	Técnica: Observación Encuesta  Instrumento: Registro de datos Cuestionario

Tabla N° 3: Variable independiente - Juegos Cooperativos  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### 3.5.2. Variable dependiente: Rendimiento académico

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Rendimiento académico son las <b>capacidades</b> del estudiante en la búsqueda de la <b>excelencia</b> académica, mediante competencias para el <b>desarrollo y fortalecimiento</b> de las destrezas cognitivas y mentales que le permiten cimentar y profundizar los conocimientos adquiridos en el aula.	Capacidades  Excelencia  Desarrollo y fortalecimiento	Desarrollo de los aspectos cognitivo, procedimental y actitudinal.  Cumplimiento de sus responsabilidades educativas.  Participativo en clases.  Resuelve problemas en su entorno social  Actúan por cuenta propia.	¿Soluciona problemas en base a un razonamiento y análisis?  ¿Realiza sus deberes y tareas con gusto y sin presión, ya sea individual o grupalmente? ¿Está conforme con sus calificaciones?  ¿Comprende las clases de su docente? ¿Le gusta participar activamente en la clase?  ¿Es capaz de resolver problemas de la vida diaria?  ¿Se autoprepara si tiene dificultad? ¿Pregunta e investiga si tiene alguna duda? ¿Busca ayuda de sus pares?	Técnica: Observación Encuesta  Instrumento: Registro de datos Cuestionario

Tabla N° 4: Variable dependiente – Rendimiento Académico  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

## Recolección de la información

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Explicación</b>
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
¿De qué personas u objetos?	Estudiantes de Bachillerato Docentes de la Institución.
¿Sobre qué aspectos?	Rendimiento académico de los estudiantes
¿Quién?	Autor del proyecto: Lic. Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe.
¿Cuándo?	Año lectivo 2014-2015.
¿Dónde?	En la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”
¿Qué técnicas de recolección?	Observación Encuesta
¿Con qué?	Registro de información Cuestionario
¿En qué situación?	Bajo condiciones de respeto, profesionalismo investigativo y absoluta reserva y confidencialidad.

Tabla N° 5: Recolección de la información

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### 3.7 Plan de procesamiento de la información

Una vez obtenida la información de los estudiantes, docentes y directivos de la muestra seleccionada, se procedió a realizar una revisión de cada ítem, los mismos que son expuestos en cuadros conjuntamente con su diagrama estadístico y acompañados del análisis respectivo, junto con las conclusiones y recomendaciones generales.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Encuesta aplicada a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”

**PREGUNTA 1: ¿Su docente utiliza el juego como herramienta de apoyo para su aprendizaje en las clases diarias?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	92	29%
CASI SIEMPRE	190	59%
NUNCA	40	12%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 6: Docente utiliza el juego como herramienta

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

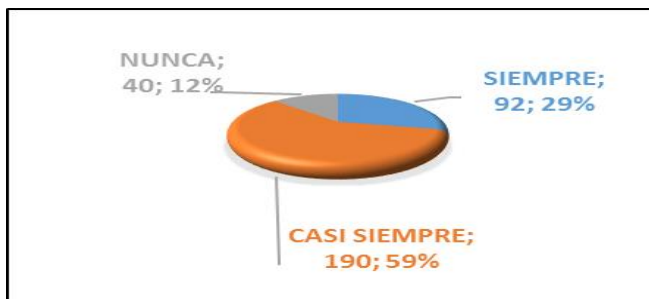


Figura N° 5: Docente utiliza el juego como herramienta

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

#### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la primera pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 92 manifiestan que su docente SIEMPRE utiliza el juego, lo que equivale al 29%; 190 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 59%; y 40 indican que NUNCA, lo que equivale al 12%.

#### **INTERPRETACIÓN:**

Se puede evidenciar que los docentes no utilizan de manera regular el juego como una herramienta de apoyo para el aprendizaje de sus estudiantes, siendo sus clases tradicionales.



**PREGUNTA 2: ¿Demuestra usted creatividad para resolver la situación planteada por su docente mediante un juego cooperativo?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	72	22%
CASI SIEMPRE	224	70%
NUNCA	26	8%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 7: Creatividad para resolver situaciones planteadas  
Fuente: Cuestionario estructurado  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

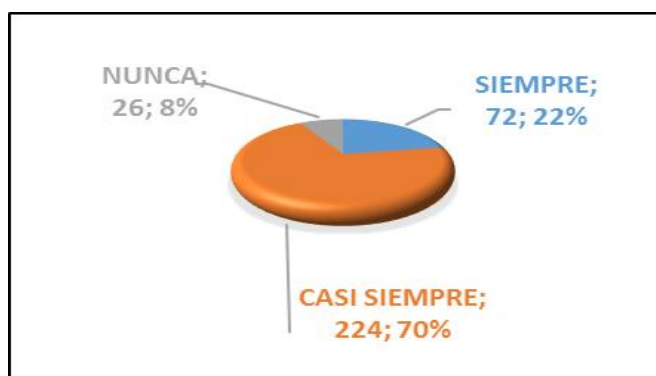


Figura N° 6: Creatividad para resolver situaciones planteadas  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la segunda pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 72 manifiestan que SIEMPRE usan su creatividad para resolver problemas planteados, lo que equivale al 22%; 224 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 70%; y 26 indican que NUNCA, lo que equivale al 8%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los estudiantes no utilizan de manera regular el juego cooperativo para resolver situaciones reales planteadas por sus docentes en el aula, haciéndolo de la manera tradicional.

**PREGUNTA 3: ¿Toma usted el liderazgo para la ejecución de un juego?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	24	7%
CASI SIEMPRE	228	71%
NUNCA	70	22%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 8: Liderazgo para la ejecución de un juego

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

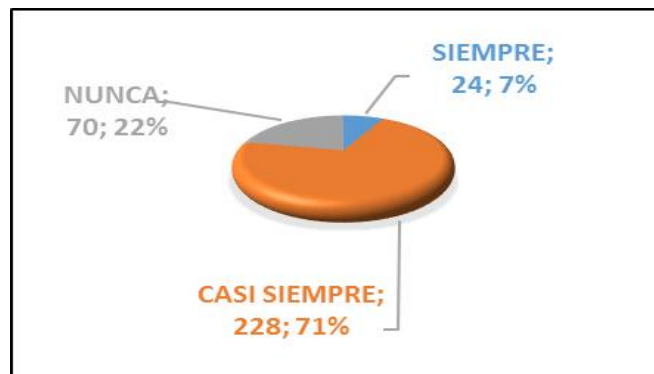


Figura N° 7: Liderazgo para la ejecución de un juego

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la tercera pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 24 manifiestan que SIEMPRE toman el liderazgo para la ejecución de un juego, lo que equivale al 7%; 228 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 71%; y 70 indican que NUNCA, lo que equivale al 22%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas evidenciamos que los estudiantes no toman el liderazgo de manera regular al plantarse un juego cooperativo en clases, realizándolo mediante consensos de grupo o tomando la idea de quien más sobresale en ellos.

**PREGUNTA 4: ¿Incluye y ayuda a todos sus compañeros, respetando sus opiniones en la realización del juego?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	179	56%
CASI SIEMPRE	136	42%
NUNCA	7	2%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 9: Ayuda a sus compañeros

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



Figura N° 8: Ayuda a sus compañeros

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la cuarta pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 179 manifiestan que SIEMPRE incluyen y ayudan a todos sus compañeros para la ejecución de un juego, lo que equivale al 56%; 136 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 42%; y 7 indican que NUNCA, lo que equivale al 2%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas evidenciamos que los estudiantes si incluyen a todos los compañeros al realizar un juego cooperativo en clases, lo que da a conocer un muy buen grado de compañerismo entre ellos.

**PREGUNTA 5: ¿Cuándo termina la actividad, siente satisfacción personal y con todos los integrantes del grupo conformado?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	183	57%
CASI SIEMPRE	126	39%
NUNCA	13	4%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 10: Satisfacción personal y grupal

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



Figura N° 9: Satisfacción personal y grupal

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la quinta pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 183 manifiestan que SIEMPRE sienten satisfacción personal al final de un trabajo en equipo, lo que equivale al 57%; 126 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 39%; y 13 indican que NUNCA, lo que equivale al 4%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas evidenciamos que los estudiantes de una u otra manera, sienten satisfacción personal cuando han trabajado en equipo mediante un juego, siendo muy reducido el grupo que no lo demuestran.

**PREGUNTA 6: En base a las respuestas anteriores, ¿con qué frecuencia piensa usted que ha usado un Juego Cooperativo en clases?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	132	41%
CASI SIEMPRE	182	57%
NUNCA	8	2%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 11: Frecuencia uso juegos cooperativos

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

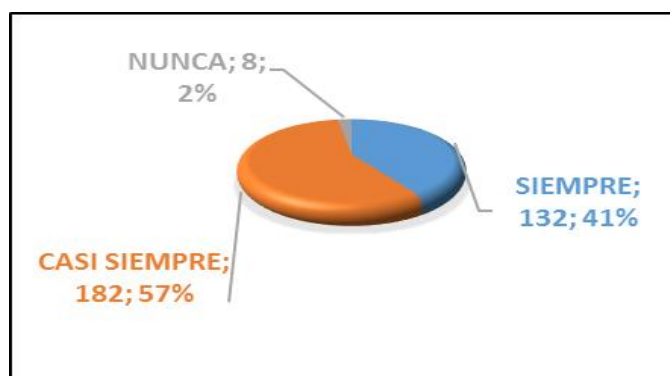


Figura N° 10: Frecuencia uso juegos cooperativos

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la sexta pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 132 manifiestan que SIEMPRE han usado juegos cooperativos en clases, lo que equivale al 41%; 182 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 57%; y 8 indican que NUNCA, lo que equivale al 2%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas evidenciamos que los estudiantes no diferencian entre lo que es un juego cooperativo o un trabajo en grupo, sin embargo, de una u otra manera se los ha usado en alguna clase.

**PREGUNTA 7: ¿La forma de impartir clases de sus docentes es interesante?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	50	15%
CASI SIEMPRE	176	55%
NUNCA	96	30%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 12: Forma de impartir clase del docente

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

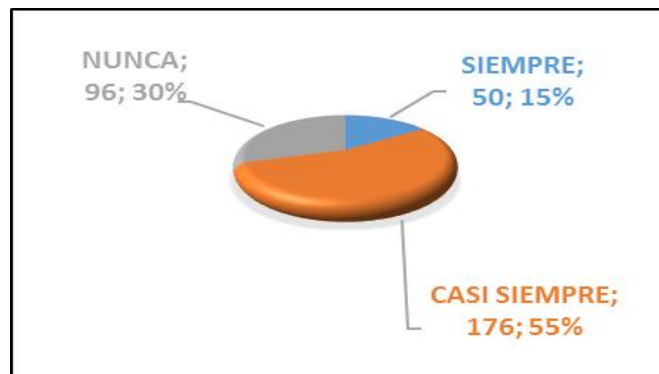


Figura N° 11: Forma de impartir clase del docente

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la séptima pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 50 manifiestan que SIEMPRE es interesante la manera en que su docente imparte una clase, lo que equivale al 15%; 176 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 55%; y 96 indican que NUNCA, lo que equivale al 30%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los estudiantes no están satisfechos con la manera en que los docentes imparten sus enseñanzas, evidenciando disconformidad con el método utilizado por ellos y con expectativas para que se inserten nuevas metodologías.

**PREGUNTA 8: Después de recibir clases de Educación Física, ¿soluciona problemas que le propone su docente de la siguiente hora clase en base a un razonamiento y análisis?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	74	23%
CASI SIEMPRE	222	69%
NUNCA	26	8%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 13: Solución de problemas en base a razonamiento  
Fuente: Cuestionario estructurado  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

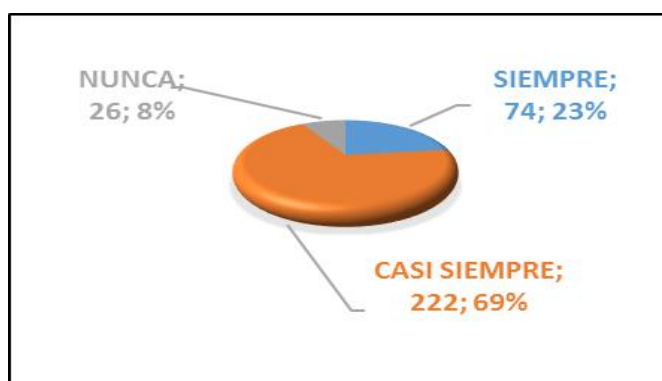


Figura N° 12: Solución de problemas en base a razonamiento  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la octava pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 74 manifiestan que SIEMPRE solucionan problemas planteados en clases luego de haber recibido Educación Física, lo que equivale al 23%; 222 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 69%; y 26 indican que NUNCA, lo que equivale al 8%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los estudiantes casi siempre están atentos a las enseñanzas de las asignaturas posteriores al recibir Educación Física, lo que evidencia que el juego y trabajo en equipo es motivador, no solo para esta asignatura, sino para todas las demás.

**PREGUNTA 9: Luego de realizar Educación Física, ¿realiza los deberes y tareas que le asigna su docente de la siguiente hora clase con gusto y sin presión?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	106	33%
CASI SIEMPRE	182	56%
NUNCA	34	11%
TOTAL	322	100,00%

Tabla N° 14: Gusto por realizar tareas

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

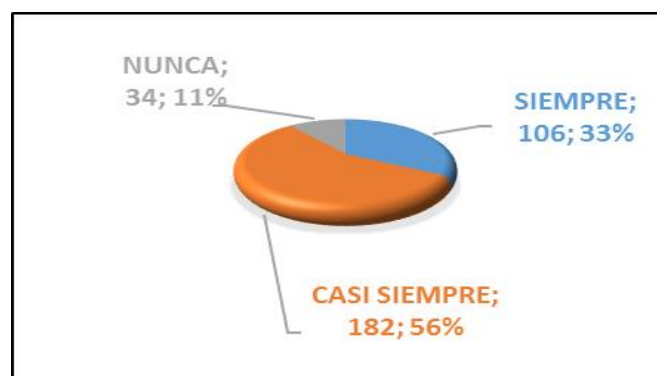


Figura N° 13: Gusto por realizar tareas

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la novena pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 106 manifiestan que SIEMPRE realizan sus tareas y lecciones con agrado luego de recibir clases de Educación Física, lo que equivale al 33%; 182 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 56%; y 34 indican que NUNCA, lo que equivale al 11%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas analizamos que los estudiantes están bastante satisfechos con la manera en que los docentes de Educación Física imparten sus enseñanzas, evidenciando el gusto por cumplir con sus tareas y responsabilidades en las demás asignaturas.



**PREGUNTA 10: ¿Solicita a su docente que repita un tema o pregunta a otro docente o compañero si tiene alguna duda sobre sus tareas y/o deberes?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	92	29%
CASI SIEMPRE	194	60%
NUNCA	36	11%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 15: Solicitud para repetir un tema

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

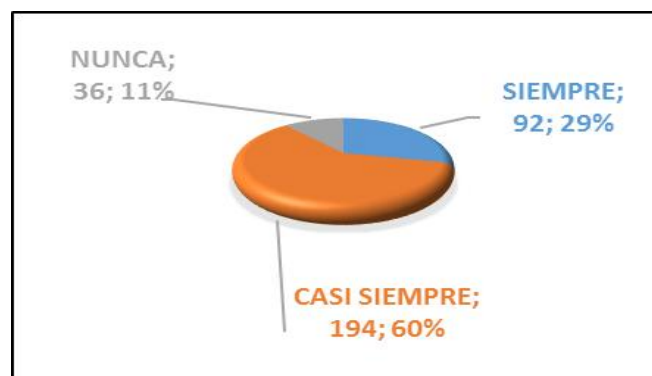


Figura N° 14: Solicitud para repetir un tema

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la décima pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 92 manifiestan que SIEMPRE solicitan a su docente o a sus compañeros que se repita una clase, lo que equivale al 29%; 194 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 60%; y 36 indican que NUNCA, lo que equivale al 11%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los estudiantes no presentan temor en solicitar a sus docentes o compañeros que se les repita algún tema de clases que no comprendieron lo que evidencia una total confianza tanto al docente como a sus pares.

**PREGUNTA 11: ¿Está conforme con la calificación obtenida en sus deberes, tareas y/o exámenes de las asignaturas que recibe luego de las clases Educación Física?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	120	37%
CASI SIEMPRE	178	55%
NUNCA	24	8%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 16: Conformidad con calificaciones obtenidas

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

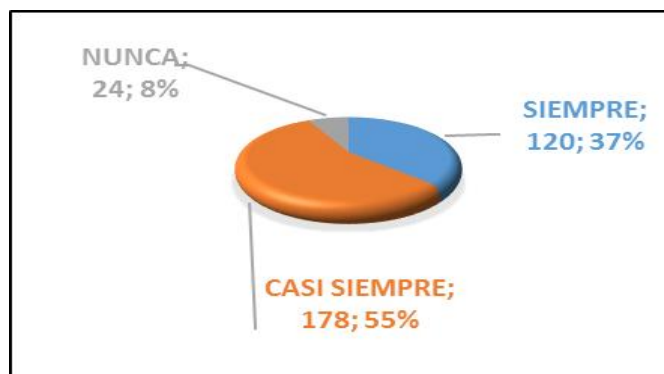


Figura N° 15: Conformidad con calificaciones obtenidas

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la undécima pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 120 manifiestan que SIEMPRE están conformes con sus notas escolares, lo que equivale al 37%; 178 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 55%; y 24 indican que NUNCA, lo que equivale al 8%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los estudiantes están conformes con sus notas obtenidas, sin embargo se evidencia que existe un conformismo exagerado, lo que los estanca en la explotación de sus posibilidades.

**PREGUNTA 12: ¿Es capaz de resolver problemas en vida diaria con los conocimientos adquiridos en el aula?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	112	35%
CASI SIEMPRE	205	64%
NUNCA	5	1%
TOTAL	322	100%

Tabla N° 17: Resolución problemas vida diaria

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

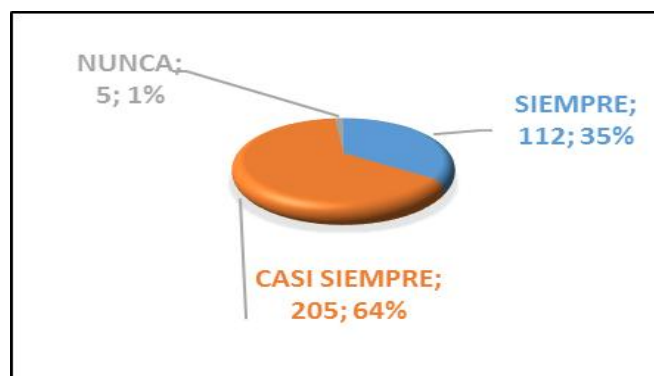


Figura N° 16: Resolución problemas vida diaria

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la duodécima pregunta, encontramos que de los 322 estudiantes encuestados, 112 manifiestan que SIEMPRE son capaces de resolver problemas cotidianos con los conocimientos adquiridos en el aula, lo que equivale al 35%; 205 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 64%; y 5 indican que NUNCA, lo que equivale al 1%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los estudiantes no se sienten con las armas suficientes para desempeñarse en su vida diaria, haciéndose necesaria una nueva forma de enseñanza – aprendizaje, orientada al trabajo cooperativo.

## 4.2 Encuesta aplicada a los docentes de bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”

**PREGUNTA 1: ¿Utiliza el juego cooperativo como herramienta de apoyo para impartir sus clases diarias?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	
SIEMPRE	28	62%	
CASI SIEMPRE	12	27%	
NUNCA	5	11%	
TOTAL	45	100%	

Tabla N° 18: Docente utiliza juegos cooperativos

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

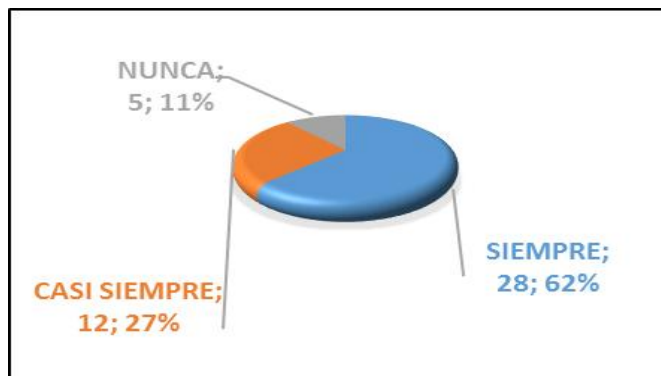


Figura N° 17: Docente utiliza juegos cooperativos

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### ANÁLISIS:

En el cuadro y figura relacionados a la primera pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 28 manifiestan que SIEMPRE utilizan el juego como herramienta de apoyo, lo que equivale al 62%; 12 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 27%; y 5 indican que NUNCA, lo que equivale al 11%.

### INTERPRETACIÓN:

Con estas respuestas observamos que los docentes no utilizan regularmente el juego como herramienta de apoyo en sus enseñanzas.

**PREGUNTA 2: ¿Demuestra usted creatividad para incentivar en sus estudiantes el resolver la situación planteada mediante un juego?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	33	73%
CASI SIEMPRE	12	27%
NUNCA	0	0%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 19: Creatividad docente mediante juegos

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

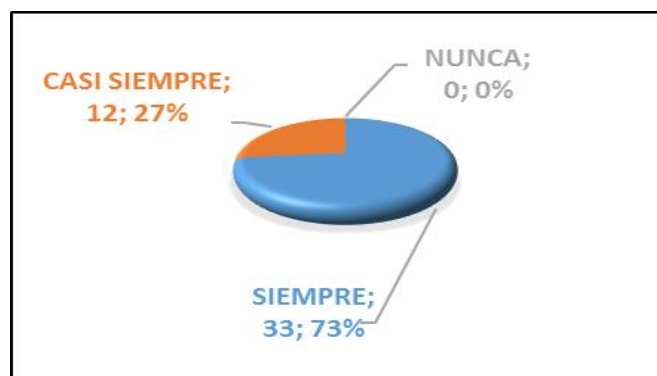


Figura N° 18: Creatividad docente mediante juegos

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la segunda pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 33 manifiestan que SIEMPRE demuestran creatividad para incentivar a sus estudiantes, lo que equivale al 73%; 12 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 27%; y 0 indican que NUNCA, lo que equivale al 0%.

**INERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes buscan la manera de incentivar en sus estudiantes el resolver situaciones planteadas en base al juego cooperativo, en el que se inmiscuya a todos los integrantes.

**PREGUNTA 3: ¿Permite que sus estudiantes tomen el liderazgo para la ejecución de un juego cooperativo que ayude a cumplir una tarea?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	40	89%
CASI SIEMPRE	5	11%
NUNCA	0	0%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 20: Docente permite estudiante tome liderazgo

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



Figura N° 19: Docente permite estudiante tome liderazgo

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la tercera pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 40 manifiestan que SIEMPRE permiten a sus estudiantes tomar el liderazgo, lo que equivale al 89%; 5 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 11%; y 0 indican que NUNCA, lo que equivale al 0%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes están plenamente de acuerdo que sus estudiantes sean líderes en la ejecución y resolución de una tarea que involucre el juego cooperativo.

**PREGUNTA 4: ¿Los estudiantes incluyen y ayudan a todos sus compañeros, respetando sus opiniones en la realización del juego?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	21	47%
CASI SIEMPRE	19	42%
NUNCA	5	11%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 21: Estudiantes incluyen a sus compañeros

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

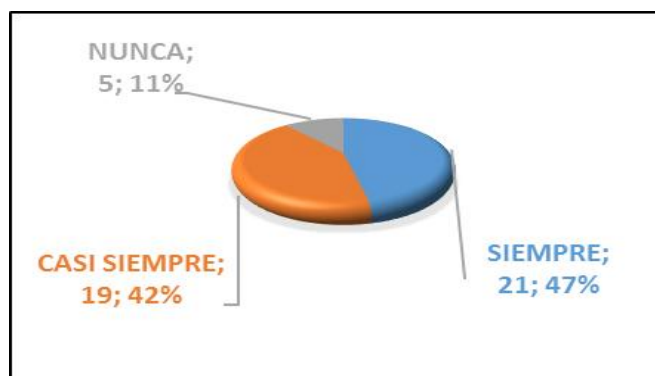


Figura N° 20: Estudiantes incluyen a sus compañeros

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la cuarta pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 21 manifiestan que SIEMPRE se incluye a todos los estudiantes en el juego cooperativo, lo que equivale al 47%; 19 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 42%; y 5 indican que NUNCA, lo que equivale al 11%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes vigilan de cerca que se incluya a todos los integrantes de un equipo, ayudando y respetando sus opiniones en bien del trabajo encomendado.

**PREGUNTA 5: ¿Cuándo termina la actividad, siente satisfacción personal por el trabajo realizado por los estudiantes?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	40	89%
CASI SIEMPRE	5	11%
NUNCA	0	0%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 22: Satisfacción docente por trabajo realizado

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

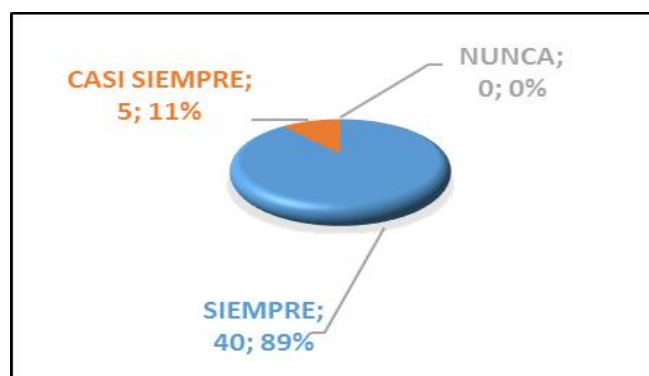


Figura N° 21: Satisfacción docente por trabajo realizado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la quinta pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 40 manifiestan que SIEMPRE sienten satisfacción por el trabajo grupal efectuado por sus estudiantes, lo que equivale al 89%; 5 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 11%; y 0 indican que NUNCA, lo que equivale al 0%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes sienten satisfacción personal con el desempeño de sus estudiantes en el trabajo en equipo en base a juegos cooperativos para resolver tareas planteadas.



**PREGUNTA 6: En base a las respuestas anteriores, ¿cree usted que aplica Juegos Cooperativos?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	27	60%
CASI SIEMPRE	15	33%
NUNCA	3	7%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 23: Frecuencia aplicación juegos cooperativos

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



Figura N° 22: Frecuencia aplicación juegos cooperativos

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la sexta pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 27 piensan que SIEMPRE utilizan el juego cooperativo en sus clases, lo que equivale al 60%; 15 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 33%; y 3 indican que NUNCA, lo que equivale al 7%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes no tienen bien claro lo que es un juego cooperativo, confundiendo esta actividad con un simple trabajo en grupo que sí lo proponen en sus clases diarias.

