



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

**Proyecto de Investigación previo a la  
Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación,  
Mención: Cultura Física**

**TEMA:**

---

**“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE LOS  
JUGADORES DE LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA ESCUELA DE FÚTBOL  
CACPET PASTAZA, DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”**

---

**AUTOR:** Nilo Efraín Freire Cueva

**TUTOR:** Lcdo. Luis Alfredo Jiménez Ruiz Mg.

**AMBATO - ECUADOR**

**2019**

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

### **CERTIFICA:**

Yo, Sr. Lcdo. Luis Alfredo Jiménez Ruiz Mg. con C.I. 1803394467, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE LOS JUGADORES DE LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA ESCUELA DE FÚTBOL CACPET PASTAZA, DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”, desarrollado por el egresado Nilo Efraín Freire Cueva, considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Lcdo. Luis Alfredo Jiménez Ruiz Mg

C.I. 180339446-7

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, 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.



.....

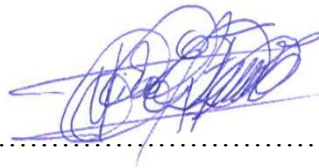
Nilo Efraín Freire Cueva

C.I. 160018257-8

**AUTOR**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE LOS JUGADORES DE LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA ESCUELA DE FÚTBOL CACPET PASTAZA, DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



.....  
Nilo Efraín Freire Cueva

C.I. 160018257-8

**AUTOR**

## AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:

La Comisión del estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE LOS JUGADORES DE LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA ESCUELA DE FÚTBOL CACPET PASTAZA, DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”, presentado por el Sr. Nilo Efraín Freire Cueva, egresado de la carrera de Cultura Física, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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



Lcdo. Washington Castro Mg.  
C.I. 1600256638



Lcdo. Maria Teresa Naranjo Mg.  
C.I. 1804140356

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mi querida Esposa Alba Salinas por ser un pilar fundamental para lograr mi objetivo.

*Nilo Efraín Freire Cueva*

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

*Nilo Efraín Freire Cueva*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	<b>Pág.</b>
Portada.....	i
Aprobación del Tutor .....	ii
Autoría de la Investigación .....	iii
Cesión de Derechos de Autor.....	iv
Al Consejo Directivo.....	v
Dedicatoria .....	vi
Agradecimiento .....	vii
Índice General de Contenidos .....	viii
Índice de Cuadros.....	xi
Índice de Gráficos .....	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
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. Análisis Crítico .....	6
1.2.3. Prognosis .....	6
1.2.4. Formulación del Problema .....	7
1.2.5. Preguntas Directrices .....	7
1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación.....	7
1.3. Justificación.....	8
1.4. Objetivos .....	8
1.4.1. General. ....	8
1.4.2. Específicos .....	8



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes Investigativos.....	9
2.2. Fundamentación Filosófica .....	10
2.3. Fundamentación Legal .....	11
2.4. Categorías Fundamentales .....	12
2.5. Hipótesis.....	43
2.6. Señalamiento de las Variables .....	43

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

3.1. Enfoque .....	44
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	44
3.3. Niveles o Tipos de Investigación .....	45
3.4. Población y Muestra.....	45
3.5. Operacionalización de Variables.....	46
3.6. Recolección de Información .....	48
3.7. Procesamiento de la Información.....	49

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1. Análisis de los Resultados .....	50
4.1.1. Encuesta realizada a los Instructores.....	50
4.1.2. Encuesta realizada a los Padres de familia.....	60
4.2. Comprobación de la Hipótesis .....	70

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

5.1. Conclusiones .....	74
5.2. Recomendaciones.....	75

**CAPÍTULO VI**  
**PROPUESTA**

6.1. Datos informativos .....	76
6.2. Antecedentes de la propuesta .....	76
6.3. Justificación.....	77
6.4. Objetivos .....	78
6.5. Análisis de factibilidad.....	78
6.6. Fundamentación .....	79
6.7. Metodología modelo operativo .....	83
6.8. Administración de la propuesta.....	84
6.9. Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta .....	84
<b>C. Materiales de referencia.....</b>	<b>147</b>
1. Bibliografía .....	147

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro. 1 Población .....	45
Cuadro. 2 Variable Independiente.....	46
Cuadro. 3 Variable Dependiente .....	47
Cuadro. 4 Pla de Recolección .....	39
Cuadro. 5 Pregunta 1 Instructores .....	50
Cuadro. 6 Pregunta 2 Instructores .....	51
Cuadro. 7 Pregunta 3 Instructores .....	52
Cuadro. 8 Pregunta 4 Instructores .....	53
Cuadro. 9 Pregunta 5 Instructores .....	54
Cuadro. 10 Pregunta 6 Instructores .....	55
Cuadro. 11 Pregunta 7 Instructores .....	56
Cuadro. 12 Pregunta 8 Instructores .....	57
Cuadro. 13 Pregunta 9 Instructores .....	58
Cuadro. 14 Pregunta 10 Instructores .....	59
Cuadro. 15 Pregunta 1 Padres de familia .....	60
Cuadro. 16 Pregunta 2 Padres de familia .....	61
Cuadro. 17 Pregunta 3 Padres de familia .....	62
Cuadro. 18 Pregunta 4 Padres de familia .....	63
Cuadro. 19 Pregunta 5 Padres de familia .....	64
Cuadro. 20 Pregunta 6 Padres de familia .....	65
Cuadro. 21 Pregunta 7 Padres de familia .....	66
Cuadro. 22 Pregunta 8 Padres de familia .....	67
Cuadro. 23 Pregunta 9 Padres de familia .....	68
Cuadro. 24 Pregunta 10 Padres de familia .....	69
Cuadro. 25 Tabulación de preguntas.....	71
Cuadro. 26 Frecuencias calculadas .....	72
Cuadro. 27 Modelo Operativo.....	83

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico. 1 Árbol de problemas.....	5
Gráfico. 2 Categorías Fundamentales .....	12
Gráfico. 3 Constelación de Ideas Variable Independiente .....	13
Gráfico. 4 Constelación de Ideas Variable Dependiente .....	14
Gráfico. 5 Pregunta 1 Instructores .....	50
Gráfico. 6 Pregunta 2 Instructores .....	51
Gráfico. 7 Pregunta 3 Instructores .....	52
Gráfico. 8 Pregunta 4 Instructores .....	53
Gráfico. 9 Pregunta 5 Instructores .....	54
Gráfico. 10 Pregunta 6 Instructores .....	55
Gráfico. 11 Pregunta 7 Instructores .....	56
Gráfico. 12 Pregunta 8 Instructores .....	57
Gráfico. 13 Pregunta 9 Instructores .....	58
Gráfico. 14 Pregunta 10 Instructores .....	59
Gráfico. 15 Pregunta 1 Padres de familia .....	60
Gráfico. 16 Pregunta 2 Padres de familia .....	61
Gráfico. 17 Pregunta 3 Padres de familia .....	62
Gráfico. 18 Pregunta 4 Padres de familia .....	63
Gráfico. 19 Pregunta 5 Padres de familia .....	64
Gráfico. 20 Pregunta 6 Padres de familia .....	65
Gráfico. 21 Pregunta 7 Padres de familia .....	66
Gráfico. 22 Pregunta 8 Padres de familia .....	67
Gráfico. 23 Pregunta 9 Padres de familia .....	68
Gráfico. 24 Pregunta 10 Padres de familia.....	69
Gráfico. 25 Campana de Gauss .....	73

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### CARRERA CULTURA FÍSICA

#### MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

**TEMA:** “LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE LOS JUGADORES DE LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA ESCUELA DE FÚTBOL CACPET PASTAZA, DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”

**AUTOR:** Nilo Efraín Freire Cueva

**TUTOR:** Lcdo. Luis Alfredo Jiménez Ruiz Mg.

#### RESUMEN EJECUTIVO

Las últimas décadas se caracterizan por un incremento notable en el estudio y análisis del rendimiento deportivo desde enfoques y ópticas muy variadas. Si los estudios biológicos y fisiológicos han mostrado un retrato del deportista de alto nivel, de sus cualidades condicionales y de su disponibilidad para las prestaciones físicas exclusivas, los enfoques cognitivos y socio biográficos han mostrado caras diferentes del proceso de llegar a ser experto en el deporte. El papel que el conocimiento sobre las acciones tienen en el rendimiento así como la práctica deliberada son objeto de análisis y de investigación, sus consecuencias están por establecer, su aplicabilidad a la formación de los deportistas por evaluar. En este artículo se realiza un recorrido por estos enfoques y se analizan sus posibles contribuciones, así como la necesidad de evitar oposiciones y favorecer un enfoque funcional que recoja las diferentes aportaciones. El entrenador aplica diariamente múltiples ejercicios con la finalidad de mejorar globalmente el conjunto de sistemas del organismo y de esta forma conseguir un aumento en el rendimiento. Cada método de entrenamiento, no ejerce la misma influencia sobre todos los componentes entrenables del organismo. Por ello, debemos conocer profundamente la prueba que queremos que realice nuestro atleta, para poder seleccionar los componentes que intervienen en dicha prueba, así como, establecer el orden y la magnitud con que actúan. Sabiendo qué componentes intervienen en cada prueba, podremos seleccionar el test o los test más apropiados para medir la mejora producida en un plazo de tiempo.

**Palabras claves:** Rendimiento, biológicos, fisiológicos, cualidades, físicas, deporte, test, ejercicios, método, entrenamiento.

## INTRODUCCIÓN

Este estudio pretende dedicar sus esfuerzos en investigar como: LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE LOS JUGADORES DE LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA ESCUELA DE FÚTBOL CACPET PASTAZA, DE LA PROVINCIA DE PASTAZA, para dar respuesta y solución a diversos problemas que presentan en las capacidades físicas de los niños.

El Trabajo de Graduación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

**CAPÍTULO I, EL PROBLEMA;** se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la Prognosis, se plantea el Problema, los Interrogantes del problemas, las Delimitaciones, la Justificación y los Objetivos general y específicos.

**CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO;** se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el señalamiento de variables.

**CAPÍTULO III, LA METODOLOGÍA;** se señala el Enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

**CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS,** se presentan los resultados del instrumento de investigación, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

**CAPÍTULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES,** se describen las Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

**CAPÍTULO VI, LA PROPUESTA;** se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la Bibliografía, así como los Anexos correspondientes.

## **CAPITULO 1**

### **PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA**

#### **1.1 Tema de Investigación**

“LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS CAPACIDADES FÍSICAS DE LOS JUGADORES DE LA SELECCIÓN SUB 12 DE LA ESCUELA DE FÚTBOL CACPET PASTAZA, DE LA PROVINCIA DE PASTAZA”

#### **1.2 Planteamiento del Problema.**

##### **1.2 .1. Contextualización**

A **nivel nacional**, el desarrollo físico en nuestro país, ha experimentado un amplio desarrollo de diversos modos o tendencias para practicar cualquier tipo de deporte, un factor fundamental en el progreso de un país, es la preparación de sus recursos humanos, eso hace que la educación tenga un papel cada vez más importante en la sociedad; el desarrollo que ha tenido la educación en el país a través de los años ha sido base fundamental a pesar de múltiples inconvenientes en sus principios fundamentales del Sistema Educativo y su respectiva estructura, hoy las exigencias de las entidades rectoras de la educación, con nuevas propuestas educativas y tecnológicas.

En nuestro país se ha considerado al juego como un lenguaje universal con la capacidad de superar diferencias y fomentar valores esenciales para mejoramiento el desarrollo integral de la niñez y adolescencia, además de ser una herramienta poderosa para liberar tensiones, ayudar en el aprendizaje y evitar las enfermedades cardiovasculares. Se puede mencionar además que el deporte, la recreación y el juego proporcionan esperanza y sentido de normalidad a los niños y adolescentes e inclusive tiene buenos resultados en la evolución de los niños.



En la **ciudad de Pastaza** en las escuelas de fútbol y en Instituciones educativas no fomentan los juegos, pues pese a la importancia del deporte y el juego en el desarrollo físico y mental de los niños y niñas, cada vez es menos frecuente observar a éstos individuos en los espacios de receso académico practicando deportes o jugando, peor aun practicando juegos cooperativos, ahora su interés se concentra en el uso de las Tics y redes sociales.

En la **Escuela de fútbol CACPET Pastaza**, es una Institución innovadora la cual desea transmitir conocimientos innovadores acorde a las necesidades de los niños, pero es su planificación pedagógica no existe procesos de enseñanza con los juegos cooperativos, debido a que los instructores y Autoridades desconocen de la importancia de aplicar estas estrategias de aprendizaje con los juegos y sus beneficios sobre el desarrollo de las capacidades físicas de los niños y niñas a nivel lúdico y cognitivo beneficiando a un correcto desarrollo y con esto la Institución

## Árbol de Problemas

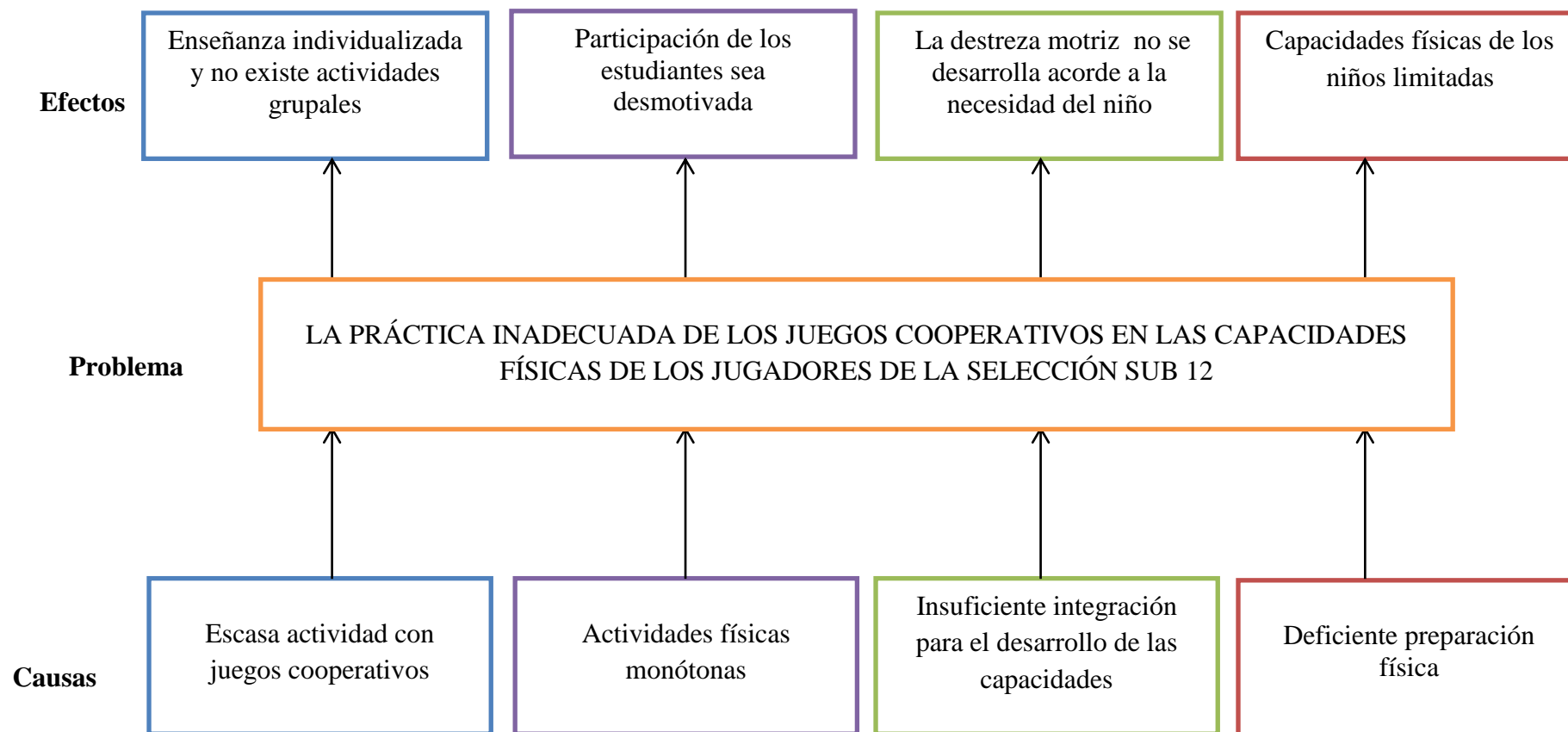


Gráfico N°: 1: Árbol de Problemas  
Elaborado por: Freire, N. (2019)

### **1.2.2. Análisis crítico**

La escasa actividad recreativa utilizada en la hora clase de cultura física y empezar directamente con el tema al tratar los estudiantes hace que exista una tendencia a la enseñanza individualizada y esto hace que tengan un desconocimiento de una actividad recreativa por lo tanto es importante realizar trabajo en grupos y no tendrá la tendencia de individualizar su trabajo, por lo tanto los estudiantes formara grupos con una idea más clara e eficiente de compañerismo,

Actividades físicas monótonas esto da como resultado que la participación de los estudiantes sea desmotivada y mantener los mismos ejercicio a la hora de impartir clase, no tener una variación o tratar de realizar clase como por medio de juegos o utilizando objetos para llegar al objetivo puesto en el plan de clase y así los estudiantes tendrán un interés de realizar todas las actividades y no tener estudiantes desmotivados.

Insuficiente integración social hace que exista el egoísmo y disputas en el proceso de interaprendizaje la integración de los estudiantes es muy importante en la hora clase, ya sea para formar grupos de trabajo o competencia y ellos tendrán en cuenta el valor de trabajo y así no abra disputa ni egoísmo entre estudiantes y forma un grupo unido en realizar las actividades.

La deficiente preparación física en los jóvenes hace que las capacidades físicas de los jóvenes sean limitadas, es decir que la recreación es fundamental en la vida de los estudiantes, por medio de ella obtiene se puede obtener amistades con los de más, y forman una sociedad fortalecida por lasos de amistad, ya sea en clase de cultura física o en el ámbito diario de su diario vivir.

### **1.2.3 Prognosis**

De no dar solución al problema investigado y con un enfoque práctico teórico, se mantendrá el problema existente, seguirá un mal rendimiento deportivo y con malos resultados, en el ámbito físico, técnico, táctico y motivacional, debido a que uno de los objetivos más comunes por el que los entrenadores valoran es el desarrollo de las capacidades físicas.

De continuar con los problemas de no practicar los juegos cooperativos para el desarrollo de las capacidades de los niños se obtendrá dificultades en el desarrollo de sus desplazamientos dentro de su desarrollo psicomotor. Además si no se realiza un buen entrenamiento deportivo se tendrá muchos inconvenientes en su esquema corporal.

#### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿Cómo incide los juegos cooperativos en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol CACPET Pastaza, de la provincia de Pastaza?

#### **1.2.5 Interrogantes**

¿Los juegos cooperativos son importantes para el niño?

¿Cuáles son las capacidades físicas que deben desarrollar los niños de 12 años?

¿Cuál es la mejor solución al problema sobre los juegos cooperativos en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol CACPET Pastaza?

#### **1.2.6. Delimitación del Objeto de Investigación**

##### **Delimitación del Contenido**

**Campo:** Cultura Física

**Área:** Educación Física

**Aspecto:** Juegos cooperativos / Capacidades físicas

##### **Delimitación Espacial:**

**Institución:** Escuela de fútbol CACPET Pastaza

**Parroquia:** La Matriz

**Cantón:** Pastaza

**Provincia:** Pastaza

##### **Delimitación Temporal:**

Este problema fue estudiado en el segundo semestre del año 2018.

### 1.3 Justificación

Esta investigación es **importante** ya que tiene el fin de proponer una vía para estimular los juegos cooperativos de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, de una manera técnica y científica. Esta investigación tiene gran **impacto** debido a que va ayudar a mejorar las capacidades físicas mediante los juegos cooperativos. La presente investigación será **factible** porque servirá para que los niños desarrollen sus capacidades físicas para la formación de su conocimiento. Y que esto permita su autodeterminación dirigida al desarrollo físico. Los **beneficiarios** de esta investigación serán los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, para lo cual el investigador pondrá todo su interés en la misma brindando el tiempo necesario para su realización

### 1.4 Objetivos

#### 1.4.1 General

Determinar si los juegos cooperativos inciden en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, de la provincia de Pastaza

#### 1.4.2. Específicos

- Investigar si los jugadores de la selección sub 12 practican juegos cooperativos en la escuela de fútbol Cacpet Pastaza.
- Analizar las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza.
- Diseñar una propuesta de solución al problema investigado sobre los juegos cooperativos en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes investigativos

Con el fin de contextualizar el estado actual de la investigación relacionada con los variables de estudio, se identificaron temas similares en diferentes repositorios de bibliotecas, encontrándose entre los más relevantes:

Torres, S. (2013) en su trabajo de investigación: “Los juegos y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi”, concluye:

Se puede establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, los encantados, los mismos que en la actualidad no son practicados por los niños, debido a que muchas costumbres se han cambiado de generación en generación, además mucho de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet. Se ha perdido el impacto en la aplicación de los juegos tradicionales permitiendo así que el estudiante no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima

Palate, L. (2012) en su trabajo de investigación: “El ejercicio físico y su influencia en el desarrollo de las capacidades físicas en los niños con sobrepeso de la Escuela Fiscal Cristóbal Vela del cantón Ambato de la parroquia Picaihua”, concluye:

Se ha visto que existe poca predisposición para realizar ejercicio físico en los estudiantes. Los pocos conocimientos que los docentes tienen no son aplicados de manera eficiente en los estudiantes. Las capacidades físicas de los estudiantes no se han desarrollado de manera adecuada debido al alto índice de obesidad que presenta la institución educativa. En la Escuela Cristóbal Vela las horas destinadas a la Cultura Física no cumple con todos los requerimientos para que se desarrollen todas las capacidades físicas por una mala planificación por parte de los docentes de Cultura Física.

