



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

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

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

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

TEMA:

**RETOS MOTRICES EN LA COMPRENSIÓN DE LOS JUEGOS
COOPERATIVOS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA SUPERIOR**

AUTOR: VELOZ YANZA BYRON JOSUÉ

TUTOR: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

Ambato - Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG**, con cédula de ciudadanía **1803378072** en calidad de Tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“RETOS MOTRICES EN LA COMPRENSIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”** desarrollado por el estudiante **VELOZ YANZA BYRON JOSUÉ**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....
LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG
C.C. 1803378072

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

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



.....
VELOZ YANZA BYRON JOSUÉ
C.C. 1650143991

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“RETOS MOTRICES EN LA COMPRENSIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**, presentado por el señor **VELOZ YANZA BYRON JOSUÉ**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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

COMISIÓN CALIFICADORA

.....

LIC. FT. FLORES ROBALINO ROSITA GABRIELA, M.Sc
C.C. 1500438617
Miembro de Comisión Calificadora

.....

LIC. VILLALBA GARZÓN GABRIELA ALEXANDRA, MG
C.C. 1803471570
Miembro de Comisión Calificadora

DEDICATORIA

A mis padres que me que me formaron como la persona que soy y me brindaron su apoyo incondicional en el aspecto emocional y económico para poder cumplir mi sueño de ser un profesional, de igual manera a mis hermanos que siempre estuvieron conmigo durante el proceso académico.

Josue

AGRADECIMIENTO

A Dios Padre por permitirme la vida y la oportunidad para llegar a ser profesional y poder servir a la sociedad.

Un agradecimiento fraterno a la Universidad Técnica de Ambato, personal docente y administrativo de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte quienes nos han compartido sus conocimientos durante nuestra formación profesional. Además, expresar mi gratitud al Lic. Christian Sánchez, Mg y al PhD. Edison Castro quienes nos han guiado en el proceso de elaboración de la presente investigación.

De igual manera, a los alumnos de octavo paralelo A y B de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, por su disposición y colaboración en las sesiones en la parte experimental de la investigación.

Asimismo, a la directora y docentes de la Unidad Educativa “Fe y Alegría” por brindarme la apertura y apoyo incondicional para realizar la intervención y cumplir con el desarrollo de la investigación.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO 1	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivo Específico 1:.....	16
Objetivo Específico 2:.....	16
Objetivo específico 3:	16
CAPÍTULO II	17
METODOLOGÍA	17

2.1 Materiales	17
2.2 Métodos.....	17
Recursos institucionales	19
CAPÍTULO III.....	21
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	21
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	21
3.2 Verificación de hipótesis (según el proyecto de Integración Curricular aprobado)	27
CAPÍTULO IV.....	28
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	28
4.1 Conclusiones	28
4.2 Recomendaciones.....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30
Referencias.....	30
ANEXOS	37
Anexo 1	37
Anexo 2.....	39
Anexo 3.....	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Recursos económicos	20
Tabla 2 Caracterización de la muestra de estudio	21
Tabla 3 Resultados por ítems del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio etapa PRE intervención	22
Tabla 4 Resultados por componentes del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio, periodo PRE intervención.....	23
Tabla 5 Nivel de comprensión en la muestra de estudio, atapa PRE intervención...	23
Tabla 6 Resultados por ítems del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio etapa POST intervención	24
Tabla 7 Resultados por componentes del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio, etapa POST intervención.	25
Tabla 8 Nivel de comprensión en la muestra de estudio, atapa PRE intervención...	25
Tabla 9 Diferencia entre los resultados globales PRE y POST intervención en la muestra de estudio.....	26
Tabla 10 Análisis cruzado entre niveles de comprensión por periodos en la muestra de estudio	26
Tabla 11 Análisis estadístico de verificación de hipótesis de estudio.....	27

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

TEMA: RETOS MOTRICES EN LA COMPRENSIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

Autor: VELOZ YANZA BYRON JOSUÉ

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo sobre “los retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos en escolares de educación general básica superior” busca determinar la influencia de los retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos, para que la práctica inclusiva genere acciones positivas en sus participantes, para su desarrollo dentro de la metodología del estudio se evidencia un enfoque cualitativo de tipo pre experimental y con un corte longitudinal, por lo cual la muestra de estudio estuvo constituida por 37 estudiantes 18 mujeres y 19 hombres, así mismo para la obtención de datos de la muestra de estudio se utilizó la matriz de comprensión de grupo que mediante un pre y post test permitió la valoración de los educandos en la comprensión de los juegos cooperativos realizadas en tres áreas: conceptual, afectivo social y motriz, permitiendo obtener información sustancial para comprobar la hipótesis planteada, también permite dar paso a la elaboración de las conclusiones y recomendaciones, además los cálculos estadísticos se realizaron a través del programa SPSS evidenciando diferencias significativas en la investigación con un valor de $P < 0.05$.

Palabras Clave: cooperación, retos motrices, juegos cooperativos.

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

THEME: RETOS MOTRICES EN LA COMPRENSIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR

Author: VELOZ YANZA BYRON JOSUÉ

Tutor: LIC. SÁNCHEZ CAÑIZARES CHRISTIAN MAURICIO, MG

ABSTRACT

The present work on "motor challenges in the understanding of cooperative games in students of higher general basic education" seeks to determine the influence of motor challenges in the understanding of cooperative games, so that the inclusive practice generates positive actions in its participants, for its development within the methodology of the study a qualitative approach of pre-experimental type and with a longitudinal cut is evidenced, Therefore, the study sample consisted of 37 students, 18 females and 19 males. Likewise, in order to obtain data from the study sample, the group comprehension matrix was used, which through a pre and posttest allowed the evaluation of the students' understanding of the cooperative games carried out in three areas: conceptual, affective social and motor, allowing to obtain substantial information to verify the hypothesis raised, it also allows to give way to the elaboration of the conclusions and recommendations, also the statistical calculations were made through the SPSS program evidencing significant differences in the research with a value of $P < 0.05$.

Keywords: cooperation, motor challenges, cooperative games

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo investigativo busca profundizar la comprensión de los juegos cooperativos mediante los retos motrices, buscando desarrollar en los educandos la comprensión de las máximas características que engloban dichos juegos.

Se consideran investigaciones realizadas a nivel internacional y nacional que guardan relación con el tema de investigación, los retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos. Como menciona (Fernández Río & Velázquez Callado, 2005) en su libro desafíos físicos cooperativos, retos sin competición en clases de educación física, son acciones de aprendizaje donde se plantea un reto que debe ser superado utilizando la cooperación, dejando la competición y fomentando la inclusión de todos los integrantes.

Autores como Moya Quinteros (2022) y Chipantiza Salan (2022) expresan que se evidenciaron cambios positivos en los educandos luego de haber aplicado una intervención basada en retos motrices, mejorando significativamente el nivel de los estudiantes, concluyendo que los retos motrices generan aportes positivos contribuyendo al proceso de enseñanza aprendizaje. De esta forma se puede utilizar como un método para alcanzar los objetivos propuestos.

Para Velázquez (2016), las distintas habilidades que poseen los integrantes de cada grupo deben combinarse, aumentando sus posibilidades de éxito trabajando como un solo conjunto. Fomentando el trabajo cooperativo aspecto importante en la comprensión de los juegos cooperativos.

Como evidencia Fernández Cando (2015) los desafíos motrices favorecen al desarrollo de la personalidad trabajando en aspectos básicos como: cognitivo, social, psicomotriz y afectivo. Además, Velázquez (2016) en su investigación “desafíos físicos cooperativos, relatos de una experiencia” menciona aspectos esenciales en todo desafío motriz: conceptual, motriz, social y afectivo, saber combinar perfectamente

estos componentes determinará el éxito o fracaso del grupo, es importante que cada individuo aporte sus habilidades evidenciando un trabajo cooperativo y no en grupo.

Velázquez Callado (2005), en sus conclusiones manifiestan que los retos motrices cooperativos fomentan las conductas prosociales en los educandos, al mismo tiempo ayuda a disminuir conflictos entre sus pares, además favorece a la comunicación, la solidaridad, controlar los conflictos y aumentar el trabajo cooperativo, permitiendo la inclusión de los educandos.

Lavega Burgués et al. (2014) en su investigación “juegos cooperativos e inclusión en educación física”, manifiestan sus conclusiones que los juegos cooperativos fomentan el desarrollo de las conductas motrices cooperativas, aportando significativamente a la inclusión de los educandos, característica importante en la segunda variable de investigación.

Fundamentación Teórica

En ese apartado se fundamenta bibliográficamente la variable independiente y dependiente con su respectiva caracterización, se realizó una investigación en diferentes bases de datos (Google académico, Redalyc, Scielo, Dialnet) y múltiples revistas científicas.

Variable independiente

Educación física

La educación física desde la perspectiva de Arufe, Giráldez (2020) se percibe dentro de tres aspectos: cuerpo, mente y el contexto del individuo, considerando siempre el movimiento corporal y los múltiples beneficios que aporta en el desarrollo de procesos cognitivos, afectivos y sociales en los infantes. Considerando como base la motricidad que permite el desarrollo integral, además, **Aracilgar & Cihan (2018)**, citados por **Arufe, Giráldez (2020)**, “asocian a la educación física dentro de cinco dimensiones: física, social, académico, espiritual y emocional” (p. 589). Muy ligado a ello está la competencia motriz, algo particular en la educación física que engloba los aspectos motrices.