**PREGUNTA 7: ¿Su forma de impartir clases es interesante para sus estudiantes?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	39	87%
CASI SIEMPRE	6	13%
NUNCA	0	0%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 24: Forma impartir clases por docente

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



Figura N° 23: Forma impartir clases por docente

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la séptima pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 39 piensan que SIEMPRE es interesante su manera de impartir una clase, lo que equivale al 87%; 6 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 13%; y 0 indican que NUNCA, lo que equivale al 0%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes están conformes con su metodología, por lo que no se evidencia el poco interés por realizar cambios en la misma, sin tomar en consideración lo que sus estudiantes sientan.

**PREGUNTA 8: Después de recibir clases de Educación Física o realizar un juego con ellos, ¿sus estudiantes solucionan problemas que le propone en base a un razonamiento y análisis?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	22	49%
CASI SIEMPRE	18	40%
NUNCA	5	11%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 25: Estudiantes solucionan problemas con razonamiento  
Fuente: Cuestionario estructurado  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

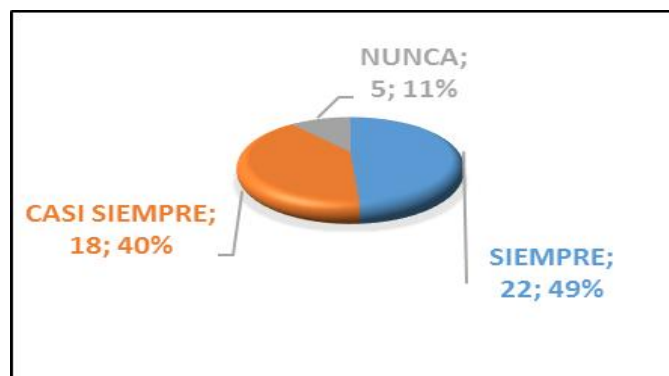


Figura N° 24: Estudiantes solucionan problemas con razonamiento  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### ANÁLISIS:

En el cuadro y figura relacionados a la octava pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 22 manifiestan que SIEMPRE que sus estudiantes tienen Cultura Física o ejecutan un juego solucionan fácilmente problemas, lo que equivale al 49%; 18 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 40%; y 5 indican que NUNCA, lo que equivale al 11%.

### INTERPRETACIÓN:

Con estas respuestas observamos que los docentes piensan que de una u otra manera las clases de Cultura Física y/o los juegos cooperativos, sus estudiantes solucionan problemas propuestos en base al razonamiento y análisis.

**PREGUNTA 9: Luego de realizar Educación Física o un juego, ¿los estudiantes realizan los deberes y tareas que les asigna con gusto y sin presión?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	22%
CASI SIEMPRE	33	73%
NUNCA	2	5%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 26: Gusto estudiantes por cumplir tareas

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

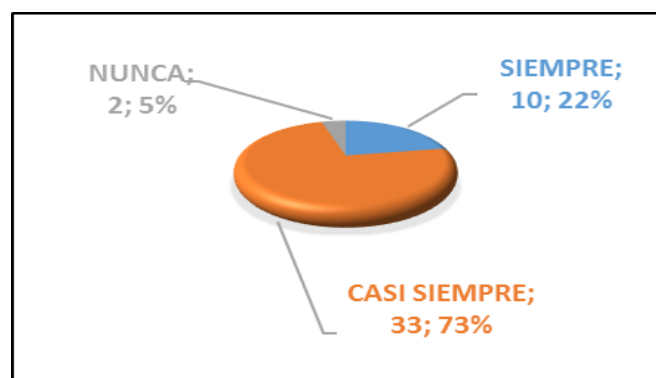


Figura N° 25: Gusto estudiantes por cumplir tarea

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la novena pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 33 manifiestan que SIEMPRE que sus estudiantes tienen Cultura Física o ejecutan un juego cumplen sus responsabilidades con gusto, lo que equivale al 73%; 10 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 22%; y 2 indican que NUNCA, lo que equivale al 5%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes creen que luego de una clase de Educación Física o de un juego cooperativo, sus estudiantes cumplen sus deberes escolares con gusto y sin ningún tipo de presión.

**PREGUNTA 10: ¿Los estudiantes le solicitan que repita un tema si tiene alguna duda sobre sus tareas y/o deberes?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	11%
CASI SIEMPRE	30	67%
NUNCA	10	22%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 27: Estudiantes solicitan repetir tema

Fuente: Cuestionario estructurado

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

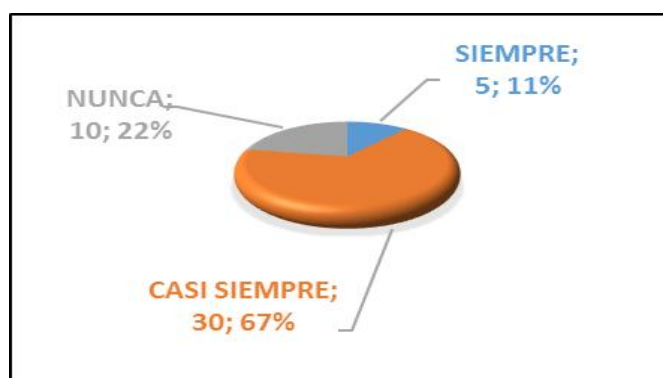


Figura N° 26: Estudiantes solicitan repetir tema

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la décima pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 30 manifiestan que SIEMPRE sus estudiantes le solicitan que repita un tema, lo que equivale al 67%; 5 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 11%; y 10 indican que NUNCA, lo que equivale al 22%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que la mayoría de los docentes brindan la suficiente confianza a sus estudiantes, para que éstos, sin temor alguno soliciten que se repita un tema de clases cuando haya quedado alguna duda.

**PREGUNTA 11: ¿Los estudiantes están conformes con la calificación obtenida en sus deberes, tareas y/o exámenes de las asignaturas que recibe luego de las clases Educación Física o realizar un juego?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	29	65%
CASI SIEMPRE	11	24%
NUNCA	5	11%
TOTAL	45	100%

Tabla N° 28: Estudiantes conformes con notas obtenidas  
 Fuente: Cuestionario estructurado  
 Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

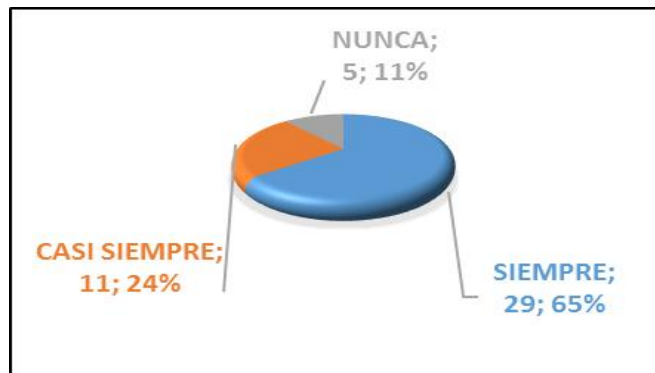


Figura N° 27: Estudiantes conformes con notas obtenidas  
 Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### **ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la undécima pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 29 manifiestan que SIEMPRE sus estudiantes se sienten conformes con sus notas obtenidas, lo que equivale al 65%; 11 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 24%; y 5 indican que NUNCA, lo que equivale al 11%.

### **INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes evidencian un conformismo en sus estudiantes en cuanto a su rendimiento escolar reflejado en sus notas obtenidas luego de recibir Cultura Física o realizar un juego cooperativo.

**PREGUNTA 12: ¿Los estudiantes son capaces de resolver problemas de la vida diaria con los conocimientos adquiridos en el aula?**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	23	51%
CASI SIEMPRE	17	38%
NUNCA	5	11%
TOTAL	45	100,00%

Tabla N° 29: Estudiantes resuelven problemas vida diaria  
Fuente: Cuestionario estructurado  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

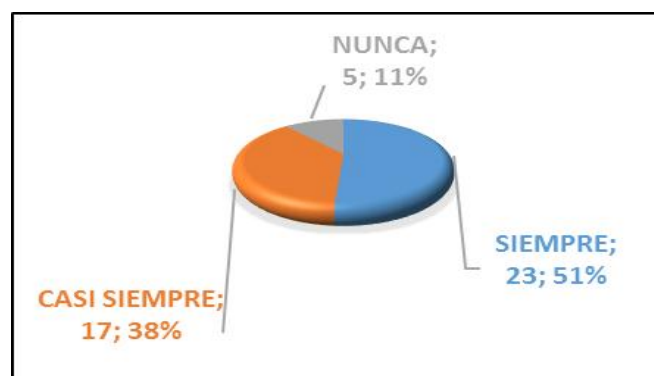


Figura N° 28: Estudiantes resuelven problemas vida diaria  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**ANÁLISIS:**

En el cuadro y figura relacionados a la duodécima pregunta, encontramos que de los 45 docentes encuestados, 23 manifiestan que SIEMPRE sus estudiantes pueden resolver problemas cotidianos con los conocimientos adquiridos, lo que equivale al 51%; 17 señalan que CASI SIEMPRE, lo que equivale al 38%; y 5 indican que NUNCA, lo que equivale al 11%.

**INTERPRETACIÓN:**

Con estas respuestas observamos que los docentes sienten que sus estudiantes cuentan con las armas suficientes para resolver problemas en su vida con los conocimientos que les imparten en las aulas.

### **4.3 Verificación de la hipótesis**

El estadígrafo de significación por excelencia es Chi Cuadrado, el que permite obtener información con la que aceptamos o rechazamos la hipótesis.

#### **4.3.1. Combinación de Frecuencias**

Para establecer la correspondencia de las variables se tomó en cuenta todas las preguntas de las encuestas realizadas a los estudiantes y docentes de bachillerato según los datos señalados en el capítulo anterior, lo que permitió efectuar el proceso de combinación.

#### **4.3.2. Planteamiento de la Hipótesis**

**H<sub>0</sub>**: Los Juegos Cooperativos **NO** inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Distrito Dos Circuito Uno Parroquia Celiano Monge del Cantón Ambato.

**H<sub>1</sub>**: Los Juegos Cooperativos **SI** inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Distrito Dos Circuito Uno Parroquia Celiano Monge del Cantón Ambato.

#### **4.3.3. Selección del Nivel de Significación**

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0,05$

#### **4.3.4. Descripción de la Población**

Se trabajará con toda la muestra que es 322 estudiantes y 45 docentes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, a quienes se les aplicó una encuesta sobre el problema de investigación.



#### 4.3.5. Especificación del estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 2 x 3 utilizaremos la fórmula:

$$X^2 = \frac{\sum (f_o - f_e)^2}{f_e} \quad \text{donde:}$$

$X^2$  = Chi cuadrado

$\sum$  = Sumatoria.

$f_o$  = Frecuencias Observadas.

$f_e$  = Frecuencias Esperadas

#### 4.3.6. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadro está formado por 2 filas y 3 columnas.

$$gl = (f-1).(c-1)$$

$$gl = (8-1).(3-1)$$

$$gl = 7*2 = 14$$

P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado					
V = Grados de Libertad					
V/P	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
12	18,5493	21,0261	23,3367	26,2170	28,2997
13	19,8119	22.3620	24,7356	27,6882	29,8193
14	21,0641	23,6848	26,1189	29,1412	31,3194

Tabla N° 30: Distribución Chi Cuadrado  $X^2$

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

Entonces con 14 gl y un nivel de significación de 0,05 tenemos en la tabla de  $X^2$  el valor de 23,6848; por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor de chi cuadrado que se encuentre hasta el valor 23,6848 y se rechaza la hipótesis nula

cuando los valores calculados son mayores a 23,6848 aceptando la hipótesis alternativa.

La representación gráfica sería:

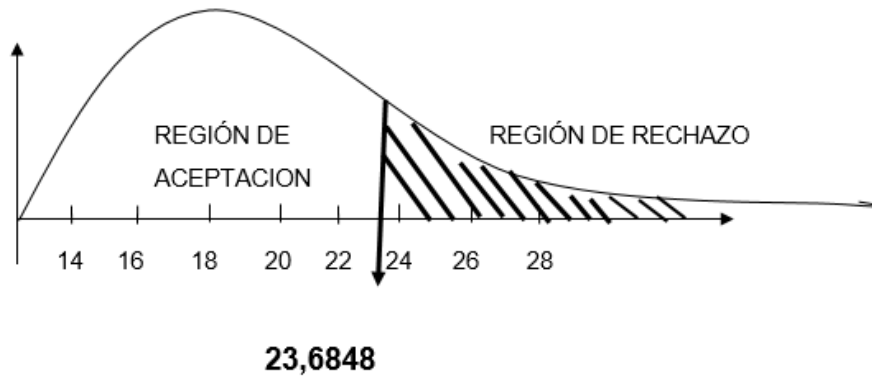


Figura N° 29: Regiones de aceptación y rechazo  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

#### 4.3.7. Recolección de datos y cálculo de los estadísticos

Para el cálculo se tomó en cuenta 4 preguntas de cada variable, con los siguientes datos:

PREGUNTAS	ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARIO COBO BARONA"			
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	TOTAL
N° 1	92	190	40	322
4	179	136	7	322
8	74	222	26	322
12	112	205	5	322
<b>TOTAL</b>	457	753	78	1288

Tabla N° 31: Encuesta aplicada a los Estudiantes de Bachillerato  
Fuente: Encuesta  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

PREGUNTAS	DOCENTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARIO COBO BARONA"			
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	TOTAL
2	33	12	0	45
3	40	5	0	45
9	10	33	2	45
11	29	11	5	45
<b>TOTAL</b>	112	61	7	180

Tabla N° 32: Encuesta aplicada a los Docentes de Bachillerato  
Fuente: Encuesta  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

ENCUESTA A	N° DE PREGUNTA	CATEGORÍAS			TOTAL
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	
Estudiantes de Bachillerato	PREGUNTA 1	92	190	40	322
	PREGUNTA 4	179	136	7	322
	PREGUNTA 8	74	222	26	322
	PREGUNTA 12	112	205	5	322
Docentes de Bachillerato	PREGUNTA 2	33	12	0	45
	PREGUNTA 3	40	5	0	45
	PREGUNTA 9	10	33	2	45
	PREGUNTA 11	29	11	5	45
TOTAL		569	814	85	1468

Tabla N° 33: Frecuencias Observadas

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

ENCUESTA A	N° DE PREGUNTA	CATEGORÍAS			TOTAL
		SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA	
Estudiantes de Bachillerato	PREGUNTA 1	124,808	178,548	18,644	322
	PREGUNTA 4	124,808	178,548	18,644	322
	PREGUNTA 8	124,808	178,548	18,644	322
	PREGUNTA 12	124,808	178,548	18,644	322
Docentes de Bachillerato	PREGUNTA 2	17,442	24,952	2,606	45
	PREGUNTA 3	17,442	24,952	2,606	45
	PREGUNTA 9	17,442	24,952	2,606	45
	PREGUNTA 11	17,442	24,952	2,606	45
TOTAL		569	814	85	1468

Tabla N° 34: Frecuencias Esperadas

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

		fo	fe	fo-fe	(fo-fe) <sup>2</sup>	(fo-fe) <sup>2</sup> /fe
SIEMPRE	PREGUNTA 1	92	124,808	-32,808	1076,3584	8,6241
	PREGUNTA 4	179	124,808	54,192	2936,7835	23,5304
	PREGUNTA 8	74	124,808	-50,808	2581,4429	20,6833
	PREGUNTA 12	112	124,808	-12,808	164,0424	1,3144
	PREGUNTA 2	33	17,442	15,558	242,0483	13,8772
	PREGUNTA 3	40	17,442	22,558	508,8589	29,1742
	PREGUNTA 9	10	17,442	-7,442	55,3848	3,1754
CASI SIEMPRE	PREGUNTA 11	29	17,442	11,558	133,5851	7,6588
	PREGUNTA 1	190	178,548	11,452	131,1555	0,7346
	PREGUNTA 4	136	178,548	-42,548	1810,3054	10,1391
	PREGUNTA 8	222	178,548	43,452	1888,1038	10,5748
	PREGUNTA 12	205	178,548	26,452	699,7250	3,9190
	PREGUNTA 2	12	24,952	-12,952	167,7625	6,7233
	PREGUNTA 3	5	24,952	-19,952	398,0949	15,9542
NUNCA	PREGUNTA 9	33	24,952	8,048	64,7652	2,5956
	PREGUNTA 11	11	24,952	-13,952	194,6671	7,8016
	PREGUNTA 1	40	18,644	21,356	456,0610	24,4610
	PREGUNTA 4	7	18,644	-11,644	135,5924	7,2725
	PREGUNTA 8	26	18,644	7,356	54,1046	2,9019
	PREGUNTA 12	5	18,644	-13,644	186,1700	9,9853
	PREGUNTA 2	0	2,606	-2,606	6,7891	2,6056
PREGUNTA 3	0	2,606	-2,606	6,7891	2,6056	
PREGUNTA 9	2	2,606	-0,606	0,3667	0,1407	
PREGUNTA 11	5	2,606	2,394	5,7332	2,2003	
					Σ	218,6529

Tabla N° 35: Cálculo del chi cuadrado

Fuente: encuesta

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

#### 4.3.8. Decisión Final

Para 14 grados de libertad a un nivel de 0,05 se obtiene en la tabla 23,6848 y como el valor del chi-cuadrado calculado es 218,6529 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: **Los Juegos Cooperativos SI inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” del Distrito Dos Circuito Uno Parroquia Celiano Monge del Cantón Ambato.**

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- 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.

## 5.2. Recomendaciones

- Es necesario que los docentes utilicen estrategias didácticas innovadoras para una mejor comprensión de sus clases por parte de los estudiantes, lo que acarreará un buen desempeño académico de los mismos.
- El docente debe apoyarse en la investigación para preparar sus clases de manera anticipada, con métodos, técnicas, estrategias actualizadas y en sus diferentes formas, lo que conseguirá que la clase sea amena para que el estudiante preste toda su atención y se empodere de los conocimientos impartidos.
- Las nuevas formas de enseñanza que se apliquen y acarreen resultados positivos en el rendimiento académico, entre ellas la utilización de juegos cooperativos, deben ser aplicados en la totalidad de asignaturas del pensum de estudios del año escolar respectivo.
- Los juegos cooperativos deben ser introducidos de lo simple a lo complejo y de manera permanente en las diferentes asignaturas, lo que logrará que los estudiantes aprendan y consoliden el compañerismo, la responsabilidad, el esfuerzo, que se verá reflejado en su rendimiento académico y en resolución de problemas de la vida cotidiana.
- Los juegos cooperativos deben ser aplicados desde los primeros años de educación general básica, lo que facilitará el trabajo de los años superiores, dado que los estudiantes presentarán actitudes como el compañerismo, la responsabilidad, la solidaridad, la empatía, el respeto, entre otros valores, los que ayudarán a reflejar un alto rendimiento académico.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **GUIA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA APLICACIÓN CURRICULAR APOYADOS EN EL ÁREA DE CULTURA FÍSICA**

##### **6.1. Datos informativos:**

**Institución:** Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”

**País:** Ecuador

**Provincia:** Tungurahua

**Ciudad:** Ambato

**Ubicación:** Av. Los Shyris y Av. Rumiñahui (esquina)

**Sector:** Parroquia Celiano Monge

**Teléfono:** 2842676 – 2846522

**Sostenimiento:** Fiscal

**Funcionamiento:** Matutino y Vespertino

**Autoría del Proyecto:** Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**Tutor del Proyecto:** Dr. Angel Sailema Torres, Mg.

**Población de Estudio:** Estudiantes de Bachillerato

**Tiempo estimado de la propuesta:** Se ejecutó desde inicios del primer parcial del segundo quimestre hasta finalizar el año lectivo 2014 – 2015.

**Beneficiarios:** Estudiantes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, Docentes y Padres de Familia.

**Equipo técnico responsable de la propuesta:** Área de Cultura Física

**Costo de la Propuesta:** \$ 2.600

## **6.2. Antecedentes de la propuesta.**

La sociedad actual está sufriendo una serie de factores de cambio, siendo uno de ellos el ámbito educativo, que al entrar en crisis acarrea: aumento de la deserción escolar, aumento del desempleo, delincuencia, drogadicción, sedentarismo, pérdida de valores, entre otros, por lo que se hace cada vez más necesario la inclusión en el pensum de estudios de los jóvenes, aspectos que les capaciten para organizar y mejorar su potencial de rendimiento, apoyados en el trabajo en equipo, muy necesario para enfrentar los retos que impone el campo laboral actual.

Si observamos nuestro actual currículo escolar, es fácil darse cuenta que no existe un área específica que se ocupe del aprendizaje cooperativo mediante la utilización de los juegos cooperativos, los mismos que no sirven solamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también en la educación del ocio y tiempo libre del que disponen los estudiantes, lo que derivará en un excelente rendimiento académico y en una evidente mejora de su salud.

Una de las decisiones que aborda el docente de cualquier asignatura, es el relacionado a la selección de actividades de enseñanza-aprendizaje que utilizará con sus estudiantes, disponiendo de una amplia gama de posibilidades. De entre ellas, sin lugar a dudas, el juego cooperativo ha ido recibiendo una atención creciente como situación globalizadora de los aprendizajes. El juego cooperativo usado en Educación Física, no en vano es portador de muchas propiedades deseables en cualquier medio educativo, siendo de mucha utilidad al resto de asignaturas, dado que es una actividad que a menudo resulta motivante, involucrando a todos los educandos, proporcionando situaciones motrices muy variadas y que crean las condiciones necesarias para que ellos inicien la búsqueda de solución a un problema planteado, dando lugar a un verdadero aprendizaje significativo que será sus arma para su futuro profesional.



### **6.3. Justificación.**

La etapa colegial es una de las más importantes en la formación integral de los estudiantes, en ella se generan muchos cambios en los aspectos físicos, sociales, emocionales, síquicos, en la formación de valores como la responsabilidad, el respeto, el compromiso, la colaboración, entre otros, que ayudan a desarrollar su capacidad de rendimiento escolar.

Como parte importante en esta etapa, es la de aprender a convivir y trabajar en equipo, que es lo que actualmente exige este mundo globalizado, cimentando las bases necesarias para que se establezca su estilo de vida, sus hábitos de estudio, sus normas de comportamiento, comprendiendo que lo que se aprende a temprana edad perdura para toda la vida.

La presente propuesta tiene su importancia en la necesidad de promover en el estudiante, la utilización del juego cooperativo como un instrumento para lograr un eficiente trabajo cooperativo y por ende una mejora de rendimiento en las asignaturas de su pensum de estudios de bachillerato, esto elevará su autoestima y su sentido de responsabilidad para sí mismo y para los demás, acotando que en la institución no existe un plan de utilización y/o aplicación de los mencionados juegos en las clases diarias que se imparten a los educandos.

La aplicación de la propuesta es factible, favoreciendo el desarrollo de su capacidad intelectual a través del incremento de sus habilidades para trabajar en equipo, lo que permitirá la acción y resolución de problemas prácticos que más adelante enfrentarán como profesionales. Al integrar esta propuesta, permitirá mejorar la capacidad de concentración, de atención a sus docentes, de ayudar a sus compañeros para obtener un resultado común que favorezca a todo el equipo.

Es innovador, pues estimulará el desarrollo de diferentes tipos de procesos mentales a través de la cooperación, surgiendo una nueva concepción de la experiencia educativa: el aprendizaje cooperativo, situación de aprendizaje en la

que el objetivo de los estudiantes se halla estrechamente vinculado, solo alcanzando el objetivo si y sólo si los demás compañeros consiguen alcanzar los suyos.

Los beneficiados serán los estudiantes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” primeramente, así como los Docentes, ya que mediante los juegos cooperativos se logrará que los primeros sientan el gusto por las diferentes asignaturas que reciben, cumpliendo con agrado y sin presión de ningún tipo con sus responsabilidades, comunicándose con los demás, intercambiando y contrastando opiniones, creando conocimiento compartido, convirtiéndose en un elemento fundamental de los procesos de enseñanza – aprendizaje lo que facilitará la tarea del educador.

Tendrá un impacto social, pues al propiciar las dinámicas de trabajo en grupos heterogéneos, se generarán conflictos sociocognitivos que guiarán a una reestructuración del aprendizaje a través de la búsqueda de nuevas soluciones a un problema planteado, participando en discusiones eficaces que conducirá a producciones de los estudiantes más ricas, ya que se basan en propuestas y soluciones de sujetos con experiencia y conocimientos distintos para llegar a una conclusión común.

#### **6.4 Objetivos de la propuesta.**

##### **6.4.1 Objetivo General**

- Elaborar una guía pedagógica de juegos cooperativos para el rendimiento académico en la aplicación curricular, apoyadas en el Área de Cultura Física.

##### **6.4.2 Objetivos específicos**

- Socializar la importancia de los juegos cooperativos tanto a docentes como estudiantes de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”.

- Aplicar los juegos cooperativos tanto en Cultura Física como en las diferentes asignaturas del pensum de estudio, en el desarrollo del proceso educativo.
- Evaluar al Área de Cultura Física principalmente y demás áreas académicas, el rendimiento obtenido en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, con el descubrimiento de sus propias posibilidades motrices y cognitivas así como las infinitas posibilidades de juego corporal y resolución de conflictos en colaboración con sus compañeros.

## **6.5. Análisis de factibilidad.**

### **6.5.1. Factibilidad Socio-Tecnológica.**

El auge que en la actualidad presenta el Internet y al que tienen acceso los estudiantes y docentes, quienes diariamente navegan en la red para realizar consultas investigativas, para averiguar o para conocer nuevas formas de Didáctica y Pedagogía acorde a la realidad actual, nos abre un abanico de posibilidades que facilitan el trabajo en el aula orientándolo al rendimiento académico.

### **6.5.2. Factibilidad Administrativa.**

La infraestructura y el personal docente con el que cuenta la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, responde tanto a la política del Gobierno en materia educativa como a la necesidad de quienes aquí se educan.

Dentro de esta infraestructura, se encuentra el Departamento del Área de Cultura Física, en la cual se planifican todas las unidades didácticas necesarias para el estudiantado del plantel y que colaboren con el resto de asignaturas, buscando se cumpla lo siguiente:

- Que responda a los intereses y necesidades del estudiante.
- Que permita desarrollar las capacidades físicas generales y cognitivas elementales.
- Facilitar la transición de los estudiantes de las aulas a problemas de la vida práctica.
- Ampliar la oferta educativa y las posibilidades y orientaciones dentro de ella, capacitando al estudiante para que pueda desenvolverse en un amplio campo laboral.
- Facilitar que la actividad física y lo que ella genere, perdure una vez que el estudiante abandone las aulas haciendo un buen uso de su tiempo libre.