## 2.2 Fundamento filosófico

El proyecto está basado en el paradigma crítico propositivo, porque este paradigma concibe a la realidad como algo variable, en este caso reconocemos los juegos cooperativos y las capacidades físicas, es decir están en constante evolución. En momentos los juegos cooperativos, al igual que las capacidades físicas podría tornarse estáticas en el estudio pero eso no quiere decir que su condición sea ésta.

**Epistemológicamente**, conocer la temática y sus posibles causas para realización de este proyecto, tener conocimiento sobre todos los beneficios los juegos cooperativos en las capacidades físicas, tener un instrumento metodológico fundamental que nos permita mejorar las capacidades físicas, ya que la planificación y sus contenidos conforman una relación directa para mejorar el desarrollo de los niños.

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

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

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

### **2.3. Fundamentación legal**

## **LEY DE CULTURA FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN**

### **TITULO 3**

#### **CAPÍTULO ÚNICO**

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

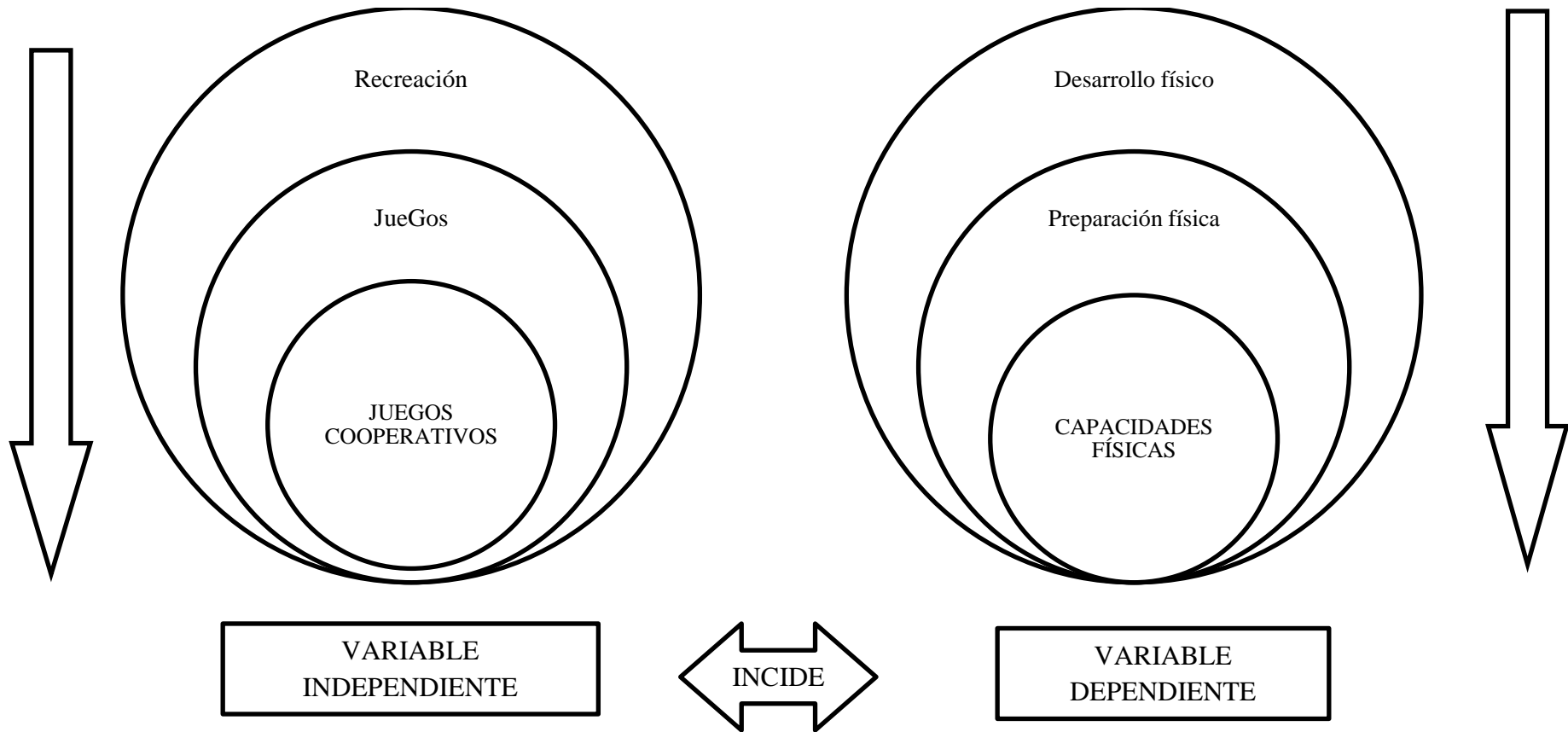
**Art. 2.-** Para el ejercicio de la cultura física, el deporte y la recreación, al Estado le corresponde:

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

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

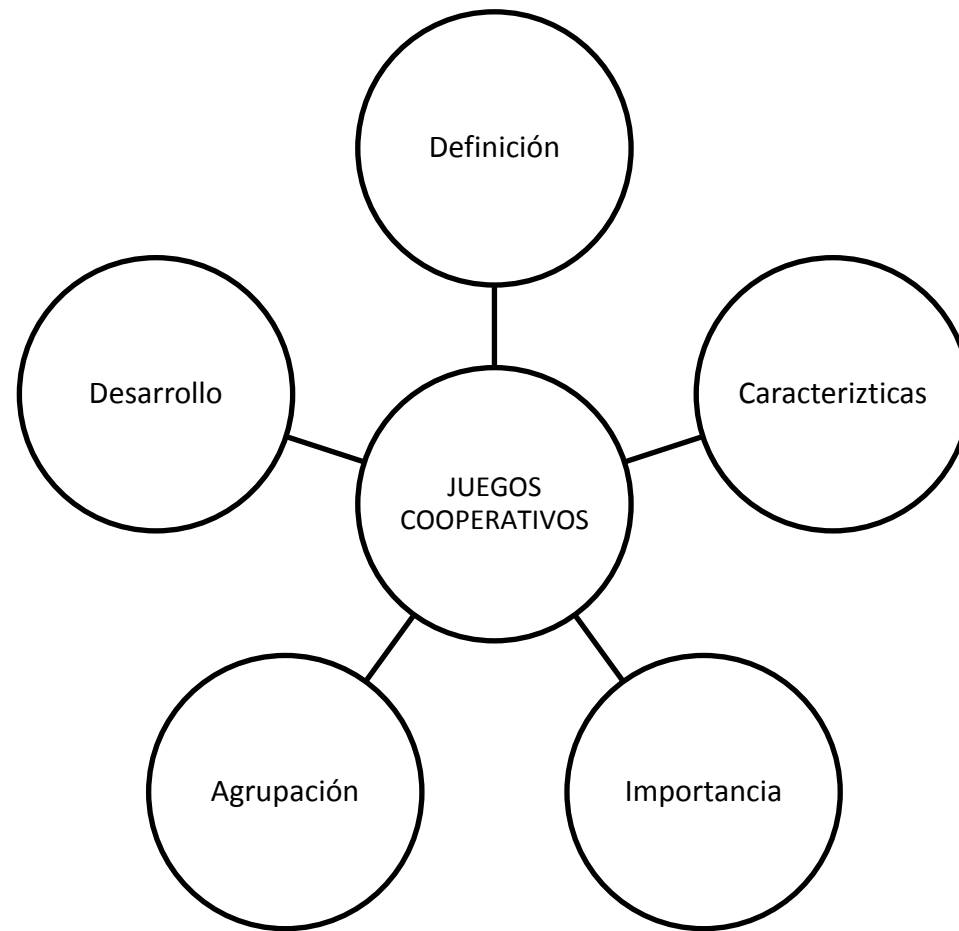


## 2.4.- Categorías fundamentales



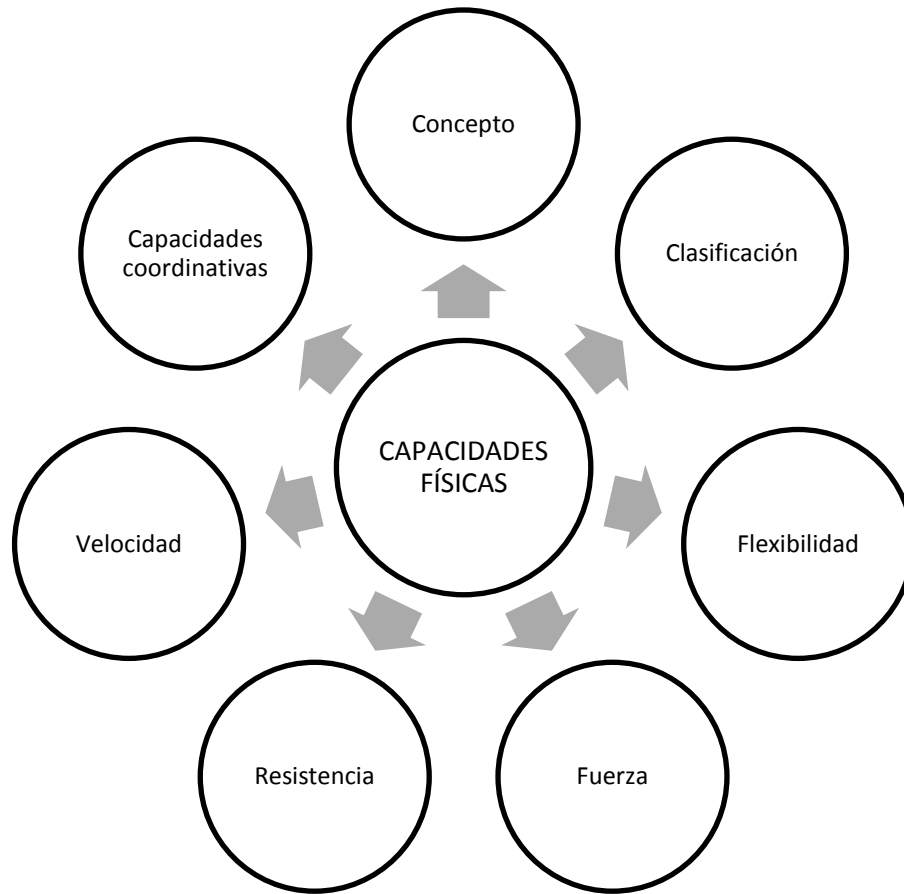
**GRÁFICO N°: 2:** Categorías Fundamentales  
**FUENTE:** Investigador  
**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

**Constelación de ideas:** Variable Independiente



**GRÁFICO N°: 3**  
**FUENTE:** Investigador  
**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

**Constelación de ideas: Variable Independiente**



**GRÁFICO N°: 4**  
**FUENTE:** Investigador  
**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

## **2.4.1. Conceptualización de la Variable Independiente: Juegos Cooperativos**

### **2.4.1.1. Recreación**

#### **Definición**

El término, según reconocen algunos autores, se pone de moda en los años cincuenta, lo que no significa que antes no hubiera estado presente, sino implica que en este momento comienza a generalizarse su uso y, por tanto, colmarse de significados. Según Argyle (1996), una vez incorporado socialmente el derecho a una mayor disponibilidad de tiempo libre, comienza a hablarse de una “recreación racional”.

La Real Academia de la Lengua Española (2001), en la vigésima segunda edición de su diccionario de español, define la recreación como: “Acción y efecto de recrear. Diversión para alivio del trabajo”

Según la revisión realizada por Torres (2007) encontramos los diferentes términos de recreación: este término empleado ya en 1937 por MacNalty, popularizado por Margaret Meat (1951): “Una actitud, un tiempo, una actividad y en nuestro castellano se traduce como acción y efecto de recrear o recrearse, divertirse, deleitar, alegrar, . Poco tiempo después, Meat M. (1957) defiende que la recreación “condensa una actitud de placer condicional que relaciona el trabajo y el juego”

En su Diccionario de Filosofía, Ferrater Mora (1976) considera la recreación como “Un modo de hacer, una manera de vivir, una forma de ser que se apodera del ser humano, que se identifica con él, que lo realiza o que le permite un cierto grado de éxito personal que le satisface plenamente”

#### **Contexto de la recreación actual**

La recreación es la respuesta a la evolución de la sociedad, de los intereses, habilidades y necesidades de las personas que la componen (Tabourne y Dickanson, 2002).

Las personas necesitan de una ocupación del tiempo desde el momento en que tienen conciencia de él, la mantienen durante toda su vida. La forma y las características de las actividades recreativas son distintas en función de factores sociales, económicos y culturales, pero es muy característico en función del desarrollo madurativo del individuo y la necesidad que en ese momento encuentre.

### **Beneficios de la recreación**

La recreación no solo nos hace divertirnos y disfrutar. Numerosos estudios han comprobado que la recreación tiene gran cantidad de beneficios sobre las personas, tanto físicos como psicológicos.

Driver, F. (1999) clasifica algunos de los beneficios que la recreación nos aporta en psicológicos y psicofisiológicos. Entre los psicológicos, hace subgrupos resumidos a continuación.

En cuanto a las mejoras en la salud mental y su mantenimiento, se consigue a través de las actividades recreativas un sentido holístico de bienestar, tener una percepción del bienestar que es ajeno y enajenado, está fuera de sí, en una situación placentera y de simbiosis con la situación, consiguiendo como resultado la prevención y manejo del estrés, reducción de la depresión que pueden producir periodos prolongados de actividades estresantes o laborales, ansiedad, enojo, y por lo tanto, deriva en cambios positivos en los estados de anímicos y emocionales.

### **Importancia de la recreación en el ser humano**

Es importante que la acción de la educación hacia el desarrollo del niño como la del adulto se vea rodeada de métodos que en vez de ser impuestos y obligatorios, sean de tipo recreativo-constructivo para que ellos mismos exploren sus propias capacidades usando actividades que los divierta y les desarrolle sus habilidades, para ello necesitamos que los maestros perfeccionemos las destrezas y habilidades recreativas como complemento de la enseñanza regular, modificando la

metodología usada hasta hoy, reforzando lo anterior con un seguimiento de los logros obtenidos por cada uno de los alumnos.

La recreación es un factor importante en el desarrollo del ser humano, ya que el ocio no contribuirá al desarrollo humano en ausencia de una dimensión moral y ética sostenible, por lo tanto se debe tener en cuenta que el ocio y la recreación reproducen muy diversos valores, el ocio debiera ser, una vivencia integral relacionada con el sentido de la vida y los valores de cada uno y coherentes con ellos, una experiencia de recreación, que crea ámbitos de encuentros “ cuando se habla de ocio no se refiere a la mera diversión, el consumo material, el ocio pasivo o la simple utilización del tiempo libre se alude un concepto de ocio abierto a cualquier perspectiva presente y futura” pero al mismo tiempo, entendido como marco desarrollo humano y dentro de un compromiso social, sin embargo, el ocio no contribuirá al desarrollo humano en ausencia de una dimensión moral y ética sostenible por lo tanto , se deben combinar con los valores sociales que sustenta la equidad, y contradigan aquéllos que no propician un desarrollo humano desde las identidades personales y sociales. (Cuevas, Importancia y beneficios de la recreación, 2012)

La Recreación es la actitud positiva del individuo hacia la vida en el desarrollo de actividades para el tiempo, que le permitan trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida.

### **Tipos de Recreación**

La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

**Juegos:** Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los pres deportivos, los intelectuales y los sociales. (Padilla, La Recreación, 2017)

**Expresión Cultural y Social:** Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y

recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo. (Padilla, La Recreación, 2017)

**Vida al aire libre:** Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos. (Padilla, La Recreación, 2017)

**Recreación activa:** Es el tipo de recreación donde la persona realiza una actividad física, lo cual lo mantiene siempre activo. Implica acción y suele suceder una interacción entre las personas. Las actividades que engloba esta recreación no requieren de un espacio específico, ya que se puede realizar en cualquier lugar sea abierto o cerrado, y sin importar sus dimensiones.

**Recreación pasiva:** Dentro de este tipo de recreación se distingue las actividades de dispersión que suelen desarrollarse dentro de espacios cerrados, sea un teatro, un cine, una casa, un centro comercial, etc. En esta recreación la persona solo recibe la actividad pero no la sigue adelante, por lo tanto mantiene una energía pasiva, sin oponer resistencia alguna.

#### **2.4.1.2. Juego**

##### **Definición del juego**

Al respecto de este tema escribe así en su artículo denominado Los Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas: "Antes de introducirnos en el concepto de juego tradicional, deberíamos comenzar con una aproximación al juego, con las complicaciones que este tema y sus definiciones trae consigo. El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni

caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo y el hombre se remonta a lo más profundo de su ser". (Ofele, El Juego, 1982)

Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos hemos tenido alguna experiencia aunque sea mínima, si bien, en la mayoría de los casos y por lo menos en cuanto a la infancia se trata- bastante más que mínima.

Muchos teóricos, pretenden encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar posturas psicológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, etc., en cada una hallaremos una óptica diferente del juego.

A esto (Buland, El Juego, 1996) escribe: "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto pre científico." Y más adelante continúa: "La pregunta por la esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas."

En relación a la libertad en el juego, Buland en una de sus últimas investigaciones (Buland, Libertad del Juego, 1997) desarrolla todo un análisis respecto de este punto, donde entre otros, cuestiona la libertad de decisión de participar en un juego, hecho que por otros autores se da de alguna manera por supuesto. Luego de un exhaustivo análisis este autor propone una clasificación de los juegos según los momentos de libertad que se abren dentro del juego, respondiendo la pregunta "¿Dónde exactamente está la libertad del sujeto que juega?".

De cualquier manera, más allá de estos cuestionamientos de algunos autores, las diferentes definiciones del juego coinciden en los aspectos arriba mencionados. Así podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente. El juego no tiene el grado de fijación y no tiene las ataduras de nuestra vida seria. El juego es más libre, más pasajero, es abierto en su tendencia. El juego es el límite incierto de nuestra realidad. El juego une realidad y posibilidad. Es un área intermedia del hombre, en el que se forman nuevas realidades y las realidades antiguas se pueden desvanecer. El juego es un motor para la extensión del hombre en lo material como en lo espiritual. El juego no se limita a una actividad lúdica determinada. Aparece mucho más en todas



las actividades del hombre: desde el juego de pensamiento a través de un jugueteo previo a una acción hasta la conducta lúdica en las situaciones serias de la vida. (Fritz C. , 1992).

Lavega se expresa así:

"En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamentada olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece." (Lavega, 1996)

Las diferencias se basan también desde el ángulo en que se esté estudiando el fenómeno lúdico. Así por ejemplo, desde el estudio antropológico "el juego es una actividad en la que no sólo se proyectan cosmovisiones colectivas bien establecidas, sino que además, refiere a otros mundo posibles en lo simbólico, expresivo e imaginario", como lo expresa Ana María Dupey en su reciente publicación (Dupey, El juego y lo simbólico, 1998). Así para la psicología evolutiva el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del niño que se manifiesta en las diferentes formas de expresión lúdica. Para el psicoanálisis el juego es una instancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, entre principio de realidad y principio de placer. La pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos. Para la fenomenología el juego es un fenómeno original, poniendo el acento en el carácter libre de objetivo del juego. Estos son algunos ejemplos de las diferentes ópticas que podemos encontrar en el análisis del juego.

Las teorías más antiguas con algunos de sus autores como Spencer, Lazarus, Groos, etc., dan cuenta también de la importancia que ha tenido el juego en el pasado siendo objeto de estudio de tantos investigadores.

Pero investigaciones históricas sobre el juego y los juguetes, muestran aún más la significación que este fenómeno aporta al hombre, a la sociedad y a la cultura. Se han encontrado elementos referidos al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos, incluso desde antes de Cristo.

(Glönnegger, 1996) El hecho de haber encontrado numerosos juegos en tumbas de altas personalidades, por ejemplo, hace referencia a que se les daba a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá. A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por a que atraviesa el juego (y los juguetes), así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad.

La importancia del juego en diferentes sectores sociales y épocas, ha tomado tal envergadura, que hasta hubo juegos que han sido prohibidos por las autoridades que gobernaban. Así por ejemplo, en Viena, Austria, en el año 1764 se publicó una prohibición de todos los juegos de azar sin excepción, los juegos detrás de puertas cerradas y juegos luego de las 9.00 horas de la noche, y juegos con apuestas (Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego, 1995). Otro ejemplo es la Prohibición de juegos de suerte y envite en el Virreinato del Perú en el siglo XVII, donde también se prohibían juegos a todas las personas sin excepción (Dupey, 1998). La Edad Media se caracterizó justamente por el auge de los juegos de azar, por lo que las prohibiciones han comenzado a surgir con mayor notoriedad en dicha época, aunque no exclusivamente.