La educación física es el lugar donde el alumno adquiere múltiples habilidades y destrezas, mediante un repertorio de actividades que generan acciones positivas creando ambientes de aprendizaje significativo. Los educandos adquieren nuevos conocimientos y habilidades sociales, cognitivas y emocionales, las mismas que más adelante van a ser aplicadas en su día a día (Bernate et al. 2019). Los mismos autores consideran a la educación física como un medio para alcanzar la formación integral en los educandos, que sean solventes en el mundo real y aporten positivamente. Por lo tanto, las habilidades que se trabajan en clases de Educación Física son parte importante para alcanzar un desarrollo completo, porque nos permiten mejorar los aspectos básicos al mismo tiempo que se adquiere aprendizaje.

Desarrollo motor

El desarrollo motor un proceso sistemático que se presenta en las diferentes etapas de la vida. **Quino A & Barreto B (2015)** considera al desarrollo como “la adquisición de habilidades durante el ciclo de vida es lo que se denomina desarrollo” (p. 16). Además, Guillamón et al. (2018) consideran al desarrollo motor como el ciclo que se realiza desde que nacemos hasta la muerte, tiene influencia genética y agentes externos que repercuten en cambios positivos en el comportamiento motor. Nunca se termina de aprender, constantemente se adquiere nuevas habilidades independientemente de nuestra edad.

El desarrollo motor no solo depende de la actividad física, existen factores exagenéticos que aportan significativamente. (Gutiérrez citado por Guillamón et al. 2018) los clasifica en: endógenos donde el principal factor es la herencia que determina un alto porcentaje que se relaciona directamente con el sexo, la raza, la edad, las enfermedades que se transmiten y exógenos donde resalta la dieta, el descanso y el tipo de vida. Estos factores muestran relevancia en los individuos y permiten que adquieran nuevas habilidades con mayor facilidad.

El desarrollo motor para Pradera Vargas et al. (2017) se da naturalmente, pero aspectos biológicos como: la herencia, el crecimiento, además el contexto en el que se desarrolla considerando las oportunidades de movimiento dentro del ámbito escolar, deportivo y familiar. Se evidencian dos aspectos trascendentales que influyen en las habilidades individuales, Considerando a Piaget, Ruiz, Pérez & Cols citado por

Guillamón et al. (2018), consideran el proceso del desarrollo motor en cuatro etapas: prenatal, de cero a dos años, de dos a seis años, de seis a doce años la cual se divide en dos estadios, siete a diez años aspectos generales y de once a trece años aspectos específicos. En todas las etapas destaca la motricidad con grandes diferencias en cada una. El mismo autor manifiesta que las habilidades motrices básicas se desarrollan en el momento que se inicia aprender los patrones motores (correr, caminar, saltar entre otros), además esquemas más complejos como los manipulativos dan apertura aprender las habilidades motrices específicas, brindando la capacidad a los infantes para solucionar problemas motrices en actividades lúdicas y deportivas. Es importante en las tempranas edades el desarrollo de las habilidades motrices básicas y es en estas edades donde se debe prestar atención y trabajar correctamente para tener un buen fundamento y posteriormente adquirir las habilidades motrices específicas.

Podemos evidenciar los factores, aspectos o etapas fundamentales del desarrollo motor, manifestando la importancia de la motricidad desde el nacimiento, incluso en la etapa prenatal. La motricidad es un aspecto importante en el crecimiento del ser humano desde edades tempranas, ya que su evolución permite adquirir un repertorio de movimientos, permitiendo coordinar sus movimientos y controlarlos (Backes et al. 2015). Autores como Garófano Viciano et al. (2017) Confirman la importancia de la motricidad en todo momento para realizar múltiples acciones y cumplir con las actividades, además de ser parte fundamental del aprendizaje en las distintas áreas. La motricidad se da en el día a día y en actividades cotidianas, si desarrollamos correctamente realizaremos con mayor facilidad cualquier actividad que contenga movimiento.

Jiménez & Romero (2019), la motricidad permite educar el cuerpo, no solo se enfoca en el sistema locomotor, también permite desarrollar en sistema cognitivo, en ese momento nace un término denominado Psicomotricidad que de una forma resumida es el trabajo en conjunto del aspecto físico con la parte mental. que puede ser fina y gruesa: la motricidad se divide en fina y gruesa la primera demanda coordinación óculo – manual, se debe desarrollar en las primeras edades por sus beneficios en múltiples acciones (escritura), además es fundamental la precisión en los movimientos (Alonso, 2018). Al referirnos a la motricidad hablamos de movimiento y para que el mismo se ejecute deben combinarse el sistema nervioso y el locomotor

ya que sin el trabajo cooperativo de los sistemas la acción de movimiento sería imposible. La motricidad gruesa se enfoca en el dominio corporal dinámico que es la capacidad de mover diferentes partes del cuerpo (coordinación, ritmo etc.) y estático que hacen referencia a las acciones motrices interiorizadas (respiración, autocontrol etc.) (Jiménez & Romero, 2019). Nos permite realizar movimientos amplios, donde los principales actores son grandes grupos musculares que facilitan la realización de múltiples actividades.

Habilidades motrices

Según Torres Luque (2015) las habilidades motrices se clasifican en:

- Básicas: Desplazamientos saltos, giros, lanzamientos, recepciones
- Genéricas: Botes, golpes, recepciones, paradas
- Específicas: dirigidas a un deporte.

El desarrollo de las habilidades motrices es un proceso sistemático que se realiza desde la infancia cumpliendo el orden establecido, permitiendo mediante su evolución realizar acciones motrices más complejas. Roa González et al. (2019), es importante en edades tempranas formar al individuo lo cual ayuda a la evolución física, social y de personalidad, permitiendo ser independiente, mejorando su desarrollo motor, realizando acciones fundamentales como: caminar, trotar, saltar, trepar, cuadrupedia, lanzamientos, estos movimientos elementales se conocen como habilidades motrices básicas. Para Laguna Molina et al (2017) Son acciones que se realizan a diario, que se debe mejorar y fortalecer en las sesiones de clase. Para poner en práctica las acciones motrices mencionadas anteriormente se debe mantener control sobre el sistema musculo-esquelético y coordinación con el sistema nervioso (Luna Villouta et al. 2016). Es importante trabajar ampliamente las habilidades motrices básicas que son la base para alcanzar nuevos patrones motores que permiten acciones complejas de movimiento. Un amplio repertorio de esta habilidad permite avanzar a una habilidad motriz específica (Lozada Muñoz & Vargas Hernández, 2020). Desarrollar con responsabilidad las habilidades motrices genera acciones positivas en

el futuro del individuo, enfocándonos primordialmente en las habilidades motrices básicas que son el pilar fundamental para ejecutar acciones motrices complejas.

Retos motrices

Acciones físicas cooperativas que son propuestas como un reto colectivo que debe ser superado, considerando diversos productos, permitiendo que cada educando se acostumbre a las diferentes características propias de cada individuo (Fernández, Río & Velázquez citado en Solana Viar, 2015).

Los retos motrices cooperativos según Fernández Cando (2015) son actividades cooperativas que muestra un motivo diferente, crea emociones al momento de ejecutarlas, pero al cumplirlas se produce una satisfacción positiva, similar a una victoria, pero para llegar al éxito se debió trabajar con todo el grupo, sin buscar competir con sus semejantes.

Actividades cooperativas con objetivos puntuales propuestos como desafíos en conjunto, donde cada grupo debe dar solución a un problema planteado y que la respuesta depende de la creatividad de los educandos (Velázquez, 2016).

Los desafíos motrices para Fernández Río & Velázquez Callado (2005) son acciones para aprender, donde se plantea un reto con o sin riesgo, pero que cuenta con la cooperación de todos los integrantes para lograr el objetivo, se busca dar solución al problema y superar, mas no se busca superar a los semejantes, esto permite que los “menos favorecidos” se incluyan, porque los que poseen mayor habilidad deben trabajar para apoyar al grupo.

Luego de analizar los conceptos de diferentes autores se concluye manifestando que los desafíos motrices son actividades propuestas en forma de reto colectivo o individual de múltiple solución que busca despertar el interés de los educandos y su imaginación al momento de encontrar la respuesta.

Componentes de reto motriz

Según Velázquez (2016), el desafío motriz cooperativo tiene cuatro componentes indispensables: Conceptual; motriz, social y afectivo, el éxito o fracaso

de los grupos depende de saber utilizar o combinar perfectamente estos componentes, permitiendo que cada integrante sume sus habilidades y aporten al equipo para que trabajen como un nosotros y no como varios individuos.

El rol de docente en el desarrollo de los retos motrices

El docente cumple un papel portante dentro del desarrollo de los retos, no brindando soluciones, es decir su rol es pasivo, pero si algún grupo requiere ayuda estará dispuesto a orientarles.

Considerando lo expuesto por Velázquez (2016) en su artículo “Desafíos físicos cooperativos: relato de una experiencia”, el profesor es el que orienta a los estudiantes para que den solución al desafío planteado.