### **6.5.3. Factibilidad Legal.**

La presente propuesta tiene la siguiente factibilidad legal:

El séptimo principio de la **Declaración de los Derechos del Niño**, aprobada por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959, que señala: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

La “**Constitución Política de la República del Ecuador**”, referente a los Derechos económicos, sociales y culturales, en el capítulo IV, sección undécima, de los deportes, que dice:

Art.82.- “El estado protegerá, estimulará, proveerá y coordinará la cultura física, el deporte y recreación, como actividades para formación integral de las personas. Proveerá de recursos e infraestructura que permita la masificación de dichas actividades.”

La **Ley del Deporte, Educación Física y Recreación**, en su Título I, Preceptos Fundamentales, Artículo 3, que manifiesta:

“Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.”

El **Plan Decenal de Educación 2006-2015**, que incluye en una de sus políticas, el mejoramiento de la calidad de la educación.

El objetivo 3, de la política 3.7, del **Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017**, que manifiesta:

“Mejorar la calidad de vida de la población” y “Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población.”

La **Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica y Bachillerato del Área de Educación Física**, que en su Introducción manifiesta: “El Estado ecuatoriano –con base en la idea de que el acceso a la educación física, el deporte y la recreación es un derecho que asiste a todos los ciudadanos– se propone realizar las mejoras estructurales y didácticas convenientes que se ajusten a las demandas y necesidades actuales, a fin de incrementar la participación de los ecuatorianos en la actividad física, mediante la difusión de preceptos que orienten y motiven a nuestra niñez y juventud hacia una conciencia de mejoramiento de su calidad de vida.”

Finalmente, el **Instructivo para las Actividades Extraescolares**, que en su presentación, manifiesta:

“Es prioridad del Ministerio de Educación facilitar, contribuir y garantizar la formación integral de los niños y jóvenes, a través del desarrollo de las habilidades cognitivas y socioemocionales lo que les permitirá descubrir y fomentar sus capacidades y potencialidades, estimular la creatividad y autonomía, el trabajo en equipo, generar espacios y actividades de aprendizaje lúdico durante su tiempo libre y

promover igualdad de oportunidades; a través de la implementación de actividades extraescolares en los diferentes distritos del país.”

#### 6.5.4. Factibilidad económica.

Los valores económicos para la aplicación de la presente propuesta, están acordes a la realidad de la Institución y de los hogares de los estudiantes, detallado de la siguiente manera:

No.	TALENTO HUMANO	CARACTERISTICAS	ACTIVIDADES A DESPLEGAR	VALOR
1	Investigador	Autor de la propuesta	Diseñar el proyecto	500
2	Docentes adicionales del Área de Cultura Física	Aplicar las etapas del proyecto.	Ejecutar las actividades propuestas	0.0
45	Docentes de Bachillerato	Aplicar las etapas del proyecto.	Ejecutar las actividades propuestas	0.0
1322	Estudiantes de Bachillerato	Ejecutar las etapas del proyecto.	Ejecutar Juegos Cooperativos	0.0
<b>Sub Total 1:</b>			<b>500</b>	
RECURSOS MATERIALES		EXISTENCIA (SI/NO)	VALOR INDIVIDUAL	TOTAL
Implementos del Área de Cultura Física		SI	0.0	0.0
Mobiliario: mesas, sillas, pizarras		SI	0.0	0.0
Equipo Tecnológico: cámara, computador portátil, proyector		NO	500	1.500
Material de oficina		NO		100
Imprevistos				500
<b>Sub Total 2:</b>			<b>2.100</b>	
<b>TOTAL (Sub Total 1 + Sub Total 2):</b>			<b>2.600</b>	

Tabla N° 36: Factibilidad Económica

Fuente: encuesta

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

En conclusión se dispone con todos los implementos y recursos necesarios para la realización óptima del proyecto, por lo que se puede afirmar que el proyecto es factible desde el punto de vista económico.

## **6.6. Fundamentación.**

### **6.6.1. Descripción**

Propuesta es una invitación que una persona manifiesta ante otra con un determinado objetivo.

Pedagógico está vinculado con la Pedagogía que es un conjunto de saberes orientados hacia el plano educativo.

Didáctica es una parte de la Pedagogía que estudia los métodos y técnicas de enseñanza.

Propuesta Pedagógica son acciones que promueven una aplicación de la Didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos, es una invitación hacia un conjunto de definiciones sobre el proceso de aprendizaje y los criterios comunes de acción pedagógica expresados en el currículo y en su desarrollo que sirve de guía para orientar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En este contexto, hablar del juego y los excelentes resultados que el utilizarlos conlleva no es nuevo. La humanidad en el transcurso de la Historia los ha utilizado en el campo del saber cómo un lenguaje universal y fuente de transmisión de conocimientos y valores socio-culturales.

Cuando hablamos de juego hacemos referencia a una amplia variedad de actividades. En Cultura Física se lo identifica por constituir una actividad a realizar, regido por reglas que le dan el carácter de actividad física organizada para resolver una situación y por hacer real la oportunidad de utilizar estrategias de actuación cooperativas, sin dejar de lado la situación lúdica como tal.

En los juegos cooperativos, existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de los distintos componentes del equipo, por lo que es

trascendente valorar las características que estos poseen para hacer de ellos un buen medio educativo, no solo dentro de la Cultura Física, sino en todas las asignaturas que se apoyen en la citada asignatura.

Al respecto, Jesús Ruiz, cita en su obra a Slavin y señala:

“La finalidad no es, en consecuencia, superar al otro o a los otros, sino que los jugadores tratan de superar los elementos no humanos del juego. Y este hecho implica que todos los miembros del grupo han de estar dispuestos a aportar sus propias capacidades en beneficio propio y en el de los demás, ya que en este caso ambos son coincidentes. Es necesario estar prestos para colaborar, para comunicarse, para dar y recibir ayuda y para coordinar las acciones propias con las de los compañeros asumiendo, con frecuencias, roles complementarios. Porque el resultado será beneficioso para cada uno de los integrantes del grupo, considerados individualmente, y para el grupo como tal.” (Ruiz, 2010, pág. 5)

Fácilmente podemos darnos cuenta que si el estudiante trabaja en equipo, estará consiguiendo el desarrollo de su capacidad de movimiento, así como un aprendizaje afectivo y efectivo sea cual fuere la asignatura, lo que perdurará para toda la vida, pues es obtenida por ellos mismos.

Jaume Bantulá Janot y Josep María Mora Verdeny en su obra, corroboran lo anterior, manifestando:

“En el entorno educativo, el juego pasa de manera incuestionable a constituirse como la herramienta más eficaz del aprendizaje de la infancia y la juventud, utilizado en la gran mayoría de áreas curriculares, siendo un recurso muy apreciado para abordar el tratamiento de los temas transversales. Desde esta perspectiva, viene entroncado con la educación intercultural entendida como la respuesta pedagógica a la exigencia de preparar a los futuros ciudadanos para desarrollarse en una sociedad prácticamente multicultural e idealmente democrática. Una educación pensada para todo el alumnado, para que adquiera una sólida competencia cultural basada en el respeto a la diversidad.” (Bantulá & Mora, 2002, pág. 13)



## **Los métodos cooperativos en educación. Un punto de partida.**

Por mucho tiempo se ha considerado el aprendizaje como el resultado de la interacción entre docente y estudiante, pero en los últimos años en Cultura Física y a la par en otras áreas, se está prestando una mayor atención al potencial valor educativo de la relación entre pares. Una gran cantidad de veces, entre ellos se logra mejores aprendizajes, dado que pasan más tiempo jugando juntos, sin la presencia de un docente, conociéndose más su forma de ser, de hacer, de aprender, aprendiendo a relativizar su punto de vista, a comprender y asumir normas sociales, a utilizar estrategias comunicativas, a desarrollar aprendizajes cooperativos en calidad, no en cantidad.

A qué se refiere cuando se habla de método cooperativo. A un conjunto de métodos de organización de trabajo, en la que los estudiantes participan de forma interdependiente y coordinada, realizando actividades de carácter educativo, generalmente planificadas y propuestas por el docente para que trabajen y aprendan por sí mismos, siendo también corresponsables del aprendizaje de sus compañeros.

Este método presenta ciertas características:

- La clase es dividida en varios grupos, preferentemente heterogéneos.
- Estos grupos se mantienen estables por cierto tiempo.
- Se distribuyen responsabilidades, pero sin ningún favoritismo, siendo todos iguales.
- Se incentiva a colaborar con sus compañeros para cumplir el objetivo propuesto en el proceso de aprendizaje.
- Las opiniones de todos los integrantes son valiosas y coordinadas entre sí para completar el trabajo grupal.
- Los resultados obtenidos con la participación de todos se la atribuye al grupo. Todos ganan o todos pierden.

La conformación de grupos debe hacerla el docente, con esto garantiza que sean heterogéneos, mixtos, que se incluya a todos, que entre ellos exista capacidad comunicativa, relaciones amistosas, lo que generará situaciones educativas interesantes para todos sus miembros. Pero es necesario que desde un comienzo se explique a los estudiantes lo que se pretende lograr con este agrupamiento seleccionado, ya que aceptarán mejor el trabajo en equipo con una disposición favorable para el aprendizaje.

### **Aprendizaje en equipos cooperativos. Rol del docente y del estudiante.**

En el método de equipos cooperativos (apoyados en los juegos cooperativos), el docente asume la responsabilidad de planificar todas las actividades. Debe realizar su presentación, especificar los aspectos relativos a las distintas tareas, la forma de cooperación y el tipo de evaluación que se llevará a efecto.

Sin embargo, es el estudiante quien toma el papel protagónico, ellos deben decidir por sí mismos quien realizará cada tarea, en qué momento, quien observa, quien trabaja, quien necesita apoyo, quien está más cerca del resultado buscado para que sea el modelo a seguir por el resto. Para lograr esto, los estudiantes deben haber alcanzado un cierto grado de madurez y ser un verdadero líder para comunicarse e interactuar con todos los integrantes del equipo.

El docente, al final del trabajo pondera los resultados alcanzados por cada estudiante de acuerdo con los criterios individuales en beneficio del equipo, siendo el encargado de dar a conocer los resultados del trabajo en equipo.

Si este trabajo se lo ejecuta adecuadamente, dentro de un clima de camaradería, los juegos cooperativos y el aprendizaje cooperativo se convertirán en un excelente medio de aprendizaje dentro de las diferentes áreas curriculares.

## **Juegos cooperativos.**

Serán la base metodológica para las diferentes asignaturas. Jugar en equipo es el medio ideal para un aprendizaje social positivo, pues es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de estudiantes.

Para Manuel Martínez Gámez, en su obra, la idea que hay tras los juegos cooperativos es:

- “1. Jugar con otras personas, en lugar de contra otras.
2. Superar desafíos, no superar a otros u otras.
3. Todas las personas ganan, nadie pierde.
4. Ningún jugador o jugadora tiene que mantener su estima a costa del otro u otra.
5. Se juega juntos para conseguir fines comunes, en lugar de unos contra otros/as para obtener fines excluyentes.
6. No existen chicos ni chicas expulsados/as ni apartados/as. Pues expulsando al alumnado de los juegos se “castiga” a las personas con menor experiencia o destreza, alimentando así sentimientos de rechazo y desconfianza hacia la materia. Peor todavía, la eliminación quita la oportunidad de tener más experiencia y de mejorar las destrezas.
7. Los juegos cooperativos son una alternativa positiva a los competitivos. Son juegos donde:
  - Mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados/as unos con otras (diversión, compartir, intercambiar).
  - Son más conscientes de como sienten las otras personas (aceptación, autovaloración, autoestima).
  - Están más decididos/as a participar y trabajar en lo mejor para todo el grupo (cooperación y participación).” (Martínez, 1995, págs. 51-52)

Lo expuesto por el autor señalado, confirma la influencia de la Cultura Física en el desarrollo físico, psíquico, social, y académico, pues poner al cuerpo en movimiento implica adoptar una postura frente a distintas situaciones y exponerse a ser observado. Demostrar lo que uno sabe hacer o experimentar actividades que antes no las había realizado, implica cierta concentración y predisposición

emocional para animarse a realizarlo. Por eso, todo juego cooperativo debe resguardar estas características para que ningún estudiante se sienta defraudado si al intentarlo no lo consigue. De este modo, debemos lograr, con el accionar cotidiano, un desarrollo íntegro de la persona, donde se buscará propiciar los medios necesarios para que, a través del desarrollo motor que proporcionan los juegos cooperativos, los estudiantes puedan construir su personalidad, su identidad y obtengan autonomía e independencia por medio de la construcción corporal y motriz que se refleja en el hacer, saber, pensar, sentir, comunicar y querer. Y con estas herramientas el sujeto se relaciona consigo mismo, con los otros, con los objetos y con el ámbito en el que habita y desarrolla su vida.

### **Planificación de una clase apoyada en la Cultura Física**

Para Colldeforms, Moreno y Narvarte, en su obra manifiestan que al iniciar cualquier actividad, el docente debe conocer lo siguiente:

“... las pautas de maduración psicomotriz, las leyes biológicas del crecimiento, las características psíquicas de cada edad y los antecedentes o experiencias previas- Es decir, saber qué es lo que se puede hacer, entender como razona o reacciona un niño al momento de realizar las actividades.” (Colldeform, Moreno, & Narvarte, 2010, pág. 14)

Más adelante, los mismos autores indican que también es importante entender qué es lo que estamos logrando a través de los juegos cooperativos, recordando que la Cultura Física favorece el desarrollo general, eleva el nivel de confianza en sus propias posibilidades, favorece el desarrollo individual a través de la vivencia en grupo, favorece el rendimiento intelectual y, si por encima de esto aportamos un fundamento específico a nuestra clase, les estaremos brindando la posibilidad de incorporar nuevos saberes a través del movimiento.

En el momento de planificar una clase, no sólo se debe tener en cuenta los objetivos y los contenidos, sino también las que las actividades y juegos que se proponen sean atractivos, motivadores, con dificultad progresiva para el estudiante, de los cuales puedan participar activamente por lo que hay que

considerar el número de integrantes de un equipo, deben ser variados lo que garantizará lograr un reconocimiento de lo vivido y experimentado. Al final del trabajo, el docente podrá identificar claramente el éxito de la clase, si se ha logrado los objetivos, si los estudiantes pudieron realizar y disfrutar de los juegos cooperativos, si han podido incorporar nuevos saberes y superar los anteriores. Si se consiguió lo anterior, seguirán formulándose las clases de la misma manera, siempre actualizándose.

Colldeforms, Moreno y Narvarte, expresan al respecto:

“Debemos utilizar consignas de trabajo pensadas para facilitar la tarea en función de las capacidades del grupo de trabajo, ofreciendo desafíos y situaciones posibles a resolver, pero que también posibiliten la superación de sí mismos. Consignas que brinden actividades prácticas, donde ellos puedan hacer y experimentar o practicar la situación planteada. Recordemos que siempre es más interesante, para ellos, probar si pueden que si se los preguntamos, y para nosotros, es más útil observarlos y poder evaluarlos, que escuchar lo que no sabemos si pueden hacer. (Colldeforms, Moreno & Narvarte, 2010, pág. 15)

### **La configuración del repertorio de juegos**

Se los agrupará en Cultura Física de acuerdo a los bloques curriculares que propone el MEC. En las demás asignaturas, se los formularán recogiendo los aspectos básicos de índole metodológica o didáctica, que pueden ser considerados en el momento de proceder a su aplicación.

### **Interdisciplinariedad**

En la medida de lo posible se buscará la interconexión con todas las áreas, para presentar el área del estudiante como un contenido más del conocimiento y la cultura humana, y no como algo aislado e inconexo.

### 6.6.2 Estructura de la propuesta

DENOMINACIÓN	CONTENIDO	INTENCIONES MEDIBLES
¿Qué hacer?	Especificación del Tema	Diseño de la propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos
¿Para qué hacer?	Solucionar un problema o satisfacer un necesidad	Promover el trabajo en equipo para el mejoramiento académico
¿Con quién hacer?	Estudiantes de Bachillerato	Colaboración de Docentes de Cultura Física y demás áreas académicas
¿Por qué hacerlo?	Importancia e Interés	Capacitación de los docentes con la propuesta pedagógica en base a juegos cooperativos para mejorar el rendimiento académico
¿Cómo hacerlo?	Actividades, tareas, trabajos	Planificación y aplicación de los juegos cooperativos
¿Dónde hacerlo?	Ubicación sectorial y física.	Institución: Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” de Ambato
¿Qué magnitud tendrá?	Alcance cualitativo y cuantitativo	Serán beneficiados los docentes y estudiantes
¿Cuándo se hará?	Tiempo estimado	Enero a Junio del 2015
¿Quiénes lo harán?	Equipo de trabajo	Autoridades del plantel Autor de la propuesta Docentes de Cultura Física y demás áreas
¿Con qué se hará?	Talento y Recursos	Humanos, materiales y económicos

Tabla N° 37: Estructura de la Propuesta

Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### 6.6.3 Organigrama

La Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, presenta el siguiente organigrama funcional.

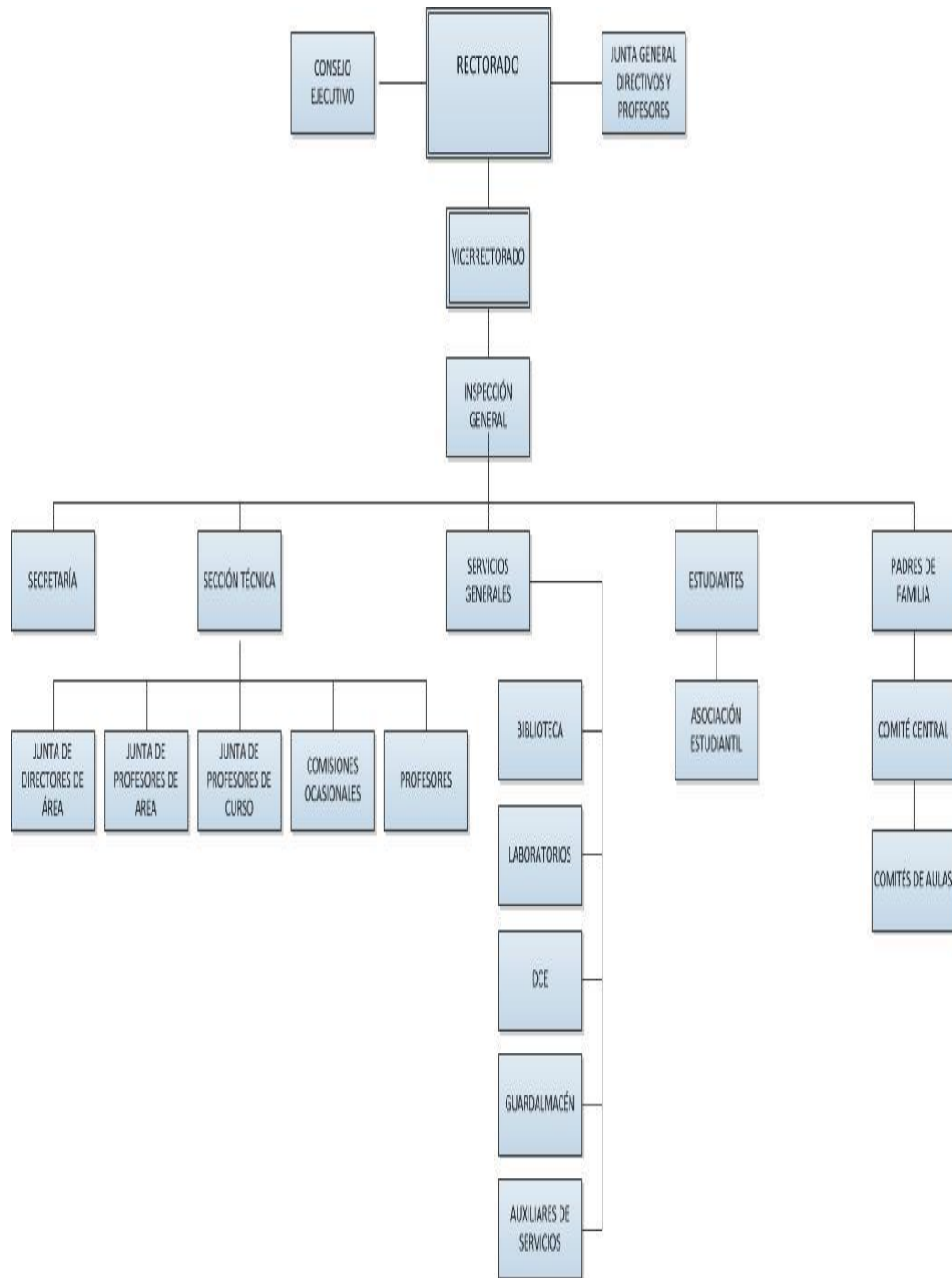


Figura N° 30: Organigrama Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”  
 Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

# JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA APLICACIÓN CURRICULAR APOYADOS EN EL ÁREA DE CULTURA FÍSICA



Autor: Lic. Carlos H. Galarza G.  
2015

No se necesita tener mucho para poder compartir





#### **6.6.4. Propuesta pedagógica**

##### **Introducción**

La Propuesta Pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para ayudar en el rendimiento académico a los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”, fue concebida como una alternativa pedagógica, no solo para los docentes de la asignatura de Cultura Física, sino también para todos los docentes que quieran y se animen a educar a través del juego, conociendo que este es una poderosa herramienta lúdica, no solo para educar el cuerpo, sino también desarrollar el intelecto y fortalecer los valores.

Con esta alternativa, los estudiantes pueden comprender e interiorizar los distintos contenidos impartidos en el aula, por medio de la práctica, mirarlos desde otra perspectiva, el sentir gusto, regocijo, deleite y así quizá, hasta lograr una mejor y más rápida adaptación de las distintas situaciones presentadas, dejando de lado el tedio y el desaliento de recibir cada día una enseñanza tradicionalista.

Es por el juego cooperativo que los estudiantes desarrollan imaginación, libertad de pensamiento y opinión, espontaneidad para ejecutar algo, creatividad para resolver situaciones, improvisación sobre la marcha de una actividad, unificación de esfuerzos con sus pares para obtener un resultado en común, amistad más sólida, respeto a las normas y reglas tanto en su equipo como con sus “rivales”, saber aceptar con humildad un triunfo y con altura el éxito de los demás.

Esta propuesta, con la que se pretende una interrelación de la Cultura Física con los docentes de las diferentes asignaturas, les guiará a través de infinitas posibilidades para que cada uno pueda brindar a sus estudiantes, una amplia variedad de oportunidades de disfrute en sus horas clase, pensando en mejorar la calidad en el rendimiento académico y en formar personas que sepan actuar, que puedan aplicar los conocimientos a una realidad particular sin ninguna dificultad, que sean íntegros, que sean útiles a la sociedad.

## **Objetivos de la propuesta**

- Proporcionar y difundir una opción de juegos cooperativos a ser usado en horas clase como guía didáctica auxiliar para los docentes de la institución, que den como resultado un mejor rendimiento académico.
- Ejecutar con la ayuda de las autoridades de la institución, la propuesta pedagógica para mejorar las relaciones afectivas entre estudiantes, fomentando la convivencia, solidaridad y cooperación, evitando la discriminación y rechazo a sus pares.
- Estimular en los docentes el interés por su desarrollo personal y profesional en juegos y trabajo cooperativo con sus estudiantes y pares.

## **Consideraciones Técnicas**

No se necesita de materiales sofisticados, la gran mayoría de los juegos cooperativos son sin implementos, y si se requiere de alguno de ellos, son de fácil obtención e incluso elaboración por los mismos estudiantes.

En cuanto a tecnología para el docente, simplemente se requiere de un ordenador o laptop con Microsoft Office, más con el objetivo de preparar su planificación diaria y de ir archivando las mismas para poder utilizarlas posteriormente. Eventualmente se requiere de internet, específicamente Youtube.com que nos proporciona videos de los juegos cooperativos a ser utilizados, o Google.com para buscar información e imágenes de los mismos, si fuere necesaria una exposición, en cuyo caso se necesitará de un proyector.

## **Consideraciones pedagógicas**

Los juegos cooperativos se los utilizará porque:

- Son actividades que frecuentemente resultan motivantes y liberan de tensiones previas al inicio de una clase, consiguiendo despertar el interés por la asignatura.

- Hace posible una interacción entre los estudiantes, sin ningún tipo de discriminación.
- Proporciona situaciones motrices variadas que permitirán desarrollar en el estudiante la creatividad, el ingenio, la solidaridad, el respeto, lo que puede ser muy bien aprovechado para canalizar la enseñanza de un tema específico en cualquier asignatura.
- Establece las condiciones necesarias para que los estudiantes inicien procesos de búsqueda de soluciones y logren a través del trabajo cooperativo un aprendizaje significativo.

## **Metodología**

Para la presente propuesta, se utilizarán los siguientes métodos, técnicas y estilo de enseñanza:

### **En función de la participación del estudiante**

**Método Inductivo.-** el docente plantea un problema a la clase, el estudiante en una forma activa debe encontrar la forma de ejecutarlo.

### **En función del carácter general de la enseñanza**

**Aprendizaje ensayo-error.-** se dará más importancia al proceso seguido para solucionar un problema.

### **En función del tipo de instrucción dada al estudiante**

**Enseñanza mediante la búsqueda.-** el estudiante tiene que descubrir por si solo la solución a lo que el docente propuso.

### **Técnica de enseñanza**

**Por indagación.-** el estudiante tiene la posibilidad de resolver problemas y descubrir por sí mismo los aprendizajes, consiguiendo mayor motivación en ellos.

**Estilo de enseñanza**

**Estilos de enseñanza que propician la sociabilidad.-** Trabajo en equipo.

**Estilos de enseñanza que comportan la implicación cognoscitiva directa del estudiante en su aprendizaje.-** Resolución de problemas.

## JUEGOS COOPERATIVOS

### BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES CORRER

**JUEGO:** Trencito cooperativo

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y la destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar actividad física.

**MATERIAL:** Conos

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Los estudiantes se formarán en varias columnas con sus manos en los hombros del compañero de adelante. A la señal del Docente, todo el equipo correrá hasta dar la vuelta en U y regresar al punto de partida por un cono ubicado al final de la multicancha, sin separar sus manos de los hombros de su compañero. Si algún integrante del equipo se suelta, todos regresarán al punto de partida para reiniciar la actividad.