De cualquier manera si de prohibiciones de juego se trata, no hay que remontarse únicamente al pasado. Hoy día, y especialmente en instituciones educativas también encontramos prohibiciones de juego, y no precisamente de juegos de azar. Si bien por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente de los juegos infantiles, por el otro, encontraremos una serie de juegos prohibidos. Al respecto Pavía, quien investiga en el sur de la Argentina el juego popular en los patios escribe: "... muchos maestros consultados por nosotros sostienen que en sus escuelas 'no existen juegos prohibidos'. Admiten sí, restricciones en ciertas actividades, generalmente fundadas en razones de seguridad e higiene. Sus alumnos, en cambio, suelen recitar con total seguridad la lista de juegos no permitidos en la escuela. La

única y esencial diferencia radica aquí en que para los chicos, esos que están prohibidos son sin lugar a dudas, juegos; mientras que para los maestros eso que está prohibido lo está, precisamente, porque desde su óptica no son juegos. 'En mi escuela –textual- no hay juegos prohibidos y lo que está prohibido no son juegos'" (Pavia J. , 1994)

No obstante, hubo otros juegos que, si bien se jugaban también por dinero, eran – contrariamente a las prohibiciones arriba mencionadas, recomendados por médicos, por ejemplo, como es el caso del juego de billar. Bauer en su trabajo de investigación sobre W.A. Mozart cita al respecto: "El juego de billar era también, ya en el siglo XVII, una combinación ideal de un juego corporal, de un juego de concentración" (...) "Como juego corporal se presta (...) adecuadamente para ofrecer al cuerpo algo de movimiento y una múltiple ocupación, extensión, trabajo muscular, también por el frecuente caminar, levantarse y sentarse" (Bauer, 1996).

La importancia del juego y los juguetes está ligada también a la naturaleza, siendo que muchos juegos se jugaban en determinados momentos y no en otros, como por ejemplo en época invernal o primaveral con el fin de actuar o influenciar a través de los juegos determinados fenómenos naturales. Se puede mencionar, por ejemplo, el juego del trompo para asegurar una buena cosecha, las muñecas que simbolizan la fertilidad femenina y se les regalaba a las jóvenes con tal fin. Otros juegos estaban estrechamente relacionados con la divinidad y tenían un alto contenido simbólico (juegos de pelota, por ejemplo), donde, a través de poner en práctica determinadas expresiones lúdicas, determinadas jugadas o partidas, se buscaba influenciar o agradar a los dioses, estando por lo tanto estos juegos estrechamente ligados a rituales.

### **Juego y Educación**

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han

desarrollado diferentes "escuelas" y corrientes para la educación institucionalizada. Froebel, creador de jardines de infantes, ha sido uno de los pioneros en este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo.

La importancia aquí radica en que los diferentes autores comienzan a dar un nuevo valor al juego espontáneo, a la característica de "no serio" tratando de reivindicar la seriedad y la asociación a la utilidad educativa, otorgando nuevos fundamentos teóricos al papel del juego en la educación escolar, como lo describe ampliamente Kishimoto en uno de sus estudios (Kishimoto, 1996).

Walter, al referirse a la importancia y tarea de incluir el juego dentro de la educación primaria, escribe: " Para el desarrollo y cuidado de la disposición al juego, la capacidad de juego y el ser listo en el juego, no hay en la primaria una materia propia, y con ello tampoco una 'hora de juego'. Se impone, por lo tanto, una 'educación lúdica' como tarea que atraviese todas las materias. Pero esto implica un reconocimiento del juego en todas las áreas de aprendizaje de la primaria como un medio para la educación y la formación. La educación lúdica y el cuidado del juego representan, luego de estas reflexiones, una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales y es justamente imprescindible". (Walter, 1993)

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al hombre, y, mucho más, del niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación formal. Claro que aquí tendremos que tener en cuenta algunos aspectos siendo que la escuela no es el mismo espacio que el hogar o un lugar de juego abierto como puede ser el barrio donde los niños se encuentran a jugar en sus horas libres. Esto ocasiona en muchas oportunidades "dudas" y "temores" por parte de las personas responsables en cuanto a la inclusión del juego en la escuela, cuestionando diferentes puntos como pueden ser la eficacia en el

aprendizaje, el posible desorden/desborde del grupo y la supuesta "pérdida de tiempo", como ejemplo. Pero contrario a esto, el aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto.

Observando un grupo de niños jugando podemos llegar a una serie de conclusiones respecto de las situaciones y conceptos que han aprendido durante el juego. Si sólo pensamos en las reglas de juego, que todos deben respetar, a través de las cuales aprenden a convivir y respetar así a los demás, ya tenemos un elemento importantísimo para la educación infantil.

En el juego el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles. (Flitner, 1986)

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde "todo se puede" –dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma.

Claro está, que cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

El juego libre y espontáneo no tiene otro objetivo que jugar y cuando desde afuera, ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol, estamos dando un objetivo al juego, lo estamos limitando de alguna manera. Pero esto no significa que no se pueda jugar. La función de aquella persona que coordina es, entre otras, la de tener suficiente amplitud y libertad como para permitir ciertos cambios de rumbo cuando el grupo lo propone o los va "imponiendo" de alguna manera en el juego mismo. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente se estén poniendo otros objetivos en juego, que –quien sabe- aún pueden ser más importantes para el grupo en ese momento.

Para definir el juego podemos decir que ésta es una actividad espontánea, libre, desinhibida y gratuita del ser humano donde este se manifiesta de manera plena.

El juego, ha sido atribuido como una actividad innata en los niños, puesto que la misma proporciona diversos estímulos como el placer, no solo por el éxito que se obtenga en la práctica de los mismos, sino por el simple hecho de jugar, además contribuye al desarrollo físico, psicomotriz, emocional, intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio - psico - social.

El juego, crea situaciones que favorecen el proceso de socialización y convivencia de los niños con su grupo puesto que aprende a colaborar, compartir, observar reglas, ceder el individualismo, aprende a ganar y perder, viven en su mundo idealizado, se transforman en líderes afirmando una personalidad sana y equilibrada.

Varios pensadores, pedagogos y educadores, entre otros definen al juego como parte de diversas áreas y procesos así:

Según (Pestalozzi, 1827) "La escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los

niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación" (NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, Técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, Págs. 13 - 22).

"El juego crea el ambiente natural del niño en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponde a sus intereses No es por tanto nada absurdo pensar que el juego pueda ser una etapa indispensable para adquirir el sentido del trabajo" (Dewey, 1859-1952).

(Vigotsky, 1924) Dice "El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible e desarrollo del pensamiento conceptual teórico. En el juego cuando el niño iniciar el proceso de construcción de signos que le permitirán acceder al pensamiento conceptual" (NUNES de Almeida, Paulo, Educación Lúdica, Técnicas y juegos pedagógicos, Bogotá, Editorial San Pablo, 1998, Págs. 13 - 22).

Según Calero "El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es juego. El juego no es la vida corriente, es escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. Es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

### **Tipos de juegos**

Según varios autores del libro Metodología del Juego de Edición Altamar existen diferentes tipologías de juegos, todos estos podrían ser propuestos para su práctica en la educación formal en espacios abiertos o cerrados.

La mayoría son colectivos así:

- Juego heurístico
- Juego psicomotor
- Juego educativo
- Juego popular y/o tradicional

- Juego multicultural
- Juego competitivo y cooperativo
- El juego y las nuevas tecnologías

### 2.4.2.3. Juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos en Educación Física se muestran como una serie de herramientas muy importantes dentro de esta área. Los juegos cooperativos en educación física tienen un gran componente educativo, por la significatividad de su aprendizaje.

En teoría de juegos, un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores (coaliciones) pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre coaliciones de jugadores y no entre jugadores individuales. Un ejemplo de juego cooperativo es un juego de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuada.

En cuanto al concepto del juego, etimológicamente, juego procede de “jocus” (ligereza, frivolidad) y “ludus” (acto de jugar). El diccionario de la Real Academia Española lo define como “la acción de jugar, pasatiempo y diversión”. Sin embargo, es difícil encontrar en una única definición todos los aspectos del juego. A continuación mencionaremos las siguientes definiciones:

**Cagigal:** “acción libre, espontánea y placentera, que se desarrolla en una limitación espacial y temporal, conforme a unas reglas establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

**Russel:** “es una actividad generadora de placer”.

**Rodríguez Herrera:** “el juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera, que contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas”.



“El juego es una actividad recreativa natural de incertidumbre, sometida a un contexto sociocultural”.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Educación Física, debemos diferenciar el uso del juego como fin en sí mismo al juego como medio para trabajar el resto de los contenidos.

**Juego como fin en sí mismo:** tiene como objetivos principales la diversión, la distracción y el esparcimiento.

**Juego como medio:** a través de los juegos se alcanzarán los objetivos y competencias básicas programadas para una determinada unidad didáctica (por ejemplo la competencia social y ciudadana).

### **Características de los juegos cooperativos en Educación Física**

En cuanto a las características de los juegos cooperativos en Educación Física, vamos a señalar las siguientes:

- Recreativo: el juego es entretenimiento, pasatiempo.
- Natural: es espontáneo, surge libremente, en un momento determinado.
- Incertidumbre: es ficticio, con efectos imprevistos y resultados imprevisibles.
- Contexto sociocultural: el juego está influenciado por el ámbito y ambiente en que se desarrolla.
- Es una acción libre, ya que nadie está obligado a jugar.
- Se lleva a cabo con unas limitaciones espaciales y temporales.
- Es convencional, ya que hay que respetar unas normas.
- Es un proceso motivante y creador.
- Es incierto: no se conoce el resultado final.
- Es diferente en los niños y en los adultos.

## **Importancia de los Juegos Cooperativos**

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

### **Los Juegos Cooperativos se pueden agrupar en nueve apartados:**

1. Juegos de presentación: juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto.
2. Juegos de conocimiento: son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.
3. Juegos de afirmación: Son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto concepto, capacidades, ...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, ...).

4. Juegos de confianza: Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo.
5. Juegos de comunicación: Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.
6. Juegos de cooperación: Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.
7. Juegos de resolución de conflictos: Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas.
8. Juegos de distensión: Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc... En el grupo.
9. Juegos de paracaídas: En este apartado se recogen juegos cooperativos, sobre todo de presentación, cooperación y distensión, que se pueden realizar con un paracaídas. El paracaídas siempre es algo que asombra a pequeños y mayores y que da "mucho juego".

### **A través de los Juegos Cooperativos se promueve:**

#### **El desarrollo de actitudes cooperativas**

- El conocimiento mutuo
- La comunicación
- La confianza
- La cooperación

#### **El desarrollo de habilidades sociales**

- Superación de prejuicios

- Regulación de conflictos
- Crítica
- Toma de decisiones

### **El desarrollo personal**

- Afirmación y Autoestima
- Autocontrol emocional
- Autocuidado
- El reconocimiento y expresión de emociones
- La empatía
- Desarrollo del razonamiento moral y la creatividad

### **2.4.2. Conceptualización de la Variable Dependiente: Capacidades físicas**

#### **2.4.2.1. Desarrollo físico**

#### **El desarrollo físico del niño**

El término crecimiento se emplea para referirse al aumento de tamaño y peso de un individuo; mientras que -desarrollo- se aplica a los cambios en composición y complejidad del mismo.

**Crecimiento:** Es el proceso mediante el cual los seres humanos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez.

**Desarrollo:** Es el efecto combinado entre los cambios en tamaño y complejidad o en composición y los cambios resultantes de la maduración y del aprendizaje. Designa los cambios que con el tiempo ocurren en la estructura, pensamiento o comportamiento de una persona a causa de los factores biológicos y ambientales.

**Maduración:** En psicobiología, es el conjunto de procesos de crecimiento físicos que facilitan el desarrollo de una conducta específica conocida, es decir es el proceso de evolución del niño hacia el estado adulto.

**Aprendizaje:** Son cambios en las estructuras anatómicas y en las funciones psicológicas que resultan del ejercicio y las actividades del niño.

Hay que destacar que entre la maduración y el aprendizaje hay relación, puesto que la maduración proporciona material elemental con el que el aprendizaje se fundamenta.

**Crecimiento físico:** Generalmente, un niño que recién nace pesa 3,4 kilos, mide 53 centímetros y presenta un tamaño de cabeza desproporcionadamente mayor que el resto del cuerpo. Ya en sus tres primeros años de edad el aumento de peso es muy rápido y así se mantiene relativamente constante hasta la adolescencia, momento en el que se da el 'estirón' final. Estudios realizados muestran que la altura y el peso del niño dependen de su salud.

### **Características generales del desarrollo**

1.- El desarrollo procede de lo homogéneo hacia lo heterogéneo.

En la mayoría de sus aspectos, el desarrollo ocurre de lo general a lo particular o del todo hacia las partes. El desarrollo va de lo vago y general a lo específico y definido.

2.- El desarrollo tiene una dirección cefálico-caudal.

El desarrollo se orienta de la región de la cabeza hacia los pies. Esta tendencia se observa tanto en el desarrollo prenatal como en la postnatal. Cuando el niño nace, la estructura más desarrollada es la cabeza, mientras que las más inmaduras son las extremidades.

3.- El desarrollo tiene una dirección próxima distante.

El desarrollo procede del centro del cuerpo hacia los lados. Los órganos que están más próximos al eje del cuerpo se desarrollan primero que los más distantes.

4.- El desarrollo es continuo y gradual.

El desarrollo del ser humano es continuo desde la concepción hasta el logro de la madurez.

5.- El desarrollo es regresivo.

De acuerdo con la ley de regresión los individuos tienden a aproximarse en su desarrollo al promedio de su población en general.

6.- El desarrollo tiende a ser constante.

Si no intervienen factores ambientales, el niño que al principio se desarrolla rápidamente continuara haciéndolo con el mismo ritmo, mientras que aquel cuyo desarrollo es inicialmente lento seguirá desarrollándose de la misma manera.

7.- Las diferentes estructuras u organismos del cuerpo se desarrollan a diferentes velocidades.

Las partes del cuerpo no se desarrollan uniformemente.

8.- El desarrollo tiende hacia la correlación positiva entre los distintos rasgos y no hacia la compensación.

### **Cambios durante el desarrollo**

Pueden señalarse los siguientes cambios:

- Cambios en tamaño
- Cambios en la composición de los tejidos del cuerpo
- Cambios en las proporciones del cuerpo
- Desaparición y adquisición de rasgos

## **Desarrollo motor**

La mayoría de los niños desarrollan sus habilidades motoras en el mismo orden y aproximadamente a la misma edad. En este sentido, casi todos los autores están de acuerdo en que estas capacidades están pre programadas genéticamente en todos los niños. El ambiente desempeña un papel importante en el desarrollo, de modo que un ambiente enriquecedor a menudo reduce el tiempo de aprendizaje, mientras que un ambiente empobrecido produce el efecto contrario.

Desarrollo motor de los niños en orden secuencial con edades promedios:

2 meses. Son capaces de levantar la cabeza por sí mismos.

3 meses. Pueden girar sobre su cuerpo.

4 meses. Pueden sentarse apoyados sin caerse.

6 meses. Pueden sentarse derechos sin ayuda.

7 meses. Comienzan a estar de pie mientras se agarran a algo para apoyarse.

9 meses. Pueden comenzar a caminar, todavía con ayuda.

10 meses. Pueden estar de pie momentáneamente sin ayuda.

11 meses. Pueden estar de pie sin ayuda con más confianza.

12 meses. Comienzan a caminar solos sin ayuda.

14 meses. Pueden caminar hacia atrás sin ayuda.

17 meses. Pueden subir escalones con poca o nada de ayuda.

18 meses. Pueden manipular objetos con los pies mientras caminan, por ejemplo, golpear un balón con el pie.

## **Desarrollo de las capacidades lingüísticas**

Se llama desarrollo del lenguaje o adquisición de la lengua materna al proceso cognitivo por el cual los seres humanos adquieren la capacidad de comunicarse verbalmente usando una lengua natural.

Este desarrollo se produce en un período crítico, que se extiende desde los primeros meses de vida hasta el inicio de la adolescencia. En la mayoría de seres humanos el proceso se da principalmente durante los primeros cinco años, especialmente en lo que se refiere a la adquisición de las formas lingüísticas y de los contenidos.

Durante estos primeros años tiene lugar la mayor velocidad de aprendizajes y se adquieren los elementos básicos y sus significados, y hasta el pre adolescencia se consolida el uso, la inferencia pragmática y la capacidad para entender enunciados no-literales. Los primeros años, constituyen el período fundamental aunque el desarrollo del lenguaje se prolonga mucho más allá de los primeros años.

Muy pronto se produce en el niño la motivación e intento comunicativo, hecho que se denomina proto conversación. Son diálogos muy primitivos, caracterizados por el contacto ocular, sonrisas y alternancia de las expresiones. Podemos encontrar este tipo de conducta ya en niños de dos meses.

### **Desarrollo emocional**

El estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información sobre los aspectos subjetivos de las emociones sólo puede proceder de la introspección, una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando todavía son demasiados pequeños.

La capacidad para responder emotivamente se encuentra presente en los recién nacidos. La primera señal de conducta emotiva es la excitación general, debido a una fuerte estimulación. Esta excitación difundida se refleja en la actividad masiva del recién nacido.

Todas las emociones se expresan menos violentamente cuando su edad aumenta. Las variaciones se deben también, en parte, a los estados físicos de los niños en el momento de que se trate y sus niveles intelectuales y, en parte, a las condiciones ambientales.

Los niños, como grupo, expresan las emociones que se consideran apropiadas para su sexo, tales como el enojo, con mayor frecuencia y de modo más intenso que las que se consideran más apropiadas para las niñas, tales como temor, ansiedad y afecto.



### **Condiciones de las que dependen el Desarrollo Emocional:**

Los estudios de las emociones de los niños han revelado que su desarrollo se debe tanto a la maduración como al aprendizaje y no a uno de esos procesos por sí solo.

La maduración y el aprendizaje están entrelazados en el desarrollo de las emociones que, algunas veces, es difícil determinar sus efectos relativos, en donde se distinguen:

**a) Papel de la Maduración:** El desarrollo intelectual da como resultado la capacidad para percibir los significados no advertidos previamente. El aumento de la imaginación, la comprensión y el incremento de la capacidad para recordar y anticipar las cosas, afectan también a las reacciones emocionales. Así, los niños llegan a responder estímulos ante los que se mostraban indiferentes a una edad anterior. El desarrollo de las glándulas endocrinas, es esencial para la conducta emocional madura.

**b) Papel del Aprendizaje:** Hay cinco tipos de aprendizaje que contribuyen al desarrollo de patrones emocionales durante la niñez.

En el siguiente listado, se presentan y explican esos métodos y el modo en que contribuyen al desarrollo emocional de los niños.

**1. Aprendizaje por ensayo y error:** incluye principalmente el aspecto de respuestas al patrón emocional. Los niños aprenden por medio de tanteos a expresar sus emociones en formas de conductas que les proporcionan la mayor satisfacción y abandonar las que les producen pocas o ninguna. Esta forma de aprendizaje se utiliza a comienzos de la infancia.

**2. Aprendizaje por Imitación:** Afecta tanto al aspecto del estímulo como al de la respuesta del patrón emocional. Observar las cosas que provocan ciertas emociones a otros, los niños reaccionan con emociones similares y con métodos de expresiones similares a los de la o las personas observadas.

**3. Aprendizaje por identificación:** es similar al de imitación en que los niños copian las reacciones emocionales de personas y se sienten excitados por un estímulo similar que provoca la emoción en la persona imitada.

**4. Condicionamiento o aprendizaje por asociación.** En el condicionamiento, los objetos y las situaciones que, al principio, no provocan reacciones emocionales, lo hacen más adelante, como resultado de la asociación.

**5. Adiestramiento o el aprendizaje con orientación y supervisión,** se limita al aspecto de respuesta del patrón emocional. Se les enseña a los niños el modo aprobado de respuesta, cuando se provoca una emoción dada. Mediante el adiestramiento, se estimula a los niños a que respondan a los estímulos que fomentan normalmente emociones agradables y se les disuade de toda respuesta emocional. Esto se realiza mediante el control del ambiente, siempre que es posible.

### **El deporte y la competencia en la escuela, como factor para el desarrollo físico**

Las tensiones por incorporar el deporte a las escuelas, y por ende, también la competencia, ha sido históricamente un tema de debate

Si tenemos en cuenta finalidades educativas: “Utilizar la competición como un recurso educativo para enseñar a los alumnos/as tanto a perder, como a ganar”, “Lograr el correcto y adecuado desarrollo integral de los niños/as” nuestro planteamiento metodológico debe ser consecuente con ello y facilitarnos nuestra labor educativa.

No podemos pretender que el alumno/a practique deporte en su tiempo libre, si nuestras sesiones de Educación Física o nuestros entrenamientos en la escuela deportiva son aburridos y sin sentido para los niños/as.