- Busca que todos los grupos participen equitativamente, donde todos sus participantes estén incluidos en las actividades, sin la exclusión de nadie
- Implementar normas de seguridad para todas las actividades donde el desafío conlleve algo de peligro en su posible solución.
- Asistir y ayudar ante las dudas de los educandos al no comprender bien el reto o no encontrar la forma de resolverlo, el docente solo orientará.
- Controlar la disciplina y conflictos que surjan en los grupos, pero se lo debe hacer como pregunta guiándolos hasta cumplir lo propuesto

Además, Fernández Río & Velázquez Callado (2005) en su libro exponen el rol que debe cumplir el docente al momento de realizar los desafíos motrices, donde deja de ser el experto y se convierte en guía.

- El docente por un momento se olvida de todo y se convierte en un guía que ayuda a los estudiantes a crear su conocimiento.
- El docente hace que los grupos trabajen equitativamente cooperando con todos, sin la exclusión de nadie en la realización de las actividades.
- Debe velar por la seguridad de los grupos y estar pendiente para que los mismos opten por medidas de seguridad en la resolución de los desafíos, por lo tanto, ante desafíos que lleven peligro el docente deberá implementar materiales o reglas que eviten accidentes.

- Cuando los educandos no encuentran solución al desafío y se sientan desalentados, el docente debe estar atento y encaminarles con preguntas para que puedan dar solución al reto, mas no brindarles el resultado.

El docente deja su papel principal y toma un rol secundario donde será quien guía el aprendizaje y los educandos pasan a ser los protagonistas principales quienes en conjunto construyen su propio conocimiento en la solución de los retos planteados.

Variable dependiente

Juego

El juego es “una actividad lúdica, recreativa y placentera que se práctica en cualquier edad (...) pone en práctica sus descubrimientos y aprende a participar, a relacionarse con los semejantes y desenvolverse en el mundo” (**Gallardo López & Gallardo Vázquez, 2018, p. 42**). Además, el mismo autor sostiene que el juego es imprescindible en el desarrollo físico, afectivo, social y moral sin importar edades, también se desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos.

El juego es la base para adquirir los conocimientos en los primeros años de vida en un contexto ameno, donde resalta la diversión en la adquisición de nuevos conocimientos. (Mora et al. 2016), jugar evidencia importancia para adquirir aprendizajes, ya que en tempranas edades llega a ser una práctica diaria donde los infantes aprenden mediante experiencias con sus semejantes. De esta forma el juego no solo permite la diversión, sino que llega a ser un camino para el aprendizaje y el desarrollo (Mora et al 2016). El juego se ha convertido en un instrumento para lograr el aprendizaje, ayuda a desarrollar aspectos cognitivos que fomentan el ingenio, la iniciativa, la amabilidad, la motricidad y aspecto sociales sin importar edades, permitiendo cambios en el individuo y en su contexto, además muestra gran relevancia en el medio educativo (Melo Herrera, 2020). Muchos docentes usan diversos métodos para alcanzar el aprendizaje en los educandos, por esta razón el juego se ha convertido en una de los principales, especialmente en tempranas edades. Para Caballero Calderón (2021) son actividades lúdicas que posibilitan comprender diversos temas, mejoran la imaginación, la capacidad para analizar y aspectos fundamentales para resolver problemas. El mismo autor sostiene que el juego permite alcanzar nuevos saberes y

experiencias, despierta la curiosidad al mismo tiempo genera seguridad. El juego desarrolla y mejora la capacidad del infante para adquirir diferentes capacidades no solo físicas, también sociales y cognitivas, permitiéndole ser solvente.

Según manifiesta Extremera Baena & Montero Ruiz (2016) el juego permite desarrollar el carácter del individuo, aspectos sociales, patrones de movimientos y las capacidades físicas, logrando la autonomía del individuo, permitiendo hacer múltiples actividades, además, cuando el juego se realiza en conjunto permite aspectos como el respeto a los semejantes, aprender normas y cumplir roles dentro de un marco lúdico.

Características de los juegos

El juego es algo propio de los infantes y en estas edades presenta características únicas que desarrollan las habilidades, capacidades y valores, de acuerdo como se plantea permite el aprendizaje significativo, para Mora et al. (2016), el juego se caracteriza por:

- ser innato, algo natural de cada individuo,
- libre: el educando decide si desea o no jugar y no hay factores externos que influyan.
- lleno de resultados imprevistos: consecuencias no esperadas permitiendo el desarrollo de la creatividad.
- descubrimientos imprevisibles: aprenden cosas nuevas, descubren cómo funcionan las cosas, aprenden reglas, brindando nuevos conocimientos.

Considerando autores como Piaget, Vigotski y las conclusiones en base a los temas sobre juego infantil Basté Edo et al. (2017), enfatiza en los elementos que definen al juego.

- El juego produce placer: es una característica innata, si existe la ausencia de diversión, no es juego.
- Es libre: el educando elije voluntariamente jugar, es libre de realizar las actividades, siempre respetando pequeñas reglas impuestas.
- Es un proceso: No tiene un fin específico, busca la diversión y si se utiliza como un camino para llegar a un fin pierde su esencia.

- Lo simbólico complementa al juego: se puede utilizar la imaginación para crear una realidad utópica (usar una piedra como un carro, un palo como un caballo...).
- Actividad seria: Forma la personalidad del infante y mejora su autoestima.

Las características del juego lo declaran como un pilar importante en el desarrollo humano y cultural, evidenciando relación en lo social, afectivo y cognitivo (Cáceres Zúñiga et al. 2018). Permite adquirir nuevos conocimientos especialmente en edades tempranas, siendo un aspecto fundamental en el progreso social, aprendiendo de una forma divertida, despertando el interés en el individuo por conocer más.

Clasificación de los juegos

Los juegos se clasifican de múltiples formas, en este apartado consideraremos lo expuesto por (Andrade Carrión, 2020), los juegos se dividen en las siguientes clases:

- Juegos sensoriales: actividades lúdicas que provocan la estimulación de los sentidos.
- Juegos motores: todas las acciones motrices de una forma lúdica, desarrollando las habilidades motrices.
- Juegos sociales: se inicia cuando se empieza a jugar con sus semejantes, buscando la agrupación, cooperación y sentirse parte de un grupo.
- Juegos de construcción: especialmente se da en la infancia donde su objetivo es desarrollar la creatividad del niño al realizar múltiples actividades.
- Juego de reglas: se busca que el infante se adapte a las normas, aunque en tempranas edades les gusta imponer sus propias reglas a los juegos.

Juegos cooperativos

“Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad” (Gallardo Vázquez & Fernández Gaviria, 2017). Generando el disfrute de los participantes con la presencia o ausencia de competición.

Por otro lado, cuando nos referimos a los juegos cooperativos existe total ausencia de competición y oposición, sino que todos combinan sus habilidades para cumplir una o varias metas (Velázquez Callado, 2015).

Se considera a este tipo de juegos como “actividades lúdicas cooperativas que demandan de los participantes una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin en común” (Omeñaca Cilla & Ruíz Omeñaca, 2019, p. 73).

Para Calvo Sánchez (2018) los juegos cooperativos “se convierten en un vehículo para acceder a la información suministrada durante la actividad (...) analizarlas, convertirles en conocimiento y comunicarlas desde un enfoque lúdico, participativo y respetuoso” (p. 124).

En base a las definiciones manifiesto que los juegos cooperativos son actividades lúdicas donde deben estar incluidos todos los educandos, colaborando entre sí para poder cumplir una meta y lo hacen de manera amena, respetuosa y dejando el egoísmo.

Características del juego cooperativo

Luego de haber definido la segunda variable, nos enfocaremos en las características que el mismo posee y lo diferencian de otras actividades lúdicas.

Como menciona Orlick (1990), citado por Omeñaca Cilla & Ruíz Omeñaca (2019), los juegos cooperativos manifiestan características que los definen:

- Libres de competición: Característica significativa donde los educandos se liberan de la presión de ganar al momento de ejecutar las actividades y cumplir con el objetivo, todos tienen el mismo fin en común.
- Libertad para crear: todos tienen el mismo objetivo, pero para llegar a la meta los educandos utilizan su creatividad para trazar múltiples soluciones, de esta manera crean su propio conocimiento y dan solución al problema.
- Libres de exclusión: todos participan sin excluir a nadie independientemente de sus capacidades físicas, cognitivas o sociales, al no

existir la oposición se pierde el miedo a fallar y se vuelve a intentar hasta alcanzar el objetivo.

- Libertad de elección: los educandos elaboran con libertad demostrando que son capaces de ser autónomos, manifestando sus ideas y eligiendo la mejor opción entre sus pares al momento de ejecutar las actividades.

También consideraremos las características estructurales de los juegos cooperativos y creativos según, (Basté Edo et al. 2017).

- Participación: Nadie cumple un papel neutro dentro del grupo, es necesario que cada educando cumpla su rol para lograr el objetivo
- Comunicación e interacción amena: la importancia de escuchar, decidir en grupo y respetar las ideas de los semejantes, mejora la cooperación
- Cooperación: la interdependencia positiva característica fundamental donde cada individuo se siente parte del grupo y necesita a sus compañeros para alcanzar el objetivo.
- Ficción y creación: se desarrolla la creatividad, donde los niños descubren nuevas aventuras, por ejemplo, con sus compañeros formar múltiples esculturas y que ellos sean los autores.
- Diversión: el fin del juego es la diversión, sino perdería toda su esencia.

Sin agresión: es necesaria la contribución de cada uno de sus integrantes para cumplir el objetivo, reduciendo la agresión entre sus semejantes.