**VARIANTES:** Se puede ubicar las manos en la cintura, en los muslos, abrazado al compañero de adelante, una mano sobre el hombro y la otra sujetada al compañero de adelante, ídem con la mano en la espalda.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

### FIGURA



Figura N° 31: Trencito cooperativo  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

### BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES CORRER

**JUEGO:** Dragón Chino

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y la destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar actividad física.

**MATERIAL:** Conos

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Los estudiantes se formarán en columnas, a la vez que pasarán la mano derecha por entre sus piernas para que su compañero la sujete con su mano izquierda. A la señal del Docente, correrán sin soltarse hasta un cono ubicado al final de la cancha para girar en U y retornar. Si algún integrante del equipo se soltase, todos regresan al punto de partida para reiniciar la actividad.

**VARIANTES:** A la ida pasan su mano derecha por entre las piernas y al retorno lo hacen con su mano izquierda.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.


Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

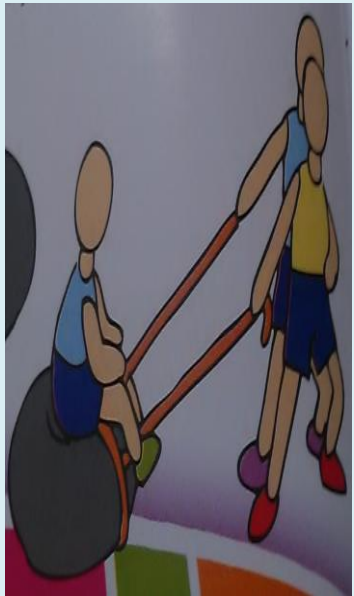
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

### FIGURA



Figura N° 32: Dragón chino  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES CORRER</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> El Gusanito	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y la destreza. Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar actividad física.	
<b>MATERIAL:</b> Conos	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se formarán en columnas (grupos de 8 en adelante). El primero de cada columna se ubica en cuadrupedia, desde el segundo hasta el último, sujetarán los talones de su compañero de adelante. A la señal del Docente, correrán hasta el cono ubicado al final de la multicancha donde girarán y retornarán al punto de partida. Si algún integrante se suelta, retornan para repetir la tarea.	
<b>VARIANTES:</b> todos los integrantes del equipo se ubicarán en cuadrupedia y sujetarán los tobillos de su compañero de adelante.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

<b>BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES CORRER</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Las grúas	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Desarrollar la fuerza corporal a través de los desplazamientos. Volitivo: Mejorar la integración y colaboración en el desarrollo del juego.	
<b>MATERIAL:</b> Tubos de neumático de automóvil, sogas.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Trabajan grupos de 3 personas en adelante. Previamente se debe preparar los tubos de neumático atando la cuerda para que sea halada por dos compañeros. Un integrante se sentará en el tubo. A la señal del Docente, los dos estudiantes halan lo más rápido posible hasta la línea final de la multicancha. Si el estudiante que va sentado se cae, regresan al punto de inicio.	
<b>VARIANTES:</b> Dos estudiantes irán sentados en el neumático. Un estudiante sentado y otro en los hombros de su compañero.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	


BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES CORRER	FIGURA
JUEGO: Transporte de compañeros en parejas. Los jinetes.	
OBJETIVOS:	
Físico-Motriz: Desarrollar la fuerza corporal a través de los desplazamientos.	
Volitivo: Mejorar la integración y colaboración en el desarrollo del juego.	
MATERIAL: Conos	
ESPACIO: Multicancha	
DESARROLLO: Ubicar a los estudiantes en parejas de igual contextura y talla. Un estudiante se ubica en la espalda de su compañero. A la señal del Docente, correrá hasta el cono ubicado al final de la multicancha. En este lugar, se cambia los papeles para el retorno.	
VARIANTES: En lugar de llevarlo en la espalda, lo lleva abrazado en su pecho (el canguro).	
EVALUACIÓN: Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 35: Transporte de compañeros Los jinetes  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe


BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES CORRER	FIGURA
JUEGO: Transporte de compañeros en parejas. La noche de bodas.	
OBJETIVOS:	
Físico-Motriz: Desarrollar la fuerza corporal a través de los desplazamientos.	
Volitivo: Mejorar la integración y colaboración en el desarrollo del juego.	
MATERIAL: Conos	
ESPACIO: Multicancha	
DESARROLLO: Ubicar dos estudiantes de igual contextura y talla. Un estudiante tomará a su compañero en sus brazos. A la señal del Docente, correrá hasta el cono ubicado al final de la multicancha. En este lugar, se cambia los papeles para el retorno.	
VARIANTES: En lugar de llevarlo en sus brazos, lo lleva en su hombro (el rapto de la novia).	
EVALUACIÓN: Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 36: Transporte de compañeros La noche de bodas  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
CORRER**

**JUEGO:** Transporte de compañeros en tríos. La silla.

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Desarrollar la fuerza corporal a través de los desplazamientos.

**Volitivo:** Mejorar la integración y colaboración en el desarrollo del juego.

**MATERIAL:** Conos

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Dos estudiantes deben ser de mayor contextura y talla que el tercero. Los dos se sujetarán las manos para que sirva de asiento al otro compañero. A la señal del Docente, correrán hasta el cono ubicado al final de la multicancha para girar en U y retornar al punto de partida.

**VARIANTES:** Dos de ellos se ubican a los lados colocando sus manos entrelazadas a la altura de su estómago, el tercero se sube encima colocando un pie en cada compañero. Se lo lleva de cúbito ventral entre los brazos.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 37: Transporte de compañeros La silla  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
CORRER**

**JUEGO:** Transporte de compañeros en tríos. El paseo en avestruz

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Desarrollar la fuerza corporal a través de los desplazamientos.

**Volitivo:** Mejorar la integración y colaboración en el desarrollo del juego.

**MATERIAL:** Conos

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Un estudiante debe tener mayor contextura física y talla que sus compañeros. Uno de los estudiantes se coloca de pie y otro agachado tomando a su compañero por la cintura (formando un avestruz), el tercer compañero salta a la espalda del compañero y se agarra de los hombros del primero. De esta manera se desplazan por el trayecto señalado sin caerse, caso contrario regresan al punto de partida.

**VARIANTES:** Los tres integrantes del equipo deben tener igual contextura. Al llegar al cono cambian de papeles. Finaliza el trabajo cuando los tres hayan sido transportados en los hombros.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 38: Transporte de compañeros El paseo en avestruz  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
CORRER**

**FIGURA**

**JUEGO:** Transporte de compañeros en grupos de 3 o más.

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la fuerza corporal a través de los desplazamientos.

Volitivo: Mejorar la integración y colaboración en el desarrollo del juego.

**MATERIAL:** Conos

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Los estudiantes buscarán una manera en que todos los integrantes del grupo participen en el transporte. La condición será que no deben soltarse o caerse hasta llegar a la línea final de la multicancha.

**VARIANTES:** Las formas que los estudiantes propongan.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 39: Transporte de compañeros en grupos  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
CORRER**

**FIGURA**

**JUEGO:** Transporte de compañeros en grupos de 4 o más. La alfombra mágica.

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la fuerza corporal a través de los desplazamientos.

Volitivo: Mejorar la integración y colaboración en el desarrollo del juego.

**MATERIAL:** Tela cuadrada resistente

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Los integrantes del equipo deben tener en lo posible la misma contextura física menos uno, quien debe sentarse en la tela, el resto la sujetan de los extremos. A la señal del docente, salen corriendo hasta el final de la multicancha. El Docente observará las reacciones de los estudiantes y velará por la seguridad y el cuidado en esta actividad, resaltando a los estudiantes a no soltar bruscamente la tela.

**VARIANTES:** El estudiante transportado deberá ir de pie. Dos compañeros a los lados le ayudarán para que pueda mantener esta posición hasta culminar el trabajo. Si pierde el equilibrio, continuarán desde el lugar en que se detuvieron para corregir la posición.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

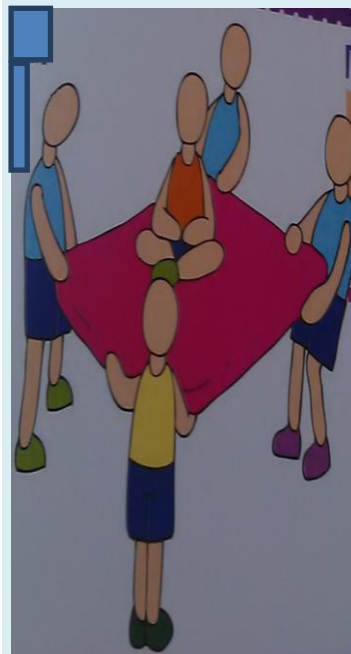


Figura N° 40: Transporte de compañeros La alfombra mágica  
Adaptado según la necesidad  
Autor: Coldeforms, M.; Moreno, M.; Narvarte, V.

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**FIGURA**

**JUEGO:** La pata coja

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Ninguno

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se formarán grupos de 5 estudiantes en adelante, quienes se colocarán en columna desde el más alto al más bajo. Todos ubican la mano derecha en el hombro del compañero de adelante, la mano izquierda la utilizamos para sostener la pierna izquierda estirada que eleva el compañero de atrás. En esa posición y a la señal del Docente, saltamos hasta llegar a la línea del fondo de la multicancha. Al retorno cambiamos de mano y pierna. Si se suelta algún integrante del equipo, regresan al punto de partida.

**VARIANTES:** El estudiante enviará su pierna flexionada hacia atrás.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 41: La pata coja  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**JUEGO:** Los trenes sin vía

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Ninguno

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se formarán grupos de 5 estudiantes en adelante, quienes se colocarán en columna sujetados de las manos o la cintura de su compañero. Estos trenes no tienen vías, deben seguir las instrucciones que da el Docente, sin soltarse, caminar adelante-atrás, saltar adelante-atrás, saltar hacia un lado, saltar hacia el otro. Si se suelta algún integrante, se penaliza al equipo.

**VARIANTES:** El recorrido del tren se lo puede hacer con las posiciones adquiridas en el ejercicio anterior.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 42: Los trenes sin vía  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**FIGURA**

**JUEGO:** Carga completa

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Pelota medicinal

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se formarán grupos de 3 estudiantes. Los integrantes se ubican en la línea de salida junto con el objeto. Uno de los niños se abraza al cuello de sus compañeros (sujetando el objeto entre sus piernas) quienes tendrán que transportarlo dando pequeños brincos con sus pies juntos hasta el final de la cancha. Si corren, se sueltan o se cae el objeto, retornan al punto de partida.

**VARIANTES:** Brincar solamente con la una pierna

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 43: Carga completa  
Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**FIGURA**

**JUEGO:** Circuito de saltos

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Ulas, bastones, cajoneta (o jabas de colas)

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Previamente el Docente armará un circuito con los ulas, bastones y cajonetas. Formará equipos de 5 o más estudiantes, quienes sujetados de los hombros, deben saltar los ulas con los pies juntos, los bastones con el pie izquierdo, las cajonetas con el pie derecho. Si se suelta algún integrante, deben regresar al punto de partida.

**VARIANTES:** Los estudiantes irán sujetados de la cintura o con la mano en posición para dragón chino

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 44: Circuito de saltos  
Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe



**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**FIGURA**

**JUEGO:** El nido

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Ninguno

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Formar grupos de cuatro jugadores, quienes se sitúan de espaldas, entrelazados por los antebrazos, doblan hacia atrás una de sus piernas y la apoyan en las de sus compañeros formando un nido. En esta posición intentan desplazarse dando pequeños saltos hasta el final de la cancha. Si se caen o sueltan, regresan al punto de partida.

**VARIANTES:** Los estudiantes irán entrelazados pero de frente.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 45: El nido  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**FIGURA**

**JUEGO:** El nombre y la cuerda

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Cuerda

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Formar grupos de tres estudiantes en adelante. Dos de ellos sujetarán y girarán la cuerda. El resto de integrantes del equipo deben estar sujetados de las manos, quienes en cada salto con los dos pies juntos deben ir diciendo con voz fuerte sus nombres (uno a la vez). Quien toca la cuerda sale a sujetarla (con otra persona que escogerá este).

**VARIANTES:** Los saltos pueden ser solamente con la pierna izquierda, derecha y alternadamente izquierda-derecha.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 46: El nombre y la cuerda  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**JUEGO:** Saltar la cuerda

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Cuerda

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Formar equipos de tres estudiantes en adelante. Dos de ellos sujetarán y girarán la cuerda con una sola mano. Todos los integrantes del equipo deben estar abrazados para saltar con los dos pies juntos. Quien se equivoca debe sujetar la cuerda, con otro compañero que lo selecciones.

**VARIANTES:** Los saltos pueden ser solamente con la pierna izquierda, derecha y alternadamente izquierda-derecha.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 47: Saltar la cuerda  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**JUEGO:** Ulas cooperativos

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Ulas

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Formar grupos de cinco estudiantes en adelante. Se enfrentan entre dos equipos. Los integrantes del primero se sujetan las manos. Los integrantes del segundo equipo sujetan los ulas horizontal y verticalmente a la altura de la cintura. Los estudiantes deben saltar y pasar por debajo de cada una, sin soltarse, tanto de ida como de retorno. Si se soltase algún integrante, se cambian los papeles.

**VARIANTES:** Los saltos pueden ser solamente con la pierna izquierda, solamente con la pierna derecha.

Los ulas pueden estar alternadamente horizontal y vertical.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 48: Ulas cooperativos  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**JUEGO:** Ulas cooperativos hacia mi casa

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Ulas

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Formar grupos de cinco estudiantes en adelante, en columnas. Al frente de cada equipo se encuentran cinco ulas uno tras otro, y un poco más alejado, otro. Los estudiantes sujetados de la mano, saltan con los dos pies dentro de los ulas. Cuando salga el último saltan todos juntos hasta el último ula para ingresar todo el equipo dentro de él.

**VARIANTES:** Los saltos pueden ser solamente con la pierna izquierda, solamente con la pierna derecha, alternadamente cada ula con una de las piernas.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 49: Ulas cooperativos hacia mi casa  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES  
SALTAR**

**JUEGO:** El salta-aro

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza.

Volitivo: Transmitir el trabajo cooperativo y la perseverancia al realizar una actividad física.

**MATERIAL:** Ulas

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Formar grupos de cinco estudiantes en adelante. Todos ingresan dentro del ula y lo sujetan sin usar las manos para lo cual deben abrazarse. Elevamos la pierna izquierda y en esta posición, saltamos hasta la línea final de la cancha para girar en U en el cono y retornar al punto de partida. Si el ula se cae en el trayecto, deben regresar al punto de partida.

**VARIANTES:** Al retorno se cambia de pierna.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

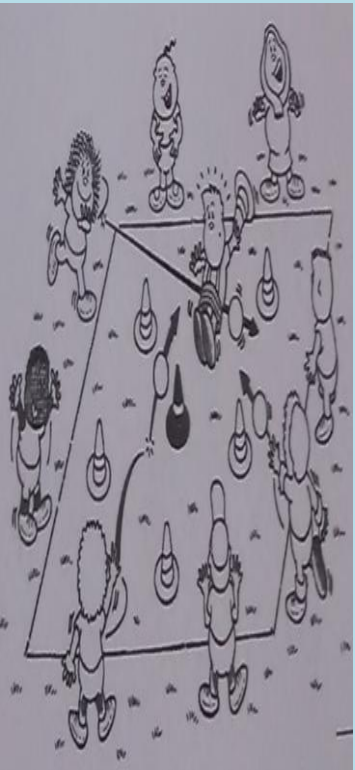
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

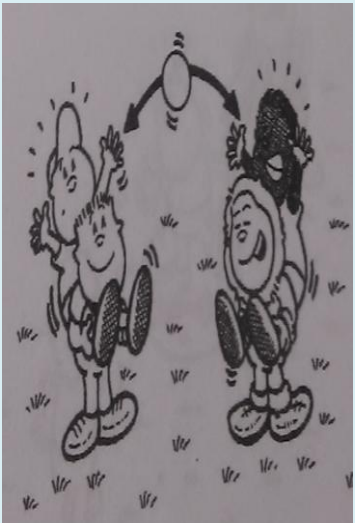
**FIGURA**





Figura N° 50: El salta-aro  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Apilar los conos	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para esquivar objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Conos, balones	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Formar grupos de entre 8 y 12 estudiantes. En un terreno previamente delimitado, se dibuja un cuadrado de 10X10 y se distribuyen 6 conos iguales y uno de distinto color en el centro. Los integrantes del equipo A, se distribuyen detrás de las líneas del cuadrado, tres de ellos con un balón cada uno. Un integrante del equipo B estará parado junto al cono de color distinto. A la señal del docente el estudiante B, intentará apilar los conos en el central, sin ser tocado por los balones que lanzarán los integrantes del equipo A. Si lo consigue le da un punto a su equipo. Si lo tocan, cede su lugar a otro compañero. Cuando pasen todos los integrantes del equipo B, se cambian los papeles.	
<b>VARIANTES:</b> Si el balón es atrapado por el jugador que está en el centro, lo puede alejar lo más lejos posible y ganar tiempo hasta que sea retornado.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p>Figura N° 51: Apilar los conos Adaptado según la necesidad Autor: Bantulá,J.; Mora, J.</p>

BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Jinete, caballo y balón	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para atrapar objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Balones	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Formar parejas. Uno de ellos se subirá en la espalda del compañero (jinete y caballo). Se enfrentan entre parejas separados cinco metros entre sí. Los caballos se quedan quietos hasta que entre los jinetes realicen 20 pases con el balón (de cualquier forma). Si el balón o el jinete caen, se cambian los papeles.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden pasarse el balón de tres parejas en adelante.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p>Figura N° 52: Jinete, caballo y balón Adaptado según la necesidad Autor: Bantulá,J.; Mora, J.</p>

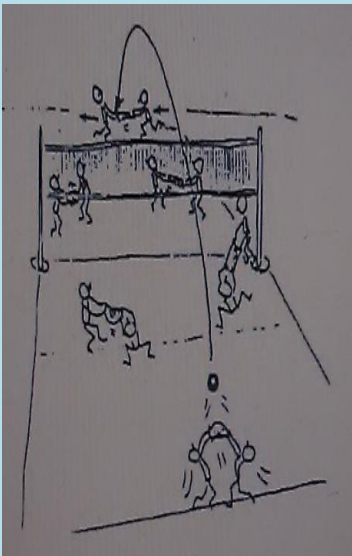
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Llevar el cono a pelotazos	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para golpear objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Balones, conos	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Formarse equipos y ubicarse en columna. Previamente se trazarán dos líneas en la multicancha y se ubicará un cono para cada equipo en el medio, un integrante estará al frente del resto. A la señal del Docente, el primero de la columna quien sujeta un balón, lo lanzará de cualquier forma para golpear el cono y moverlo hacia adelante. Acto seguido pasa al final de su columna, mientras el compañero que está al frente devuelve el balón al segundo integrante, y así hasta que todos lo lancen y el cono llegue a la otra línea. Gana el equipo que primero logre llevar el cono a la otra línea.	
<b>VARIANTES:</b> Intercambian los lugares, quien está al frente luego de devolver el balón se ubica al final de su columna y quien lanzó pasa a ocupar el lugar del primero.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	<p data-bbox="995 1014 1331 1070">Figura N° 53: Llevar el cono a pelotazos</p> <p data-bbox="995 1070 1294 1126">Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	


BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Llevar el balón medicinal a pelotazos	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para golpear objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de básquet, Balones medicinales	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en dos equipos. Previamente se trazan dos líneas separadas 10 metros y se coloca un balón medicinal en el centro. Cada integrante tiene un balón de básquet. A la señal del Docente, lanzan de cualquier forma el balón para golpear el medicinal hasta la otra línea. Cada integrante debe recorrer por su balón por fuera, sin interrumpir. Gana el equipo que logre conducir el balón medicinal hasta la otra línea.	
<b>VARIANTES:</b> De cada grupo habrá tres compañeros que se ubicarán a la espalda de sus rivales, quienes serán los únicos que pueden devolver el balón por el aire.	<p data-bbox="995 1727 1321 1783">Figura N° 54: Llevar el balón medicinal a pelotazos</p> <p data-bbox="995 1783 1321 1816">Adaptado según la necesidad</p> <p data-bbox="995 1816 1321 1850">Autor <a href="http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-balon-gigante.pdf">http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-balon-gigante.pdf</a></p>
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	

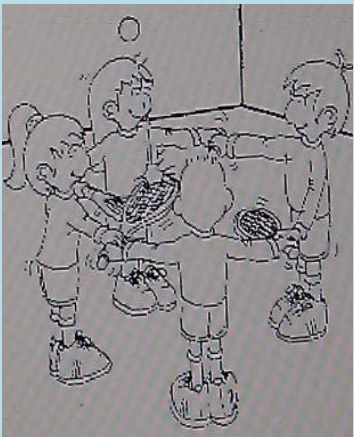



<b>BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR</b>	<b>FIGURA</b>	
<b>JUEGO:</b> Pinchar el globo		
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para golpear balones. Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.		
<b>MATERIAL:</b> Globos, sillas, alfileres		
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/aula		
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en dos equipos. Previamente se traza una cancha reducida de 3X3 (si es en el aula una línea divisoria para los dos equipos y una línea de meta a 2 metros de separación), se ubica una silla en cada línea de fondo, en la que estarán dos compañeros fungiendo de porteros. El resto de integrantes se ubican en línea. Cuando el docente lanza el globo, cada equipo intentará llevarlo hacia su portero que está a la espalda de sus rivales subido a la silla, quien usando el alfiler lo explotará para conseguir un gol. No pueden traspasar la línea divisoria y el portero no puede bajarse o caerse de la silla. Gana quien más globos rompa en un determinado tiempo.		
<b>VARIANTES:</b> En lugar de reventar el globo, se lo puede introducir en una cesta o balde ubicado en la pared (dentro del aula)		
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.		
		<p>Figura N° 55: Pinchar el globo Adaptado según la necesidad Autor: <a href="http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-globos.pdf">http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-globos.pdf</a></p>



<b>BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR</b>	<b>FIGURA</b>	
<b>JUEGO:</b> Lanzar una pelota de tenis con una tela.		
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para atrapar objetos. Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.		
<b>MATERIAL:</b> Pelotas de tenis, telas		
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/aula		
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en equipos de cinco integrantes en adelante, quienes formarán un círculo. Cada uno con un retazo de tela, se pasarán con la misma la pelota con un solo golpe sin dejarlo caer hasta conseguir 20 pases continuos.		
<b>VARIANTES:</b> En lugar de devolver de primera, se hace una recepción y luego la devolución.		
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.		
		<p>Figura N° 56: Pelota de tenis con tela Adaptado según la necesidad Autor: <a href="http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf">http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf</a></p>


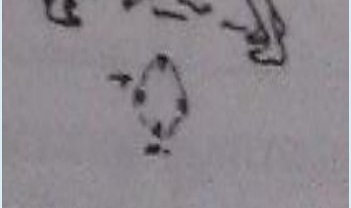
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Lanzar una pelota de tenis con una tela (2).	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para atrapar objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Pelotas de tenis, retazos de tela	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/aula	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en dos equipos y cada equipo en parejas, separados por una línea divisoria. Cada integrante tendrá un retazo de tela. Previo sorteo, un equipo efectúa un saque de balón con la tela. El equipo rival (un integrante) recepta y devuelve el balón. Si uno de los equipos no logra receptar o envía el balón fuera de la cancha, es punto para el rival. Gana quien más puntos consiga.	
<b>VARIANTES:</b> La tela puede ser un poco más grande para que se juegue en parejas.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	<p data-bbox="995 853 1315 909">Figura N° 57: Pelota de tenis con tela (2)</p> <p data-bbox="995 909 1315 965">Adaptado según la necesidad</p> <p data-bbox="995 965 1219 1003">Autor: Desconocido</p>
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Voleo con tela.	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para golpear objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol, retazos de tela	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/aula	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en parejas. Cada uno sujeta un extremo de la tela y ubica en el centro un balón de voleibol. A la señal del Docente, golpean el balón con la tela para que se eleve lo más alto posible. Contar cuántas veces seguidas lo hago sin que se caiga el balón. Gana quién más golpes de. Si se cae el balón, el conteo regresa a 0.	
<b>VARIANTES:</b> La tela puede ser más grande para que se juegue entre tres en adelante.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	<p data-bbox="995 1666 1315 1722">Figura N° 58: Voleo con tela</p> <p data-bbox="995 1722 1299 1778">Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

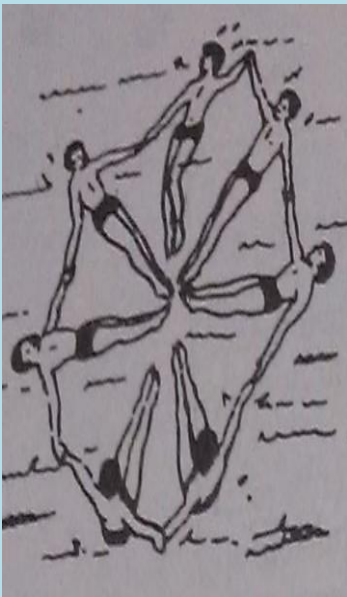
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Una raqueta con dos manos	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para golpear objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Raquetas y pelotas de ping-pong o tenis	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/aula	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en equipos de 4 en adelante. Formando un círculo, sujetarán las raquetas con sus manos. Hacemos lanzamientos (pases) entre los integrantes sin que se caiga la pelota (ping-pong o tenis). Contamos cuantos golpes hace el equipo. Si se cae la pelota, el conteo regresa a 0. Gana quien más golpes haya dado.	
<b>VARIANTES:</b> Se puede permitir el golpe con la cabeza en lugar de la raqueta.	<p data-bbox="995 734 1350 792">Figura N° 59: Una raqueta con dos manos Adaptado según la necesidad Autor: <a href="http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf">http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf</a></p>
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