Debemos diferenciar entre dos enfoques para desarrollar un deporte: el enfoque técnico y el enfoque táctico:

**Enfoque técnico:** Priman única y exclusivamente la adquisición de patrones motores, es decir, la adquisición de la técnica específica de cada deporte. Utilizan una metodología llamada “de repetición”, creyendo que mientras más veces se repita el ejercicio, mejor será el aprendizaje. Evalúan al deportista en función de su capacidad de reproducir exactamente el gesto técnico; el entrenador corrige individualmente. Suelen utilizar ejercicios de repetición y aburridos, casi siempre de forma individual o por parejas.

**Enfoque táctico:** Se busca la formación y desarrollo integral de la persona, buscando deportistas inteligentes que sean capaces de decidir la mejor acción para cada momento de la práctica deportiva. Se utiliza una metodología dinámica, donde los deportistas interaccionan entre ellos. La evaluación es grupal, realizando comentarios en conjunto. Se utilizan juegos lo más reales a la competición, y sobre todo, los partidos reales.

#### **2.4.2.2. Preparación física**

##### **Concepto**

La Preparación física, es uno de los componentes del Proceso de Entrenamiento Deportivo, sin embargo posee sus propias particularidades relacionadas al aspecto de planificación. La Clase o Sesión de Preparación Física, desde el punto de vista estructural no difiere genéricamente de la unidad de entrenamiento, por lo que la misma también consta de tres partes.

Desde el punto de vista metodológico, sí existen notables diferencias, partiendo precisamente de los objetivos de cada una, pues la sesión de preparación física como su nombre bien lo indica va dirigida hacia este orden, mientras que la sesión de entrenamiento genérica pueda apuntar hacia otros aspectos relacionados a los componentes técnicos, estratégicos y tácticos.

En cualquier caso cabe plantear que para el desarrollo de la preparación física, cada vez más, son utilizados medios especiales o específicos del deporte es decir elementos técnicos, pero siempre en función del desarrollo o mejoramiento de una determinada capacidad física. Desde esta perspectiva la Clase o Sesión de

Preparación Física pudiera configurarse desde el punto de vista de lo que es su estructura de la siguiente forma. (Dietrich, Manual de metodología del Entrenamiento Deportivo, 2001, pág. 45)

La preparación física general es una habilidad imprescindible y común antes de la práctica de cualquier movimiento deportiva. El desarrollo e intensidad de la misma penderá del tipo de deporte a practicar, la intensidad del mismo, los contextos ambientales y del grado de preparación de cada deportista. (Cometti, 2004, pág. 61)

Si se desea obtener el máximo de respuesta corporal al esfuerzo al que se lo quiere someter se necesita previamente una adaptación del mismo, poniendo en marcha una serie de dispositivos para adecuar el sistema cardiaco, muscular, circulatorio, nervioso y respiratorio a las crecientes demandas a las que los que se va a someter para que respondan con su máxima energía.

#### **Efectos y beneficios de una correcta preparación física general:**

- Sobre la capacidad contráctil muscular
- A nivel psicomotriz
- Como prevención de lesiones

El propósito esencial de la preparación física general es el de aunar y coordinar todas las funciones para prevenir posibles fracturas o problemas musculares.

La preparación física general es una diligencia personal que se debe acomodar a las necesidades y nunca se debe copiar o imitar preparaciones físicas generales de otros. Se debe comenzar a preparar zonas que hayan podido tener problemas en el pasado para que no se resientan. (Beraldo, 2000, pág. 36)

La Preparación Física constituye la base fundamental en la preparación y desarrollo de todo sujeto, en cualquiera de las Disciplina deportivas, pues de ella dependen en gran medida los futuros resultados y el nivel que alcanzarán los mismos en su vida en cuales quieras de las esferas profesionales en que se desarrolle.

La Preparación Física, posee tres clasificaciones, general, auxiliar y especial o específica, las cuales al margen de sus objetivos y tareas específicas, en su conjunto

se orientan hacia las necesidades y/o requerimientos del deporte que se practica. (Platanov, 1988, pág. 58)

### **2.4.2.3. Capacidades físicas**

Son aquellos caracteres que alcanzando, durante el proceso de entrenamiento, su más elevado grado de progreso, cuestiona la posibilidad de poner en conocimiento cualquier actividad físico deportiva, y que en su conjunto determinan la aptitud física de un individuo. (Villar, A. 2015, pág. 25)

Las capacidades físicas son los mecanismos básicos de la condición física y por lo tanto compendios esenciales para la prestación motriz y deportiva, por lo cual para mejorar el rendimiento físico el trabajo a desarrollar se debe establecer en el entrenamiento de las otras capacidades. (Villar, A.2015, pág. 26)

Todas las capacidades físicas básicas tienen otras divisiones y elementos sobre los que debe ir encaminado el trabajo y el entrenamiento, siempre se debe tener presente que es muy dificultoso realizar ejercicios en los que se trabaje estrictamente una capacidad única ya que en cualquier movimiento intervienen todas o varias de las capacidades pero regularmente existe alguna que predomine sobre las demás, como ejemplo en un trabajo de carrera continua durante 30 minutos será la resistencia la capacidad física principal, mientras que cuando se realiza trabajos con grandes cargas o pesos es la fuerza la que prevalece y en aquellas acciones realizadas con alta frecuencia de movimientos sería la velocidad el elemento destacado. (Villar,A. 2015, pág. 56)

Entonces el perfeccionamiento de la forma física corresponderá al trabajo de preparación y acondicionamiento físico que se asentará en el desarrollo de dichas capacidades o cualidades físicas y de sus diferentes subcomponentes, el éxito del entrenamiento se fundamenta en una extra composición de los mismos en función de los tipos de cada individuo (edad, sexo, nivel de entrenamiento, etc.) y de los objetivos y requisitos que requiera cada deporte.

**Clasificación:** Capacidades físicas condicionales

**Flexibilidad:** permite el máximo recorrido de las articulaciones gracias a la elasticidad y extensibilidad de los músculos que se insertan alrededor de cada una de ellas. Es una capacidad física que se pierde con el crecimiento. La flexibilidad

de la musculatura empieza a decrecer a partir de los 9 o 10 años si no se trabaja sobre ella; por eso la flexibilidad forma parte del currículo de la Educación Física, ya que si no fuera así supondría para los alumnos una pérdida más rápida de esta cualidad.

**La Fuerza:** consiste en ejercer tensión para vencer una resistencia, es una capacidad fácil de mejorar. Hay distintas manifestaciones de la fuerza: si hacemos fuerza empujando contra un muro no lo desplazaremos, pero nuestros músculos actúan y consumen energía. A esto se le llama Isométrica. Con este tipo de trabajo nuestras masas musculares se contornean porque se contraen y la consecuencia es que aumenta lo que llamamos “tono muscular”, que es la fuerza del músculo en reposo. Si en vez de un muro empujamos a un compañero, sí que lo desplazaremos y se produce una contracción de las masas musculares que accionan a tal fin. A este trabajo se le llama Isotónico. (Villar, 2015, pág. 70)

**La resistencia:** es la capacidad de repetir y sostener durante largo tiempo un esfuerzo de intensidad bastante elevada y localizada en algunos grupos musculares.

Depende en gran parte de la fuerza de los músculos, pero también del hábito de los grupos musculares usados prosiguiendo sus contracciones en un estado próximo a la asfixia, pero sin alcanzar un estado tetánico. En esta forma de esfuerzo, la aportación del oxígeno necesario a los músculos es insuficiente. No pueden prolongar su trabajo si no neutralizan los residuos de las reacciones químicas de la contracción muscular. El organismo se adapta a la naturaleza del trabajo gracias a la producción de sustancias que impiden los excesos de ácidos y mediante el aumento de sus reservas energéticas.

**La velocidad:** es la capacidad de realizar uno o varios gestos, o de recorrer una cierta distancia en un mínimo de tiempo. Los factores que determinan la velocidad son de orden diferente.

#### **Capacidades físicas coordinativas:**

Se define a la capacidad de coordinación como la capacidad compleja necesaria para la regulación y organización del movimiento.

Las capacidades coordinativas difieren de las habilidades técnico-deportivas en que las primeras son necesarias para varias acciones de movimiento, mientras que las segundas siempre representan sólo la solución única de una tarea de movimiento.

Por lo tanto, las capacidades condicionales serían el conjunto de capacidades que tienen factores limitantes en la disponibilidad de energía y, por consiguiente, en las condiciones orgánico - musculares del hombre; y las capacidades coordinativas son definibles como la capacidad de organizar y regular el movimiento.

Las cualidades coordinativas son requisitos indispensables para el rendimiento en una amplia categoría de tareas motrices. Esto significa que la capacidad coordinativa jamás es el único requisito para obtener un determinado rendimiento, sino que la estructura condicionante consta siempre de varias cualidades coordinativas que se encuentran en relación estrecha entre sí y, a menudo, también actúan en combinación con capacidades o cualidades intelectuales, volitivas o de la condición física. (Matveiev, L. 1992, pág. 26)

### **Desarrollo de las capacidades coordinativas**

El desarrollo del conjunto de las capacidades técnicas deportivas tiene su punto de partida en el desarrollo de las capacidades coordinativas. Estas dependen predominantemente del proceso de control del movimiento (información) condicionando el rendimiento del ejecutante, necesario en mayor o en menor grado, para realizar con acierto ciertas actividades deportivas que se aprenden y perfeccionan en su trabajo habitual.

En la fase inicial del aprendizaje de un movimiento, la información visual es determinante en su construcción cenestésica. Inmediatamente después pueden tener un papel importante la información acústica y verbal. Luego, progresivamente y para la fase de automatización, asume siempre mayor importancia el analizador cenestésico.

Las informaciones que los analizadores reciben permiten el desarrollo de capacidades relativas a la organización y control del movimiento y, en particular, según (Blume, A. 2015), de:

- La capacidad de combinación y acoplamiento de movimientos.

- La capacidad de orientación espacio-temporal.
- La capacidad de diferenciación.
- La capacidad de equilibrio estático - dinámico.
- La capacidad de reacción motriz.
- La capacidad de transformación del movimiento o readaptación.
- La capacidad de producir ritmo o de Ritmización.

## **2.5. Hipótesis**

**H<sub>1</sub>:** Los juegos cooperativos inciden en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, de la provincia de Pastaza

**H<sub>0</sub>:** Los juegos cooperativos no inciden en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, de la provincia de Pastaza

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

**Variable Independiente:** Juegos cooperativos

**Variable Dependiente:** Capacidades físicas



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION**

#### **3.1. Enfoque**

Esta investigación se desarrolla con el enfoque “cuanti- cualitativo, “en cuanto al análisis cualitativo por que el problema requiere de una investigación científica y externa por que es donde recolecta la información necesaria para dar cumplimiento a los objetivos planteados.

Por el empleo del método cualitativo de observación la institución es beneficiada por la investigación de campo, haciendo trabajos de rendimiento, de los cuales se obtendrá resultados de los casos para analizar cuantitativamente.

#### **3.2. Modalidad Básica de la Investigación**

##### **3.2.1. Investigación Bibliográfica Documental**

Se utilizaron la consulta bibliográfica porque se amplió y se profundizó las conceptualizaciones y criterios a partir de diversos autores basándose en fuentes primarias como libros, revistas, periódicos, internet. En razón de que el marco teórico se fundamentará en la consulta de libros, folletos, revistas, internet

##### **3.2.2. Investigación de Campo**

El presente trabajo de investigación de campo se realizó en el mismo lugar en el que sucede el fenómeno investigado, tomando contacto con la realidad para obtener la información de acuerdo a las variables, a los objetivos y a la hipótesis planteada. Se deberá verificar la hipótesis porque se identificará el problema a través de varios instrumentos de investigación, como encuestas, entrevistas, observaciones, etc.

### 3.3.- Nivel o tipo de Investigación

Los métodos más comunes que se utilizan en el trabajo de investigación son los siguientes:

#### 3.3.1 Exploratoria

El presente trabajo es de tipo exploratorio porque genera una hipótesis, reconoce las variables que son de interés educativo y social.

#### 3.3.2 Descriptiva

Comprende: la descripción, registro, análisis e interpretación de las condiciones existentes en el momento de implicar algún tipo de comparación y puede intentar descubrir las relaciones causa efecto entre las variables de estudio.

#### 3.3.3. Correlacional

En donde se busca determinar la relación entre las dos variables desde el inicio del proceso de investigación.

### 3.4. Población y muestra

Se encuestarán a 8 instructores y 34 padres de familia la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, por ser una población reducida, no se aplicará fórmula para la identificación de muestra.

**CUADRO 1.** Población y muestra

<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
Instructores	8
Padres de familia	34
<b>Total</b>	<b>42</b>

**FUENTE:** Investigador

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.5.1 Variable Independiente: Juegos cooperativos

CUADRO 2. Variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.</p>	<p>Manifestaciones</p> <p>Actitudes</p>	<p>Expresiones Práctica Habilidad</p> <p>Cualidades Condiciones</p>	<p><b>Pregunta 1.-</b> ¿Cree usted que se utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos cooperativos?</p> <p><b>Pregunta 2.-</b> ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos cooperativos en las Instituciones educativas?</p> <p><b>Pregunta 3.-</b> ¿Considera usted que los juegos cooperativos promueven la educación?</p> <p><b>Pregunta 4.-</b> ¿Cree usted que la enseñanza de los juegos cooperativos fortalece el desarrollo cognitivo?</p> <p><b>Pregunta 5.-</b> ¿Considera usted que la práctica de los juegos cooperativos necesitan de un profesional en el área?</p>	<p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p>

FUENTE: Marco Teórico  
ELABORADO: Freire, N. (2019)



### 3.6. Recolección de información

Las técnicas que se utilizaron en el proceso de esta investigación, la indagación, la entrevista y los test, con un cuestionario estructurado previamente, se aplicó de tal manera que nos permitió satisfacer las siguientes necesidades:

<b>PREGUNTAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>¿Para qué?</b>	Para alcanzar las metas planteados en la presente investigación.
<b>¿A qué personas está dirigido?</b>	Jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza
<b>¿Sobre qué aspectos?</b>	Juegos cooperativos Capacidades físicas
<b>¿Quién investiga?</b>	Investigador: Nilo Freire
<b>¿Cuándo?</b>	Periodo 2018
<b>Lugar de recolección de la información</b>	Escuela de fútbol Cacpet Pastaza
<b>¿Cuántas veces?</b>	Una
<b>¿Qué técnica de recolección?</b>	Encuesta
<b>¿Con qué?</b>	Instrumentos de medición
<b>¿En qué situación?</b>	En la institución porque existió la colaboración de parte de los involucrados

CUADRO N° 4: Plan de Recolección

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Freire, N. (2019)

### **3.7. Plan de Recolección de Información**

#### **3.7.1. Procesamiento**

- ✓ Se realizó la revisión crítica de la información recogida; es decir, la limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente, y otros.
- ✓ Se almacenó y tabuló los resultados: se manejó la información, gráficos estadísticos de datos para la presentación.

#### **3.7.2. Análisis e interpretación de resultados**

- ✓ Se analizó los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- ✓ Se interpretó los resultados, con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.
- ✓ Se comprobó la hipótesis.
- ✓ Se estableció las respectivas conclusiones y recomendaciones

## CAPITULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

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

##### Encuesta realizada a los Instructores

**Pregunta 1.-** ¿Cree usted que se utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos cooperativos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 5**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 5**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

#### **ANÁLISIS:**

El 100% de los instructores encuestados creen que se utilizan las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos cooperativos.

**INTERPRETACIÓN:** De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes utilizan las estrategias adecuadas para la enseñanza de los juegos cooperativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

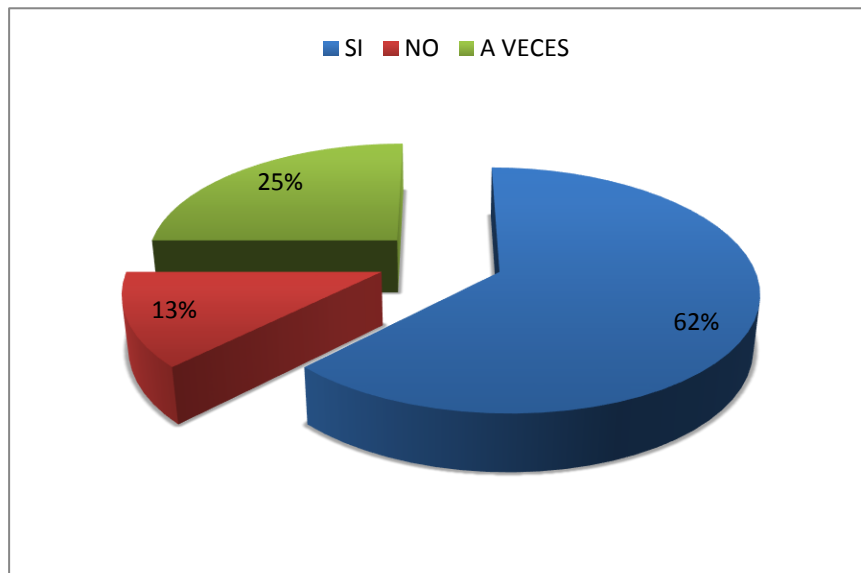
**Pregunta 2.-** ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos cooperativos en las Instituciones educativas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	5	62%
No	1	13%
A veces	2	25%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 6**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 6**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 62% de los docentes encuestados manifiestan que si se inculca a practicar los juegos cooperativos en las Instituciones educativas, el 13% que no y el 25% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes manifiestan que si se inculca a practicar los juegos cooperativos con los diferentes implementos y estrategias establecidas en la Institución, fortaleciendo los aprendizajes.



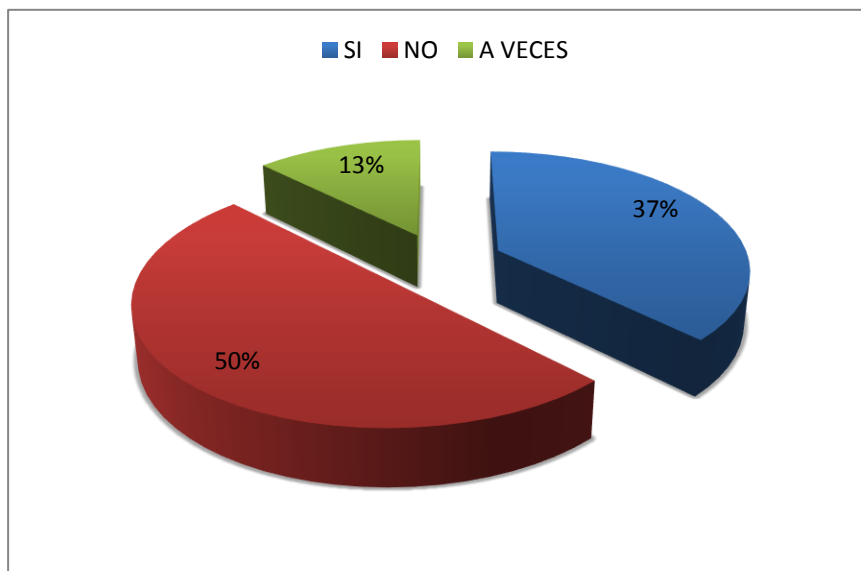
**Pregunta 3.-** ¿Considera usted que los juegos cooperativos promueven la educación?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	3	37%
No	4	50%
A veces	1	13%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 7**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 7**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 37% de los encuestados manifiestan que los juegos cooperativos promueven la educación, el 50% que no mientras que el 13% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los instructores manifiestan que los juegos cooperativos si promueven la educación en cada uno de los procesos del interaprendizaje, evitando la pérdida de nuestra cultura.

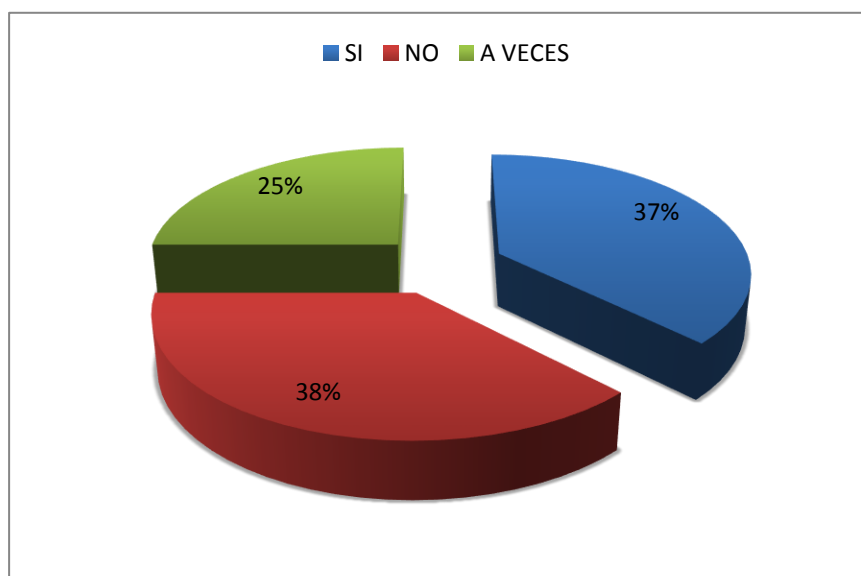
**Pregunta 4.-** ¿Cree usted que la enseñanza de los juegos cooperativos fortalece el desarrollo cognitivo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	3	37%
No	3	38%
A veces	2	25%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 8**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 8**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

#### **ANÁLISIS:**

El 37% de los docentes encuestados manifiestan que la enseñanza de los juegos cooperativos fortalece el desarrollo cognitivo, el 38% que no mientras que el 25% que a veces.

#### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que las respuestas son divididas de los docentes sobre los juegos cooperativos esto hace que se inculque procesos que se están perdiendo en la sociedad, haciendo que las generaciones futuras no conozcan los juegos cooperativos.

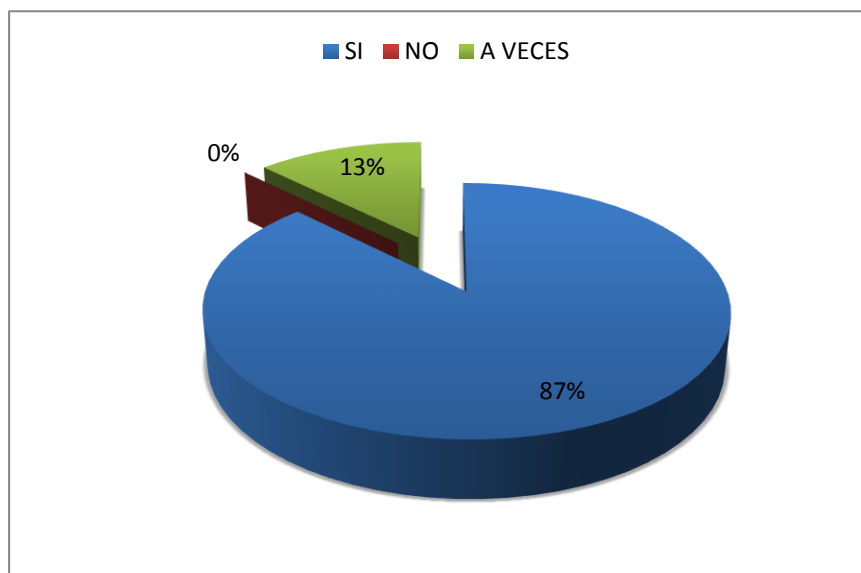
**Pregunta 5.-** ¿Considera usted que la práctica de los juegos cooperativos necesitan de un profesional en el área?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	7	87%
No	0	0%
A veces	1	13%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 9**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 9**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 87% de los encuestados que la práctica de los juegos cooperativos necesita de un profesional en el área.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes considera que la práctica de los juegos cooperativos si necesitan de una planificación para realizar los procesos educativos, y transmitir los conocimientos en base a la práctica de los juegos.

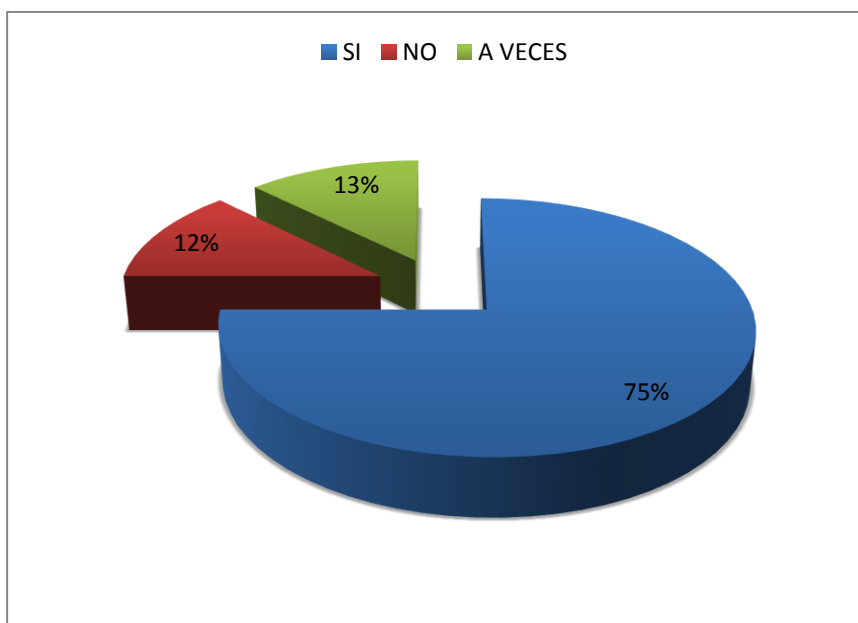
**Pregunta 6.-** ¿Conoce usted que ejercicios mejoraría las capacidades físicas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	6	75%
No	1	12%
A veces	1	13%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 10**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 10**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 75% de los encuestados manifiestan que si conocen que ejercicios mejoraría las capacidades físicas, el 12% que no mientras que el 13% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los instructores manifiestan que si conocen que es el desarrollo físico por lo que es muy importante que su desarrollo sea adecuado y planificado.

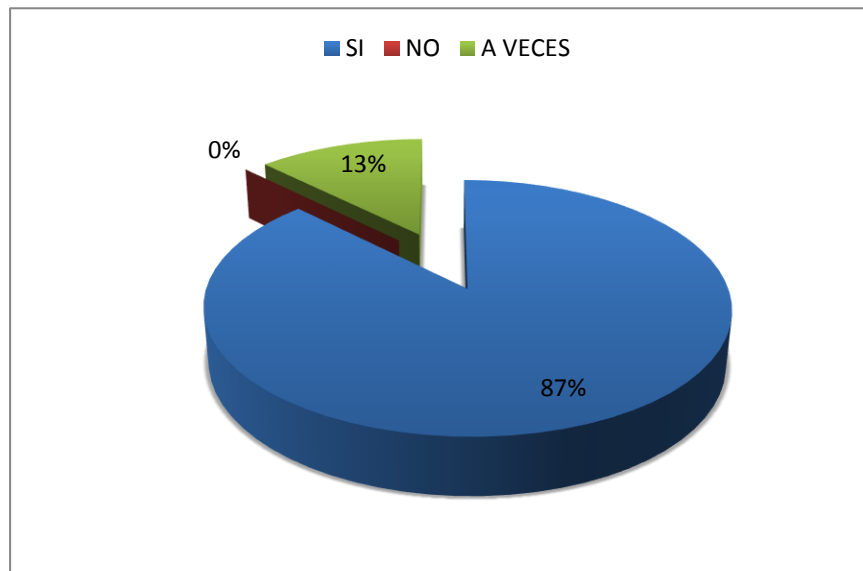
**Pregunta 7.-** ¿Considera usted que las capacidades físicas ayudan al desarrollo físico?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	7	87%
No	0	0%
A veces	1	13%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 11**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 11**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 87% de los docentes encuestados manifiestan que las capacidades físicas ayudan al desarrollo físico, el 13% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los docentes manifiestan que los juegos cooperativos si ayudan al desarrollo físico y mejora la calidad de vida de las personas que lo practican y aún más en los estudiantes, mejorando su calidad de vida.

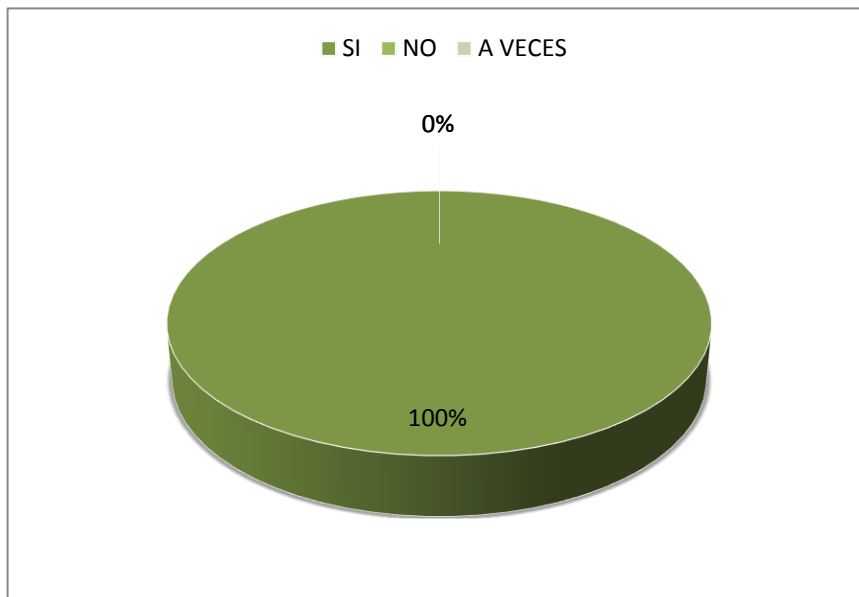
**Pregunta 8.-** ¿Cree usted que las capacidades físicas eleva el nivel competitivo en los torneos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 12**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 12**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

**ANÁLISIS:**

El 100% de los encuestados creen que el desarrollo físico si eleva el nivel competitivo en los torneos.

**INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los docentes consideran que el desarrollo físico si eleva el nivel competitivo en los torneos, y sirve de peldaño para impulsar a futuros deportistas en la Institución.

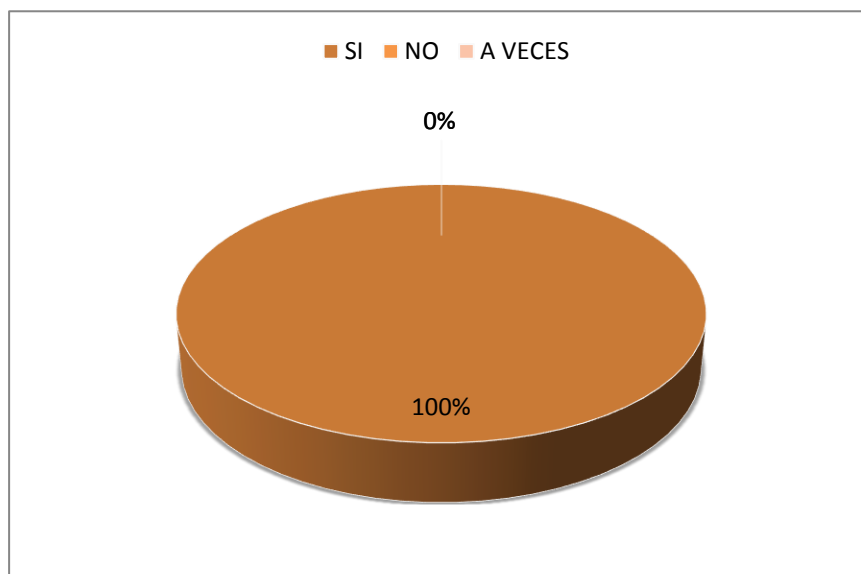
**Pregunta 9.-** ¿Considera usted que los juegos cooperativos necesitan un medio adecuado para su desarrollo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 13**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 13**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 100% de los encuestados consideran que los juegos cooperativos necesitan un medio adecuado para su desarrollo.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los instructores consideran que la práctica deportiva si se necesitan medios adecuados para su desarrollo para cumplir los objetivos pedagógicos, facilitando al docente la transmisión de conocimientos.

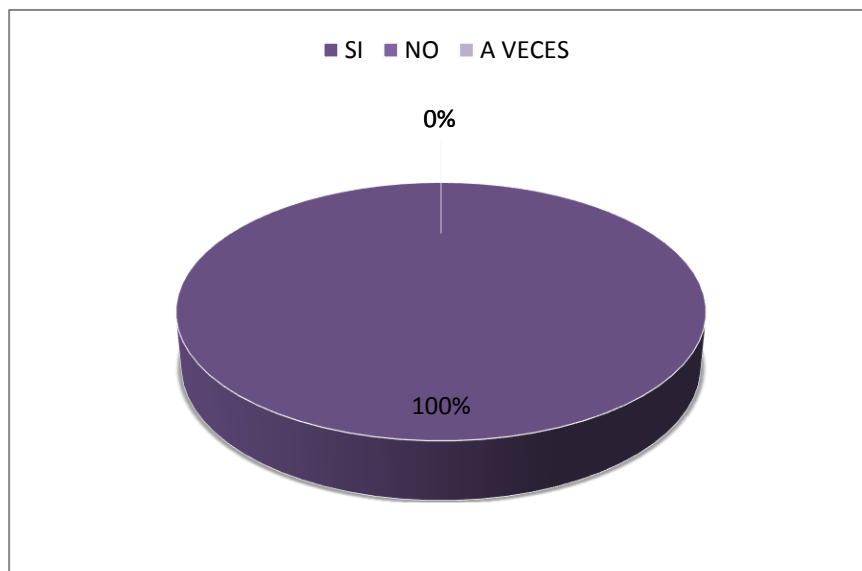
**Pregunta 10.-** ¿Usted cree que los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de las capacidades físicas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 14**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 14**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 100% de los encuestados que los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de las capacidades físicas.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los instructores consideran que los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de las capacidades físicas, haciendo de los aprendizajes proactivos.



## Encuesta realizada a los Padres de familia

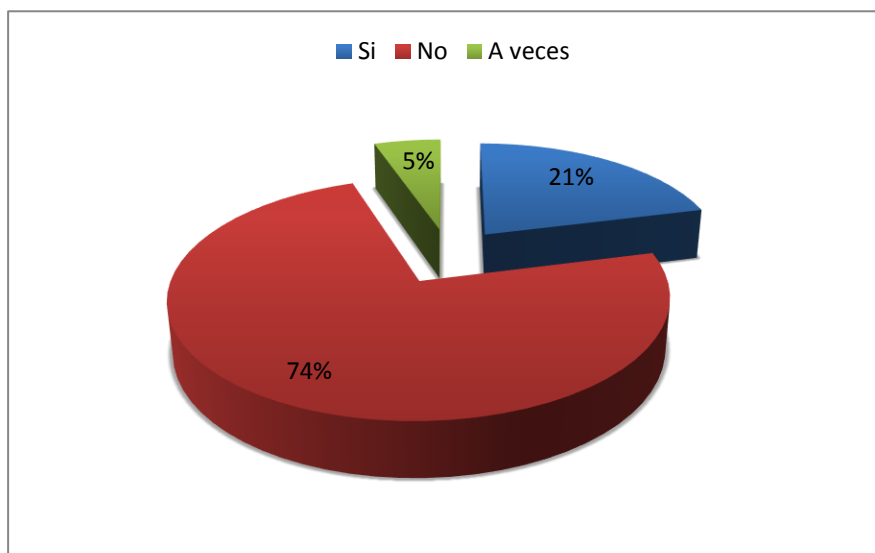
**Pregunta 1.-** ¿Cree usted que se utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos cooperativos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	8	21%
No	28	74%
A veces	2	5%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 15**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 15**

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### ANÁLISIS:

El 74% de los encuestados creen que se utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos cooperativos.

### INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los padres de familia consideran que se utiliza las estrategias apropiadas para la enseñanza de los juegos cooperativos.

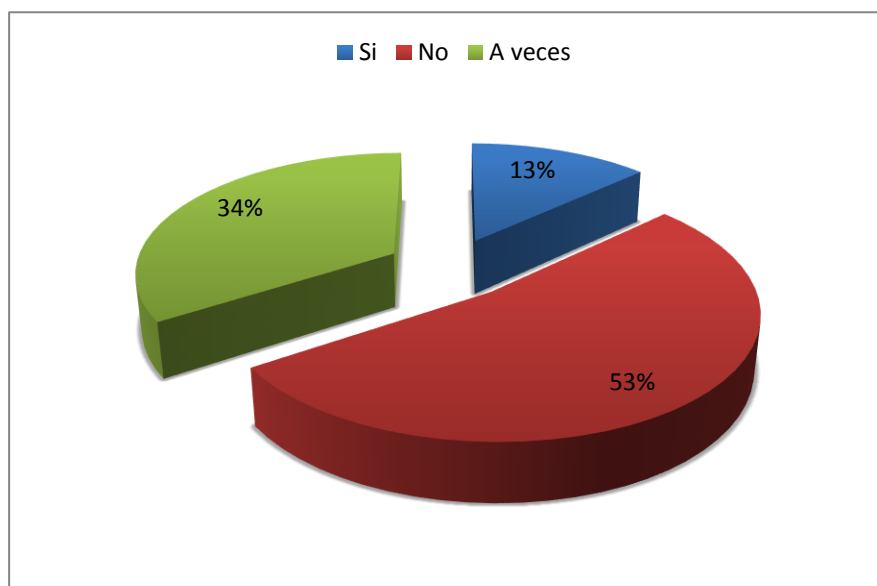
**Pregunta 2.-** ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos cooperativos en las Instituciones educativas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	5	13%
No	20	53%
A veces	13	34%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 16**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 16**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 53% de los encuestados manifiestan que se inculca a practicar los juegos cooperativos en las Instituciones educativas, el 34% que no y el 13% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los padres de familia manifiestan que si se inculca a practicar los juegos cooperativos con los diferentes implementos y estrategias establecidas en la Institución, fortaleciendo los aprendizajes.

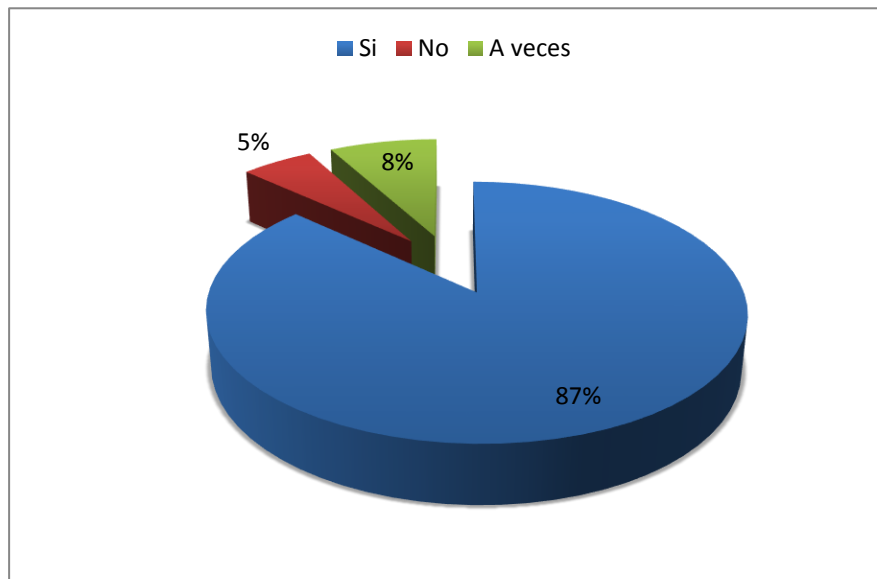
**Pregunta 3.-** ¿Considera usted que los juegos cooperativos promueven la educación?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	33	87%
No	2	5%
A veces	3	8%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 17**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 17**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 87% de los encuestados manifiestan que los juegos cooperativos promueven la educación, el 5% que no mientras que el 8% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los padres de familia manifiestan que los juegos cooperativos si promueven la educación en cada uno de los procesos del interaprendizaje, evitando la pérdida de nuestra cultura.

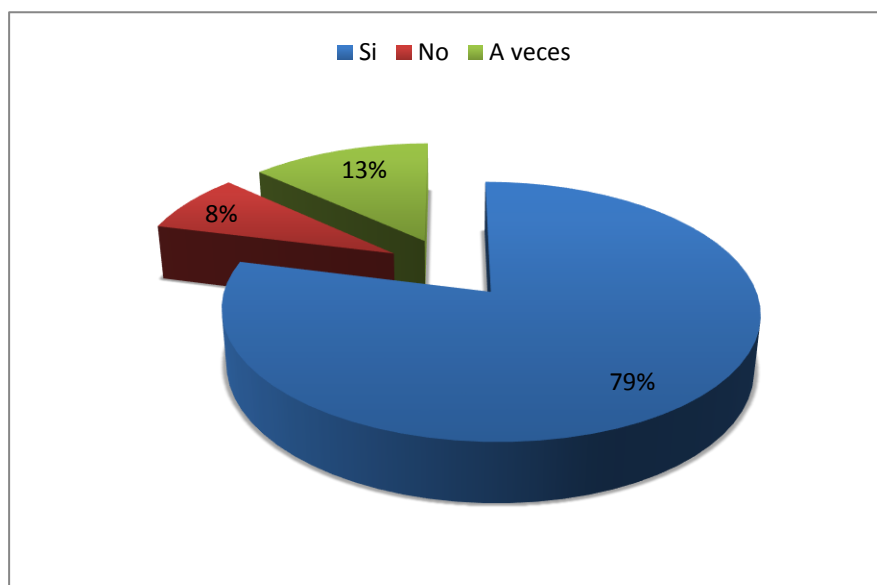
**Pregunta 4.-** ¿Cree usted que la enseñanza de los juegos cooperativos fortalece el desarrollo cognitivo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	30	79%
No	3	8%
A veces	5	13%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 18**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 18**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

#### **ANÁLISIS:**

El 79% de los encuestados manifiestan que la enseñanza de los juegos cooperativos fortalece el desarrollo cognitivo, el 8% que no mientras que el 13% que a veces.

#### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que las respuestas son divididas de los padres de familia sobre los juegos cooperativos esto hace que se inculque procesos que se están perdiendo en la sociedad, haciendo que las generaciones futuras no conozcan los juegos cooperativos.

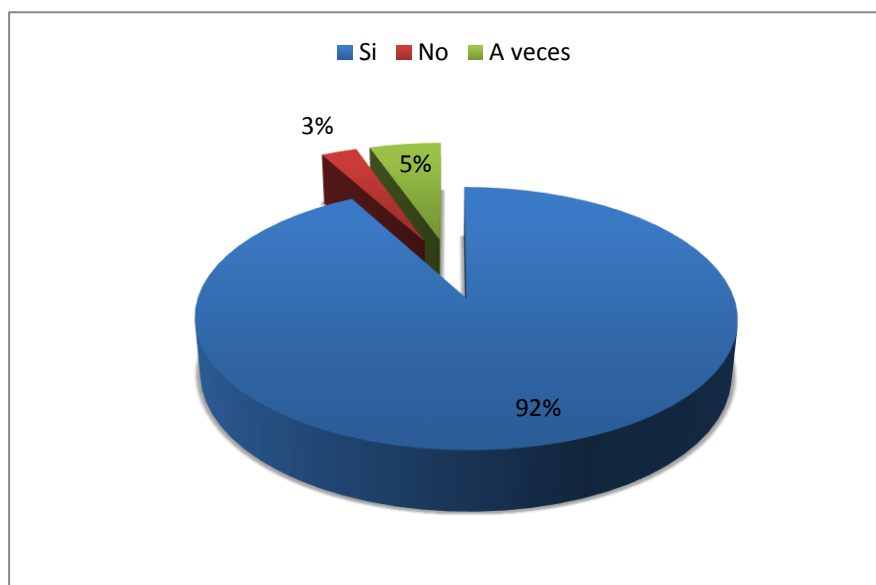
**Pregunta 5.-** ¿Considera usted que la práctica de los juegos cooperativos necesitan de un profesional en el área?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	35	92%
No	1	3%
A veces	2	5%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 19**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 19**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 92% de los encuestados manifiestan que la práctica de los juegos cooperativos necesita de un profesional en el área.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los padres de familia manifiestan que la práctica de los juegos cooperativos si necesitan de una planificación para realizar los procesos educativos, y transmitir los conocimientos en base a la práctica de los juegos.

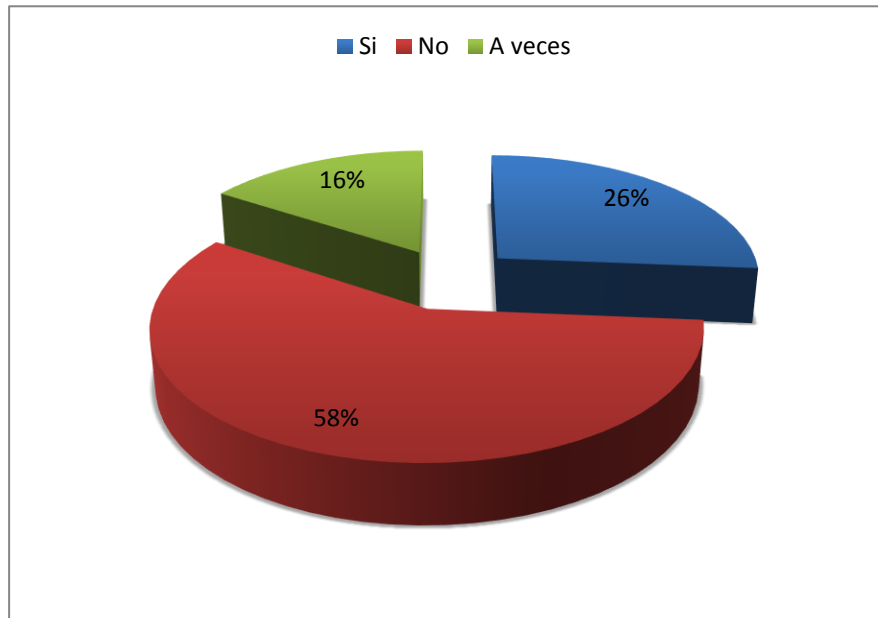
**Pregunta 6.-** ¿Conoce usted que ejercicios mejoraría las capacidades físicas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	10	26%
No	22	58%
A veces	6	16%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 20**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 20**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 26% de los encuestados manifiestan que si conocen que ejercicios mejoraría las capacidades físicas, el 58% que no mientras que el 16% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los padres de familia manifiestan que si conocen que es el desarrollo físico por lo que es muy importante que su desarrollo sea adecuado y planificado.

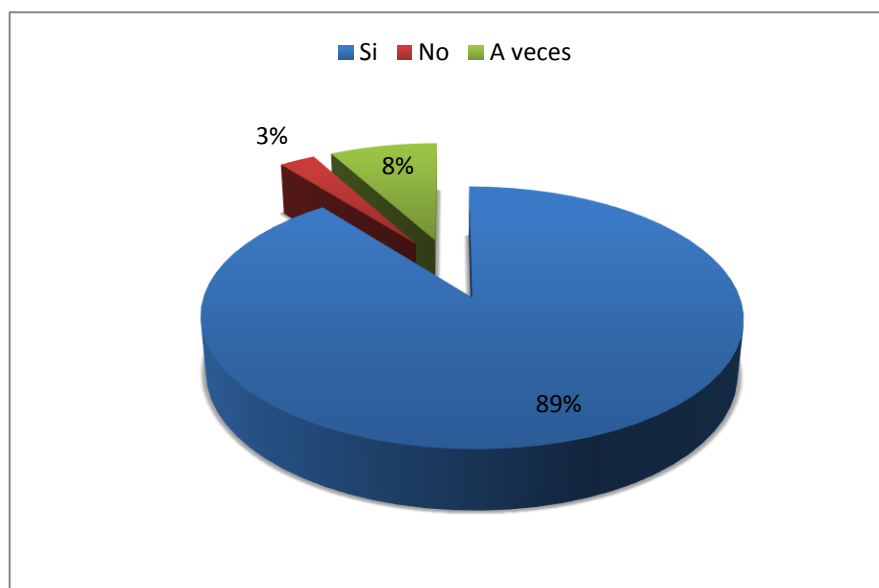
**Pregunta 7.-** ¿Considera usted que las capacidades físicas ayudan al desarrollo físico?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	34	89%
No	1	3%
A veces	3	8%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 21**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 21**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 89% de los encuestados manifiestan que las capacidades físicas ayudan al desarrollo físico, el 3% que a veces.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los padres de familia manifiestan que los juegos cooperativos si ayudan al desarrollo físico y mejora la calidad de vida de las personas que lo practican y aún más en los estudiantes, mejorando su calidad de vida.

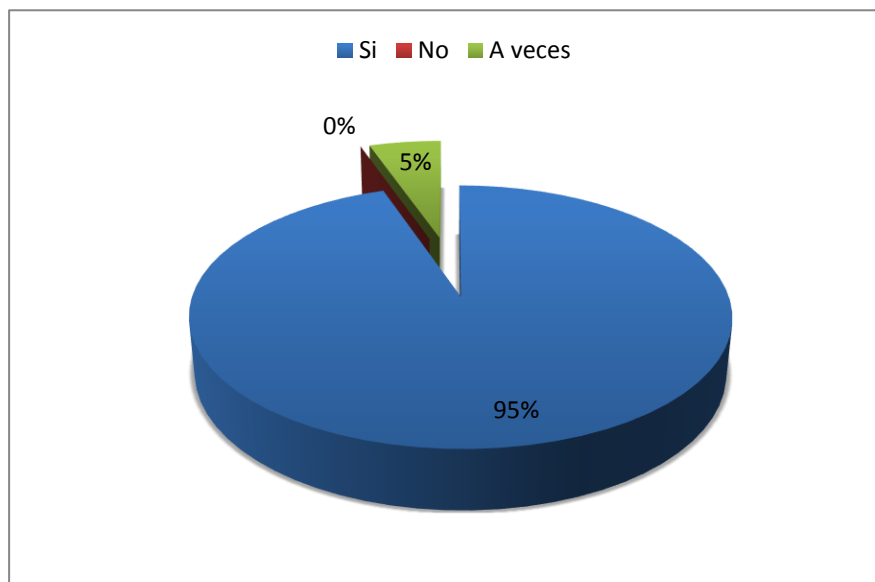
**Pregunta 8.-** ¿Cree usted que las capacidades físicas eleva el nivel competitivo en los torneos?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	36	95%
No	0	0%
A veces	2	5%
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 22**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 22**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

**ANÁLISIS:**

El 95% de los encuestados creen que el desarrollo físico si eleva el nivel competitivo en los torneos.

**INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los padres de familia consideran que el desarrollo físico si eleva el nivel competitivo en los torneos, y sirve de peldaño para impulsar a futuros deportistas en la Institución.



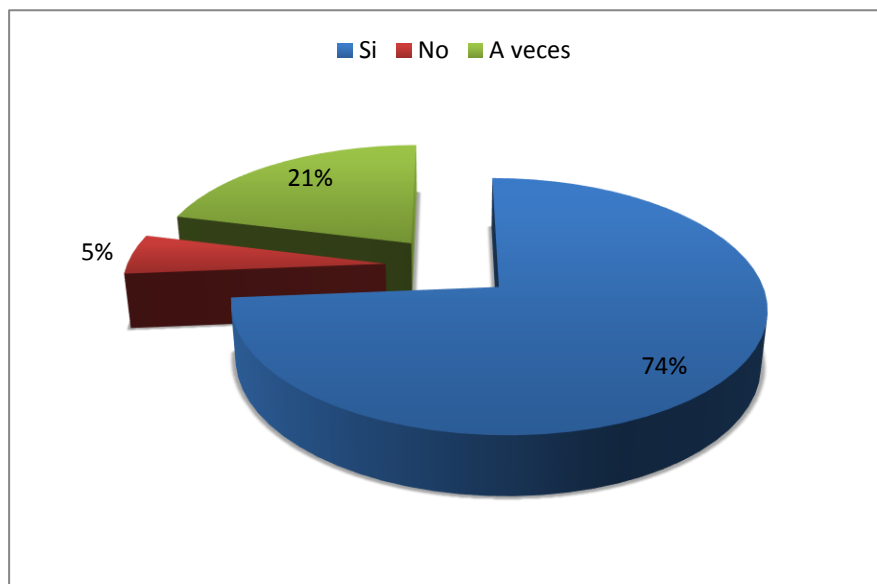
**Pregunta 9.-** ¿Considera usted que los juegos cooperativos necesitan un medio adecuado para su desarrollo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	28	74%
No	2	5%
A veces	8	21%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 23**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 23**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 74% de los encuestados consideran que los juegos cooperativos necesitan un medio adecuado para su desarrollo.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la mayoría de los padres de familia consideran que la práctica deportiva si se necesitan medios adecuados para su desarrollo para cumplir los objetivos pedagógicos, facilitando al docente la transmisión de conocimientos.

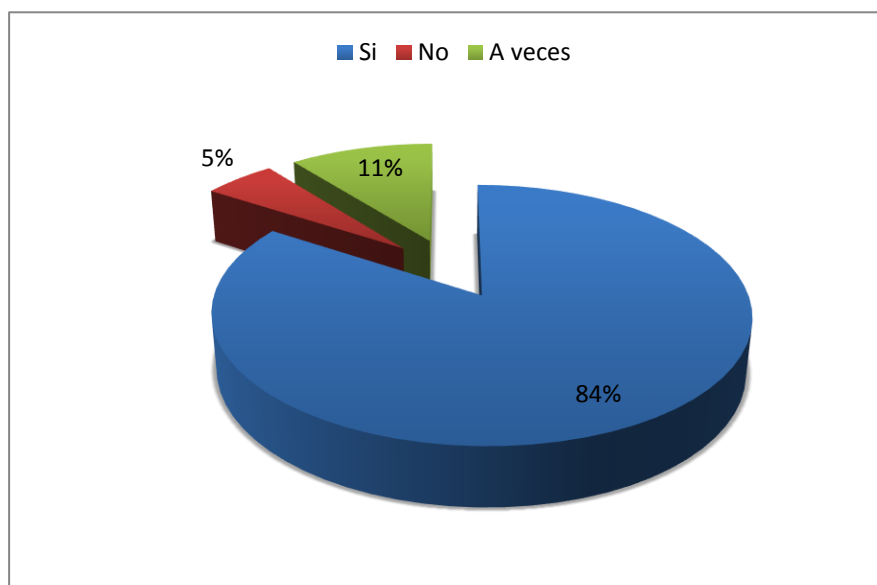
**Pregunta 10.-** ¿Usted cree que los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de las capacidades físicas?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Si	32	84%
No	2	5%
A veces	4	11%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**CUADRO N° 24**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



**GRÁFICO N° 24**

**FUENTE:** Encuesta a los Docentes

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

### **ANÁLISIS:**

El 84% de los encuestados consideran que los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de las capacidades físicas.

### **INTERPRETACIÓN:**

De acuerdo a los datos obtenidos se observa que la totalidad de los padres de familia consideran que los juegos cooperativos ayudan al desarrollo de las capacidades físicas, haciendo de los aprendizajes proactivos y ayudando al desarrollo del niño.

### 4.3. Comprobación de la Hipótesis

#### Planteamiento de Hipótesis:

**H<sub>1</sub>:** Los juegos cooperativos inciden en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, de la provincia de Pastaza

**H<sub>0</sub>:** Los juegos cooperativos no inciden en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, de la provincia de Pastaza

**Nivel de significación:**  $\alpha = 0,05$

#### Descripción de la población:

La encuesta se aplicó a todos los instructores y padres de familia.

#### Especificación del estadístico.

Para comprobar si la distribución se ajusta a la curva normal o no, mediante la técnica de Chi cuadrado, aplicaremos la siguiente fórmula.

$$x^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{E}$$

#### Dónde:

$X^2$  = Chi o ji cuadrado

O= Frecuencia observada

E= Frecuencia esperada

**CRITERIO:** Rechace la hipótesis nula si:  $x_c^2 \geq x_t^2 = 5.99$

Donde  $x_c^2$  es el valor del Chi cuadrado calculado y  $x_t^2$  es el Chi teórico de la tabla el mismo que se lo obtiene ingresando el grado de libertad y el nivel de significación (0,05)

GL = (Filas -1) (Columnas-1)

GL= Grados de libertad.

GL= (3-1) (2-1)

GL = (2) (1) =2

Donde  $\chi^2_t$  es 5.99

	<b>Pregunta 2</b> <b>Instructores</b> ¿Cree usted que se inculca a practicar los juegos cooperativos en las Instituciones educativas?	<b>Pregunta 3</b> <b>Padres de familia</b> ¿Considera usted que la práctica de los juegos tradicionales necesitan de un profesional en el área?	<b>Pregunta 8</b> <b>Padres de familia</b> ¿Cree usted que las capacidades físicas eleva el nivel competitivo en los torneos?	<b>Total</b>
<b>SI</b>	5	33	36	<b>74</b>
<b>NO</b>	3	5	2	<b>10</b>
<b>Total</b>	8	38	38	<b>84</b>

**CUADRO N° 25** Tabulación de preguntas

**FUENTE:** Encuestas

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

$$E = 8 \cdot 74 / 84 = 7.04$$

$$E = 38 \cdot 74 / 84 = 33.47$$

$$E = 38 \cdot 74 / 84 = 33.47$$

$$E = 8 \cdot 10 / 84 = 0.95$$

$$E = 38 \cdot 10 / 84 = 4.52$$

$$E = 38 \cdot 10 / 84 = 4.52$$

### FRECUENCIAS CALCULADAS

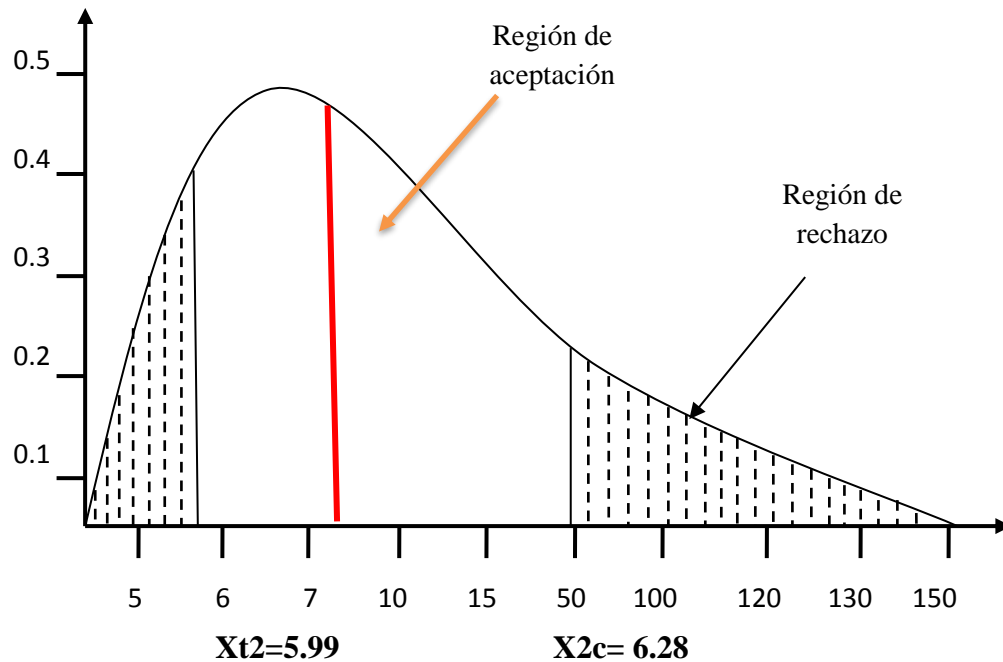
<b>O</b>	<b>E</b>	<b>(O - E)<sup>2</sup>/E</b>
5	7.02	0.58
33	33.47	0.00
36	33.47	0.19
3	0.95	4.42
5	4.52	0.05
2	4.52	1.04
<b>TOTAL</b>		<b>6.28</b>

**CUADRO N° 26** Frecuencias calculadas

**FUENTE:** Encuestas

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

## Campana de Gauss



**GRÁFICO N° 25** Zona de aceptación del chi cuadrado

**FUENTE:** Encuestas

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)

**Decisión:** Como el Chi cuadrado calculado (6.28) es mayor que el Chi cuadrado teórico (5.99) se acepta la hipótesis alternativa, es decir:

**H<sub>1</sub>:** Los juegos cooperativos inciden en las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza, de la provincia de Pastaza

## **CAPITULO V**

### **Conclusiones y recomendaciones**

#### **5.1. Conclusiones**

Se concluye a través de los resultados que los jugadores de la selección sub 12 no practican juegos cooperativos en la escuela de fútbol Cacpet Pastaza y desconocen sobre sus beneficios de su práctica, dando como resultado que los niños no experimenten esta actividad por lo que existe un desconocimiento del tema. Esto a un largo plazo dará como resultado que el desarrollo físico de los niños se vea afectado con daños irreversibles

Lo que se puede observar mediante la investigación es que las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza no están desarrolladas acorde a su edad es por eso que se debe planificar los juegos cooperativos con los niños, además difundir y practicar en eventos festivos organizados por la Institución contribuyendo al desarrollo físico y el mejoramiento de las relaciones sociales de los niños de la selección.

Se concluye que el desarrollo físico de los niños se mejorará significativamente con la aplicación de ejercicios planificados por el instructor elevando el nivel competitivo en los torneos que realiza la Institución, haciendo que se fortalezca la integración.

## **5.2. Recomendaciones**

Es fundamental que los instructores apliquen una planificación para la ejecución de los juegos cooperativos acorde a las necesidades de los niños logrando así elevar su nivel competitivo y representar a la Institución en los diversos campeonatos que participan, consiguiendo así cumplir los objetivos propuestos por la planificación.

Se debe capacitar a los instructores y padres de familia especial que el profesional de este ciclo educativo planifique basado en el desarrollo de las capacidades de cada uno de los jugadores las cuales no están incluidas en la malla curricular para demostrar y comprobar sobre los beneficios de la práctica de los juegos cooperativos en el desarrollo de las capacidades físicas.

Diseñar un Manual de juegos cooperativos aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las las capacidades físicas de los jugadores de la selección sub 12 de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza.



## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

**Tema:** “Manual de juegos cooperativos aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las capacidades físicas”

#### **6.1. Datos Informativos**

**Nombre de la Institución:** Escuela de fútbol Cacpet Pastaza

**Beneficiarios:** Dirigentes, instructor.

**Ubicación:** Provincia de Pastaza

**Tiempo estimado para la ejecución:**

**Inicio:** Agosto 2018

**Finalización:** Octubre 2018

**Equipo responsable**

**Investigadora:** Nilo Freire

#### **6.2. Antecedentes de la Propuesta**

Luego de la investigación realizada se determinó que un Manual juegos cooperativos aplicables contribuirá con el desarrollo físico y el mejoramiento de las capacidades físicas, y les dará a los jugadores e instructores de la Institución un mejor sustento académico para poder alcanzar los objetivos propuestos.