Tipos de juegos cooperativos

Clasificamos los juegos cooperativos según (Alonso Roque et al. 2013), conocidos como juegos socio motores

- Juegos de cooperación: se busca alcanzar la meta con la contribución de todos los participantes con total ausencia de competición y no se cumple el fin si existe la exclusión de sus semejantes.
- Juegos de cooperación y oposición: son actividades lúdicas cooperativas donde su principal característica es la competencia con otros grupos

Podemos evidenciar los tipos de juegos cooperativos donde muestran actividades sin presencia de oposición y con oposición, en la primera se busca la colaboración y en la segunda existe oposición entre dos o más grupos, Parlebas, citado por Mirrales Pascual et al. (2017) en su clasificación de juegos deportivos incluye los juegos de cooperación donde los integrantes deben trabajar en conjunto para alcanzar un fin en común; cooperación oposición, los integrantes colaboran con sus semejantes, pero se oponen a los demás grupos, las acciones motrices de estos juegos pueden tener o no oposición.

Los juegos colectivos pueden ser de dos tipos: competitivos donde contribuyen con sus semejantes, pero buscan oponerse a otros grupos considerando la presencia de ganadores y perdedores ya que no evidencian una meta en común y no competitivos donde todos buscan un mismo fin sin oposición, inmerso encontramos a las actividades lúdicas cooperativas.

Juegos cooperativos versus juegos competitivos

En este apartado compararemos las principales características de los juegos cooperativos y los juegos competitivos que son utilizados como recursos didácticos en las clases de educación física.

Las actividades lúdicas competitivas manifiestan ganadores y perdedores, además es común la presencia de agresiones físicas o verbales generando la creación de conflictos internos o enemistades entre compañeros. **Sáez de Ocáriz et al. (2013)** manifiestan que “el éxito de un jugador se acompaña del fracaso del otro y en este contexto, donde nadie ayuda, es fácil que aparezcan conflictos” (p. 166). Las agresiones ya sean físicas o verbales aparecen en todos los tipos de juegos excluyendo a los de cooperación (Sáez de Ocáriz & Burgués Lavega, 2015).

En los juegos competitivos se utiliza la colaboración entre sus semejantes, pero, aunque suene casi igual no es lo mismo que cooperar, por otro lado, en las actividades de cooperación se trabaja con todos los integrantes sin excepción (Pérez Pueyo et al. 2020). En la cooperación se mantiene un objetivo de grupo que es alcanzable si todos colaboran y a la vez tiene diversas soluciones, en cambio en la colaboración existe la ayuda y la presencia de ganadores y perdedores.

Cooperación

Hablar de cooperación es sentirse parte de un grupo basado en la interdependencia positiva (Martínez Tejeda, 2017). No es semejante hablar de trabajo cooperativo y trabajo en grupo, aunque parecen sinónimos existe una gran diferencia al momento de ejecutar las actividades. Según Velázquez (2016), en la cooperación los integrantes de un grupo velan por todos sus semejantes, convirtiéndose en una gran diferencia entre las dos variables. Además, este término es nuevo dentro del ámbito de la educación física conocido como un camino para innovar la educación (Martínez Tejeda, 2017).

Cuando hablamos de trabajo en grupo sabemos que cada individuo tiene diferentes objetivos, pero al hablar de cooperación todos persiguen en mismo objetivo, se asignan roles que se debe cumplir, si alguien no trabaja el fracaso está garantizado.

Aprendizaje cooperativo

Es una nueva metodología educativa desarrollada mediante el trabajo de grupos reducidos, pero variado entre sus participantes los mismos que colaboran entre si combinando sus diferentes habilidades para lograr el éxito y el aprendizaje, incluyendo a todos en la actividad (Velázquez, 2016).

Existen cinco elementos importantes al momento de ejecutar el aprendizaje cooperativo y en la actualidad se han generalizado, (Johnson & Johnson citado en Fernández Río J. 2017) muchos investigadores están de acuerdo con estos elementos generales (Fernández Río, 2014).

- Interacción promotora: los integrantes de grupo deben mantener contacto (físico, social) durante la realización del desafío.
- Interdependencia positiva: cada miembro del grupo siente que necesita de sus compañeros para llegar al objetivo, nadie es superior a sus semejantes.
- Responsabilidad individual: cada individuo tiene una tarea asignada de trabajo general y su realización genera beneficio individual y grupal, consideremos que si alguien incumple este aspecto tendrá consecuencias negativas dentro de todo el grupo

- Procesamiento grupal: Una vez planteado el juego o desafío cada integrante de grupo debe aportar ideas y entre todos llegar a un acuerdo, para tomar la mejor decisión que beneficie al grupo, además las evaluaciones que los grupos realizan para observar el trabajo cooperativo.
- Habilidades sociales: los miembros del grupo desarrollan habilidades prosociales.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos en los escolares de educación general básica superior, para que la práctica inclusiva genere acciones positivas en sus participantes.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

Evaluar el nivel de ejecución de los retos motrices, en los escolares de educación básica superior de la Unidad Educativa “fe y Alegría”.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

Valorar la comprensión de los juegos cooperativos mediante la práctica de los retos motrices en los escolares de educación básica superior de la Unidad Educativa “fe y Alegría”.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3:

Analizar la relación de retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos en los en los escolares de educación básica superior de la Unidad Educativa “fe y Alegría”.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 MATERIALES

Los recursos que se van a utilizar en el presente proyecto investigativo, serán fundamentales para desarrollar de manera eficiente el proyecto, siendo estos: Talento humano, recursos institucionales, recursos materiales, artículos científicos de las siguientes bases de datos (SciELO, Dialnet, Redalyc, Google académico entre otras) para sustentar el marco teórico, además se utilizará la matriz de comprensión que permitirá obtener datos de la muestra de estudio.

2.2 MÉTODOS

Diseño de la investigación:

Este estudio de investigación es de tipo **pre experimental** como manifiesta (Ramos, Galarza, 2021) la variable independiente posee un nivel denominado grupo de experimentación, donde se efectúa la intervención y la variable dependiente se mide mediante un instrumento en dos etapas denominadas PRE – POST. Luego de efectuar las etapas se obtendrá datos que permitan efectuar el propósito de la investigación. Además, posee un **corte longitudinal** que permite recolectar los datos en más de una ocasión, permitiendo medir los cambios efectuados.

La presente investigación evidencia un enfoque **cuantitativo**:

La metodología de investigación que se utilizará en el desarrollo de este estudio, “Retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos en escolares de Educación General básica superior” comprende el paradigma: **cuantitativo**, dentro del paradigma se realizó un test con su respectiva valoración, donde se contempló directamente la investigación alcanzando resultados reales y sin variantes, ya que “trata con fenómenos medibles mediante la utilización de técnicas estadísticas para el análisis de datos recolectados” (Sanchez F. A., 2019, p. 104).

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva permite detallar las características de la población de estudio, mediante la observación cuantitativa: “es la recopilación objetiva de datos que se centra principalmente en número y valores, los resultados de la observación cuantitativa se obtienen utilizando métodos de análisis estadísticos y numéricos” (Guevara et al. 2020, p. 166).

Técnicas e instrumentos:

En la presente investigación para la obtención de datos se aplicó como instrumento la ficha de observación y como técnica la observación cuantitativa que permitió obtener los datos de la muestra, además durante la intervención se utilizó el diario de campo que “se puede utilizar desde el inicio de estudio, tomando notas de manera organizada, nombre de actividades involucrados entre otros aspectos relevantes” (Sanchez et al. 2021). Permitiendo anotar todos los datos durante las sesiones de clases.

Población y muestra de estudio:

La investigación considera una población finita de 110 Estudiantes de la Unidad Educativa “Fe y Alegría” de Educación básica superior de la ciudad de Ambato, mediante un muestreo no probabilístico, se seleccionó una muestra de 37 estudiantes pertenecientes al octavo año de educación general básica superior paralelos “A y B”.

Hipótesis

Los retos motrices no influyen en la comprensión de los juegos cooperativos en escolares de Educación General Básica Superior.

Los retos motrices influyen en la comprensión de los juegos cooperativos en escolares de Educación General Básica Superior.

Tratamiento estadístico de los resultados de investigación.

Para el análisis estadístico de los datos y resultados a contraste en la presente investigación se aplicó el paquete estadístico SPSS versión 25 IBM para Windows,

caracterizando a la muestra de estudio a través de un análisis cualitativo de frecuencias y porcentaje cuantitativos de valores mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares.

Se aplicó una prueba de normalidad en base al tamaño de la muestra la cual determinó la aplicación de pruebas paramétricas o no paramétricas con el objetivo de comprobar las hipótesis de investigación planteadas en el nivel de significación o correlación entre las variables o periodo de estudio.

El tratamiento estadístico de los resultados obtenidos en la presente trabajo, se analizó con la aplicación del paquete estadístico SPSS versión 25, caracterizando a la muestra de estudio desarrollando un análisis de frecuencias de porcentajes en las variables tipo cualitativo, además un análisis descriptivo de valores: mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares en las variables de tipo cualitativo, así mismo se empleó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras menores a 50 datos, la misma diagnosticó la aplicación de la prueba no paramétricas de muestras independientes de U de Mann-Whitney y T-Student (pruebas paramétricas). El análisis de verificación de la hipótesis de estudio se ejecutó con la prueba no paramétrica para muestras relacionadas de Wilcoxon.