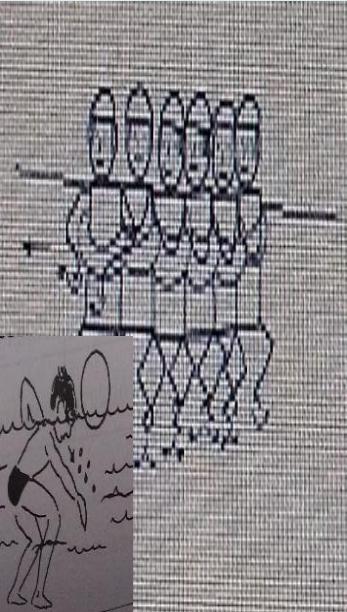
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES LANZAR	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Balón-tela-cesto	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Desarrollar la agilidad y destreza para golpear objetos.	
Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol, retazos de tela y cestos.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/aula	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en equipos de 8, formando 4 parejas, quienes se ubicarán a cada lado de un cesto con la tela y un balón de voleibol por pareja. Desde una distancia previamente acordada y a la señal del Docente, lanzamos el balón de voleibol al cesto. Si ingresa es un punto y la pareja que encestó corre a recuperarla para seguir jugando. Si no ingresa el balón, corren a coger el balón que lanzó la pareja del frente, la misma que debe ser colocada en la tela sin usar las manos. Gana el equipo que más balones introduzca en el cesto.	
<b>VARIANTES:</b> Disponer las parejas en línea, para que se pasen el balón entre cada pareja. La última en recibir es la que lanza al cesto. Se recorre un espacio para que todas las parejas lancen al cesto.	<p data-bbox="995 1749 1350 1814">Figura N° 60: Balón-tela-cesto Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	


BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: El carrusel acuático	 
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, tomando contacto con el agua. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en equipos de 4 en adelante. Los estudiantes se sujetarán las manos dentro de la piscina, formando círculos. A la señal del Docente, giran haciendo carrusel hacia los dos lados. Cada cierto tiempo y a una señal, introducirán la cabeza dentro del agua.	
<b>VARIANTES:</b> Los estudiantes pueden sujetarse de los hombros, cintura, posición para dragón chino.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	Figura N° 61: El carrusel acuático Adaptado según la necesidad Autor: Desconocido

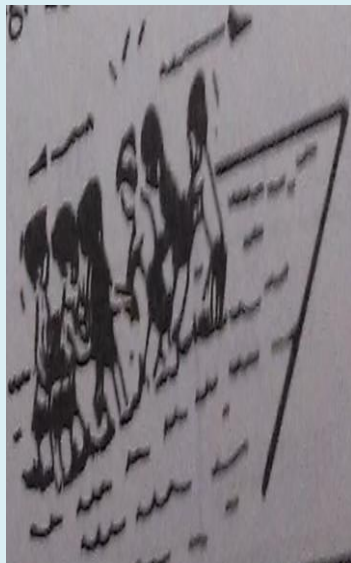
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: La estrella	 
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, tomando contacto con el agua. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en equipos de 3 en adelante. Los estudiantes se sujetarán las manos dentro de la piscina, formando círculos. A la señal del Docente, hundirán su cabeza en el agua, sin soltarse las manos, aguantando la respiración el mayor tiempo posible.	
<b>VARIANTES:</b> Los estudiantes pueden sujetarse de los hombros o cintura y girar antes de recibir la orden de hundirse.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	Figura N° 62: La estrella Adaptado según la necesidad Autor: Desconocido



BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: La estrella (2)	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, tomando contacto con el agua y flotando. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se divide al paralelo en equipos de 5 en adelante. Los estudiantes se sujetarán las manos dentro de la piscina, formando círculos. A la señal del Docente, lanzarán su cuerpo hacia atrás sin soltarse para flotar formando una estrella uniendo sus piernas.	
<b>VARIANTES:</b> Los estudiantes pueden lanzar su cuerpo hacia adelante uniendo sus brazos y extendiendo sus piernas (abiertas) para formar la estrella.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p>Figura N° 63: La estrella (2)  Adaptado según la necesidad  Autor: Desconocido</p>

BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: Dragón chino acuático.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, tomando contacto con el agua y controlando la respiración. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ulas	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se escoge 5 estudiantes para que sostengan el ula en diferentes lugares de la piscina. El resto del paralelo pasa su mano derecha por entre sus piernas y sujeta con la izquierda la de su compañero. En esta posición se desplazan por la piscina hasta llegar a los ulas y pasar por ellos hundiéndose y sin soltarse las manos.	
<b>VARIANTES:</b> Los estudiantes pueden sujetarse de los hombros o la cintura de sus compañeros. El trayecto lo puede hacer en cuclillas. En lugar de ulas, puede ser un túnel formado por los estudiantes con sus piernas abiertas.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p>Figura N° 64: Dragón chino acuático  Adaptado según la necesidad  Autores: De Lanuza F., Torres A.</p>

BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: Jinetes en caballitos de mar.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, tomando contacto con el agua y controlando la respiración. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman parejas de igual contextura física. Se enfrentan entre dos parejas. Un estudiante hace las veces de jinete y el otro de caballito de mar. A la señal del Docente, se empujan para que pierdan el equilibrio y caiga el jinete. De conseguirlo, se cambian los papeles.	
<b>VARIANTES:</b> Los estudiantes pueden halarse para hacer caer al otro jinete.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
Figura N° 65: Jinetes en caballito de mar Adaptado según la necesidad Autor: Desconocido	

BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: La vencida acuática.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, tomando contacto con el agua y controlando la respiración. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman equipos de 5 personas. Se enfrentan entre dos equipos, en columna y abrazados a sus compañeros de adelante, excepto las primeras que se sujetan las manos. A la señal del Docente, halan fuertemente para derribar al equipo rival y todos sus integrantes ingresen en el agua.	
<b>VARIANTES:</b> Los estudiantes pueden halar una cuerda para derribar a sus oponentes.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
Figura N° 66: La vencida acuática Adaptado según la necesidad Autor: Desconocido	

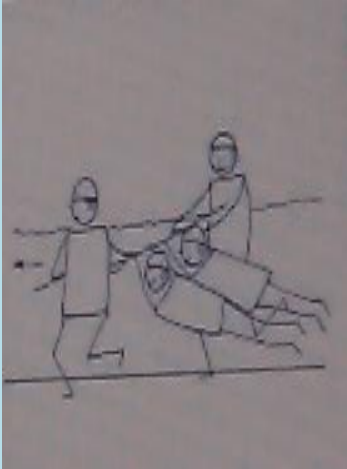
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: Bastón flotador.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, flotando y controlando la respiración. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Bastones	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman equipos de 4 personas. Dos sujetan cada extremo del bastón y los dos restantes el centro. A la señal del Docente, los estudiantes de los extremos transportan a los del centro quienes flotan boca abajo, de ida y retorno, luego de lo cual cambian los papeles.	
VARIANTES: Los estudiantes son transportados de espaldas.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 67: Bastón Flotador  
Adaptado según la necesidad  
Autores: De Lanuza F., Torres A.

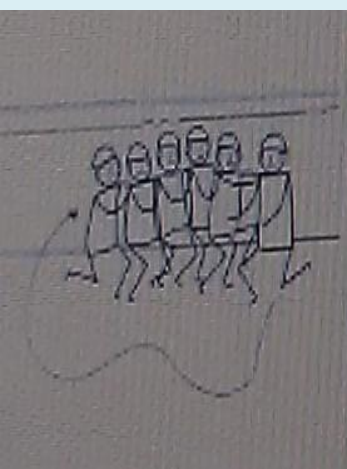
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: Coger la cola al pez.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, desplazándose en la piscina. Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman equipos de 8 personas. Se ubican uno tras de otro abrazados al compañero de adelante. A la señal del Docente, el estudiante que está primero persigue al que se encuentra al último, quien no debe dejarse atrapar ni soltarse. Si alguien se suelta o el último es atrapado, pasa a la cabeza a ser el perseguidor.	
VARIANTES: Sujetarse como en dragón chino.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 68: Coger la cola al pez  
Adaptado según la necesidad  
Autores: De Lanuza F., Torres A.

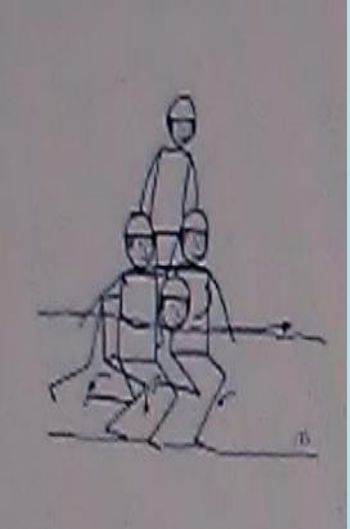
BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: Pirámide acuática.	
OBJETIVOS:	
Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, desplazándose en la piscina.	
Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
DESARROLLO: Se forman equipos de 4 personas. Dos de ellos se abrazan por los hombros, un tercero mete la cabeza entre ellos y los abraza por la cintura, el cuarto se pone de pie en la espalda y apoya sus manos en la cabeza de los otros. Se desplazan por la piscina siguiendo las instrucciones del Docente. Cada cierto tiempo, cambian de posiciones.	
VARIANTES: Quien es trasladado en la espalda, conserva el equilibrio, sin sujetarse en la cabeza de sus compañeros.	
EVALUACIÓN: Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 69: Pirámide acuática  
Adaptado según la necesidad  
Autores: De Lanuza F., Torres A.


BLOQUE N° 1: MOVIMIENTOS NATURALES NADAR	FIGURA
JUEGO: Mantear acuático.	
OBJETIVOS:	
Físico-Motriz: Iniciar la práctica y familiarización de las actividades acuáticas, desplazándose en la piscina.	
Volitivo: Acrecentar la confianza y solidaridad en el trabajo en equipo.	
MATERIAL: Ninguno	
ESPACIO: Piscina	
DESARROLLO: Los estudiantes se forman en dos filas sujetados las manos. Un voluntario se lanza a ellos en posición ventral para que lo manteen desplazándolo hacia adelante, y proceda a ubicarse en una de las filas. Así lo harán sucesivamente, hasta que todos sean manteados.	
VARIANTES: El estudiante voluntario será manteado en posición dorsal.	
EVALUACIÓN: Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 70: Mantear acuático  
Adaptado según la necesidad  
Autores: De Lanuza F., Torres A.



**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Atrapar en cadena.

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad.

Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Ninguno

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** El Docente escoge a un estudiante, quien se ubicará en el centro de la multicancha, los demás estudiantes se ubican aleatoriamente. A una señal, el estudiante del centro persigue a sus compañeros quienes no deben salirse por ninguna de las líneas demarcatorias. Si atrapa a uno o alguien se sale, se sujetan las manos y continúan la persecución. Los estudiantes atrapados siguen incrementando el tamaño de la cadena. Los únicos que pueden atrapar son los estudiantes ubicados a los dos extremos y que tienen una mano libre, el resto colabora impidiendo que los compañeros escapen. Si la cadena se suelta, los estudiantes que fueron atrapados se liberan nuevamente.

**VARIANTES:** Si la cadena se rompe, pasan a ser dos cadenas las que persigan.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

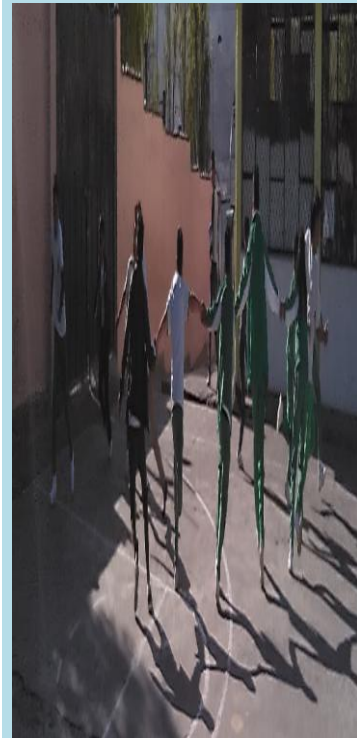


Figura N° 71: Atrapar en cadena  
Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Atrapar en cadena (2).

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad.

Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Ninguno

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Variante de la anterior, pero en esta forma, en lugar de que los estudiantes que conforman la cadena persigan a sus compañeros, permanecerán en la línea del medio de la multicancha, para seguir atrapando cada vez que el Docente de la orden de cambiar de lado. De igual manera solamente pueden atrapar los extremos, y quienes sean atrapados incrementan la cadena. Si la cadena se suelta, los estudiantes atrapados deben escapar.

**VARIANTES:** Si la cadena se rompe, pasan a ser dos cadenas las que atrapen.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 72: Atrapar en cadena  
(2)  
Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Ingreso a mi casa.

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad.

Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Ulas

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se forman equipos de 8 estudiantes en adelante. En columnas, se forman detrás de una de las líneas de fondo. Al otro extremo estará ubicado un ula por equipo. Los estudiantes corren hacia el ula e ingresan todos al interior. No pueden pisar el ula ni el piso fuera del mismo. El Docente irá dando instrucciones de cómo permanecer en el interior y cuánto tiempo adoptar la posición señalada

**VARIANTES:** El lugar de correr sueltos hacia el ula, pueden hacerlo: sujetados las manos, sujetados la cintura, saltando de pata coja, dragón chino o gusanito.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 73: Ingreso a mi casa  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Ingreso a mi casa (2).

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad.

Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Periódico

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se forman equipos de 8 estudiantes en adelante. En columnas, se forman detrás de una de las líneas de fondo. Al otro extremo estará ubicada una hoja de periódico por equipo. Los estudiantes corren hacia ella e ingresan todos al interior. No pueden pisar fuera del periódico. El Docente irá dando instrucciones de cómo permanecer en el interior y cuánto tiempo adoptar la posición señalada. En cada repetición se hace un doblés al periódico para que la dificultad aumente.

**VARIANTES:** El lugar de correr sueltos hacia el periódico, pueden hacerlo: sujetados las manos, sujetados la cintura, saltando de pata coja, dragón chino o gusanito.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 74: Ingreso a mi casa (2)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS</b>
<b>JUEGO:</b> Atrapar la cola.
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad. Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.
<b>MATERIAL:</b> Ninguno
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se escoge por sorteo (o voluntariamente) a un estudiante que estará a la cabeza del grupo, el resto se ubican uno tras de otro abrazado a su compañero por la cintura. A la señal del Docente, quien hace de cabeza debe correr y sujetar a quién está en la cola, el que debe evitar dicha acción sin soltarse. Quien es atrapado o se suelta de la cadena, cambian de posición con la cabeza.
<b>VARIANTES:</b> No necesariamente se atrapa a la cola, puede ser cualquier estudiante desde el segundo en adelante. Se puede atrapar la cola de otro equipo.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

### FIGURA



Figura N° 75: Atrapar la cola  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS</b>
<b>JUEGO:</b> El gavián, la gallina y los pollitos.
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad. Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.
<b>MATERIAL:</b> Ninguno
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se escoge por sorteo (o voluntariamente) a un estudiante que estará a la cabeza del grupo (gallina) y otro que será quien persiga (gavián), el resto se ubican uno tras de otro abrazado a su compañero por la cintura (pollitos). A la señal del Docente, quien hace de gavián debe correr y sujetar al pollito que está en la cola mientras la gallina lo impide con los brazos abiertos o suaves empujones. Si es atrapado o se suelta un pollito de la cadena, cambian de posición y pasa a ser el nuevo gavián.
<b>VARIANTES:</b> No necesariamente se atrapa a la cola, puede ser cualquier estudiante desde el segundo en adelante.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

### FIGURA



Figura N° 76: El gavián, la gallina y los pollitos  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** El pescadito

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la fuerza.

Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Ninguno

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se forman dos grupos, sujetados por los antebrazos, formando dos largas hileras. Un estudiante voluntario queda libre. A la señal del Docente, este último corre y se lanza hacia la cadena que se ha formado con las parejas para ser lanzado suavemente hacia adelante. La pareja que sigue quedando libre, corre hacia adelante para seguir con el juego. Cada cierto tiempo se cambia de pescadito.

**VARIANTES:** Pueden formarse varios grupos y hacerlo tipo competencia. Si el pescadito toca el piso, se regresa al punto de inicio.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 77: El pescadito  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Triángulo, cuadrado, pentágono

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad.

Volitivo: Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Cuerdas

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se forman grupos de 3, 4 o 5. A cada grupo se le entrega una cuerda y adoptan la figura geométrica indicada. A la señal del Docente deben correr al otro extremo de la cancha sin dañar la figura. Si es dañada, debe retornar al punto de partida

**VARIANTES:** Pueden trasladarse brincando con un pie (derecho o izquierdo).

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 78: Triángulo, cuadrado, pentágono  
Adaptado según la necesidad  
Autor: <http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf>

**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** El inquilino

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la velocidad.

**Volitivo:** Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Ninguno

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se forman grupos de 3 estudiantes que se ubican aleatoriamente en la multicancha. 4 o 5 quedarán libres. De cada trío, dos se sujetan las manos y uno queda dentro de ellos (casa). Los estudiantes libres se ubican en el centro de la cancha. A una señal del Docente, los estudiantes que están dentro de la casa deben cambiar de ubicación, tiempo en el cual los estudiantes libres ocupan una, obligando a trasladarse lo más rápido posible para evitar quedarse fuera. Si un estudiante repite tres veces el quedarse fuera, debe cumplir una penitencia que el grupo escoja.

**VARIANTES:** Quienes se cambian son los estudiantes que están sujetados las manos, reduciendo el número de estudiantes libres.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 79: El inquilino  
Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 2: JUEGOS PEQUEÑOS  
DESAFÍO EN GRUPOS COOPERATIVOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Tiro-Tiro

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Desarrollar la orientación en el espacio al igual que la capacidad física de la fuerza.

**Volitivo:** Acrecentar los valores de compañerismo y trabajo en equipo para conseguir un resultado.

**MATERIAL:** Cuerda

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se forman 2 grupos de estudiantes que se ubican uno tras de otro y frente a frente a cierta distancia de una línea trazada en la multicancha. Los dos primeros sujetan una soga, el resto se abrazan por la cintura. A la señal del Docente, halan con fuerza para intentar traer a sus rivales hacia su lado.

**VARIANTES:** Pueden halar con una sola mano, arrodillados, sentados, de espaldas a la soga y con dos manos.

**EVALUACIÓN:** Criterios


Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.


Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.





Figura N° 80: Tiro - tiro  
Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe

BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
JUEGO: Boteo cooperativo	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de boteo. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
MATERIAL: Balones de baloncesto, conos	
ESPACIO: Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman parejas, tríos, grupos de 4 o 5. Entrelazan los brazos. A la señal del Docente se trasladan al otro lado de la cancha y giran en U por el cono, boteando el balón de básquet, los extremos con una sola mano y el resto con las dos manos, sin soltarse, caso contrario regresan al punto de partida	
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo en tríos, abrazados entre sí. En este caso, el jugador del medio no realiza el boteo.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p data-bbox="1013 824 1313 947">Figura N° 81: Boteo cooperativo  Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>

BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
JUEGO: Boteo cooperativo (2)	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de boteo. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
MATERIAL: Balones de baloncesto, conos	
ESPACIO: Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 5 estudiantes en adelante, sujetados del hombro de su compañero. A la señal del Docente se trasladan al otro lado de la cancha y giran en U por el cono, boteando todos sus respectivos balones de básquet y sin soltarse, caso contrario regresan al punto de partida. De retorno sujetamos el hombro del compañero con la mano contraria.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo sujetados como para jugar dragón chino.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p data-bbox="1013 1630 1313 1753">Figura N° 82: Boteo cooperativo (2)  Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>



BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
JUEGO: Boteo cooperativo (3)	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de boteo. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
MATERIAL: Balones de baloncesto, conos	
ESPACIO: Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 5 estudiantes, formados en columna, elevan su pierna izquierda hacia atrás para ser sujeta por su compañero con la mano izquierda. A la señal del Docente se trasladan al otro lado de la cancha y giran en U por el cono, boteando el balón de básquet con la mano derecha y sin soltarse, caso contrario regresan al punto de partida. Cambiamos de pierna y mano al retorno.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo elevando la pierna hacia adelante.	<p>Figura N° 83: Boteo cooperativo (3)  Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>
<b>EVALUACIÓN: Criterios</b> Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
JUEGO: Pases en el ruedo	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase de balón. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
MATERIAL: Balones de baloncesto	
ESPACIO: Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 estudiantes, formando un círculo. Aleatoriamente se proporcionará tres balones. Previamente se les entregará y ellos interpretarán el gráfico de la jugada. A la señal del Docente empiezan a ejecutar pases de pecho (30 en total) simultáneamente los tres balones siguiendo el orden establecido. El estudiante debe efectuar lo más rápido posible su pase, pues debe estar atento a recibir el que le llega a su posición. No deben dejar caer ningún balón, caso contrario el conteo regresa a 0.	<p>Figura N° 84: Pases en el ruedo  Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo con los pases con un bote, alto y de béisbol.	
<b>EVALUACIÓN: Criterios</b> Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	


BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Boteo - Pase – Dribling Cooperativo	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase-recepción de balón y dribling. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
<b>MATERIAL:</b> Balones de baloncesto, conos.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 estudiantes, dispuesto de acuerdo a las posiciones del gráfico. Aleatoriamente se proporcionará tres balones. Previamente se les entregará y ellos interpretarán el gráfico de la jugada. A la señal del Docente empiezan a ejecutar pases de pecho simultáneamente los tres balones siguiendo el orden establecido (por un tiempo señalado) y trasladándose a la nueva posición. El estudiante debe efectuar lo más rápido posible su pase, pues debe estar atento a recibir el que le llega a su nueva posición. No deben dejar caer ningún balón, caso contrario reinician la jugada.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo con los pases con un bote, alto y de béisbol.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 85: Boteo – Pase – Dribling Cooperativo  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe




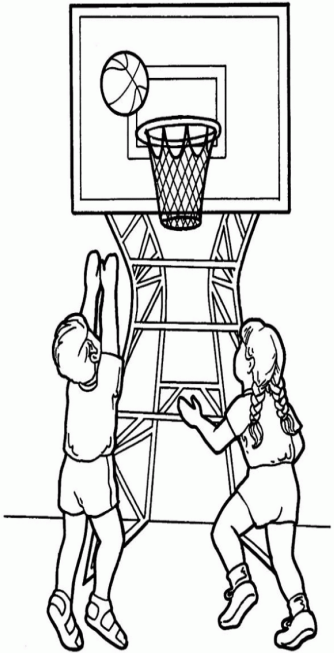
BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Boteo - Pase – Dribling Cooperativo (2)	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase-recepción de balón y dribling. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
<b>MATERIAL:</b> Balones de baloncesto, conos.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 12 estudiantes, dispuesto de acuerdo a las posiciones del gráfico. Aleatoriamente se proporcionará tres balones. Previamente se les entregará y ellos interpretarán el gráfico de la jugada. A la señal del Docente empiezan a ejecutar pases de pecho simultáneamente los tres balones siguiendo el orden establecido (por un tiempo señalado) y trasladándose a la nueva posición. Debe trabajar de manera similar al ejercicio anterior.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo con los pases con un bote, alto y de béisbol.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	


Figura N° 86: Boteo – Pase – Dribling Cooperativo (2)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Boteo - Pase – Dribling Cooperativo (3)	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase-recepción de balón y dribling. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
<b>MATERIAL:</b> Balones de baloncesto, conos.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 10 estudiantes, dispuesto de acuerdo a las posiciones del gráfico. Aleatoriamente se proporcionará tres balones. Previamente se les entregará y ellos interpretarán el gráfico de la jugada. A la señal del Docente empiezan a ejecutar pases de pecho simultáneamente los tres balones siguiendo el orden establecido (por un tiempo señalado) y trasladándose a la nueva posición. Debe trabajarse de manera similar al ejercicio anterior.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo con los pases con un bote, alto y de béisbol.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	<p data-bbox="997 952 1348 1088">Figura N° 87: Boteo – Pase – Dribling Cooperativo (3) Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES BALONCESTO	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Media naranja cooperativa	
<b>OBJETIVOS:</b>	
Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase-recepción de balón y traslado a nueva posición. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
Volitivo: Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
<b>MATERIAL:</b> Balones de baloncesto, conos.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 12 estudiantes, formando 4 columnas de 3c/u y ubicados frente a frente dando la apariencia de cruz. De cada columna un estudiante estará ubicado al frente de su equipo, el primero de la columna tiene el balón. El primero realiza un pase de pecho al compañero del frente y se traslada tras de él. Quien recibe el balón, lo devuelve a su columna y se desplaza un lugar a su izquierda al final de la nueva columna, el segundo hace el trabajo similar y quien recepta igualmente.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden hacerlo con los pases con un bote, alto, de béisbol y con giro a la derecha.	
En lugar de trasladarse a la nueva columna, se dirige al final de la suya propia.	<p data-bbox="997 1859 1348 1998">Figura N° 88: Media naranja cooperativa Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b> <b>BALONCESTO</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Treinta y uno cooperativo	
<b>OBJETIVOS:</b>	
<b>Físico-Motriz:</b> Experimentar distintas formas de lanzamiento de balón y entradas de bandeja y tablero. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
<b>Volitivo:</b> Inculcar actitudes cooperativas (comunicación, confianza, respeto y solidaridad).	
<b>MATERIAL:</b> Balones de baloncesto, conos.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 5 estudiantes, dispuesto en columna detrás de un cono. El primer jugador del equipo realiza lanzamientos libre. Cada acierto le da un punto. Si falla le da un pase al segundo jugador quien al recibir el balón realizar una entrada de bandeja o tablero. Si la acierta, suma dos puntos, caso contrario lanza tiros libres. Si falla se repite la mecánica con el resto de integrantes del equipo. Deben sumar 31 para ganar, si se pasa de este número, debe llegar a 41.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden participar más de un grupo simultáneamente, lanzando desde un punto establecido y señalado con conos.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	Figura N° 89: Treinta y uno cooperativo Adaptado según la necesidad Autor: Desconocido
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b> <b>FÚTBOL</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Pases en rueda	
<b>OBJETIVOS:</b>	
<b>Físico-Motriz:</b> Experimentar distintas formas de pase de balón. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
<b>Volitivo:</b> Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 estudiantes en circunferencia y sujetados de las manos con sus compañeros, uno de ellos tendrá un balón. El jugador en posesión del balón, realiza un pase con borde interno a cualquier compañero, quien lo recepta y efectúa un nuevo pase a otro compañero, así sucesivamente hasta un tiempo límite establecido. Contamos cuantos pases se efectúa sin dejar escapar el balón y sin soltarse.	
<b>VARIANTES:</b> Los pases pueden ser elevados, pudiendo ser receptados con la cabeza, muslo o pecho, antes de efectuar el nuevo pase a otro compañero.	Figura N° 90: Pase en rueda Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe
Se trabajará con 2, 3 o 4 balones simultáneamente.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota túnel
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase de balón. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 3 estudiantes en adelante. Cada mitad tras un cono y la otra mitad de frente a la primera en el otro cono. Un estudiante quedará en el centro con sus piernas formando un túnel. A la señal del Docente, el jugador en posesión del balón, realiza un pase con borde interno al compañero de la columna de enfrente, pasando por el túnel del compañero del centro. Quien dio el pase pasa al centro, el que estaba en el centro pasa al final de la columna del frente, quien recibió el balón lo devuelve de primera a la otra columna, pasando nuevamente por el túnel de quien está en el centro para cambiarse de posiciones, así sucesivamente hasta un número de pases límite establecido, sin dejar escapar el balón y sin chocar en el túnel, caso contrario el conteo regresa a 0.
<b>VARIANTES:</b> Primeramente se efectúa una recepción y luego el pase. Se trabajará con 2, 3, 4 estudiantes formando el túnel (cada mitad en sentido a cada columna).
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 91: Pelota túnel  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota túnel y conducción.
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase, recepción y conducción de balón. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se establecen grupos de 8 estudiantes en adelante, formados en columna detrás de un cono, con las piernas dispuestas formando un túnel. El último de cada columna tiene un balón. A la señal del Docente, el jugador en posesión del balón, realiza un pase con borde interno por el túnel, para que el primero lo intercepte y realice una conducción (en línea recta o el zig-zag) por los conos, ida y vuelta. Se ubica al final de su columna y vuelve a enviar el balón por el túnel para repetir la mecánica del ejercicio.
<b>VARIANTES:</b> El primero de la columna envía el balón por el túnel a su último compañero, quien lo conduce hasta los conos y empieza el dribling. Al retornar se ubica primero para enviar el balón por el túnel y continuar con la mecánica del ejercicio.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 92: Pelota túnel y conducción  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota túnel y conducción (2)
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase, recepción y conducción de balón. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 estudiantes en adelante, establecidos en columna detrás de un cono, en posición de cúbito ventral. Un integrante debe estar al final de la columna con un balón. A la señal del Docente, el jugador en posesión del balón, da una orden para que el equipo forme un túnel elevando el tronco con sus brazos, realiza un pase con borde interno al primer compañero de la columna, quien lo recepta y lo conduce por los conos, dando una vuelta en cada uno tanto de ida como de retorno. Se ubica al final de su columna y se repite la mecánica del ejercicio, ubicándose de cúbito ventral.
<b>VARIANTES:</b> Gira en el primer cono, avanza al segundo y retorna al primero, avanza al tercero y retorna al segundo, avanza al cuarto y retorna al tercero, avanza al quinto y retorna al cuarto para ir nuevamente al quinto y regresar en línea recta. Los estudiantes se ubicarán de cúbito dorsal
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**