Sobre esta propuesta no se ha encontrado mayor información, sin embargo algunas instituciones han hecho el esfuerzo por diseñar algunos documentos que sirven de

apoyo para el mejoramiento el rendimiento táctico, las cuales han servido de referencia para fundamentar nuestra propuesta.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

El propósito fundamental de la elaboración del Manual es dotar a los docentes, autoridades y estudiantes un recurso didáctico que les permita conocer la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo físico y a la vez les facilite acrecentar estos dos aspectos esenciales en el proceso de los interaprendizaje y al mismo tiempo a la formación integral de los estudiantes.

Se ha verificado que la mayoría de los docentes no utilizan una planificación para realizar una sesión de trabajo, y no reciben una guía adecuada para ayudar al correcto desarrollo del estudiante. Se determinó que los docentes no motivan a los estudiantes a realizar ejercicios que impliquen el desarrollo de las capacidades físicas para beneficio de su desarrollo físico, ni tampoco tienen unos buenos conocimientos de los beneficios que tiene el practicar los juegos tradicionales en el desarrollo social y físico.

La adaptación a las diversas características de terreno y situaciones o secuencias del hecho lúdico recreativo, exigen formas de preparación compleja que favorecen la articulación de las variables físicas como la potencia y la aceleración en las unidades espaciales y temporales, con los hábitos, signos, significados, aspiraciones, valores morales, y otros atributos identitarios, relacionados con el comportamiento del estudiante durante la actividad deportiva.

Desde la concepción educativa de la recreación, el eje que vértebra todo el proceso de enseñanza aprendizaje es el estudiante y no el deporte, es decir, no se trata tanto de “aproximar” el estudiante al contenido deporte, en el sentido que dicho estudiante adquiera el dominio en unas técnicas y destrezas específicas, como de “acercar” el deporte al estudiante, en el sentido que el mismo alumno vea favorecido su desarrollo por medio de la práctica recreativa. Es una realidad que la recreación presenta unas características propias, inherentes a su esencia como contenido específico, que le confieren un “potencial” valor educativo. En el marco de la educación, la recreación se considera educativa siempre que el proceso de

enseñanza-aprendizaje se desarrolla bajo unos fines educativos. Dichos fines educativos tienen como función última el facilitar el desarrollo del estudiante.

#### **6.4 OBJETIVOS:**

##### **Objetivo General.-**

- Diseñar un Manual de juegos cooperativos aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las capacidades físicas.

##### **Objetivos Específicos.-**

- Socializar el Manual de juegos cooperativos aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las capacidades físicas.
- Ejecutar el Manual de juegos cooperativos aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las capacidades físicas.
- Evaluar los conocimientos adquiridos con la aplicación del Manual de juegos cooperativos aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las capacidades físicas.

#### **6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

Este trabajo de investigación se considera factible porque beneficiará no solo a los jugadores de la categoría sub 12 debido a que el Manual puede ser socializados tanto a la comunidad futbolística como otras instituciones, de esta manera se convertirá en un proyecto factible e incluso de vinculación social ya que se puede aplicar a la comunidad en general.

##### **Sociocultural.**

La viabilidad sociocultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez docentes más capacitados por cuanto eso tiene una influencia directa con la sociedad. Para constituir un hecho educativo, el deporte ha de tener un carácter abierto, sin que la participación se supedita a características de sexo, niveles de habilidad u otros criterios de discriminación, y debe asimismo realizarse con fines educativos, centrándose en la mejora del rendimiento deportivo

y de otra naturaleza, que son objeto de la educación, y no con la finalidad de obtener un resultado en la actividad competitiva.

### **Organizacional.**

La institución cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar el Manual de juegos cooperativos aplicables que contribuyan con el desarrollo físico y el mejoramiento de las capacidades físicas, facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de los instructores y niños.

### **Equidad de género.**

La posibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la capacitación beneficiara a niño y niñas de los dos géneros de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza.

### **Tecnológica**

La transmisión de conocimientos en la actualidad se basa en recursos creados a través de nuevas tecnologías, tenemos el caso de los nuevos temas TICS que son el complemento adecuado para la capacitación de los instructores de la escuela de fútbol Cacpet Pastaza.

### **Económico financiera.**

La propuesta tiene factibilidad económico financiero por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta del investigador.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **6.6.1. ¿QUÉ ES UN MANUAL?**

Diversas opiniones son las que se establecen entorno al origen etimológico de la palabra guía, sin embargo, una de las más sólidas y aceptadas es que dicho término proviene en concreto del gótico vitan que puede traducirse como “vigilar u observar”.

Una guía es algo que tutela, rige u orienta. A partir de esta definición, el término puede hacer referencia a múltiples significados de acuerdo al contexto. Una guía puede ser el documento que incluye los principios o procedimientos para encauzar una cosa o el listado con informaciones que se refieren a un asunto específico.

#### **6.6.2. Presentación de la guía didáctica y bienvenida**

Apartado imprescindible en el documento en tanto que permitirá justificar el contenido de la guía didáctica y animar al docente a que continúe su lectura así como a comenzar la acción formativa que se ha diseñado.

#### **6.6.3. Justificación de la acción formativa**

Si en el apartado anterior, se pretende dar a conocer el contenido del documento y animar sobre su lectura. En este apartado se justificará al docente la vigencia e importancia de la acción formativa para su cualificación profesional, de ahí que sea importante aportar un extracto con datos y hechos de actualidad que justifiquen la importancia de la cualificación en determinadas competencias profesionales.

#### **6.6.4. Objetivo general y específico de la acción formativa**

En esta parte del documento, el docente sabrá de la importancia sobre el dominio de un determinado conocimiento tanto para su haber cultural como profesional pero, también es importante, que el docente sepa que competencias profesionales adquirirá al cursar la acción formativa y en qué grado.

Además, el tutor, deberá hacer saber al docente el grado de las competencias a adquirir con la acción formativa por lo que será importante realizar un desglose en objetivos generales y específicos.

#### **6.6.5. Relación de contenidos**

Llegado a este apartado de la guía didáctica, el docente dispondrá de la información necesaria para decidir si realizar el curso en tanto en cuanto se le justificó tanto la vigencia y actualidad de la acción formativa como aquellas competencias profesionales que desarrollará a lo largo de su proceso de formación y aprendizaje.

Por ese motivo, en este será un buen momento para compartir con el docente el contenido del curso, es decir, la estructura del contenido formativo que utilizará.

#### **6.6.6. Metodología. Actividades del manual**

En este apartado el tutor, y diseñador de la acción formativa, informará al alumno sobre el procedimiento que se seguirá para que pueda adquirir las competencias descritas.

Para ello deberá informar tanto de la duración de la guía como la metodología de aprendizaje que se utilizará descripción del proceso de aprendizaje que también incluirá si para la adquisición de competencias se desarrollarán trabajos grupales o se aportará material adicional que refuercen los conocimientos adquiridos por el docente.

#### **6.6.7. Materiales didácticos**

En este apartado el diseñador de la acción formativa, y por tanto autor de la guía didáctica, deberá hacer explícito la naturaleza de los recursos formativos. Resulta conveniente realizar una descripción de los recursos formativos por naturaleza para que el profesor del curso pueda realizar un proceso de mejora y actualización continua de estos recursos para la formación y aprendizaje.

#### **6.6.8. Cronograma**

Los apartados anteriores resultan imprescindibles para que el docente sea consciente tanto de lo que aprenderá durante el curso como de los recursos que dispondrá para completar la acción formativa.

Sin embargo, la guía didáctica (haciendo honor a su nombre) debe ser un apoyo al docente, con vigencia durante todo el período formativo, por lo que deberá incluir información relativa a la fecha de inicio y fin del período formativo así como la distribución del tiempo que dispone el alumno por temas o unidades didácticas.

#### **6.6.9. Sistema de evaluación y criterios de evaluación**

En la línea del apartado anterior, donde se pretende garantizar la vigencia de la guía didáctica durante todo el período formativo, esta deberá incluir información relativa

al sistema de evaluación así como una distribución porcentual de aquellos elementos que ponderarán para el cálculo de la nota final.

Además de conocer la distribución de la valoración de las distintas unidades didácticas de la acción formativa, este apartado puede utilizarse como elemento motivador porque a través de la distribución de la puntuación a alcanzar en cada una de las unidades didáctica se puede fomentar el trabajo continuo del docente.

#### **6.6.10. Orientaciones para el estudio**

En este punto, el tutor deberá ser consciente que el proceso de aprendizaje del docente varía en función de la metodología elegida. Por tanto el tutor, deberá facilitar al docente una serie de recomendaciones que le ayuden en la concesión de los conocimientos que se pretenden transmitir así como en la superación de los distintos tipos de evaluación diseñados para el curso.

#### **6.6.11. Equipo docente y otros agentes implicados. Forma de contacto**

Finalmente, presentado el curso así como aquellos elementos que le permitirán al docente alcanzar las competencias profesionales definidas, el tutor deberá presentarse al docente.

## 6.7. MODELO OPERATIVO

Fase	Metas	Actividad	Recursos	Costo	Responsable	Tiempo
<b>Sensibilización</b>	Motivar a los instructores y padres de familia a la aplicación del Manual.	Sensibilización de la propuesta	Hojas Computadora Libretas de apuntes Esferográficos Impresora Material de escritorio	20.00	Investigador Autoridades	12-09-2018
<b>Socialización</b>	Incentivar a los intervinientes a promover el Manual	Talleres con actividades que se apliquen en la Institución.	Hojas Computadora Libretas de apuntes Esferográficos Impresora Material de escritorio	50.00	Investigador Autoridades	14-09-2018
<b>Ejecución</b>	En el período 2018 se aplico la propuesta	Con las fases se desarrollará la propuesta	Hojas Computadora Libretas de apuntes Impresora Flash Lápices Papelotes	120.00	Investigador Autoridades	01-11-2018
<b>Evaluación</b>	Este trabajo se evaluara consecutivamente.	Capacitación al personal de investigación.	Hojas Computadora Libretas de apuntes	30.00	Investigador Autoridades	15-11-2018

CUADRO N° 25 Modelo Operativo

FUENTE: Investigador

ELABORADO POR: Freire, N. (2019)



## 6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Organismo	Responsables	Fase de Responsabilidad
Equipo de gestión de la Institución	Autoridades y personal	Organización previa al proceso.
Equipo de trabajo (micro proyectos)	Investigador	Diagnostico situacional. Direccionamiento estratégico participativo. Discusión y aprobación. Programación operativa. Ejecución del proyecto.

## 6.9 PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	<b>Interesados en la evaluación</b> Equipo de gestión Equipo de proyecto (micro proyecto)
2. ¿Por qué evaluar?	<b>Razones que justifican la evaluación</b> Mejorar las capacidades físicas
3. ¿Para qué evaluar?	<b>Objetivos del Plan de Evaluación</b> Promover la práctica de los juegos cooperativos
4. ¿Qué evaluar?	<b>Aspectos a ser evaluados</b> Juegos cooperativos Capacidades físicas
5. ¿Quién evalúa?	<b>Personal encargado de evaluar</b> Dirigentes
6. ¿Cuándo evaluar?	<b>En periodos determinados de la propuesta</b> Al inicio del proceso y al final en consideración a los periodos investigativos.
7. ¿Cómo evaluar?	<b>Proceso Metodológico</b> Mediante observación, test, entrevistas, revisión de documentos
8. ¿Con que evaluar?	<b>Recursos</b> Fichas, registros, cuestionarios

**CUADRO N° 26**

**FUENTE:** Investigador

**ELABORADO POR:** Freire, N. (2019)



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



**MANUAL DE JUEGOS COOPERATIVOS**  
**APLICABLES QUE CONTRIBUYAN CON EL**  
**DESARROLLO FÍSICO Y EL MEJORAMIENTO**  
**DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS**

**AUTOR: NILO FREIRE**

**AMBATO-ECUADOR**

**2019**

## ÍNDICE

ÍNDICE .....	86
INTRODUCCIÓN .....	87
<b>FASE I</b> ESQUEMA CORPORAL .....	88
JUEGOS TRADICIONAL 1 LA SOGA .....	88
JUEGOS TRADICIONAL 2 EL ELÁSTICO .....	90
JUEGOS TRADICIONAL 3 ASERRÍN-ASERRÁN .....	92
JUEGOS TRADICIONAL 4 LAS OLLITAS .....	94
JUEGOS TRADICIONAL 5 LAS CEBOLLITAS .....	96
JUEGOS TRADICIONAL 6 EL GATO Y EL RATÓN .....	98
JUEGOS TRADICIONAL 7 LA CARRETILLA .....	100
JUEGOS TRADICIONAL 8 EL JUEGO DE LAS FRUTAS.....	102
<b>FASE II</b> CONTROL POSTURAL.....	104
JUEGOS TRADICIONAL 1 EL REY MANDA .....	104
JUEGOS TRADICIONAL 2 POLICÍAS Y LADRONES .....	106
<b>FASE III</b> ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL.....	108
JUEGOS TRADICIONAL 1 LA RAYUELA .....	108
JUEGOS TRADICIONAL 2 LOS AVIONES .....	110
JUEGOS TRADICIONAL 3 LAS ESTATUAS .....	112
JUEGOS TRADICIONAL 4 LAS ESCONDIDAS.....	114
JUEGOS TRADICIONAL 5 LA GALLINA CIEGA .....	116
JUEGOS TRADICIONAL 6 EL LOBITO.....	118
JUEGOS TRADICIONAL 7 EL PATIO DE MI CASA.....	120
<b>FASE IV</b> DESARROLLO DE LA LATERALIDAD.....	122
JUEGOS TRADICIONAL 1 LAS RUEDAS .....	122
JUEGOS TRADICIONAL 2 TRES PIERNAS .....	124
JUEGOS TRADICIONAL 3 ZAPATITO COCHINITO .....	126
JUEGOS TRADICIONAL 4 EL FLORÓN.....	128
<b>FASE V</b> COORDINACIÓN MOTRIZ .....	130
JUEGOS TRADICIONAL 1 LOS ENSACADOS .....	130
JUEGOS TRADICIONAL 2 BAILE DE LA ESCOBA .....	132
JUEGOS TRADICIONAL 3 EL HOMBRE NEGRO.....	134
JUEGOS TRADICIONAL 4 LA GUARACA .....	136
JUEGOS TRADICIONAL 5 LAS BOLAS.....	138
JUEGOS TRADICIONAL 6 LOS TROMPOS .....	140
JUEGOS TRADICIONAL 7 ZUMBAMBICO.....	142
JUEGOS TRADICIONAL 8 PALO ENSEBADO.....	144
JUEGOS TRADICIONAL 9 EL BALERO.....	146

## INTRODUCCIÓN

El juego y la superación de los Desafíos será nuestro punto de partida para el inicio del curso. La cooperación entre los miembros de cada grupo dará lugar a que los alumnos/as interactúen a través del juego, esto les ayudará a conocerse, potenciar por nuestra parte la coeducación y trabajar aquellos valores de carácter no competitivos.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo.

Lo que hace funcionar un juego tradicional es el conocimiento de las normas, reglas, y límites, que tienen una validez histórica. Para jugar, no puede poner sus propias condiciones; tienen que seguir las reglas preestablecidas.

Pese a que las reglas sean conocidas porque han sido transmitidas de generación en generación; hay que tomar muy en cuenta que los materiales a utilizar son de fácil acceso y económicos, pero deben ser manejados y examinados por los docentes; no deben ser tóxicos, ni peligrosos por lo que es importante hacerle tomar en cuenta al niño las consecuencias del objeto, lo cual evitará riesgos posteriores.



**FASE I**  
**JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL**  
**ESQUEMA CORPORAL**

**JUEGO COOPERATIVO Nro. 1**

**"LA SOGA"**

**Lugar:** Patio, espacio abierto.

**Material necesario:** Soga, silbato, conos.

**Organización:** Grupo de cinco estudiantes.

**Tiempo:** 15 min

**Desarrollo del juego**

➤ Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

➤ Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

➤ Si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.



**Beneficios:** Mejora su agilidad y su físico en los niños



## JUEGO COOPERATIVO Nro. 2

### "EL ELÁSTICO"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Elástico

**Organización:** Grupo de tres a cinco estudiantes

**Tiempo:** 20 min

#### Desarrollo del juego

- Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.
- Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.
- El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida. Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequillita" para hacer resbalar el elástico en el suelo.



**Beneficios:** Mejora su salto.





## JUEGO COOPERATIVO Nro. 3

### "ASERRÍN ASERRÁN"

**Lugar:** Patio o aula

**Material Necesario:** Grabadora, música de referencia.

**Organización:** Por Parejas

**Tiempo:** 10 min

#### Desarrollo del juego

Este juego es de colaboración e imitación se realiza en un espacio ilimitado con 30 o 40 niños. Organizados en parejas uno carga al compañero y lo balancea en las piernas. Durante el balanceo se debe coordinar con el siguiente estribillo.

Aserrín aserrán

Los maderos de San Juan.

Piden pan no les dan.

Piden queso, les dan hueso.

Y le cortan el pescuezo.

Piden vino si les dan,

Se marean y se van.

Luego se procede a cambiar los roles.

El juego termina cuando los estudiantes pierden interés.



**Beneficios:** Mejora coordinación



## JUEGO COOPERATIVO Nro. 4

### "LAS OLLITAS"

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Todos los niños y niñas  
minutos

**Tiempo:** 20

#### Desarrollo del juego

- Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.
- A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.
- Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,...., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.



**Beneficios:** Mejora la resistencia en los brazos



## JUEGO COOPERATIVO Nro. 5

### "LA CEBOLLITA"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** una columna

**Organización:** Grupo de 10 niños.

**Tiempo:** 15 minutos

#### Desarrollo del juego

- Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura.
- El primero se asegura fuertemente a la columna del corredor.
- La persona que queda libre será quien debe ir arrancando las cebollas una por una.
- La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancada.
- **Variante:** También pueden jugar de pie.



**Beneficios:** Mejora su fuerza y resistencia en los niños y niñas.

# EVALUACIÓN

**Tema:** “LAS CEBOLLITAS”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos.	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGO COOPERATIVO Nro. 6

### "EL GATO Y EL RATÓN"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Todos los niños y niñas

**Tiempo:** 10 minutos

#### Desarrollo del juego

Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro; y el otro niño seleccionado, el gato, fuera. Luego sigue este diálogo:

- ¡Ratón, ratón!
- ¿Qué quieres gato ladrón?
- ¡Comerte quiero!
- ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito!
- ¡Hasta la punta de mi rabito!
- El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".



**Beneficios:** Mejora la reacción en los niños

# EVALUACIÓN

**Tema:** “EL GATO Y EL RATÓN”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos acorde al juego.	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**



## JUEGO COOPERATIVO Nro. 7

### "LA CARRETILLA"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** ninguno

**Organización:** Por parejas

**Tiempo:** 5 min

#### Desarrollo del juego

- Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.
- A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.
- No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.
- Gana aquella pareja que llega primero.



**Beneficios:** Mejora la fuerza y agilidad.

# EVALUACIÓN

**Tema:** “LA CARRETILLA”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus extremidades superiores.	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGO COOPERATIVO Nro. 8

### "EL JUEGO DE LAS FRUTAS"

**Lugar:** Patio

**Material Necesario:** Ninguno

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 10 min

#### Desarrollo del juego

- A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.
- Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.
- Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.
- De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.



**Mejora:** Concentración.

# EVALUACIÓN

**Tema:** “EL JUEGO DE LAS FRUTAS”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños reconocen las frutas y realizan los ejercicios.	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## FASE II

### JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL CONTROL POSTURAL

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 1

#### "EL REY MANDA"

**Lugar:** Patio

**Material Necesario:** Corona de rey elaborado en cartulina o fomis

**Organización:** Formar Equipos

**Tiempo:** 20 minutos

#### Desarrollo del juego

- Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos
- Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego. Con una barra o hinchada a su favor.
- Cada equipo elige un paje, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes.
- El rey pide en voz alta, por ejemplo un zapato de color café.....
- El paje de cada equipo trata de conseguir el zapato de color café en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue.
- Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.



**Beneficios:** Mejora su velocidad

# EVALUACIÓN

**Tema:** “EL REY MANDA”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños siguen órdenes.	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGO COOPERATIVO Nro. 2

### "POLICÍAS Y LADRONES"

**Lugar:** Patio o aula

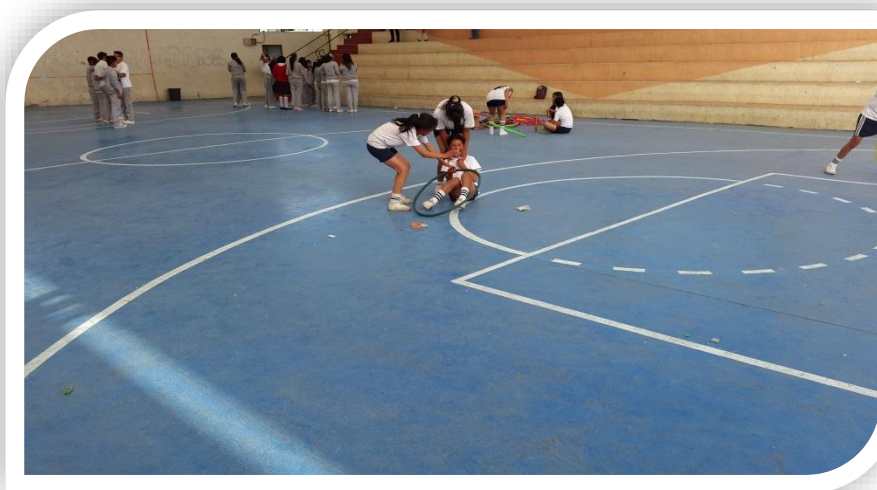
**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Todo el grupo

**Tiempo:** 15 min

#### Desarrollo del juego

- Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina policías, a los restantes, ladrones.
- Los policías persiguen a los ladrones hasta tocarles; al momento que son tocados se les lleva a la cárcel que será un lugar designado anteriormente; los ladrones que se encuentran dentro esperan ser salvados; esto se logra cuando otro ladrón le da la mano y lo libera.
- Se consideran ganadores los policías, cuando mete presos a todos los ladrones. Los ladrones ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.