Recursos

Talento humano

- Autor del proyecto: Josue Veloz
- Tutora: Lic. Christian Mauricio Sánchez Cañizares, Mg
- Autoridades de la unidad educativa: rector/a
- Profesor titular de la Unidad Educativa.
- Estudiantes objetos de la investigación

Recursos institucionales

- Acceso a bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato
- Acceso al repositorio de la Universidad Técnica de Ambato
- Plataformas virtuales para llevar a cabo el proyecto.

Tabla 1

Recursos económicos

N°	Detalle	Rubro
1	Materiales de oficina	\$ 20.00
2	Impresiones	\$ 30.00
3	Empastado	\$ 10.00
4	Transporte y movilización	\$ 70.00
5	Internet	\$ 25.00
TOTAL		\$ 135.00

Elaborado por: Josue Veloz

Este proyecto va a tener un gasto aproximado de 135.00 dólares, lo cual de forma voluntaria será asumido por el investigador para el cumplimiento del proyecto que es un requisito para obtener el título en Pedagogía de la actividad física y deporte.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este apartado se expone la caracterización de la muestra de estudio y los resultados por objetivo planteado.

Caracterización de la muestra de estudio

La caracterización de la muestra de estudio se desarrolló en base a las variables de sexo, edad, peso y estatura de la muestra obteniendo los siguientes resultados.

Tabla 2

Caracterización de la muestra de estudio

Variables de caracterización	Masculino		Femenino		P	Total	
	(n=19 – 51.4%)		(n=18 – 48.6%)			(n=37 – 100%)	
	M	DS±	M	DS±		M	DS±
Edad (años)	12,58	0,61	12,33	0,59	0,160**	12,46	0,61
Peso (kg)	53,63	12,30	49,61	11,85	0,240**	51,68	12,09
Estatura (cm)	154,68	6,96	148,61	8,73	0,025*	151,73	8,35

Nota. Descripción de valores medios (M), desviaciones estándares (DS±) y diferencias significativas en niveles de $P \leq 0.05$ (*) y $P > 0.05$ (**).

En relación a la variable del sexo de la muestra de estudio, el máximo porcentaje se evidencia en el grupo de sexo masculino, con un 2.8% más que el grupo de sexo femenino. En relación a la variable de la edad el grupo de sexo masculino muestra una edad media superior en 0.25 años más que el femenino, en relación a la variable de peso el masculino es mayor en 4.02 Kg, además en la estatura el mismo es superior en 6.07 cm. En la edad y peso de la muestra, no existen diferencias significativas entre los grupos por sexo con un valor de $P > 0.05$ y en la estatura se evidencia diferencias significativas a nivel estadístico entre los grupos por sexo con un valor de $P < 0.05$.

Resultados por objetivo

Resultados de la evaluación del nivel de los retos motrices, en los escolares de educación básica superior de la Unidad Educativa “fe y Alegría”.

Para cumplir con el objetivo de estudio en la etapa de PRE intervención, se utilizó el instrumento descrito en la metodología de la investigación, permitiendo calcular los resultados mediante ítems en la comprensión de los juegos cooperativos en la muestra.

Tabla 3

Resultados por ítems del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio etapa PRE intervención

Raramente		A veces		A menudo		Total	
f	%	f	%	f	%	f	%
Comprende las instrucciones expresadas verbalmente por el docente							
3	8,1	32	86,5	2	5,4	37	100,0
Participa con el grupo en la exposición de ideas para resolver el reto propuesto							
6	16,2	27	73,0	4	10,8	37	100,0
Conoce que debe cooperar, para superar el reto propuesto (cooperar)							
13	35,1	23	62,2	1	2,7	37	100,0
Entiende que el individualismo no permitirá lograr el objetivo							
16	43,2	21	56,8	0	0	37	100,0
Percibe que todos deben participar activamente							
17	45,9	19	51,4	1	2,7	37	100,0
Comprende que los ejercicios propuestos son de múltiples soluciones							
18	48,6	19	51,4	0	0	37	100,0
Conoce que deben combinar sus diferentes habilidades							
11	29,7	26	70,3	0	0	37	100,0
Deduce que no existe la necesidad de superar a los demás (libre de competición)							
14	37,8	23	62,2	0	0	37	100,0
Comprende que el respeto a sus pares es indispensable al realizar las actividades							
9	24,3	28	75,7	0	0	37	100,0
¿Cuál es la comprensión de los educandos acerca de los juegos cooperativos?							
13	35,1	24	64,9	0	0	37	100,0
Existe coordinación entre los compañeros del grupo							
13	35,1	24	64,9	0	0	37	100,0
Responsabilidad en el desarrollo de una tarea en común							
12	32,4	25	67,6	0	0	37	100,0

En lo referente a las respuestas por ítems del instrumento se evaluó la comprensión de los juegos cooperativos de la muestra de estudio en la etapa de PRE intervención

mostrando el mayor porcentaje en el nivel de comprensión de a veces, seguido por el nivel raramente y con un bajo porcentaje en el nivel de comprensión de a menudo.

Tabla 4

Resultados por componentes del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio, periodo PRE intervención.

Componentes	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre Conceptual		11,00	17,00	13,27	1,48
Pre Afectivo Social	37	9,00	14,00	11,00	1,18
Pre Motriz		6,00	9,00	8,03	1,01
Pre Global		26,00	40,00	32,30	3,07

El resultado global permitió diferenciar a la muestra de estudio en componentes para esta etapa, fundamentados en los baremos definido por los percentiles del mismo

Tabla 5

Nivel de comprensión en la muestra de estudio, atapa PRE intervención

Niveles de comprensión	Frecuencia	porcentaje
Raramente	10	27,0%
A veces	26	70,3%
A menudo	1	2,7%
TOTAL	37	100,0%

El mayor porcentaje de la muestra se evidencia en el nivel de comprensión de “a veces”, seguido por el nivel raramente y evidenciando solo una unidad en el nivel de comprensión de “a menudo”.

Resultados de la valoración de la comprensión de los juegos cooperativos mediante la práctica de los retos motrices en los escolares de educación básica superior de la Unidad Educativa “fe y Alegría”.

Luego de realizar la intervención sobre los retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos, se volvió aplicar el instrumento considerando las mismas condiciones, que en la etapa de PRE intervención, alcanzando los siguientes resultados.

Tabla 6

Resultados por ítems del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio etapa POST intervención

Raramente		A veces		A menudo		Total	
f	%	f	%	f	%	f	%
Comprende las instrucciones expresadas verbalmente por el docente							
1	2.7	12	32.4	24	64.9	37	100.0
Participa con el grupo en la exposición de ideas para resolver el reto propuesto							
0	0	13	35.1	24	64.9	37	100,0
Conoce que debe cooperar, para superar el reto propuesto (cooperar)							
0	0	19	51.4	18	48.6	37	100,0
Entiende que el individualismo no permitirá lograr el objetivo							
1	2.7	20	54.1	16	43.2	37	100,0
Percibe que todos deben participar activamente							
0	0	21	56.8	16	43.2	37	100,0
Comprende que los ejercicios propuestos son de múltiples soluciones							
1	2.7	19	51.4	17	45.9	37	100,0
Conoce que deben combinar sus diferentes habilidades							
0	0	18	48.6	19	51.4	37	100,0
Deduce que no existe la necesidad de superar a los demás (libre de competición)							
10	27.0	18	48.6	9	24.3	37	100,0
Comprende que el respeto a sus pares es indispensable al momento de realizar las actividades							
2	5.4	13	35.1	22	59.5	37	100,0
¿Cuál es la comprensión de los educandos acerca de los juegos cooperativos?							
1	2.7	15	40.5	21	56.8	37	100,0
Existe coordinación entre los compañeros del grupo							
1	2.7	18	48.6	18	48.6	37	100,0
Responsabilidad en el desarrollo de una tarea en común							
0	0	17	45.9	20	54.1	37	100,0

En lo referente a las respuestas por ítems del instrumento se valoró la comprensión de los juegos cooperativos de la muestra de estudio en la etapa POST intervención, evidenciando diferencias significativas en los tres niveles de comprensión, mostrando el mayor porcentaje en el nivel de comprensión de a menudo, seguido por el nivel de a veces y con un mínimo porcentaje en el nivel de raramente.

Tabla 7

Resultados por componentes del test de comprensión de grupo en la muestra de estudio, etapa POST intervención.

Componentes	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Post Conceptual		13,00	20,00	17,43	±2,06
Post Afectivo Social	37	10,00	16,00	13,65	±1,49
Post Motriz		9,00	12,00	10,51	±1,33
Post Global		33,00	48,00	41,59	4,44

El resultado global calculado posibilitó diferenciar a la muestra de estudio en componentes para esta etapa, fundamentados en los baremos definido por los percentiles del mismo.

Tabla 8

Nivel de comprensión en la muestra de estudio, atapa PRE intervención

Niveles de comprensión	Frecuencia	Porcentaje
Raramente	0	0%
A veces	13	35,1%
A menudo	24	64,9%
Total	37	100,0%

En este periodo el mayor porcentaje de la muestra se evidencia en el nivel de “a menudo”, logrando una diferencia positiva de 29.8%, con un porcentaje menor en el nivel “a veces” y con cero unidades de análisis en el nivel de comprensión “raramente” niveles de comprensión.