Figura N° 93: Pelota túnel y conducción (2)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota túnel y conducción (3)
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase, recepción y conducción de balón. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 estudiantes en adelante, sentados en columna detrás de un cono. Un integrante debe estar al final de la columna con un balón. A la señal del Docente, el jugador en posesión del balón, da una orden para que el equipo forme un túnel elevando las piernas, realiza un pase con borde interno al primer compañero de la columna, quien lo recepta y lo conduce por los conos en zig-zag tanto de ida como de retorno. Se ubica al final de su columna y se repite la mecánica del ejercicio, ubicándose de cúbito ventral.
<b>VARIANTES:</b> Conducción recta de ida, conducción en zig-zag de retorno.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

**FIGURA**

Figura N° 94: Pelota túnel y conducción (3)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota capitana.
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de pase y recepción de balón. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 estudiantes en adelante, en columna detrás de un cono. Un integrante debe estar al frente de la columna con un balón en sus manos. A la señal del Docente, el jugador en posesión del balón, lanza al primer integrante de la columna, quien lo devuelve con borde interno y se sienta, lanza al segundo, devuelve y se sienta, y hace lo mismo hasta el último compañero, para invertir el proceso lanzando al último para que lo devuelva y se quede de pie, al penúltimo, hasta llegar al primero.
<b>VARIANTES:</b> Devolución con la cabeza. Devolución luego de receptor con el muslo o pecho.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 95: Pelota capitana  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo.
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de situaciones reales de un partido. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 6 estudiantes. Cinco formarán un círculo (reciben los nombres B, C, D, E, F) y uno en el centro con el balón (A). A la señal del Docente, A da un pase a B y corre al lugar de D. D ingresa al centro, recibe un pase de B, lo envía a C y se traslada a F. F ingresa al centro, recibe el pase de C, lo envía a E y se traslada a B. B ingresa, recibe de E, lo devuelve a D y se dirige a C. C recibe de D, lo envía a E y se traslada a F.
<b>VARIANTES:</b> Lanzamiento con las manos para devolución con el empeine o la cabeza. Trabajo al lado contrario.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**

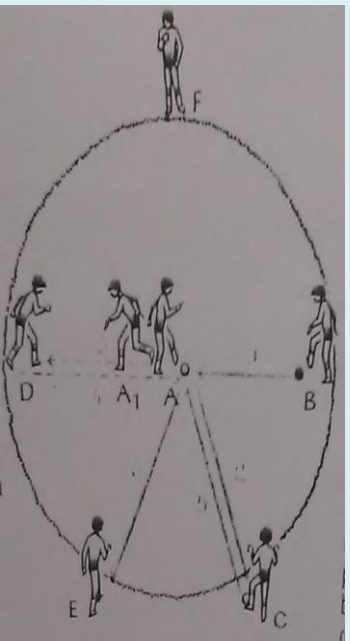


Figura N° 96: Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo  
Adaptado según la necesidad  
Autor: Desconocido

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo (2)
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de situaciones reales de un partido. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 o 12 estudiantes, quienes se subdividen en 4 grupos que se ubican en cada cono y con un balón. A la señal del Docente, J1 pasa a J2, J2 pasa a J3, J3 pasa a J4, J4 pasa a J1. Los 4 corren al centro a recibir el pase de los primeros. J1 pasa a J3 y se sitúa en 3, J2 pasa a J4 y se ubica en 4, J3 pasa a J1 y se ubica en 1; J4 pasa a J2 y se sitúa en 2. Se repite la mecánica del ejercicio.
<b>VARIANTES:</b> El segundo pase con las manos para devolución con el empeine o la cabeza. Trabajo al lado contrario.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**

Figura N° 97: Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo (2)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES FÚTBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo (3)
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar distintas formas de situaciones reales de un partido. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.
<b>MATERIAL:</b> Balones de fútbol/futsala, conos
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Se forman 8 columnas entre todos los estudiantes, se trabaja con 4 balones que recorrerán en forma rectangular (por el lado derecho o el lado izquierdo). Luego de pasar J1 se ubica al final de la columna de J7, J2 se ubica al final de la columna de J8, J3 se ubica al final de la columna de J5, y J4 se ubica al final de J6 y todo se realiza en viceversa.
<b>VARIANTES:</b> En el trayecto de columna a columna se puede realizar trabajos de desplazamiento, postura defensiva, combinación de ejercicios.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**

Figura N° 98: Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo (3)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



**BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES  
FÚTBOL**

**FIGURA**

**JUEGO:** Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo (4)

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Experimentar distintas formas de situaciones reales de un partido. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.

**Volitivo:** Favorecer la confianza en el grupo para fortalecer la participación, comunicación y compromiso.

**MATERIAL:** Balones de fútbol/futsala, conos

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Se forman 8 columnas entre todos los estudiantes, se trabaja con 4 balones que recorrerán en forma rectangular (por el lado derecho o el lado izquierdo). Luego de pasar el balón, los estudiantes de las esquinas se cambian de puesto con sus compañeros de su esquina opuesta; mientras tanto las columnas del centro se cambian en forma de x. Cada cierto tiempo cambian de ubicación, ya sea al centro o a las esquinas para que todos roten.

**VARIANTES:** En el trayecto de columna a columna se puede realizar trabajos de desplazamiento, frente con frente pantalla y giro atrás para dirigirse a su columna, combinación de ejercicios.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

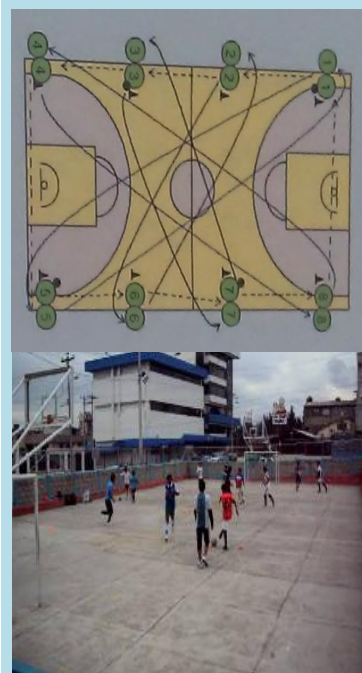


Figura N° 99: Trabajo Técnico-Táctico Cooperativo (4)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES  
VOLEIBOL**

**FIGURA**

**JUEGO:** Los 20 toques con telas

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.

**Volitivo:** Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.

**MATERIAL:** Balones de voleibol, telas/toallas/lonas de yute

**ESPACIO:** Multicancha

**DESARROLLO:** Los estudiantes se dividen en grupos de 4 en adelante, cada grupo con un balón y sujetando una tela/toalla/lona de yute. Ubican el balón en la tela. A la señal del docente, elevan el balón a una altura media, la receptan y la vuelven a elevar. En total 20 toques sin que el balón caiga, caso contrario reinician el conteo en 0.

**VARIANTES:** Si se les dificulta el trabajo, hacemos dos elevaciones pequeñas previas a la tercera que es elevada.

**EVALUACIÓN:** Criterios


Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.


Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 100: Los 20 toques con telas  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES VOLEIBOL</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Los 20 toques con telas (2)	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol, telas/toallas/lonas de yute	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en grupos de 4 en adelante, cada grupo sujetando una tela/toalla/lona de yute. Se enfrentan entre tres grupos. Ubican el balón en la tela. A la señal del docente, elevan el balón a una altura media dirigiéndola al otro grupo quienes la receptan y la devuelven. En total 20 toques sin que el balón caiga, caso contrario reinician el conteo en 0.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden trabajar todos los grupos en conjunto, eliminándose el grupo que deje caer el balón	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
<p>Figura N° 101: Los 20 toques con telas (2) Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>	

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES VOLEIBOL</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Volei-tela	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol, telas/toallas/lonas de yute, red de voleibol, postes.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en 6 grupos, cada grupo sujetando una tela/toalla/lona de yute. Se enfrentan tres contra tres grupos en las dos áreas. Ubican el balón en la tela. A la señal del docente, elevan el balón para que pase la red, dirigiéndola al otro grupo quienes la receptan y la devuelven. Si el equipo contrario no puede receptarla es punto. Jugamos a 10 puntos sin cambios.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden receptar el balón, dos botes previos y al tercero lo envían a la cancha rival.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
<p>Figura N° 102: Volei-tela Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>	



<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b>
<b>VOLEIBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Balón volea
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol.
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en grupos de 5 en adelante, formando una circunferencia y con un balón. A la señal del docente elevan el balón con golpe alto (de dedos) en dirección a otro compañero que lo pasa con el mismo golpe a un tercero, y seguimos con el juego, hasta hacer 20 golpesos. Si el balón cae, se regresa el conteo a 0.
<b>VARIANTES:</b> Hacer el golpeo con golpe bajo (de antebrazos). Eventualmente pueden utilizar pies o cabeza para salvar un balón difícil.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 103: Balón volea  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b>
<b>VOLEIBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota capitana
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol.
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en grupos de 5 en adelante, formando una columna y con un integrante al frente quien debe estar con un balón. A la señal del docente, efectúa un golpe alto al primero de la columna, quien lo devuelve con el mismo golpe y se sienta, pasa al segundo, quien hace el mismo trabajo, y así sucesivamente hasta el último para hacerlo en sentido inverso quedando nuevamente de pie.
<b>VARIANTES:</b> Hacer el golpeo con golpe bajo (de antebrazos). Eventualmente pueden utilizar pies o cabeza para salvar un balón difícil.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

**FIGURA**



Figura N° 104: Pelota capitana  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.
<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b> <b>VOLEIBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota capitana (2)
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol.
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en grupos de 5 en adelante, formando una columna, trabajan entre dos equipos con un balón. A la señal del docente, el primero hace un golpe alto al primero del otro grupo y se sienta, este pasa al segundo del otro grupo y se sienta, el segundo pasa al segundo del grupo del frente y se sienta, este al tercero y se sienta, y así sucesivamente hasta el último para regresar en orden inverso y quedar de pie.
<b>VARIANTES:</b> Hacer el golpeo con golpe bajo (de antebrazos). Eventualmente pueden utilizar pies o cabeza para salvar un balón difícil.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 105: Pelota capitana (2)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b> <b>VOLEIBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Pelota capitana (3)
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad. Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol.
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en grupos de 6 formando una columna, con la siguiente numeración: 6-2-3-1-5-4. Los números 1, 2 y 4 mirando en un sentido, y 3, 5 y 6 mirando en sentido contrario. A la señal del Docente 1 hace un golpe alto y envía a 2, 2 envía a 3 quien devuelve a 2, 2 envía a 4 quien envía a 5, 5 devuelve a 4 y este envía a 6 y 6 envía a 1, para repetir la secuencia.
<b>VARIANTES:</b> Hacer el golpeo con golpe bajo (de antebrazos). Eventualmente pueden utilizar pies o cabeza para salvar un balón difícil.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

**FIGURA**



Figura N° 106: Pelota capitana (3)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.
<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b>
<b>VOLEIBOL</b>
<b>JUEGO:</b> Encestes
<b>OBJETIVOS:</b>
Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.
Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol.
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en grupos de 6 con un balón y ubicados en una circunferencia al frente de un tablero de baloncesto. Efectúan pases de dedos o de antebrazo entre ellos, para al tercer toque enviar al cesto. Cada vez que se consiga una canasta se consigna un punto. Se ejecutan 10 repeticiones por equipo. El equipo que mayor número de cestos convierta será el ganador
<b>VARIANTES:</b> El círculo se desplazará desde la media cancha o desde el otro lado de la cancha, siempre efectuando golpe alto y/ bajo hasta llegar al cesto, a la señal del docente, se efectúa el lanzamiento al cesto.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**

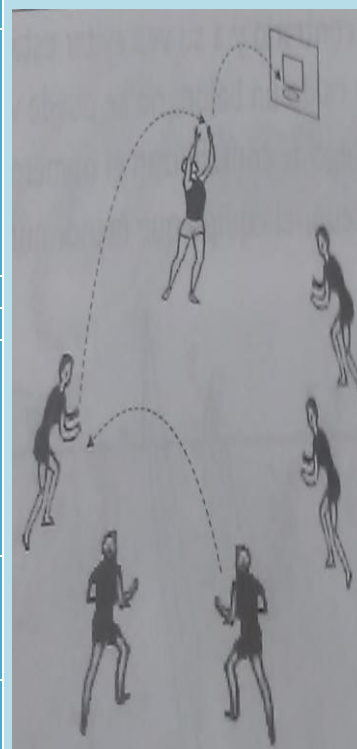


Figura N° 107: Encestes  
Adaptado según la necesidad  
Autor: Desconocido

<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b>
<b>VOLEIBOL</b>
<b>JUEGO:</b> La cruz
<b>OBJETIVOS:</b>
Físico-Motriz: Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.
Volitivo: Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol.
<b>ESPACIO:</b> Multicancha
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en 4 grupos con dos balones y ubicados en una formación de cruz. Las parejas enfrentadas realizan pases con golpe alto simultáneos entre ellas, cuando el jugador ha realizado su pase se desplaza al último puesto del grupo de la derecha.
<b>VARIANTES:</b> El pase es con golpe bajo y se traslada a la columna de su izquierda.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**

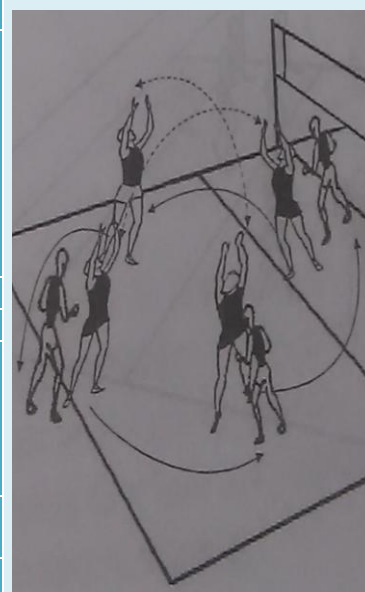


Figura N° 108: La cruz  
Adaptado según la necesidad  
Autor: Desconocido



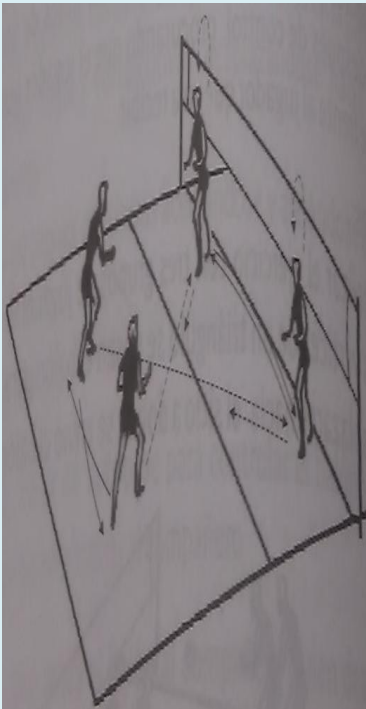
<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b> <b>VOLEIBOL</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Voleo con cambio de ubicación	
<b>OBJETIVOS:</b>	
<b>Físico-Motriz:</b> Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos y tácticos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
<b>Volitivo:</b> Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de voleibol.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en 4 grupos con dos balones y ubicados en las posiciones 2 y 4 sin balones y, 1 y 5 con balones. Inician simultáneamente los pases de dedos los jugadores con balón, quienes haciendo un pase en diagonal lo envían a los jugadores que se encuentran en la red, éstos, primero realizan un control de dedos y luego lo devuelven hacia el primer jugador del grupo de dónde provino el pase. Una vez cada uno de los jugadores ha efectuado su pase se desplaza al grupo que se encuentra a su lado.	
<b>VARIANTES:</b> El pase se recepta con golpe bajo y se lo devuelve con golpe alto.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 109: Volea con cambio de ubicación  
 Adaptado según la necesidad  
 Autor: Desconocido





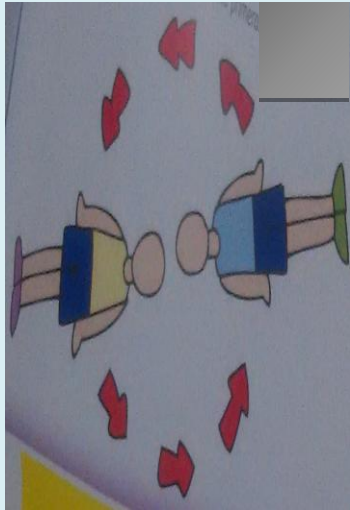
<b>BLOQUE N° 2: JUEGOS GRANDES</b> <b>VOLEIBOL</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Partido volei con tela	
<b>OBJETIVOS:</b>	
<b>Físico-Motriz:</b> Experimentar conductas psicomotrices básicas para el aprendizaje de los elementos técnicos y tácticos del voleibol. Desarrollar la velocidad de reacción y la agilidad.	
<b>Volitivo:</b> Reducir la presencia o aparición de conductas sociales negativas (agresividad, individualismo, exclusión, etc.), favoreciendo la confianza en el grupo para lograr un objetivo común.	
<b>MATERIAL:</b> Balones de volei, telas, postes, red	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en dos equipos, y estos a la vez en subgrupos, cada uno con una tela. Se realizará un partido de voleibol a 10 puntos. Deben interceptar el balón con la tela en el aire y devolver al lado opuesto.	
<b>VARIANTES:</b> Se puede recibir el balón luego de que haya dado un bote.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios	
Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.	
Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.	
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	

Figura N° 110: Partido volei con tela  
 Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<b>BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO</b> <b>GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> La oruga	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos. Volitivo: Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.	
<b>MATERIAL:</b> Colchonetas	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en parejas. Uno de ellos se ubica en la colchoneta de cúbito dorsal, el otro sobre él, de cúbito ventral pero en sentido contrario, de tal manera que cada uno pueda sujetar con sus manos, las piernas de su compañero. A la señal del Docente, uno de ellos se impulsa para efectuar un rol hacia adelante, halando a su pareja que de igual manera efectúa el mismo rol. Hacerlo varias veces seguidas.	
<b>VARIANTES:</b> El mismo trabajo pero ejecutamos rol hacia atrás.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
Figura N° 111: La oruga Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe	

<b>BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO</b> <b>GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS</b>	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Apoyos invertidos	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos. Volitivo: Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.	
<b>MATERIAL:</b> Colchonetas	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en parejas. Uno de ellos se ubica sentado en la colchoneta. A la señal del Docente, el otro compañero se impulsa para efectuar una vertical de cabeza. Este último es sujetado por su cintura para permanecer en esta posición un tiempo establecido.	
<b>VARIANTES:</b> El mismo trabajo pero un compañero de pies en la colchoneta y el otro ejecuta vertical de manos.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
Figura N° 112: Apoyos invertidos Adaptado según la necesidad Autor: <a href="http://educafis.com/category/acrosport/">http://educafis.com/category/acrosport/</a>	

BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Portor tendido supino	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos. Volitivo: Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.	
<b>MATERIAL:</b> Colchonetas	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en parejas. Uno de ellos se ubica tendido de cúbito dorsal en la colchoneta, elevando los brazos y las piernas en forma de L. A la señal del Docente, el otro compañero se sienta en las rodillas y extiende sus piernas para ser sujetadas por las manos del primero. Permanecen en esta posición un tiempo establecido.	
<b>VARIANTES:</b> El primero se ubica en la colchoneta de cúbito dorsal, con los brazos extendidos y sus piernas dobladas con la rodilla extendida. El segundo de cúbito ventral, apoya sus manos en las rodillas, extiende sus piernas que son sujetadas con las manos del primero.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
<p data-bbox="997 952 1324 1008">Figura N° 113: Portor tendido supino</p> <p data-bbox="997 1008 1324 1097">Adaptado según la necesidad Autor: <a href="http://educafis.com/category/acrosport/">http://educafis.com/category/acrosport/</a></p>	

BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS	FIGURA
<b>OBJETIVOS:</b>	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos. Volitivo: Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.	
<b>MATERIAL:</b> Colchonetas	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en parejas. Los dos se ubican en posición de plancha, en forma opuesta. A la señal del Docente, deben alcanzarse girando en la misma dirección. Gana el que atrapa al otro.	
<b>VARIANTES:</b> Se marca la posición inicial, gana el que regresa primero al punto de partida. Puede incrementarse el número a 3 o 4 estudiantes.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
<p data-bbox="997 1769 1276 1803">Figura N° 114: El molino</p> <p data-bbox="997 1803 1324 1892">Adaptado según la necesidad Autor: Colldeforns, M.; Moreno, M.; Narvarte, V.</p>	

**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** La estatua

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos.

**Volitivo:** Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.

**MATERIAL:** Colchonetas

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos de 7. Entre 6 se sientan formando un círculo, lo más cerrado posible, con las piernas dobladas. Uno de ellos permanece de pie en el centro del círculo (la estatua), quien debe estar rígido y dejarse caer hacia un lado. Los demás jugadores deben mantenerlo de pie y hacerlo girar.

**VARIANTES:** En lugar de hacer girar a la estatua, lo envían aleatoriamente cualquier lado.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

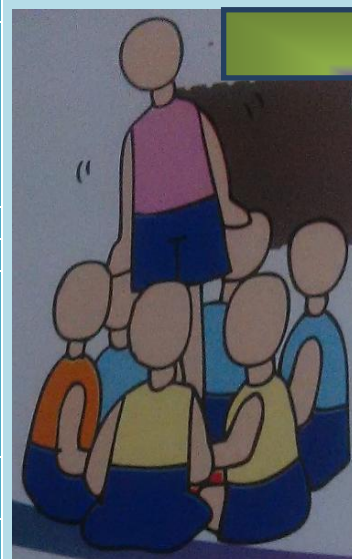


Figura N° 115: La estatua  
Adaptado según la necesidad  
Autor: Coldeforms, M.;  
Moreno, M.; Narvarte, V.

**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Transportar el águila

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos.

**Volitivo:** Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.

**MATERIAL:** Colchonetas

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos de 4. Uno de ellos se tiende en la colchoneta, con los brazos en cruz y las piernas juntas, mientras un compañero lo agarra por los tobillos y los otros dos lo hacen por las muñecas. En esta posición el compañero es levantado a medio metro del suelo (aproximadamente) y se lo invita a explorar el espacio dando vueltas lentamente, procurando que la experiencia acabe con un buen aterrizaje. Luego del paseo, se cambian los papeles.

**VARIANTES:** En lugar de hacerlo girar, se lo traslada a lo largo de las demás colchonetas de ida y retorno.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 116: Transportar el águila  
Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe.



**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Transportar al Rey

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos.

**Volitivo:** Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.

**MATERIAL:** Colchonetas, bastones

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos de 3. Dos de ellos sujetan dos bastones, para que el tercero se suba en los mismos y sujete los hombros de sus compañeros, quienes al trote darán una vuelta por la multicancha o el gimnasio. Cada vuelta cambian de papeles.

**VARIANTES:** Los dos estudiantes sujetan los bastones uno en cada mano, el estudiante transportado coloca un pie en cada bastón.

El estudiante transportado ubica sus brazos y pies en los bastones.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

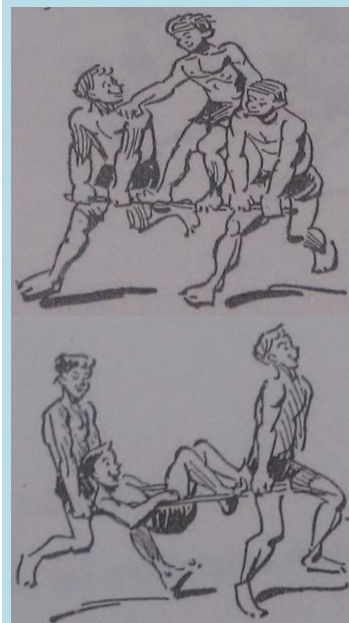


Figura N° 117: Transportar el Rey

Adaptado según la necesidad  
Autor: Desconocido

**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Ulas cooperativos

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos.

**Volitivo:** Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.

**MATERIAL:** Ulas

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos de 5 o más, ubicados en columna y sujetados los hombros de su compañero de adelante. Uno de ellos se ubica al frente de la columna con un ula. A la señal del Docente, lo hace rodar hacia su equipo, quienes lo deben saltar sin soltarse.

**VARIANTES:** Los dos estudiantes se sujetarán las manos o la cintura.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 118: Ulas cooperativos

Autor: Lic. Carlos Homero  
Galarza Guamanquispe



**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Ulas cooperativos (2)

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos.

**Volitivo:** Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.

**MATERIAL:** Ulas

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos de 5 o más, ubicados en columna y sujetados las manos. Uno de ellos se ubica al frente de la columna con un ula. A la señal del Docente, lo hace girar, momento en el cual todo el equipo corre a dar una vuelta completa en él y retorna a su puesto antes de que se caiga.