**Beneficios:** Mejora su desplazamiento

# EVALUACIÓN

**Tema:** “POLICÍAS Y LADRONES”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

<b>Nombre y Apellido</b>	<b>INDICADOR</b>	
	Los niños siguen órdenes para realizar el juego.	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**



### FASE III

## JUEGO PARA EL DESARROLLO ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

### JUEGO COOPERATIVO Nro. 3

#### "LA RAYUELA"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Tiza, pedazo de ladrillo o carbón, una ficha (piedra u objeto pequeño)

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 15 minutos

#### Desarrollo del juego

- Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.
- Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.
- Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado. Gana quien concluye primero



**Beneficios:** Mejora su concentración y resistencia

# EVALUACIÓN

**Tema:** “LA RAYUELA”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños siguen órdenes del dibujo trazado.	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGO COOPERATIVO Nro. 4

### "LOS AVIONES"

**Lugar:** aula

**Material necesario:** Papel

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 10 min

#### Desarrollo del juego

- Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos.
- Solo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba.



**Beneficios:** Mejora su destreza y capacidad

# EVALUACIÓN

**Tema:** “LOS AVIONES”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños fabrican aviones de papel.	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGO PARA EL DESARROLLO

### ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 1

#### " LAS ESTATUAS "

**Lugar:** Patio

**Material Necesario:** Grabadora, CD de música

**Organización:** Grupo grande

**Tiempo:** 10 min

#### Desarrollo del juego

- Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.
- Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo.



**Beneficios:** Mejora su destreza

# EVALUACIÓN

**Tema:** “LAS ESTATUAS”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños se ubican como estatuas	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGO PARA EL DESARROLLO

### ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 2

#### "LAS ESCONDIDAS"

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Grupo pequeño.

**Tiempo:** 20 minutos

#### Desarrollo del juego

- Por sorteo se designa al niño encargado de buscar a los compañeros escondidos.
- El escogido se queda junto al profesor/a y el resto se esconde en cualquier lugar dentro del campo de juego.
- A la señal establecida, inicia la búsqueda, encontrados uno o varios escondidos, retornan todos al sitio de partida.
- El niño/a que fue encontrado en primer lugar será el encargado de buscar.
- Se repite el juego tantas veces como persista el interés de los participantes



**Beneficios:** Mejora su velocidad.





## JUEGO PARA EL DESARROLLO

### ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 3

#### "LA GALLINA CIEGA"

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Grupo pequeño

**Tiempo:** 10 minutos

#### Desarrollo del juego

- Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás jugadores forman un círculo. El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:
  - DÓNDE ESTAS Los jugadores responden
  - "DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"
  - La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre.
  - Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.



**Beneficios:** Mejora su destreza



## JUEGO PARA EL DESARROLLO

### ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 4

#### "EL LOBITO"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Orejas de lobo elaboradas en cartulina o fomix.

**Organización:** Grupo

**Tiempo:** 15 minutos

#### Desarrollo del juego

- Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.
- Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo.
- Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.



**Beneficios:** Mejora su coordinación

# EVALUACIÓN

**Tema:** “EL LOBITO”

**Responsables:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGO PARA EL DESARROLLO

### ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 5

#### "EL PATIO DE MI CASA"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Grupo

**Tiempo:** 10 minutos

#### Desarrollo del juego

- Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente.

El patio de mi casa es muy particular.

Cuando llueve se moja como los demás

Agáchate, y vuélvete a agachar

Y las agachaditas saben jugar.

H, I, J, K, L, M, N, A

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

- Ejecutar los movimientos que indica la frase



**Beneficios:** Mejora su habilidad



## FASE IV

### JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA LATERALIDAD

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 1

#### "LAS RUEDAS"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Neumáticos viejos, palo en forma de horcón

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 20 minutos

#### Desarrollo del juego

- Se llama el juego de las ruedas o de las llantas porque se utilizaba material de neumáticos viejos y por lo tanto había variedad de tamaños y grosor.
- Se debe impulsarla y debe ir rodando por las calles o en un lugar abierto.
- Se puede utilizar con la mano o con un palo en forma de horcón en un extremo, esa es la parte que empuja a la rueda.
- El juego consiste en hacerlo rodar sin que se caiga, si se encuentran en grupo de niños se puede realizar carreras, el niño que llegue primero a la meta, gana. Si no se encuentran neumáticos, se puede jugar con ulas.



**Beneficios:** Mejora su velocidad





**JUEGOS PARA EL DESARROLLO  
DE LA LATERALIDAD**

**JUEGO COOPERATIVO Nro. 2**

**" TRES PIERNAS "**

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Cordón

**Organización:** Por parejas

**Tiempo:** 5 min

**Desarrollo del juego**

- Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.
- Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.
- El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.



**Beneficios:** Mejora coordinación

# EVALUACIÓN

**Tema:** “TRES PIERNAS”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades inferiores	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### DE LA LATERALIDAD

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 3

#### "ZAPATITO COCHINITO"

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** ninguno

**Organización:** Grupo pequeño

**Tiempo:** 5 minutos

#### Desarrollo del juego

- Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:
- Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú
- El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.



**Beneficios:** Mejora la concentración

# EVALUACIÓN

**Tema:** “ZAPATITO COCHINITO”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades inferiores	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### DE LA LATERALIDAD

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 4

#### "EL FLORÓN"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Ficha o prenda pequeña

**Organización:** Grupo

**Tiempo:** 10 minutos

#### Desarrollo del juego

- Sentarse los niños formando una media luna, buscar una prenda pequeña dar a conocer a los participantes, unir las palmas de las manos.
- El que dirige el juego repite la siguiente frase, dejando la prenda en cualquiera de los participantes con las palmas bien cerradas:

El florón está en mis manos, De mis manos ya pasó,  
Las monjitas Carmelitas, Se fueron al Popayán,  
A buscar lo que han perdido, Debajo del arrayan.  
¿Dónde está el florón?  
Lo tiene (¿)Lo tiene (¿)A lo mejor (¿)

- Una vez encontrada la prenda se volverá a repetir el juego con el niño /a que lo tenía.



**Mejora la habilidad en las manos**

# EVALUACIÓN

**Tema:** “EL FLORÓN”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades superiores	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## FASE V

### JUEGOS PARA EL DESARROLLO

#### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 1

#### "LOS ENSACADOS"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** costales

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 20 minutos

#### Desarrollo del juego

- La maestra/o dirige el juego.
- Los participantes se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan.
- Gana quien llegue primero a la meta señalada.



**Beneficios:** Mejora su fuerza en los pies

# EVALUACIÓN

**Tema:** “LOS ENSACADOS”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos de sus extremidades inferiores	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 2

#### "BAILE DE LA ESCOBA"

**Lugar:** Patio o aula

**Material necesario:** Escoba, grabadora, CD's de música

**Organización:** En pareja

**Tiempo:** 15 minutos

#### Desarrollo del juego

- Los participantes bailarán en parejas, a excepción de uno que lo hace con la escoba o el bastón,
- El participante que baila con la escoba puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben cambiar de pareja, el que no consiga cogerá la escoba y así prosigue el juego hasta cuando se cumpla el tiempo establecido.
- Las personas que al momento que termine la música tiene en su poder la escoba debe dar una prenda, para recuperarla cumplirá una penitencia impuesta por el grupo.



**Beneficios:** Mejora su coordinación

# EVALUACIÓN

**Tema:** “BAILE DE LA ESCOBA”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos al ritmo de la canción	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 3

#### "EL HOMBRE NEGRO"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Ninguno

**Organización:** Grupo grande

**Tiempo:** 10 min

#### Desarrollo del juego

- Un niño designado por sorteo será el hombre negro. Este se ubicará a prudencial distancia del grupo que está en fila.
- El juego se inicia con diálogo entre el grupo y el hombre negro.
  - Hombre negro: ¿Quién quiere al hombre negro? Niños: ¡Nadie!
  - Hombre negro: ¿Por qué? Niños: ¡Porque es negro!
  - Hombre negro: ¿Qué come? Niños: ¡Carne!
  - Hombre negro: ¿Qué bebe? Niños: ¡Sangre!
- Al pronunciar la palabra "sangre", los niños se dispersan en carrera y el hombre negro los persigue, el que es atrapado, se convierte en hombre negro y reinician el juego.



**Beneficios:** Mejora su velocidad

# EVALUACIÓN

**Tema:** “EL HOMBRE NEGRO”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordina sus movimientos	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 4

#### "LA GUARACA"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Guaraca

**Organización:** Grupo

**Tiempo:** 10 minutos

#### Desarrollo del juego

- Unos 20 niños se colocan en círculo con los brazos atrás, todos mirando hacia el centro. Un niño que ha quedado afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (un cinturón, una correa), diciendo en voz alta el siguiente estribillo:

"Nadie mire por atrás

que aquí anda la guaraca" (dos o tres veces)

- El momento menos pensado entrega la guaraca a un niño, debiendo el que está a su lado derecho correr fuera del círculo perseguido por la guaraca.
- Si es alcanzado por la guaraca, este niño reinicia el juego recitando el estribillo.



**Beneficios:** Mejora su reacción y velocidad



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 5

#### "LAS BOLAS"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Bolas o canicas

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 15 minutos

#### Desarrollo del juego

Existen varios juegos con las bolas como son "la bomba" y "el tingue"

- LA BOMBA: Consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de bolas dentro de un círculo y sacarlas con otra bola que es más grande y muy especial para el jugador.
- LOS PEPOS o TINGUE: Se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.
- Las bolas son de cristal transparente y con ciertos colores en el interior, que a la vez son el premio al ganador del juego.



**Beneficios:** Mejora su concentración

# EVALUACIÓN

**Tema:** “LAS BOLAS”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus manos	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 6

#### "LOS TROMPOS"

**Lugar:** Patio

**Material necesario:** Trompo, piola

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 20 minutos

#### Desarrollo del juego

El trompo se puede jugar en tres modalidades:

1. A la señal del profesor o de un compañero, envuelven el trompo y lo hacen bailar en el piso. Gana el competidor cuyo trompo se mantiene bailando más tiempo.
2. Organizar subgrupos de cinco estudiantes y trazar una circunferencia por cada subgrupo; en el centro de éstas, se coloca un objeto. Ordenadamente, cada estudiante con su trompo, trata sacar el objeto de la circunferencia; si lo hace, el trompo debe seguir bailando. Gana quien saca el objeto con apego a la regla establecida.



**Beneficios:** Mejora su destreza y capacidad



## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 7

#### "ZUMBAMBICO"

**Lugar:** Aula o patio

**Material necesario:** Hilo o piola, un botón grande

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 5 minutos

#### Desarrollo del juego

Juego por demás divertido y a la vez peligroso, pues algunos jugadores del Zumbambico en vez de ponerle el botón en el centro, le ponían un Tillo o tapa de los refrescos cosa que era muy peligroso pues al cortar la piola saltaba el tillo y podía causar heridas.

Se une los extremos del hilo incrustando el botón o tillo al centro.

Hay que hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimientos.

Los enredos que producía el Zumbambico, especialmente en el pelo, ocasionaban incluso el corte de pelo o romper el juguete.



**Beneficios:** Mejora su destreza u velocidad

# EVALUACIÓN

**Tema:** “ZUMBAMBICO”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos de sus manos	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 8

#### "PALO ENSEBADO"

**Lugar:** Juego al aire libre

**Material necesario:** Troncos de árboles.

**Organización:** Colectiva

**Tiempo:** 20 minutos

#### Desarrollo del juego

- El palo encebado consiste en un palo afirmado en el suelo, de 10 a 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes
- Es un juego muy entretenido y dinámico que puede ser para grandes y pequeños, no importa la edad.



# EVALUACIÓN

**Tema:** “PALO ENSEBADO”

**Responsable:** Investigador

**Instrumento:** Lista de cotejos

Nombre y Apellido	INDICADOR	
	Los niños coordinan sus movimientos para subir el palo ensebado	
	SI	NO

**ELABORADO POR:** Nilo Freire

---

**INVESTIGADOR**

## JUEGOS PARA EL DESARROLLO

### COORDINACIÓN MOTRIZ

#### JUEGO COOPERATIVO Nro. 9

#### "EL BALERO"

**Lugar:** el interior.

**Material Necesario:** un balero.

**Organización:** Individual

**Tiempo:** 10 min

#### Desarrollo del juego

- El juego consiste en ensartar con el mango al balero y los diferentes movimientos que se hacen para ensartar se llama capiruchos, los cuales dan al juego equivalencias que valen puntos.
- Si se ensarta al frente en forma sencilla vale cinco puntos.
- Cuando el balero se sostiene por el mango y con él se hace una circunferencia en el aire y el centro del balero cae en el mango, éste vale veinticinco puntos.



**Beneficios:** Mejora su dominio





## **BIBLIOGRAFÍA**

- Alabarces, P. (1998). *Educación Física y Deportes*. Argentina: Penguin Random House.
- Alvarez, M. M. (2002). “*Vygotski: Hacia la psicología dialéctica*”. Chile: La Serena.
- Araya, V. G. (2014). *ACTIVIDAD FÍSICA, EJERCICIO Y DEPORTE*. Costa Rica: Studies Sports Nutrition.
- Arón, A., & Milicic, N. (2015). Clima social escolar y desarrollo personal. *Scielo*, 25-28.
- Arráez, & Cols. (1995). *Los Desplazamientos*. Zaragoza: Edelvives.
- Ávila, W. (2002). *ÁVILA, Wilda. Compendio de Orientación. Maracaibo. 2002*. Maracaibo: Proyecto Sur.
- Azcoaga, M. (1995). *Aprendizaje*. Madrid: CCS. .
- Barcala, R. (2009). *El tratamiento de la salud en la didáctica de la Educación Física*. Buenos Aires: Grupo Editorial Universitario.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: Inde.
- Bauer, R. (1996). *Los juegos*. Mexico: Trillas.
- Beraldo, S. y. (2000). *Preparación física total*. Granada: Gioconda.
- Berk, L. E., & Illingworth, R. (1999;1985). *Desarrollo del niño y del adolescente*. Madrid: Prentice Hall.
- Bobath, B., & Bobath, K. (1987). *Desarrollo Motor* .
- Buland, M. (1996). *El Juego*. Barcelona,: Ed. Graó.
- Buland, M. (1997). *Libertad del Juego*.
- Buland, M. (1997). *Libertad del Juego*. Barcelona,: Ed. Graó.
- Bush, T. (2017). *Liderazgo Escolar: perspectivas globales*.
- Carey, P. (1990). *Psicología del Desarrollo*. Buenos Aires: Stadium.
- Cepero, G. M. (23 de 11 de 2000). *Las Habilidades Motrices y su desarrollo*. España, España, España: Inde.
- Chadwick, C. (1979). *Teorías del aprendizaje y su implicancia en el trabajo en el aula*. Santiago de Chile.: Revista de Educación, N° 70 C.P.E.I.P.

- Challa, B. (1992). *Relaciones humanas*. Granada: I.N.E.F.
- Cometti, G. (2004). *Preparación Física*.
- Cornejo, M. Á. (1999). *Todos los secretos de la excelencia*. Barcelona: Hispano Europea.
- Cortina, A. (2000). *El mundo de los valores: Ética mínima y educación*. Bogota: El Buho.
- Cuevas, S. (2012). *Importancia y beneficios de la recreación*. Málaga: Unisport.
- Cuevas, S. (2012). *Importancia y beneficios de la recreación*.
- Dewey, J. (1859-1952). *El juego y ambiente*.
- Dietrich, M. D. (2001). *Manual de metodología del Entrenamiento Deportivo*. Barcelona.: Paidotribo.
- Dietrich, M. D. (2001). *Manual de metodología del Entrenamiento Deportivo*. Barcelona.: Paidotribo.
- Duarte, G. (1988). *Marco conceptual de la psicología cognitiva*. Mexico: Paraninfo.
- Dupey, A. M. (1998). *El juego y lo simbólico*. Barcelona: Martínez Roca.
- Dupey, A. M. (1998). *El juego y lo simbólico*.
- Ecuador, C. d. (2010). *Constitución Política del Ecuador del 2010*. Quito.
- Efdeportes. (2007). *Actividad Física*.
- Enesco, I. (2001). *Psicología del desarrollo*. España: Martínez Roca.
- Flitner, R. (1986). *El juego del niño*.
- Fritz, C. (1992). *El juego mas libre*. España: Hispano Europea.
- Fritz, C. (1992). *El juego mas libre*.
- Glönnegger, P. (1996). *Juegos Antiguos*.
- Goleman, D. (2000). *Inteligencia emocional*. Santiago de Chile: Instituto de Terapia Cognitiva.
- Gomez, R. H., & Martínez Álvarez, L. (2009). *La educación física y el deporte en la edad escolar: el giro reflexivo en la enseñanza*. Madrid: Cincel Kapelusz.

- Gonzalez, B. (2012). *Entrenamiento Deportivo*. Santiago de Chile: Instituto de Terapia Cognitiva.
- Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego. (1995).
- Jimenez, A. (A. 2013). *La periodización en el entrenamiento de la fuerza*. España: Educativas.
- Jimenez, J. (1982). *Motricidad*. Buenos Aires: Biblios.
- Kishimoto, C. (1996). *Utilidad Educativa*.
- La Vega, B. (1996). *El lenguaje del juego*. Buenos Aires: Planeta.
- Lamas, H. (2015). *Sobre el rendimiento escolar*. Lima.
- Lavega, B. (1996). *El lenguaje del juego*.
- Martins de Souza, J. (2015). *Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto*. Brasil: Ediciones Península.
- Matveiev, L. (1983). *Preparación del deportista*. España: Ariel.
- Milazzo, L. (2011). *Socialización*. Colombia: Destino.
- Moreno, H. I. (2012). *LA UTILIZACIÓN DE MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL AULA*. España: Deusto.
- O'Farril Hernández, A. (2008). *La cultura física como ciencia*. Buenos Aires: Austral.
- Ofele, M. R. (1982). *El Juego*. España: Cepa.
- Ofele, M. R. (1982). *El Juego*.
- Padilla, K. (2017). *La Recreación*. España: Alienta Editorial.
- Padilla, K. (2017). *La Recreación*.
- Papalia, D. (2000). *Psicología*. Mexico: Paidós.
- Pavia, J. (1994). *Juegos Lúdicos*. Colombia.
- Pavia, J. (1994). *La Recreación*. Guadalajara: Inde.
- Pestalozzi, M. (1827). *La escuela y sociedad*.
- Piaget, J. (2005). *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires: Alienta Editorial.
- Pintrich, P. (2000). *La autorregulación de los procesos cognitivos y motivacionales en el contexto educativo*. España: Cantoblanco.

- Platanov, B. (1988). *Entrenamiento Deportivo*. España: Paidós.
- Rigal, C. (1979). *La maduración es "el proceso fisiológico"*. Cuba: Espasa.
- Rodríguez, D. (D. 2015). *Ejercicios para la adquisición de habilidades motrices*. Cuba: Minotauro.
- Ruiz, L. A. (2010). Una mirada a la educación relacionada con la recreación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11.
- Sánchez, B. (1984). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid.: GYMNOS.
- Shaw, R. (1993). *Ser Persona (Curso de Ética)*. Madrid: Paidós.
- Thelen, L. (1989). *The (re)discovery of motor development*. Caracas: Gestión 2000.
- Varo, J. (2015). *Beneficios de la actividad física y riesgos del sedentarismo*. Chile: Lectura Plus.
- Venegas, J. (2006). *Diccionario Básico Ilustrado*. Ambato.
- Verjochanski, Y. (Y. 2013). *Métodos y medios básicos para el desarrollo de la fuerza*. Rusia: Geoplaneta.
- Vigotsky, D. S. (1924). *Juegos Lúdicos*. Buenos Aires,: Nueva Visión.
- Villar, A. d. (2015). *Capacidades Físicas*. España: Paidós.
- Vygotski, L. (1979). *Interacción entre aprendizaje y desarrollo*. Córdoba: IAD y Cajasur.
- Walter, P. (1993). *El desarrollo del juego*. Rio de Janeiro,: Pinakotheke.
- Zabalsa, M. (1991). *Fundamentos de la Didáctica y del conocimiento didáctico*. Madrid: Alianza.
- Zuluaga, O. L. (2003). *Pedagogía y epistemología*. Bogotá: Magisterio.