Resultados del Análisis de la relación de retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos en los en los escolares de educación básica superior de la Unidad Educativa “fe y Alegría”.

Para realizar el análisis de la diferencia de los niveles por etapas, se calculó la diferencia aritmética entre los resultados globales en las etapas de PRE intervención y POST intervención.

Tabla 9

Diferencia entre los resultados globales PRE y POST intervención en la muestra de estudio

Análisis de diferencia entre periodos	N	mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
POST global		33,00	48,00	41,59	±4,44
PRE global	37	26,00	40,00	32,30	±3,07
Diferencia POST – PRE global		3,00	17,00	9,30	±3,17

El análisis de la muestra diagnosticó que existe diferencia aritmética positiva en la etapa POST intervención, sin embargo, se comparó mediante una tabla cruzada las reformas existentes entre los niveles por periodo.

Tabla 10

Análisis cruzado entre niveles de comprensión por periodos en la muestra de estudio

Percentil PRE comprensión	Percentil POST comprensión		Total
	A veces	A menudo	
Raramente	7	3	10
A veces	6	20	26
A menudo	0	1	1
Total	13	24	37

3.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS (SEGÚN EL PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR APROBADO)

Para el desarrollo de comprobación de la hipótesis de estudio se aplicó la prueba de Wilcoxon que definió los siguientes resultados.

Tabla 11

Análisis estadístico de verificación de hipótesis de estudio

Análisis de diferencia entre periodos	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar	P
POST global	37	33,00	48,00	41,59	±4,44	0.000
PRE global		26,00	40,00	32,30	±3,07	

Nota: Diferencia significativa en un nivel de $P \leq 0.05$ (*)

La prueba estadística aplicada decreto que el valor de la significación se localiza en un nivel de $P \leq 0.05$ (*), permitiendo admitir la hipótesis alternativa de la investigación que define:

H1: Los retos motrices influyen en la comprensión de los juegos cooperativos en escolares de Educación General Básica Superior.

Tratamiento estadístico de los datos de investigación

El tratamiento estadístico de los resultados alcanzados en la presente investigación, se analizó con la aplicación del paquete estadístico SPSS versión 25, caracterizando a la muestra de estudio desarrollando un análisis de frecuencias de porcentajes en las variables tipo cualitativo, además un análisis descriptivo de valores: mínimos, máximos, medios y desviaciones estándares en las variables de tipo cualitativo, así mismo se empleó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras menores a 50 datos, la misma diagnosticó la aplicación de la prueba no paramétricas de muestras independientes de U de Mann-Whitney y T-Student (paramétrica).. El tratamiento de verificación de la hipótesis de estudio se ejecutó con la prueba no paramétrica para muestras relacionadas de Wilcoxon.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

Luego de haber elaborado la correspondiente valoración y alcanzar los resultados del estudio se llegó a las siguientes conclusiones.

- Se evaluó el nivel de ejecución de los retos motrices, en los escolares de educación básica superior de la Unidad Educativa “fe y Alegría” en el que se pudo comprobar que los educandos revelaban dificultades en el aspecto cooperativo al momento de ejecutar el pre test, los estudiantes se mostraban competitivos, no se incluía a todos en las actividades, poca creatividad al resolver el problema planteado, escasa responsabilidad en las tareas individuales y colectiva, agresión a los semejantes, falta comunicación en los grupos entre otros aspectos, por lo cual la mayoría de los resultados se mantenía en un nivel medio y bajo.
- Se valoró la comprensión de los juegos cooperativos mediante la práctica de los retos motrices concluyendo que existen cambios positivos en la etapa PRE y POST, evidenciando mayor diferencia entre periodos en el nivel de comprensión de a menudo, seguido del nivel de a veces y con un valor un poco menor el nivel de raramente, el nivel no se observa no obtuvo porcentaje en ninguna etapa, los demás niveles presentaron diferencias significativas por lo que se manifiesta que los resultados POST son positivamente diferentes al PRE.
- Se analizó la relación de retos motrices en la comprensión de los juegos cooperativos reflejando a nivel estadístico que en los tres niveles (conceptual, afectivo – social, motriz), presentan diferencias significativas entre las etapas PRE y POST manifestando aspectos positivos en las intervenciones realizadas, los mismos que presentan un desarrollo importante en el ámbito cooperativo.

4.2 RECOMENDACIONES

Considerando las conclusiones se manifiesta las siguientes recomendaciones

- Es fundamental evaluar el nivel de ejecución de los retos motrices, en los escolares de educación básica superior englobando aspectos cooperativos que fomenten en los educandos una conducta prosocial para lograr un trabajo en equipo, no solo dentro de las sesiones de Educación Física sino también en sus labores diarias.
- Es trascendental valorar la comprensión de los juegos cooperativos en la etapa posterior a la intervención con retos motrices, utilizando procesos pedagógicos que fundamenten la participación, comunicación, cooperación, creatividad, diversión entre otros para poner en práctica características únicas de los juegos cooperativos como: libre de competición, libertad para crear, libres de exclusión y libre de elección, y así impulsar a los escolares a desarrollar habilidades cooperativas.
- Es importante analizar los retos motrices comprobando que vayan de acuerdo a la edad de los educandos, para generar mayor impacto y motivarlos a adquirir características cooperativas que permitan generar ambientes inclusivos, amenos, participativos, creativos entre otros dentro de las clases de Educación física, además fortalecerá sus habilidades sociales que le servirá de mucho en el futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referencias

- Alonso Roque, J. I., Gea García, G., & Yuste Lucas, J. L. (2013). Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16(1), 97-108. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/reifop.16.1.179461>
- Alonso, A. D. (2018). Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo. *Arteduca*(19), 224-245. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2018.19.10>
- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Arufe, Giráldez, V. (2020). ¿Cómo debe ser el trabajo de Educación Física en Educación Infantil? *RETOS. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 37, 588-596. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.74177>
- Backes, B. M., Porta, M. E., & Difabio de Anglat, H. E. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes. *Educere: la revista venezolana de educación*, 19(64), 777-790. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Basté Edo, M. M., Gelabert, S., & Rosera, M. (Edits.). (2017). *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MAiIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=El+juego+en+la+primera+infancia&ots=6UwA9CcwLM&sig=4traUXSbHIqW2gfaxNdTpurFkVU#v=onepage&q=El%20juego%20en%20la%20primera%20infancia&f=false>

- Bernate, J., Fonseca, I., Betancourt, M., García, F., & Sabogal, H. (2019). Competencias ciudadanas en la educación física escolar. *Acciónmotriz: tu revista digital*, 23(1), 90-99. <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/142>
- Caballero Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>
- Calvo Sánchez, L. (2018). Los juegos cooperativos y el acceso a la información desde la extensión universitaria. *E-Ciencias de la Información*, 8(1), 119-130. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/eci.v8i1.30562>
- Chipantiza Salan, R. R. (2022). *Los retos motrices en la enseñanza de los fundamentos técnicos del fútbol en la clase de Educación Física*. Ciencias Humanas y de la Educación - Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.
- Extremera Baena, A., & Montero Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF: revista digital de educación física*, 7(38), 73-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>
- Fernández Cando, J. (2015). Desafíos físicos cooperativo en EF: una unidad didáctica basada en las emociones, el disfrute y las relaciones interpersonales. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 7(37), 9-23.
- Fernández Río, F. J., & Velázquez Callado, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos: retos sin competición para las clases de Educación Física*. España: Wanceulen Editorial Deportiva, SL.

- Fernández Río, J. (2014). Aportaciones del modelo de responsabilidad personal y social al aprendizaje cooperativo. *Actas del IX Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*. Málaga. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Aportaciones+de+Modelo+de+Responsabilidad+Personal+y+Social+al+Aprendizaje+Cooperativo&btnG=
- Fernández Río, J. (2017). El Ciclo del Aprendizaje Cooperativo: una guía para implementar de manera efectiva el aprendizaje cooperativo en educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(32), 264-269. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6352316>
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*(24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallardo Vázquez, P., & Fernández Gaviria, J. (2017). *El juego como recurso didáctico en educación física* (Segunda ed.). WANCEULEN: Editorial Deportiva,S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uta/33774>
- Garófano Viciano, V., Guirado Cano, L., Cuberos, R., Ruz Padial, R., & Martínez, A. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmáF: revista digital de educación física*, 8(47), 89-105.
- Guevara, G. P., Verdezoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Guillamón, R. A., Cantó , E. G., & López Carrillo, P. J. (2018). La educación física como programa de desarrollo físico y motor. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*(52), 105-124.