**VARIANTES:** Los dos estudiantes se sujetarán de la cintura y seguirán girando hasta que el ula caiga.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 119: Ulas cooperativos (2)  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
GIMNASIA A MANOS LIBRES - CON IMPLEMENTOS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Pasando el aro

**OBJETIVOS:**

**Físico-Motriz:** Practicar actividades que requieren de un gran componente coordinativo como medio de superación de retos colectivos.

**Volitivo:** Desarrollar la confianza en el grupo, la autoestima y la iniciativa personal.

**MATERIAL:** Ulas

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos de 7 o más, ubicados en circunferencia y sujetados las manos. Se colocan aleatoriamente tres ulas de diferente tamaño en medio de la cadena formada por los brazos de los integrantes del equipo. A la señal del Docente, tratan de pasarse el aro de un integrante al otro sin soltarse las manos hasta conseguir dar la vuelta a toda la circunferencia.

**VARIANTES:** Se puede utilizar más ulas.

Puede formarse un círculo más amplio con todos los estudiantes del paralelo y con 10 ulas.

**EVALUACIÓN:** Criterios


Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.


Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

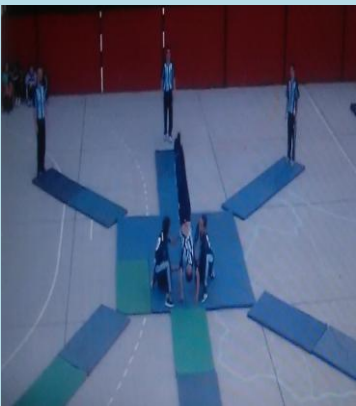
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.




Figura N° 120: Pasando el aro  
Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

<p><b>BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO</b>  <b>SERIES GIMNÁSTICAS</b></p>	<p><b>FIGURA</b></p>
<p><b>JUEGO:</b> Pirámides humanas</p>	
<p><b>OBJETIVOS:</b></p>	
<p>Físico-Motriz: Reconocer las ventajas de la diversidad y heterogeneidad físicas para potenciar la cooperación frente a la competición.</p>	
<p>Volitivo: Colaborar con el grupo en la consecución de un objetivo común, por encima de los intereses personales</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Colchonetas</p>	
<p><b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos de 3, 4 o 5, para ejecutar el (los) patrón (es) presentando (s) mediante gráfico (s).</p>	
<p><b>VARIANTES:</b> Las que los estudiantes propongan.</p>	
<p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios</p>	
<p>Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.</p>	
<p>Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.</p>	
<p>Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>	
<p>Figura N° 121: Pirámides humanas          Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>	

<p><b>BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO</b>  <b>SERIES GIMNÁSTICAS</b></p>	<p><b>FIGURA</b></p>
<p><b>JUEGO:</b> Pirámides humanas (2)</p>	
<p><b>OBJETIVOS:</b></p>	
<p>Físico-Motriz: Reconocer las ventajas de la diversidad y heterogeneidad físicas para potenciar la cooperación frente a la competición.</p>	
<p>Volitivo: Colaborar con el grupo en la consecución de un objetivo común, por encima de los intereses personales</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Colchonetas</p>	
<p><b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos de 6, 7 o más, para ejecutar el (los) patrón (es) presentando (s) mediante gráfico (s).</p>	
<p><b>VARIANTES:</b> Las que los estudiantes propongan.</p>	
<p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios</p>	
<p>Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.</p>	
<p>Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.</p>	
<p>Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>	
<p>Figura N° 122: Pirámides humanas (2)          Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>	

BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO SERIES GIMNÁSTICAS	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Coreografía gimnasia a manos libres.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Reconocer las ventajas de la diversidad y heterogeneidad físicas para potenciar la cooperación frente a la competición. Volitivo: Colaborar con el grupo en la consecución de un objetivo común, por encima de los intereses personales	
<b>MATERIAL:</b> Colchonetas	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos por afinidad y formarán una coreografía en la que intervengan los ejercicios a manos libres desarrollados en clase. Deben presentarla con música a libre elección.	
<b>VARIANTES:</b> Las que los estudiantes propongan.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
<p>Figura N° 123: Coreografía gimnasia a manos libres Adaptado según la necesidad Autor: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o42X2eoxWv0">https://www.youtube.com/watch?v=o42X2eoxWv0</a></p>	

BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO, ARTÍSTICO Y EXPRESIVO SERIES GIMNÁSTICAS	FIGURA
<b>JUEGO:</b> Coreografía gimnasia con botellas.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz: Reconocer las ventajas de la diversidad y heterogeneidad físicas para potenciar la cooperación frente a la competición. Volitivo: Colaborar con el grupo en la consecución de un objetivo común, por encima de los intereses personales	
<b>MATERIAL:</b> Botellas, reproductor de CD.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Gimnasio	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos por afinidad y formarán una coreografía en la que intervengan movimientos utilizando botellas. Deben presentarla con música a libre elección.	
<b>VARIANTES:</b> Las que los estudiantes propongan.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
<p>Figura N° 124: Coreografía gimnasia con botellas Adaptado según la necesidad Autor: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-CcqL9_uu2g">https://www.youtube.com/watch?v=-CcqL9_uu2g</a></p>	

**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
SERIES GIMNÁSTICAS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Coreografía gimnasia con bastones.

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Reconocer las ventajas de la diversidad y heterogeneidad físicas para potenciar la cooperación frente a la competición.

Volitivo: Colaborar con el grupo en la consecución de un objetivo común, por encima de los intereses personales

**MATERIAL:** Bastones, reproductor de CD.

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos por afinidad y formarán una coreografía en la que intervengan movimientos utilizando bastones. Deben presentarla con música a libre elección.

**VARIANTES:** Las que los estudiantes propongan.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 125: Coreografía gimnasia con bastones  
Adaptado según la necesidad  
Autor: [https://www.youtube.com/watch?v=-2mm1\\_lGhEI](https://www.youtube.com/watch?v=-2mm1_lGhEI)

**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
SERIES GIMNÁSTICAS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Coreografía gimnasia con ulas.

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Reconocer las ventajas de la diversidad y heterogeneidad físicas para potenciar la cooperación frente a la competición.

Volitivo: Colaborar con el grupo en la consecución de un objetivo común, por encima de los intereses personales

**MATERIAL:** Ulas, reproductor de CD.

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos por afinidad y formarán una coreografía en la que intervengan movimientos utilizando ulas. Deben presentarla con música a libre elección.

**VARIANTES:** Las que los estudiantes propongan.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.

Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.



Figura N° 126: Coreografía gimnasia con ulas  
Adaptado según la necesidad  
Autor: [https://www.youtube.com/watch?v=vDop\\_S1coYU](https://www.youtube.com/watch?v=vDop_S1coYU)



**BLOQUE N° 3: MOVIMIENTO FORMATIVO,  
ARTÍSTICO Y EXPRESIVO  
SERIES GIMNÁSTICAS**

**FIGURA**

**JUEGO:** Coreografía "Happy"

**OBJETIVOS:**

Físico-Motriz: Reconocer las ventajas de la diversidad y heterogeneidad físicas para potenciar la cooperación frente a la competición.

Volitivo: Colaborar con el grupo en la consecución de un objetivo común, por encima de los intereses personales

**MATERIAL:** Reproductor de CD.

**ESPACIO:** Multicancha/Gimnasio

**DESARROLLO:** Los estudiantes se forman en grupos por afinidad y formarán una coreografía con la canción "Happy" de Pharrell Williams.

**VARIANTES:** Las que los estudiantes propongan.

Se utilizarán los artistas y temas que se encuentren de moda.

**EVALUACIÓN:** Criterios

Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado.

Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente.


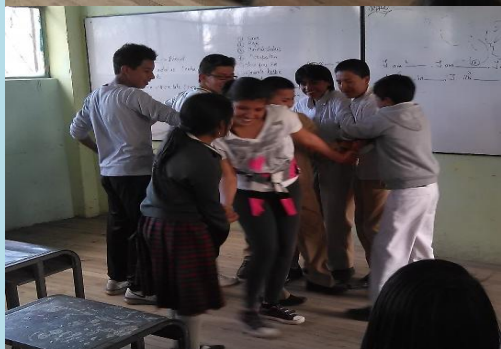
Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.





Figura N° 127: Coreografía "Happy"  
Adaptada según la necesidad  
Autor: U.E. "Mario Cobo Barona"


## JUEGOS COOPERATIVOS ORIENTADO A LAS ASIGNATURAS DEL CURRÍCULO EDUCATIVO DEL BACHILLERATO


Varias de las actividades propuestas para Educación Física, son muy bien adaptables a las asignaturas del Pensum de estudios del Bachillerato, sin embargo, hay juegos cooperativos que bien se los puede catalogar como específicos para alguna asignatura, se propone los siguientes:

AREA A UTILIZAR: Todas	FIGURA
<b>JUEGO:</b> El enredo	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.	
<b>MATERIAL:</b> Ninguno	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Aula	 A group of students in a classroom setting, standing in a circle on a wooden floor. They are holding hands, preparing for the 'El enredo' game. A whiteboard with some writing is visible in the background.
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos de 8 en una circunferencia. Se sujetan las manos entre ellos, memorizándose a quién le dieron la mano derecha e izquierda. A la señal del Docente, se cambian de sitio. Seguidamente buscan a quien le dieron la mano derecha e izquierda para sujetarse nuevamente sin moverse del nuevo sitio. Al quedar hecho un nudo, buscan la manera de desenredarse y formar nuevamente la circunferencia.	 A group of students in a classroom setting, standing in a circle on a wooden floor. They are holding hands, preparing for the 'El enredo' game. A whiteboard with some writing is visible in the background.
<b>VARIANTES:</b> Usar objetos adicionales que son los que sujetan los estudiantes.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p>Figura N° 128: El enredo Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>

<p><b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis Ciencias Naturales</p>	<b>FIGURA</b>
<p><b>JUEGO:</b> El canal de riego</p>	
<p><b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Botellas plásticas de tres litros, balde y vaso.</p>	
<p><b>ESPACIO:</b> Multicancha/Aula</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos de 10 por afinidad y formarán una hilera sujetando todos entre sus manos una botella de tres litros cortada en forma de una teja formando un canal. Un estudiante estará encargado del balde con agua y el vaso. A la señal del Docente empieza a colocar agua con el vaso, la misma que recorrerá por todo el canal hasta ser depositado en una botella. Gana el equipo que más agua logra depositar en la botella.</p>	
<p><b>VARIANTES:</b> Usar objetos como canicas, botellas, piedras pequeñas que serán depositadas en un cartón.</p>	
<p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>	
	<p>Figura N° 129: El canal de riego Adaptada según la necesidad Autor: <a href="http://www.centrocultural.coop/blogs/cooperativismo/2012/08/01/las-escuelas-tienen-un-lugar-en-el-%E2%80%9Cpueblo-cooperativo-%E2%80%9D-de-tecnopolis/">http://www.centrocultural.coop/blogs/cooperativismo/2012/08/01/las-escuelas-tienen-un-lugar-en-el-%E2%80%9Cpueblo-cooperativo-%E2%80%9D-de-tecnopolis/</a></p>


<p><b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis Lengua e Inglés.</p>	<b>FIGURA</b>
<p><b>JUEGO:</b> Palabra complicada</p>	
<p><b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.</p>	
<p><b>MATERIAL:</b> Hilos, marcador, papel bond.</p>	
<p><b>ESPACIO:</b> Aula</p>	
<p><b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos de 4, cada uno sujetando un hilo que a su vez estarán unidos a un marcador. Sin tocar el marcador en ningún momento, deben escribir en una hoja de papel bond la palabra que el Docente señale. Gana el grupo que lo cumpla en el menor tiempo posible.</p>	
<p><b>VARIANTES:</b> Usar esferográficos o lápices para hacer más complejo el trabajo.</p>	
<p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>	
	<p>Figura N° 130: Palabra complicada Adaptada según la necesidad Autor: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qWqVW_ZI5NI">https://www.youtube.com/watch?v=qWqVW_ZI5NI</a></p>

<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Vaso complicado	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.	
<b>MATERIAL:</b> Hilos, vasos plásticos, agua	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se forman en grupos de 4 estudiantes, cada uno de ellos con un hilo que lo deben enrollar al vaso con agua para elevarlo y transportarlo hacia otro vaso vacío. No pueden utilizar las manos para sujetar el vaso con agua. Una vez que lleguen al otro, deben proceder a vaciar en este el agua del primero, trabajando conjuntamente los cuatro, sin tocar el vaso. Gana el equipo que más agua logre mantener en el nuevo vaso.	
<b>VARIANTES:</b> Usar harina, arena u otro material.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
	<p>Figura N° 131: Vaso complicado Adaptada según la necesidad Autor: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=k7DP1C78D7g">https://www.youtube.com/watch?v=k7DP1C78D7g</a></p>

<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Globos cooperativos	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.	
<b>MATERIAL:</b> Globos	
<b>ESPACIO:</b> Aula/Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Todos los estudiantes se forman en columna, sujetando entre la espalda de su compañero y su pecho un globo. A la señal del Docente, deben realizar un recorrido por un trayecto previamente señalado, sin que se caiga el globo de ningún estudiante. Si dejan escapar alguno, deben retornar al punto de partida.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden ubicarse los estudiantes uno de frente y el otro de espaldas.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
	<p>Figura N° 132: Globos cooperativos Adaptada según la necesidad Autor: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=44MvYFmDy8g">https://www.youtube.com/watch?v=44MvYFmDy8g</a></p>



<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Transporte de balón con colchonetas.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.	
<b>MATERIAL:</b> Balón plástico, colchonetas pequeñas.	
<b>ESPACIO:</b> Aula/Multicancha	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 10 estudiantes en adelante, en dos columnas, sujetando con su compañero una colchoneta. A la señal del Docente, deben pasar el balón de colchoneta en colchoneta hasta el final de las columnas. La última pareja lo trae de regreso por debajo del resto de parejas que elevan las colchonetas formando un túnel y repiten la secuencia. Si dejan escapar el balón en el envío o traslado, deben reiniciar el trabajo. Gana el equipo que lo complete en el menor tiempo posible.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden ubicarse telas y globos con agua.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
	<p>Figura N° 133: Transporte de balón con colchoneta Adaptada según la necesidad Autor: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1jIzRE-pLBQ">https://www.youtube.com/watch?v=1jIzRE-pLBQ</a></p>

<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Mojados	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.	
<b>MATERIAL:</b> Balde grande con agua y balde pequeño.	
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Espacio verde	
<b>DESARROLLO:</b> Los estudiantes se dividen en dos equipos, forman dos columnas, sentados y entre las piernas de su compañero. El primero de cada columna junto al balde grande con agua y sujetando el balde vacío. A la señal del Docente, llena el balde pequeño y con las dos manos lo pasa a su compañero de atrás y sucesivamente hasta llegar al último, quien lanza el agua a su espalda, para retornar de la misma forma el balde vacío hacia el primero y seguir la secuencia . Si el balde se riega antes de llegar al final, se penaliza al equipo con un punto. Gana el equipo que primero logra vaciar el balde grande y/o menos penalizaciones tiene.	
<b>VARIANTES:</b> La que los estudiantes propongan.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	
	<p>Figura N° 134: Mojados Adaptada según la necesidad Autor: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sbsOsnV17RA">https://www.youtube.com/watch?v=sbsOsnV17RA</a></p>

<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas
<b>JUEGO:</b> El lápiz escurridizo
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.
<b>MATERIAL:</b> Hilos, lápiz, botella plástica.
<b>ESPACIO:</b> Multicancha/Aula
<b>DESARROLLO:</b> Formar grupos de 5 en adelante, cada uno de ellos sujetando un hilo que a la vez sostiene un lápiz. A la señal del Docente, y solamente con movimientos del hilo con sus manos, introducen el lápiz en la botella. Gana el equipo que lo haga en el menor tiempo posible.
<b>VARIANTES:</b> Puede efectuarse adaptaciones con los hilos para formar una especie de gancho y transportar la botella hasta un punto marcado.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**



Figura N° 135: El lápiz escurridizo  
Adaptada según la necesidad  
Autor: <https://www.youtube.com/watch?v=7HHBYcgGgpA>

<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis Lengua e Inglés
<b>JUEGO:</b> Laberinto de letras
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.
<b>MATERIAL:</b> Pizarra, hojas de papel bond, marcadores, lápices.
<b>ESPACIO:</b> Aula
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 4 estudiantes en adelante. El Docente dibujará en el pizarrón, un gráfico formado por círculos con una letra en su interior y unidos entre sí. Cada jugador deberá encontrar la mayor cantidad de palabras posibles de cuatro letras, que no sean nombres propios, ni plurales, ni que pertenezcan dos de ellas a la misma familia, yendo y viniendo por las líneas que unen los círculos. Gana el equipo que encuentra la mayor cantidad de palabras.
<b>VARIANTES:</b> Las palabras pueden ser en inglés.
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.

**FIGURA**

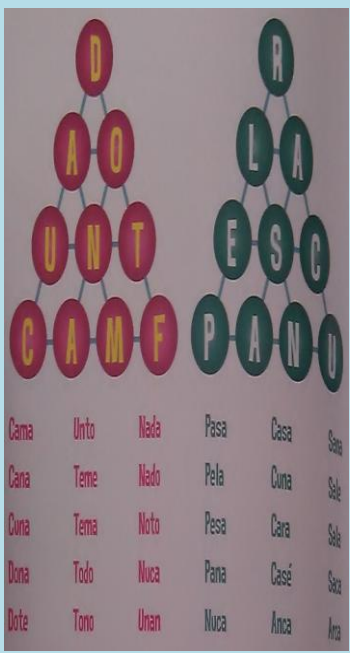



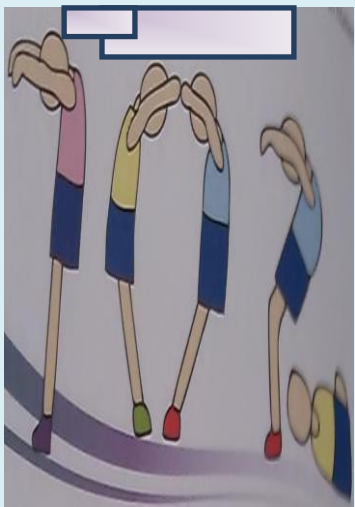


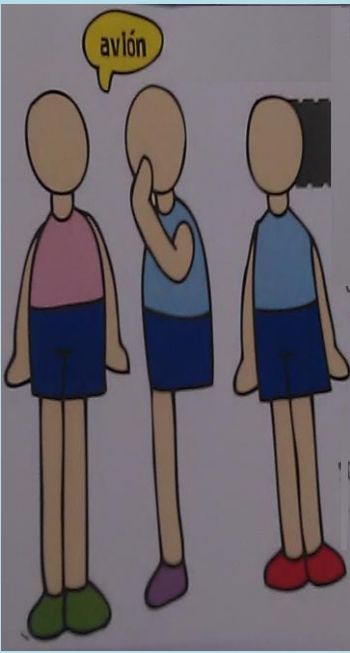
Figura N° 136: Laberinto de letras  
Adaptada según la necesidad  
Autor: Coldeforms, M.; Moreno, M.; Narvarte, V.


<p><b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis: Lengua e Inglés</p> <p><b>JUEGO:</b> Carrera de palabras</p> <p><b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.</p> <p><b>MATERIAL:</b> Hojas de papel bond, lápices</p> <p><b>ESPACIO:</b> Aula/Patio</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se divide al curso en grupos de 5 estudiantes. Al primero de cada equipo se le da una hoja en blanco y un lápiz. A la señal del Docente, deben escribir una palabra relativa al tema dado. Una vez escrita la palabra, pasará la hoja al compañero siguiente, quien deberá escribir otra palabra sobre el mismo tema. Gana el que en un tiempo preestablecido logra escribir más palabras.</p> <p><b>VARIANTES:</b> Puede establecerse un límite de palabras. Por ejemplo 25.</p> <p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FIGURA</b></p>  <p>Figura N° 137: Carrera de palabras Adaptada según la necesidad Autor: Colldeforms, M.; Moreno, M.; Narvarte, V.</p>
<p><b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis: Lengua e Inglés</p> <p><b>JUEGO:</b> Palabra encadenada</p> <p><b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.</p> <p><b>MATERIAL:</b> Pizarra, Marcadores de tiza líquida</p> <p><b>ESPACIO:</b> Aula</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Formar grupos de 5 estudiantes en adelante, quienes deben escribir palabras, en forma alternada, que empiecen con la última sílaba de la palabra anterior. Por ejemplo: TEMA – MALO – LOCURA – RANA – NARANJA, etc. El jugador que demora más de cinco segundos en escribirla, es eliminado. Gana el grupo que más palabras escribe en un tiempo límite.</p> <p><b>VARIANTES:</b> Se establece un número de palabras. Ejemplo: 30 Escribir palabras de más de cuatro letras. Escribir palabras que empiecen con las tres o cuatro últimas letras.</p> <p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>	<p style="text-align: center;"><b>FIGURA</b></p>  <p>Figura N° 138: Palabra encadenada Adaptada según la necesidad Autor: Colldeforms, M.; Moreno, M.; Narvarte, V.</p>



<p><b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis: Cultura Estética</p>	<p><b>FIGURA</b></p> 	
<p><b>JUEGO:</b> Dibujos cooperativos</p>		
<p><b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.</p>		
<p><b>MATERIAL:</b> Hojas de papel bond, lápices.</p>		
<p><b>ESPACIO:</b> Aula/patio.</p>		
<p><b>DESARROLLO:</b> Se divide al grupo en equipos de cinco o seis jugadores cada uno. A la señal del Docente, los primeros de cada equipo comienzan a dibujar sobre un tema designado. A los 30 segundos el Docente da la voz de alto, todos deben pasar la hoja hacia su derecha, y el compañero deberá continuar. Se lo ejecuta hasta que todos los integrantes participen del dibujo. Gana el equipo que, a criterio del docente, haya realizado el mejor dibujo.</p>		
<p><b>VARIANTES:</b> Se reduce el tiempo a cinco o diez segundos.</p>		
<p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>		
		<p>Figura N° 139: Dibujos cooperativos Adaptada según la necesidad Autor: Colldeforms, M.; Moreno, M.; Narvarte, V.</p>

<p><b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis Matemática, Lengua.</p>	<p><b>FIGURA</b></p> 	
<p><b>JUEGO:</b> Adivina el número/palabra</p>		
<p><b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.</p>		
<p><b>MATERIAL:</b> Ninguno</p>		
<p><b>ESPACIO:</b> Aula/patio</p>		
<p><b>DESARROLLO:</b> Formar equipos de 5 o más estudiantes según sea el caso. Por grupos deberán coordinarse para formar entre todos un número. Los demás del curso deben averiguar qué número es.</p>		
<p><b>VARIANTES:</b> Pueden formar palabras. Pueden formar figuras geométricas.</p>		
<p><b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.</p>		
		<p>Figura N° 140: Adivina el número/palabra Adaptada según la necesidad Autor: Colldeforms, M.; Moreno, M.; Narvarte, V.</p>

<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas. Énfasis Estudios Sociales, Lengua.	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Los disparates.	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.	
<b>MATERIAL:</b> Ninguno.	
<b>ESPACIO:</b> Patio/aula	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 10 estudiantes en adelante. Uno del grupo inicia el juego transmitiendo al que tiene al lado, un mensaje histórico que le da su Docente al oído. Éste, sea lo que sea que haya entendido, se lo dirá al siguiente, también al oído, y así sucesivamente. El último dirá el mensaje histórico en alta voz, comparando si este coincide con lo que le transmitió el primero. Gana el equipo que repita lo más cercano posible el mensaje original.	
<b>VARIANTES:</b> Pueden transmitirse dos historias concatenadas.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p>Figura N° 141: Los disparates  Adaptada según la necesidad  Autor: Colldeforms, M.;  Moreno, M.; Narvarte, V.</p>

<b>AREA A UTILIZAR:</b> Todas.	<b>FIGURA</b>
<b>JUEGO:</b> Cambia ubicación	
<b>OBJETIVOS:</b> Físico-Motriz-Cognitivo: Implementar el trabajo en conjunto, la concentración mental y memorización durante el esfuerzo físico como estrategia para resolver problemas planteados. Volitivo: Trabajar en equipo y con liderazgo para la resolución de un problema planteado, por encima de los intereses personales.	
<b>MATERIAL:</b> Tizas	
<b>ESPACIO:</b> Patio	
<b>DESARROLLO:</b> Se forman grupos de 8 estudiantes en adelante, quienes se formarán en columna sobre una línea dibujada en el piso. A la señal del Docente, quien está al último debe ubicarse primero, para lo cual debe pasar por todos sus compañeros quienes le ayudarán, sin dejar de pisar la línea o salirse de ella. Cuando llegue a la primera posición, el penúltimo realiza la misma acción, y así sucesivamente hasta que todos regresen a la formación inicial.	
<b>VARIANTES:</b> Sus compañeros no le ayudarán.	
<b>EVALUACIÓN:</b> Criterios Participa activamente en la resolución cooperativa al problema planteado. Propone, escucha las opiniones de sus compañeros de equipo, animándoles constantemente. Disfruta de cada intento junto a sus compañeros.	<p>Figura N° 142: Cambia ubicación  Autor: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe</p>

### 6.7 Metodología.- Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
<b>Evaluación de los resultados obtenidos en la Investigación.</b>	Facilitar los resultados derivados de la investigación.	Preparar la socialización para dar a conocer los resultados del problema investigado y su posible solución.	Talento Humano: Investigador Materiales: Biblioteca personal Computador, material de escritorio, datos estadísticos.	Noviembre 2014	Autoridades Investigador Docentes
<b>Planificación y diseño de la propuesta.</b>	Organizar y plantear la base de la propuesta.	Realizar investigación bibliográfica y consultas en internet. Asesoramiento con el Tutor Estructurar la guía.	Talento Humano: Investigador Materiales: Biblioteca personal Computador, material de escritorio, datos estadísticos.	Diciembre 2014	Investigador Tutor
<b>Presentación de la Propuesta.</b>	Aprobación de la propuesta.	Defensa de la propuesta a las Autoridades de la Institución	Talento Humano: Investigador Materiales: Computador, proyector, videos y la propuesta pedagógica sobre el uso de los juegos cooperativos.	Enero 2015	Investigador
<b>Socialización de la propuesta</b>	Comprometer a las Autoridades del Plantel, así como también al personal docente.	Socialización para dar a conocer los beneficios que ofrecen los juegos cooperativos en el rendimiento académico.	Talento Humano: Investigador Materiales: Computador, proyector, videos y la propuesta pedagógica sobre el uso de los juegos cooperativos.	Enero 2015	Investigador