- Jiménez, V. G., & Romero, C. C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14.
- Laguna Molina, I. J., García Juárez, A., & Villegas Durazo, F. J. (2017). XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa. *Evaluación de habilidades motrices básicas mediante la sesión de educación física en una institución de nivel preescolar en el estado de Sonora*. San Luis Potosi. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2184.pdf>
- Lavega Burgués, P., Planas Anzano, A., & Ruiz Sánchez, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 14(53), 37-51. <http://hdl.handle.net/10459.1/65171>.
- Lozada Muñoz, T. S., & Vargas Hernández, J. S. (2020). Caracterización del desarrollo de las habilidades motrices básicas en personas con discapacidad intelectual. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 6(2), 14-27. <https://doi.org/https://doi.org/10.31910/rdafd.v6.n2.2020.1566>
- Luna Villouta, P., Aravena Muñoz, J., Contreras Huerta, D. J., Fabres Cofré, C., & Faúndez Pena, F. (2016). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación de habilidades motrices básicas en escolares de quinto año básico de colegios particulares subvencionados del Gran Concepción. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 17(1), 29-38. <https://www.redalyc.org/journal/5256/525664802003/525664802003.pdf>
- Martínez Tejeda, G. (2017). Los desafíos grupales de la cooperación en la educación. *Polis*, 13(1), 113-142. <http://www.scielo.org.mx/pdf/polis/v13n1/1870-2333-polis-13-01-00113.pdf>
- Melo Herrera, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 251-274. <https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/27060320011.pdf>

- Mirrales Pascual, R., Filella Guiu, G., & Lavega Burgués, P. (2017). Educación física emocional a través del juego en educación primaria. Ayudando a los maestros a tomar decisiones. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(31), 88-93. <https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/59188>
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 133-142. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.17227/01224328.5244>
- Moya Quinteros, D. A. (2022). *Retos motrices en el desarrollo de las habilidades coordinativas dentro del proceso de enseñanza del fútbol en estudiantes de bachillerato*. Ciencias Humanas de la Educación - pedagogía de la Actividad Física y Deporte. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34407>
- Omeñaca Cilla, R., & Ruíz Omeñaca, J. V. (2019). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/ereader/uta/119199>
- Peréz Pueyo, Á., Hortiguela Alcalá, D., Gutiérrez García, C., & Fernández Río, J. (2020). Actividades cooperativas rúbrica de autoevaluación. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 70, 73-76.
- Pradera Vargas, X., Campos García, M., Contreras Sapúlveda, M., Puentes Matus, D., & Luna Villouta, P. (2017). Comparación del desarrollo motor en escolares de 9 y 10 años de edad en clases de educación física y talleres deportivos extracurriculares. *Revista Ciencias de la actividad física*, 18(2), 1-8.
- Quino A, A. C., & Barreto B, P. (2015). Desarrollo motor en niños con desnutrición en Tunja, Boyacá. *Revista Facultad Nacional de Salud Pública*, 33(1), 15-21.
- Ramos, Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 10((1)), 1-7.
- Roa González, S. V., Hernández Garay, A., & Valero Inerarity, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa

Educa a tu Hijo. *Conrado: Revista Pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(69), 386-393.

Sáez de Ocáriz, U., & Burgués Lavega, P. (2015). Estudio de los conflictos en el juego en educación física en primaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 15(57), 29-44.
<https://www.redalyc.org/pdf/542/54238756003.pdf>

Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P., & March, J. (2013). El profesorado ante los conflictos en la educación física. El caso de los juegos de oposición en primaria. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 16(1), 163-176.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/reifop.16.1.180101>

Sanchez, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Sanchez, M., Fernandez, M., & Diaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107-121.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>

Solana Viar, J. A. (2015). Conocer la metodología del aprendizaje cooperativo y competencia docente del trabajo en equipo a través de los desafíos físicos cooperativos. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*(10), 65-84.

Torres Luque, G. (2015). *Enseñanza y aprendizaje de la educación física en educación infantil*. Ediciones Paraninfo, SA.

Velázquez Callado, C. (2005). Desafíos físicos cooperativos: una experiencia en educación primaria. *V Congreso Internacional Virtual de Educación*.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/24576>

Velázquez Callado, C. (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(28), 234-239.

Velázquez, C. (2016). Desafíos físicos cooperativos: relato de una experiencia. *Tándem Didáctica de la Educación Física*(53), 54-59.

ANEXOS

ANEXO 1

Planificación de la intervención de la investigación

PLANIFICACION SEMANAL			
BLOQUE CURRICULAR # 1: PRACTICAS LUDICAS LOS JUEGOS Y EL JUGAR:			
DTOS INFORMATIVOS			
Docente:	Byron Josue Veloz Yanza		
Subnivel superior:	8vo "A" y "B"	Jornada	Vespertina
Semana:	1	Fecha:	9/5/2022 - 10/5/2022 12/5/2022
Materiales: tela para cubrir los ojos, pelotas, aros			
Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Movilidad articular 5' Actividad lúdica: policías y ladrones 5' Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> El tren ciego 10': planteado como reto motriz Los jugadores con los ojos tapados se colocan en fila tomados de los hombros y cerrado los ojos a excepción del último integrante. Desafío: Se desafía al grupo de estudiantes a seguir el recorrido establecido sin chocar con otros trenes. Condiciones: Los maquinistas deben guiar el tren sin usar en habla Si el tren choca otro tren debe tocarlo para que continúe Variantes: Recorrido con obstáculos <ul style="list-style-type: none"> La cuadrícula 15': planteado como reto motriz Tres o cuatro jugadores con los ojos vendados se colocan en cuadrupedia y transportan a un compañero y el grupo dirige un quinto jugador que va detrás. Desafío: se desafía a los grupos a transportar sobre sus espaldas a un compañero, los que transportan deben llevar los ojos vendados y detrás de ellos un quinto compañero que les va a guiar para llegar al destino. Condiciones: los que transportan deben llevar los ojos vendados Variantes: transportarlo en diferentes posiciones (cubito ventral, dorsal, realizando una escultura mientras es transportado. 		Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Movilidad articular 2' Actividad lúdica: azules y rojos 5' Elongación dinámica 3' Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> El fútbol a ciegas 15': planteado como reto motriz En grupos se debe conducir el balón cierta distancia y patear a la portería, algunos integrantes estarán tapados los ojos. Desafío: se desafía al grupo de estudiantes a conducir un balón e introducirlo en la portería Condiciones: El jugador con los ojos tapados debe realizar el gol, el número de jugadores tapados los ojos iniciasen con 1, pero ira aumentando. Variantes: El balón se lo llevara lanzando y rebotando. <ul style="list-style-type: none"> El paseo del aro 10': planteado como reto motriz Los grupos en círculos y tomados de las manos y tendrán un aro sobre el brazo de un estudiante, se debe pasar el aro por todos los alumnos sin soltarse las manos. Desafío: Se desafía a los grupos de estudiantes a pasar un aro hasta dar una vuelta completa en menos de un minuto Condiciones: Dos integrantes del grupo deben llevar vendados los ojos, el aro no puede tocar el suelo en ningún momento. Variantes: Utilizar dos o tres aros, con el círculo en movimiento llegar a un determinado lugar. HACER EL JUEGO CON TODO EL CURSO. 	
Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Elongación estática 5' 		Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Dinámica de recuperación 3' Elongación estática 2' 	

PLANIFICACION SEMANAL 191			
DTOS INFORMATIVOS			
Docente:	Byron Josue Veloz Yanza		
Subnivel superior:	8vo "A" y "B"	Jornada	Vespertina
Semana:	2	Fecha:	16/5/2022 - 17/5/2022 19/5/2022
Materiales: globos, vendas, aros, balones			
Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Movilidad articular 5' Actividad lúdica 5' Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> La corona 10': planteado como reto motriz Los integrantes del grupo se colocan formando un círculo y se ponen un aro sobre sus cabezas. Desafío: Se desafía al grupo de estudiantes con el aro en la cabeza desplazarse por el espacio establecido. Condiciones: No se puede utilizar las manos, si el aro se cae deben esperar a otro grupo sin quitarse el aro lo recojan y puedan continuar, dos integrantes deben llevar vendados los ojos. Variantes: Mantener el aro en la cabeza mientras nos desplazamos de diferentes maneras (Sentados, rodillas, <u>simi</u> parados) El desafío se cumple cuando todos los grupos se hayan trasladado correctamente sin dejar caer el aro de dos formas diferentes en un tiempo de un minuto <ul style="list-style-type: none"> El círculo de balones 15': planteado como reto motriz Los integrantes del grupo se sitúan sentados en círculo con las piernas hacia adentro y algunos de ellos disponen de un balón. Desafío: Se desafía al grupo de estudiantes a pasa el balón de tres formas distintas, sujeto entre los pies. Condiciones: El balón no podrá tocar el suelo, solo se deben usar los pies para pasar, si el balón cae solo se puede recoger con los pies. Variantes: Realizarlo en línea recta mientras llegamos a un punto establecido El desafío se cumple cuando todos los grupos hayan dado tres vueltas con el balón una vuelta por cada forma de pasa. 		Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Movilidad articular 2' Actividad lúdica: los diez pases 5' Elongación dinámica 3' Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> El sol 15': planteado como reto motriz Los grupos se colocan de espaldas con los globos en el medio y se desplazan Desafío: se desafía al grupo de a desplazarse por el espacio determinado con un globo en sus espaldas, sin utilizar las manos. Condiciones: Si el globo cae solo otro grupo lo podrá levantar, No se podrá utilizar ninguna otra parte del cuerpo más que la establecida, dos estudiantes del grupo se desplazan vendados los ojos. Variantes: Sujetar el globo con distintas partes del cuerpo (frente, pecho, pierna y mano, realizar diferentes acciones (sentarse, caminar etc.) El desafío se cumple cuando todos los grupos se hayan desplazado de distintas formas sin tumbar o romper el globo. <ul style="list-style-type: none"> El ascensor 10': planteado como reto motriz Cada grupo se coloca dentro de un aro, con los brazos en los hombros de sus compañeros (juntos) Desafío: Se desafía a los estudiantes a hacer subir un aro desde sus pies hasta la cabeza. Condiciones: No se puede utilizar las manos, dos estudiantes deben estar en un pie Variantes: aumentar el número de aros. Se cumple el desafío cuando todos los grupos hayan subido los aros hasta la cabeza 	
Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios físicos de vuelta a la calma Elongación estática 		Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Ejercicios básicos de vuelta a la calma Elongación estática. 	

PLANIFICACION SEMANAL				
DTOS INFORMATIVOS				
Docente:	Byron Josue Veloz Yanza			
Subnivel superior:	8vo "A" y "B"	Jornada	Vespertina	
Semana:	3	Fecha:	23/5/2022 - 24/5/2022	26/2/2022
Materiales: conos, balones				
Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Movilidad articular 5' Actividad lúdica "la araña" 5' Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> En volandas 15': planteado como reto motriz Los integrantes del grupo se colocan en filas juntos, transportando un compañero de los hombros hacia arriba Desafío: Se desafía al grupo de estudiantes a trasladar de dos formas distintas a su compañero al otro extremo sin desplazarse en grupo. Condiciones: Los grupos dispondrán de 10' para practicar antes de presentar. Variantes: Superar diferentes obstáculos, diferentes formas de trasladar. <i>El desafío se cumple cuando todos los grupos hayan trasladado de un lugar a otro a sus compañeros de dos formas distintas, sin desplazarse en conjunto.</i> <ul style="list-style-type: none"> El martillo 10': planteado como reto motriz Se realiza una fila y en frente se sitúan dos niños con un balón, los niños con el balón lo rebotan alto y los de la fila deben pasarlo por debajo. Desafío: Se desafía a los grupos de estudiantes a pasar en parejas de tres diferentes y al final debe pasar todo el grupo de dos formas diferentes. Condiciones: Se deben cambiar funciones para que todos participen, dos integrantes deben llevar vendados los ojos. Variantes: Variar la altura del balón <i>Se cumple el desafío cuando todos los grupos hayan pasado en conjunto de dos formas diferentes.</i> Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Elongación estática 5' 		Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Movilidad articular 5' Calentamiento de sistemas 5' Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> El bote rítmico 15': planteado como reto motriz Los grupos deben formar círculos y poseer un balón cada integrante a excepción de dos de ellos quienes en conjunto formaran un ritmo, luego cambian papeles. Desafío: Se desafía a los grupos a formar diferentes ritmos y combinarlos con los botes de los balones. Condiciones: un estudiante debe estar cerrado los ojos, otro estudiante solo debe usar una mano para rebotar, el ritmo debe durar mínimo 10 segundos Variantes: <i>Se supera el desafío cuando todos los grupos hayan creado tres ritmos diferentes y lo ejecuten en coordinación con sus compañeros.</i> <ul style="list-style-type: none"> Voy volando 10': planteado como reto motriz Un integrante del grupo se pone cubito ventral y los demás compañeros lo sujetan lo trasladan como si fuera un avión. Desafío: Se desafía al grupo de estudiantes a trasladar a un compañero simulando un avión, mientras el que es llevado empuja una pelota al lugar establecido. Condiciones: Cambiar roles, Variantes: llevarlo en diferentes posiciones. <i>Se supera el desafío cuando los grupos trasladan a sus compañeros de dos formas diferentes, mientras el que es transportado conduce un balón de dos formas distintas</i> Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Dinámicas de recuperación 2' Elongación estática 3' 		

PLANIFICACION SEMANAL				
DTOS INFORMATIVOS				
Docente:	Byron Josue Veloz Yanza			
Subnivel superior:	8vo "A" y "B"	Jornada	Vespertina	
Semana:	4	Fecha:	30/5/2022 - 31/5/2022	2/6/2022
Materiales: Fichas de imágenes.				
Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Actividad lúdica: Luz verde, luz roja Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> El puente 10': planteado como reto motriz Los niños forman dos filas, una frente a la otra, y se sujetan con las manos del que tienen enfrente, un niño se pone al inicio de la formación. Desafío: Se desafía a los grupos de estudiantes a pasar a todos los integrantes por encima de los brazos de la formación de dos formas distintas. Condiciones: El que ha pasado se pondrá al final y alargará la fila. Variantes: Desplazarse por el terreno mientras pasa el compañero entre los brazos. <i>El desafío se cumple cuando todos hayan pasado de dos formas diferentes.</i> <ul style="list-style-type: none"> Esculturas en parejas 15': Planteado como reto motriz Dentro de los grupos establecidos se deben trabajar esculturas en parejas. Desafío: se desafía a los estudiantes a realizar las diferentes esculturas dadas en las fichas. Condiciones: Los grupos tendrán 10' para practicar antes de presentar, Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Dinámica de la lora 		Desarrollo de la clase: Calentamiento 10' <ul style="list-style-type: none"> Actividad lúdica: quita la cinta 10' Parte principal 25' Juego cooperativo: <ul style="list-style-type: none"> En camilla 10': Planteado como reto motriz Los niños se distribuyen en grupos. Desafío: se desafía a los grupos de estudiantes a transportar en sus brazos a un compañero sin que toque el suelo. Condiciones: Se deben intercambiar papeles, los estudiantes disponen de cinco minutos para reparar. Variantes: Buscar otras formas de transportar al compañero <i>El desafío se cumple cuando los grupos transporten a sus compañeros de tres formas diferentes.</i> <ul style="list-style-type: none"> Acrosport en trío 15': planteado como reto motriz En los grupos establecidos trabajamos en tríos Desafío: Se desafía al grupo de estudiantes a realizar diferentes esculturas de tres personas que están establecidas en las fichas. Condiciones: Realizar cuatro diferentes esculturas, el tiempo para practicar es de 10' Variantes: Los grupos deben crear su propia escultura. <i>El desafío se cumple cuando todos los integrantes de los grupos hayan realizado las esculturas establecidas, además de haber creado su propia escultura.</i> Parte final 5' <ul style="list-style-type: none"> Dinámicas de recuperación 		

ANEXO 2 fotografías de la intervención realizada en la Unidad Educativa “Fe y Alegría



ANEXO 3 Matriz de comprensión de grupo

Matriz de comprensión de Grupo

Retrato: *«El Mandarin y El Mago»*

Fecha: 14 de octubre

Género: Narrativa (realista, fantasía)

Curso: 4.º

Poesía

Teatro

Exposición

* Nuevo estudiante-1 de octubre

	Kelly	Ryan	Marti	Tonya	Jason	David	Teresa
Hace predicciones sobre el relato	S	+	-	S	-	+	-
Participa en la discusión	S	+	S	S	-	+	S
Contesta preguntas de todos los niveles	-	+	S	S	S	+	S
Determina los significados de las palabras mediante el contexto	-	+	-	-	-	S	-
Lee de forma fluida y uniforme	+	+	+	S	-	+	S
Puede contar el texto con sus propias palabras	S	+	+	S	S	S	-
Comprende tras lectura silenciosa	N	N	N	N	N	N	N
Puede leer «entre líneas»	-	S	S	-	-	S	-
Posee amplio conocimiento previo	S	S	-	-	-	S	-

A menudo +

Algunas veces S

Raramente -

No se observa N

Palabras para revisar:

dinastía

Mandarin

rnla

MATRIZ DE COMPRENSION DE GRUPO

Juego cooperativo: **La escultura: situación inicial:** los niños de cada grupo se ponen descalzos. **Desarrollo del juego:** en el lugar designado se debe formar las composiciones escultóricas que cada grupo haya decidido. Se busca el equilibrio compartido, cuidando la distribución del peso y los puntos de apoyo. **Variantes:** Equilibrio en movimiento,

RETO MOTRIZ: se desafía al grupo de estudiantes a construir esculturas de tres formas diferentes se supera el desafío cuando todos los grupos hayan realizado las esculturas de 3 formas distintas.

Fecha:	Curso:	Paralelo:	
A MENUDO': +	ALGUNAS VECES: S	RARAMENTE: -	NO SE OBSERVA: N
4	3	2	1

ITEM	ESTUDIANTES									
Comprende las instrucciones expresadas verbalmente por el docente										
Participa con el grupo en la exposición de ideas para resolver el reto propuesto										
Conoce que debe cooperar con los demás, para superar el reto propuesto (trabajar juntos)										
Entiende que el individualismo no permitirá lograr el objetivo										
Percibe que todos deben participar activamente.										
Comprende que los ejercicios propuestos son de múltiples soluciones (Creatividad)										
Conoce que deben combinar sus diferentes habilidades										
Deduce que no existe la necesidad de superar a los demás (libre de competición)										
Comprende que el respeto a sus pares es indispensable al momento de realizar las actividades										
¿Cuál es la comprensión de los educandos acerca de los juegos cooperativos?										
Existe coordinación entre los compañeros del grupo										
Responsabilidad en el desarrollo de una tarea en común.										

DIMENSIONES	
CONCEPTUAL:	(5 ÍTEMS) 1,4,5,6,10
AFECTIVO, SOCIAL:	(4 ÍTEMS) 2,3,8,9
MOTRIZ:	(3 ÍTEMS) 7,11,12
ESCALA VALORES	
NO SE OBSERVA	1
RARAMENTE	2
A VECES	3
A MENUDO	4

VALOR MÍNIMO	12
VALOR MÁXIMO	48
RANGO	36
AMPLITUD	9
NO SE OBSERVA	12 - 21
RARAMENTE	22 – 30
A VECES	31 – 39
A MENUDO	40 – 48