<b>Implementación y Ejecución de la propuesta.</b>	Ejecución de la propuesta	Aplicación teórica y práctica de los juegos cooperativos recolección de datos Corrección de errores Evaluación efecto esperado Elaborar informe	Talento Humano: Investigador Docentes Estudiantes Materiales: Fichas de observación implementos deportivos Plan de clase.	Febrero – Junio 2015	Investigador Personal Docente
<b>Evaluación de la propuesta</b>	Evaluar el grado de interés y participación en la aplicación de la Propuesta Pedagógica de Juegos Cooperativos en el rendimiento académico.	Observación y diálogo permanente con autoridades, docentes y estudiantes. * Evaluar impacto inicial y permanente. * Evaluación Final. * Plan de Mejoras.	Talento Humano: Autoridades Investigador Docentes	Julio 2015	Investigador
<b>Promocionar</b>	Difundir información sobre la propuesta pedagógica	Folletos sobre la propuesta pedagógica.	Talento Humano: Investigador Materiales: Equipo de oficina	Agosto 2015	Investigador

Tabla N° 38: Modelo Operativo  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

## 6.8. Administración de la propuesta

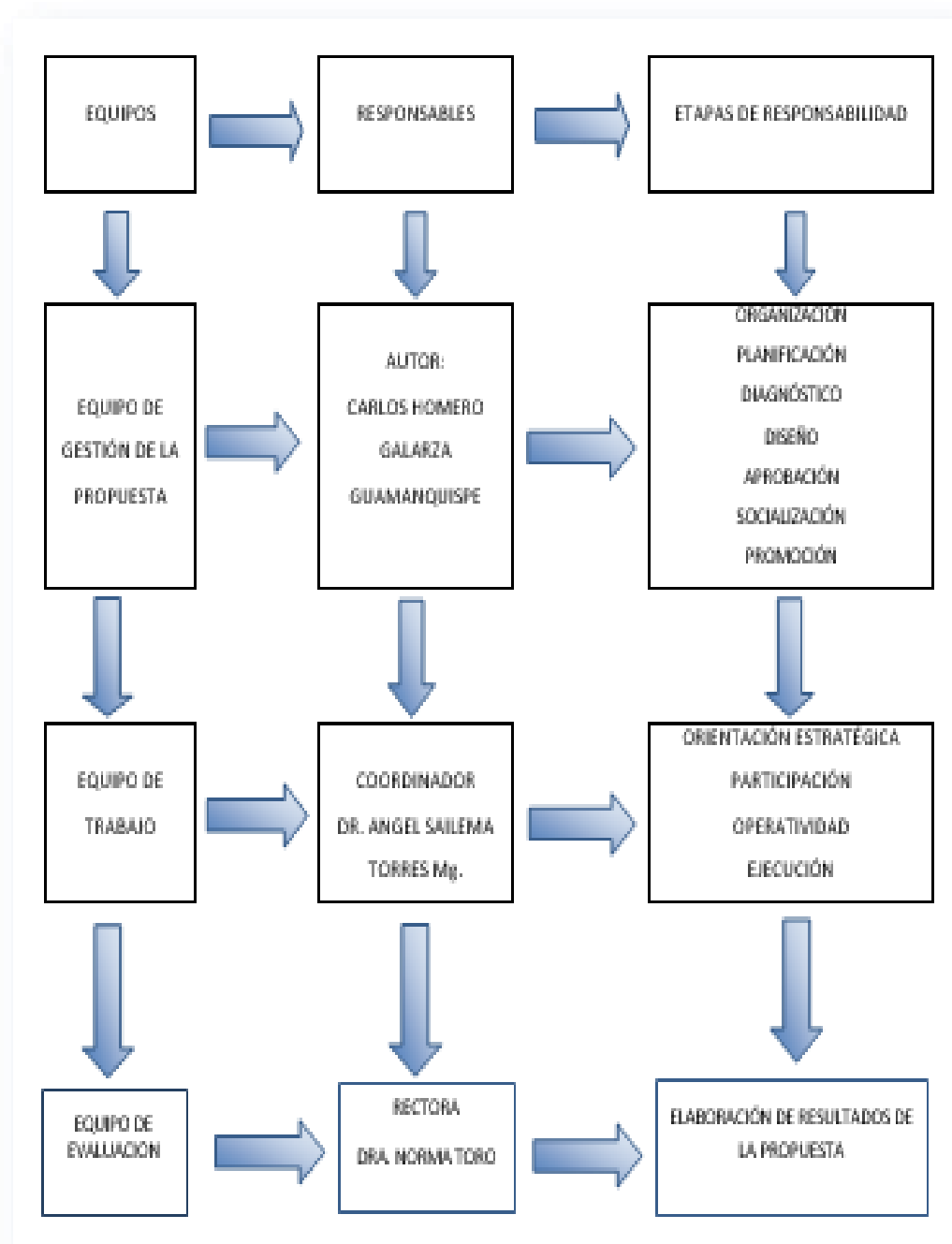


Figura N° 143: Administración de la propuesta  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe



## 6.9. Previsión de la evaluación

La evaluación de la aplicación de juegos cooperativos para la mejora del rendimiento académico propuesta, debe efectuársela de manera permanente, continua y sistemática, por parte de los responsables de esta fase y de los docentes que la aplicaren. Debe tomarse en cuenta los siguientes aspectos.

- Establecer los resultados de aprendizaje en cada una de las asignaturas del currículo de bachillerato.
- Conocimientos que el docente y estudiante aportan al proceso de enseñanza – aprendizaje en las diferentes asignaturas.
- Observar la integración y empoderamiento grupal para lograr un mejor rendimiento académico de todo el paralelo.
- Prestar atención a la calidad de resolución de problemas presentado por los estudiantes.

## 6.10. El Monitoreo y evaluación de la propuesta.

Depende de los siguientes aspectos:

Nº.	PREGUNTAS	DESCRIPCIÓN
1	¿Quiénes solicitan evaluar?	Interesados en la evaluación: <ul style="list-style-type: none"><li>- Equipo de trabajo de la propuesta.</li><li>- Docentes de las diferentes asignaturas.</li><li>- Autoridades del plantel.</li></ul>
2	¿Por qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fomentar el trabajo cooperativo y las relaciones personales a través de la práctica de la Educación Física.</li><li>- Conocer el rendimiento académico de los estudiantes en las asignaturas del currículo de bachillerato.</li></ul>
3	¿Para qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"><li>- Para constatar la consecución de los objetivos que se plantean en la propuesta.</li><li>- Dar cumplimiento a las actividades planificadas.</li><li>- Conocer los resultados esperados de las actividades propuestas referentes al rendimiento académico.</li></ul>

<b>4</b>	¿Qué evaluar?	Aspectos a ser evaluados: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qué relación tiene la aplicación de los juegos cooperativos en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona”</li> </ul>
<b>5</b>	¿Quién evalúa?	Personal encargado de evaluar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoridades del Plantel</li> <li>- Autor de la propuesta</li> <li>- Tutor de la propuesta</li> <li>- Docentes de las diferentes asignaturas</li> <li>- Gobierno Escolar</li> </ul>
<b>6</b>	¿Cuándo evaluar?	Periodos señalados en la propuesta: Al inicio, durante la aplicación de los juegos cooperativos, al final de su ejecución.
<b>7</b>	¿Cómo evaluar?	Procesos metodológicos aplicando técnicas e instrumentos.

Tabla N° 39: Monitoreo y evaluación propuesta  
Elaborado por: Lic. Carlos Homero Galarza Guamanquispe

## BIBLIOGRAFÍA

- ACODESI. (2003). LA FORMACIÓN INTEGRAL Y SUS DIMENSIONES . *LA FORMACIÓN INTEGRAL Y SUS DIMENSIONES*, 16.
- Arranz, B. E. (22 de Septiembre de 2013). *JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICIÓN para la educación*. Recuperado el 25 de Agosto de 2014, de PSICOSYSTEM BLOG DE CONTENIDO PSICOLÓGICO: [www.psico-system.com/.../juegos-cooperativos-y-sin-competicion\\_22.html](http://www.psico-system.com/.../juegos-cooperativos-y-sin-competicion_22.html)
- Bantulá, J. J., & Mora, V. J. (2002). *JUEGOS MULTICULTURALES 225 Juegos tradicionales para un mundo global* (Primera ed.). Barcelona, España: Paidotribo.
- Cáceres, M., Fernández, M., & García, D. V. (1995). EL JUEGO NO COMPETITIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN FÍSICA. *Revista Internacional de Formación del Profesorado*, 60.
- Calero, M. (2006). *Educación jugando* (Primera ed.). Lima, Perú: El Comercio S.A.
- Chapman, S., Derse, E., & Hansen, J. (2008). *Manual de entrenamiento de fútbol*. Los Ángeles, EE. UU.: LA84 Foundation.
- Churruga, A., & Fraile, J. (2005). *Solidaridad y Cooperación en la Educación Secundaria Obligatoria*. España: Lestonnac.
- Cisneros, D., & Gallegos, R. (2010). *BRECHA GENERACIONAL* (Primera ed.). Quito, Ecuador: Ecuador.
- Collado, F. D. (11 de Septiembre de 2011). *Alto Rendimiento*. Recuperado el 25 de Agosto de 2014, de Ciencia Deportiva, entrenamiento y fitness: <http://www.altorendimiento.com/congresos/educacion-fisica/3983-el-juego-cooperativo-en-los-centros-penitenciarios-una-experiencia-de-vida>
- Colldeform, M., Moreno, M. L., & Narvarte, V. (2010). *TODOS AL PATIO JUEGOS GRUPALES PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA* (Vol. 1). Quilmes - Bs. As., Argentina: Landeira Ediciones S.A.
- COMUNIDAD DE MADRID. (s/d de s/m de 2012). *APRENDIZAJE COOPERATIVO PROPUESTA PARA LA IMPLANTACIÓN DE UNA ESTRUCTURA DE COOPERACIÓN EN EL AULA*. Recuperado el 07 de 01 de 2015, de [www.madrid.org](http://www.madrid.org): [http://www.madrid.org/dat\\_capital/upe/impresos\\_pdf/AprendizajeCooperativo2012.pdf](http://www.madrid.org/dat_capital/upe/impresos_pdf/AprendizajeCooperativo2012.pdf)
- Creamer Guillén, M. (2011). *Curso de Didáctica del Pensamiento Crítico. PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTÍNUA DEL MAGISTERIO FISCAL* (Segunda ed.). (M. d. Ecuador, Ed.) Quito, Ecuador: Centro Gráfico Ministerio de Educación - DINSE.

- Diario "El Telégrafo". (15 de Julio de 2014). *www.eltelegrafo.com.ec*. Recuperado el 22 de Agosto de 2014, de *www.eltelegrafo.com.ec*: <http://www.telegrafo.com.ec/sociedad/item/cotopaxi-se-ubica-primeramente-en-las-pruebas-ser-bachiller.html>
- Escolares.net. (2014). *Escolares.net*. Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de <http://www.escolares.net/conceptos/aprendizaje-y-ensenanza/>
- espanol.answers.yahoo.com. (2010). *Yahoo Respuestas*. Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de <https://espanol.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100530133807AAvej8g>
- Fillinger, F. (1980). *GIMNASIA EN GRUPOS Emulación para el rendimiento*. Buenos Aires, Argentina: KAPELUSZ.
- Flor, I., Gándara, C., & Revelo, J. (2004). *Manual de Educación Física*. Madrid, España: CULTURAL S.A.
- Fundación Hernán Malo González. (2010). *JÓVENES DE HOY* (Primera ed.). Quito, Ecuador: Grupo Impresor Corporación Editora Nacional.
- García-Fogeda, M. Á. (1982). *El juego predeportivo en la educación física y el deporte*. Madrid, España: Augusto E. Pila Teleña.
- Gómez, T., Mir, V., & Serrats, M. (2006). *Propuestas de intervención en el aula: técnicas para lograr un clima favorable en clase* (Primera ed.). Lima, Perú: El Comercio S.A.
- Grupo de Estudio Kinesis. (2008). *VOLEIBOL BÁSICO: Fundamentos técnico - tácticos* (Tercera ed.). Armenia, Colombia: Kinesis.
- Guimaraes Rodríguez, T. (2000). *EDUCACIÓN FÍSICA BÁSICA* (Primera ed.). Bogotá, Colombia: Retina LTDA.
- Guimaraes Rodríguez, T. (2000). *PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA FUNDAMENTACIÓN DEL FÚTBOL*. Bogotá, Colombia: CARGRAPHICS Impresión Digital.
- Higgins, A. (2013). *Guía para la buena práctica docente de EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA* (Primera ed.). Quito, Ecuador: El Telegrafo.
- Izquierdo Arellano, E. (1994). *DIDÁCTICA Y APRENDIZAJE GRUPAL* (Tercera ed.). Quito, Ecuador: Gradimar & Cía.
- Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (Primera ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós SAICF.

- Lamonedada Prieto, J. (2015). *JUEGO LIMPIO Y DEPORTIVIDAD* (Primera ed.). Barcelona, España: INDE.
- Martín, E., & Martínez, F. (Sin año). *Avances y desafíos en la evaluación educativa*. Madrid, España.
- Martínez, G. M. (1995). *EDUCACIÓN DEL OCIO Y TIEMPO LIBRE CON ACTIVIDADES FÍSICAS ALTERNATIVAS*. Madrid, España: Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L.
- Medina, M., & Camacho, V. (2010). *Pastillas Pedagógico - Didácticas con PNL* (Primera ed.). Ambato, Ecuador: NICOLGRAF.
- Navarrete, R. (2010). La forma de enseñar Educación Física. Portal Deportivo. CI Deporte, Ciencia y Actividad Física. *La Educación Física y su metodología*, 27.
- Ordoñez, C., & Castaño, C. (2011). *Curso de Pedagogía Y Didáctica* (Segunda ed.). Quito, Ecuador: Centro Gráfico Ministerio de Educación - DINSE.
- Piaget, J. (1992). *Desarrollo y Aprendizaje*. Santa Fé: Mined.
- Pliego, P. N. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación. *Hekademos*, 75.
- REGISTRO OFICIAL DEL ECUADOR. (31 de marzo de 2011). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Quito, Ecuador: Nacional.
- REGISTRO OFICIAL ORGANO DEL GOBIERNO DEL ECUADOR. (2011). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Quito, Ecuador: Editora Nacional.
- Ruiz, O. J. (Junio de 2010). *La cooperación como alternativa en educación física*. Recuperado el 15 de 07 de 2015, de <http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/LaCooperacioncomoAlternativaenEducacionFisica.pdf>
- Sánchez, H. (Viernes 22 de Agosto de 2014). ESTUDIANTES QUE SE QUEDAN SUSPENSOS AÚN TIENEN OPORTUNIDADES. LA TERCERA ES LA VENCIDA. *Diario "El Ambateño"*, pág. 5.
- Slavin, R. (1992). *Aprendizaje Cooperativo*. Barcelona, España: Paidós.
- Tobar, G. (2009). *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR Artículos pertinentes A LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES* (Primera ed.). Quito, Ecuador: PROSAR.
- Vergara Lara, D. (2005). *Juegos Predeportivos y Formas jugadas* (Segunda ed.). Armenia, Colombia: KINESIS.

## LINKOGRAFÍA

[www.youtube.com/watch?v=pTUo12DuUT8](http://www.youtube.com/watch?v=pTUo12DuUT8)  
<http://juegosdf.blogspot.com/2014/01/juegos-cooperativos-con-cuerdas-y-combas.html>  
<http://maestroefcolegio.blogspot.com/2014/03/saltar-la-comba.html>  
<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-aros.pdf>  
<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-balongigante.pdf>  
<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-conglobos.pdf>  
<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf>  
[www.jaimeanr.jimdo.com/.../329\\_0\\_juegos-predeportivos-segundo-tercer-ciclo](http://www.jaimeanr.jimdo.com/.../329_0_juegos-predeportivos-segundo-tercer-ciclo)  
<https://sportmaniacsblog.wordpress.com/2015/02/24/cinco-ejemplos-de-gráficos-y-piramides-de-crosport/>  
<http://educafis.com/category/acrosport/>  
<https://mvillard.wordpress.com/2007/02/16/acrosport/>  
<http://es.slideshare.net/amateotinez/pirmidesfiguras-de-acrosport-por-nmero-de-componentes-y-niveles>  
<https://elcajondecati.wordpress.com/edfísica/acrosport/>  
<https://mvillard.wordpress.com/2012/01/16/acrosport-en-el-instituto/>  
[http://bandasdeguerra.mx.tripod.com/especial\\_de\\_piramides.htm](http://bandasdeguerra.mx.tripod.com/especial_de_piramides.htm)  
<https://www.youtube.com/watch?v=o42X2eoxWv0>  
[https://www.youtube.com/watch?v=-CcqL9\\_uu2g](https://www.youtube.com/watch?v=-CcqL9_uu2g)  
[https://www.youtube.com/watch?v=-2mml\\_lGhEI](https://www.youtube.com/watch?v=-2mml_lGhEI)  
[https://www.youtube.com/watch?v=vDop\\_S1coYU](https://www.youtube.com/watch?v=vDop_S1coYU)  
<http://www.centrocultural.coop/blogs/cooperativismo/2012/08/01/las-escuelas-tienen-un-lugar-en-el-E2%80%9Cpueblo-cooperativo%E2%80%9D-de-tecnopolis/>  
[https://www.youtube.com/watch?v=qWqVW\\_ZI5NI](https://www.youtube.com/watch?v=qWqVW_ZI5NI)  
<https://www.youtube.com/watch?v=k7DP1C78D7g>

<https://www.youtube.com/watch?v=44MvYFmDy8g>

<https://www.youtube.com/watch?v=1jlZRE-pLBQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=sbsOsnV17RA>

<https://www.youtube.com/watch?v=7HHBYcgGgpA>

## ANEXOS

### ANEXO 1: ENCUESTAS UTILIZACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN CLASES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO (ESTUDIANTES)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

#### ENCUESTA SOBRE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN CLASES DE CULTURA FÍSICA Y/U OTRAS ASIGNATURAS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

La siguiente encuesta tiene como propósito, determinar los diferentes tipos de opiniones que presentan los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” con respecto a los Juegos Cooperativos y el Rendimiento Académico. Les solicitamos su entera sinceridad ya que la encuesta es con fines de una investigación.

Marque con una (X) la respuesta que usted considere o con la que se identifica en una escala valorativa.

#### JUEGOS COOPERATIVOS:

- ¿Su docente utiliza el juego cooperativo como herramienta de apoyo para impartir las clases diarias?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Demuestra usted creatividad para resolver la situación planteada por su docente mediante un juego cooperativo?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Toma usted el liderazgo para la ejecución de un juego?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Incluye y ayuda a todos sus compañeros, respetando sus opiniones en la realización del juego?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Cuándo termina la actividad, siente satisfacción personal y con todos los integrantes del grupo conformado?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA



6. En base a las respuestas anteriores, ¿piensa usted que ha usado un Juego Cooperativo en clases?
- a) SIEMPRE
  - b) FRECUENTEMENTE
  - c) NUNCA

**RENDIMIENTO ACADÉMICO:**

7. ¿La forma de impartir clases de sus docentes es interesante?
- a) SIEMPRE
  - b) FRECUENTEMENTE
  - c) NUNCA
8. Después de recibir clases de Educación Física, ¿soluciona problemas que le propone su docente de la siguiente hora clase en base a un razonamiento y análisis?
- a) SIEMPRE
  - b) FRECUENTEMENTE
  - c) NUNCA
9. Luego de realizar Educación Física, ¿realiza los deberes y tareas que le asigna su docente de la siguiente hora clase con gusto y sin presión?
- a) SIEMPRE
  - b) FRECUENTEMENTE
  - c) NUNCA
10. ¿Solicita a su docente que repita un tema o pregunta a otro docente o compañero si tiene alguna duda sobre sus tareas y/o deberes?
- a) SIEMPRE
  - b) FRECUENTEMENTE
  - c) NUNCA
11. ¿Está conforme con la calificación obtenida en sus deberes, tareas y/o exámenes de las asignaturas que recibe luego de las clases Educación Física?
- a) SIEMPRE
  - b) FRECUENTEMENTE
  - c) NUNCA
12. ¿Es capaz de resolver problemas en vida diaria con los conocimientos adquiridos en el aula?
- a) SIEMPRE
  - b) FRECUENTEMENTE
  - c) NUNCA

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

## ANEXO 2: ENCUESTA UTILIZACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN CLASES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO (DOCENTES)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN CULTURA FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

### ENCUESTA SOBRE LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS EN CLASES DE CULTURA FÍSICA Y/U OTRAS ASIGNATURAS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, DIRIGIDO A LOS DOCENTES DE BACHILLERATO

La siguiente encuesta tiene como propósito, determinar los diferentes tipos de opiniones que presentan los Docentes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Mario Cobo Barona” con respecto a los Juegos Cooperativos y el Rendimiento Académico. Les solicitamos su entera sinceridad ya que la encuesta es con fines de una investigación.

Marque con una (X) la respuesta que usted considere o con la que se identifica en una escala valorativa.

#### JUEGOS COOPERATIVOS:

- ¿Utiliza el juego cooperativo como herramienta de apoyo para impartir sus clases diarias?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Demuestra usted creatividad para incentivar en sus estudiantes el resolver la situación planteada mediante un juego?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Permite que sus estudiantes tomen el liderazgo para la ejecución de un juego cooperativo que ayude a cumplir una tarea?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Los estudiantes incluyen y ayudan a todos sus compañeros, respetando sus opiniones en la realización del juego?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA
- ¿Cuándo termina la actividad, siente satisfacción personal por el trabajo realizado por los estudiantes?
  - SIEMPRE
  - FRECUENTEMENTE
  - NUNCA

6. En base a las respuestas anteriores, ¿cree usted que aplica Juegos Cooperativos?

- a) SIEMPRE
- b) FRECUENTEMENTE
- c) NUNCA

**RENDIMIENTO ACADÉMICO:**

7. ¿Su forma de impartir clases es interesante para sus estudiantes?

- a) SIEMPRE
- b) FRECUENTEMENTE
- c) NUNCA

8. Después de recibir clases de Educación Física o realizar un juego con ellos, ¿sus estudiantes solucionan problemas que le propone en base a un razonamiento y análisis?

- a) SIEMPRE
- b) FRECUENTEMENTE
- c) NUNCA

9. Luego de realizar Educación Física o un juego, ¿los estudiantes realizan los deberes y tareas que les asigna con gusto y sin presión?

- a) SIEMPRE
- b) FRECUENTEMENTE
- c) NUNCA

10. ¿Los estudiantes le solicitan que repita un tema si tiene alguna duda sobre sus tareas y/o deberes?

- a) SIEMPRE
- b) FRECUENTEMENTE
- c) NUNCA

11. ¿Los estudiantes están conformes con la calificación obtenida en sus deberes, tareas y/o exámenes de las asignaturas que recibe luego de las clases Educación Física o realizar un juego?

- a) SIEMPRE
- b) FRECUENTEMENTE
- c) NUNCA

12. ¿Los estudiantes son capaces de resolver problemas de la vida diaria con los conocimientos adquiridos en el aula?

- a) SIEMPRE
- b) FRECUENTEMENTE
- c) NUNCA

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



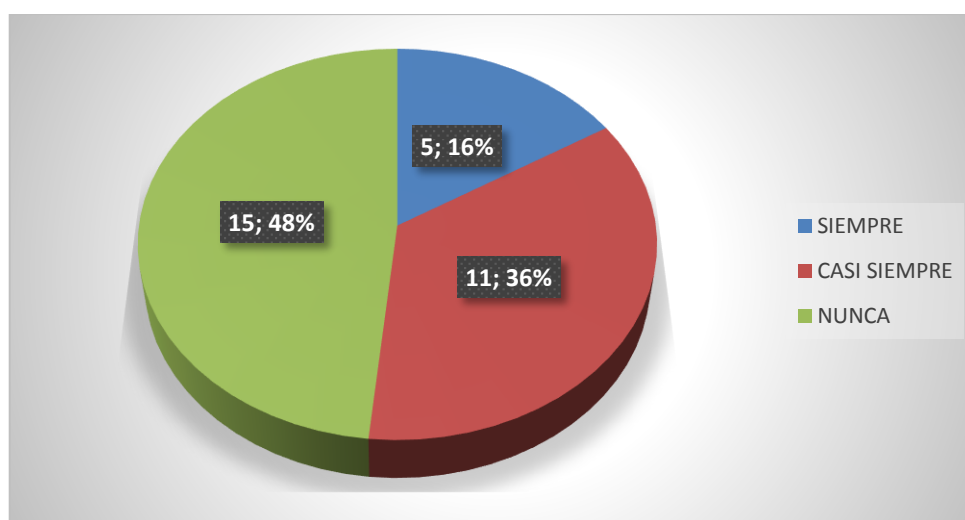






## ANEXO 7: OBSERVACIONES EN HORA CLASE DEL USO DE JUEGOS COOPERATIVOS COMO APOYO PEDAGÓGICO AL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DURANTE EL SEGUNDO QUIMESTRE

MATERIAS	USO DE JUEGOS COOPERATIVOS		
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	NUNCA
LENGUA Y LITERATURA	✓		
FISICA	✓		
MATEMATICA		✓	
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO			✓
HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES		✓	
QUIMICA			✓
IDIOMA EXTRANJERO	✓		
CULTURA FISICA	✓		
EDUCACION ARTISTICA		✓	
INFORMATICA APLICADA		✓	
PROGRAMACION EN LENGUAJE ESTRUCT.		✓	
APLICACIONES INFORMATICAS CONTABLES		✓	
PROCESOS CONTABLES			✓
IMPUESTOS GENERADOS			✓
RELACIONES ENTORNO TRABAJO		✓	
FOL			✓
EDUCACION PARA CIUDADANIA			✓
BIOLOGIA			✓
FISICO-QUIMICA			✓
EMPRENDIMIENTO			✓
SISTEMAS INFORMATICOS MULTIUS.		✓	
PROBLEMAS MUNDO CONTEMP.			✓
INVESTIGACION, CIENCIA Y TECNOLOGIA		✓	
DIBUJO APLICADO	✓		
CUARTA GENERACIÓN		✓	
ANALISIS Y DISEÑO		✓	
CONTROL DE RECURSOS			✓
TALENTO HUMANO			✓
INDICES FINANCIEROS			✓
PRODUCTOS Y SERVICIOS FINANCIEROS			✓
COSTOS DE PRODUCCIÓN			✓
TOTALES	5	11	15





## ANEXO 8: ESTADISTICA DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN EL SEGUNDO QUIMESTRE

