



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” de la ciudad de Loja, 2024.

Trabajo de Integración Curricular,
previo a la obtención del título de
Licenciado en Pedagogía de la Actividad
Física y Deporte

Autor:

Cristian Giancarlo Ramón González

Director:

Lic. Ramiro Andrés Correa Contenido. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

Certificación

Loja, 12 de noviembre del 2024

Lic. Mg. Sc. Ramiro Andrés Correa Contento

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica “Miguel Ríofrío” de la ciudad de Loja, 2024.**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, de la autoría del estudiante **Cristian Giancarlo Ramón González, con cedula de identidad Nro. 1150619920**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.

Lic. Ramiro Andrés Correa Contento. Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR

Autoría

Yo, **Cristian Giancarlo Ramón González**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresarme a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional-Biblioteca Virtual.



Firma:

Cedula de Identidad: 1150619920

Fecha: 12 de noviembre del 2024

Correo electrónico: cristian.g.ramon@unl.edu.ec

Teléfono: 0988374905

Carta de autorización de parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Cristian Giancarlo Ramón González**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular, denominado: **Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” de la ciudad de Loja, 2024.**, como requisito para optar por el título de **Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que, con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país, y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los doce días del mes de noviembre del dos mil veinticuatro.



Firma:

Autor: Cristian Giancarlo Ramón González

Cédula: 1150619920

Dirección: Loja, Barrio el Plateado Bajo.

Correo electrónico: cristian.g.ramon@unl.edu.ec

Teléfono: 0988374905

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Ramiro Andrés Correa Contenido. Mg. Sc.

Dedicatoria

Este trabajo de integración curricular se lo dedico primeramente a Dios por darme esa fortaleza para seguir y no abandonarme cuando se lo he pedido a pesar de que talvez en ocasiones me olvide de él y de la misma forma a mis padres que con sus consejos y constante apoyo desde el principio de mi carrera, tanto moral como económico hicieron que sea posible llegar a cumplir esta meta, superando cada adversidad que se presentaba en el camino.

A mis hermanos que los aprecio demasiado, por ser pilares fundamentales en momentos difíciles con sus ocurrencias y bromas que han sabido darme ese aliento y felicidad para continuar y ser un ejemplo para ellos.

A mi Abuelita y tías, que siempre han estado pendientes de nuestro bienestar y en especial por el mío, así mismo por estar presentes y ayudar con lo que han podido desde la partida de mi padre.

A Rosita que me ha acompañado todo este tiempo, para apoyarme, motivarme y ayudarme con lo que ha podido, dándome de su tiempo y confiando en mí a pesar de todo, siendo participe para escalar un largo camino académico para llegar a mi meta de ser un profesional.

A mi pequeño grupo de amigos y compañeros que gracias a la carrera formamos una bonita amistad y siempre nos apoyemos mutuamente, siendo el motivo de felicidad en momentos académicos difíciles, también a mis mejores amigos que se han mantenido presentes a pesar de los años y la distancia con sus palabras de aliento y consejos.

Cristian Giancarlo Ramón González

Agradecimiento

Primeramente, considero necesario e importante agradecer a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, y en especial a la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte por haberme abierto las puertas para formarme dentro de su campus universitario y sus aulas.

De la misma forma expreso mi agradecimiento a la planta docente de la carrera por haberme formado y compartido sus conocimientos a lo largo de estos cuatro años en las diferentes asignaturas y también a los docentes que supieron aconsejarme y darme su apoyo a lo largo de este proceso formativo.

Un agradecimiento muy especial al Lic. Mg. Ramiro Correa Contento Mg. Sc., director de mi trabajo de integración curricular y docente guía de la materia por su apoyo incondicional en este proceso, sus buenos consejos para presentar un trabajo impecable.

Finalmente, expreso mi agradecimiento a la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio a cargo del Mg. Kleber Barsallo, al Lic. Willman Chocho encargado de la asignatura de educación física, por siempre mostrar esa predisposición para abrirme las puertas y darme la oportunidad de realizar mis practicas preprofesionales y ahora mi trabajo de integración curricular, así mismo también a los estudiantes del séptimo grado paralelo C por su participación, amabilidad y entrega a lo largo de todos esos días de aplicación.

Cristian Giancarlo Ramón González

Índice

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
Índice de Tablas:	x
Índice de Figuras:	xi
Índice de Anexos:	xii
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. Los juegos recreativos	7
<i>4.1.1. Concepto de juegos recreativos.</i>	7
<i>4.1.2. Tipos de juegos</i>	8
<i>4.1.3. Beneficios de los juegos recreativos</i>	9
<i>4.1.4. El juego como medio para el aprendizaje</i>	10
4.2. Capacidades Coordinativas	12
4.2.1. Concepto de capacidades coordinativas	12
<i>4.2.2. Clasificación de las capacidades coordinativas</i>	12
<i>4.2.3. Capacidades coordinativas especiales</i>	13
<i>4.2.4. El equilibrio, reacción y orientación.</i>	15

4.3.	Currículo de educación física.	17
4.3.1.	<i>Definición del currículo de educación física.</i>	17
4.3.2.	<i>Elementos del currículo de educación física.</i>	18
4.4.	Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio	20
4.4.1.	<i>Antecedentes</i>	20
4.4.2.	<i>Misión</i>	21
4.4.3.	<i>Visión</i>	22
5.	Metodología	23
5.1.	Área de estudio	23
5.2.	Procedimiento	24
5.2.1.	<i>Enfoque de investigación</i>	24
5.2.2.	<i>Tipo de estudio de investigación</i>	25
5.2.3.	<i>Diseño de investigación</i>	25
5.2.4.	<i>Métodos</i>	25
5.2.5.	<i>Línea de investigación</i>	26
5.2.6.	<i>Técnicas para la recolección de la información</i>	27
5.2.7.	<i>Instrumentos para la recolección de la información</i>	27
5.2.8.	<i>Población y muestra</i>	28
5.2.9.	<i>Criterios de inclusión</i>	28
5.2.10.	<i>Criterios de exclusión</i>	29
5.3.	Procesamiento de los datos obtenidos	30
5.4.	Proceso para el desarrollo de la propuesta pedagógica de intervención	30
6.	Resultados	37
6.1.	Análisis de la encuesta	37
6.2.	Análisis e interpretación de los resultados obtenidos del pre – test y post – test correspondientes a las capacidades coordinativas de orientación, reacción, equilibrio estático y dinámico	59
7.	Discusión	70

8.	Conclusiones.....	73
9.	Recomendaciones.....	75
10.	Bibliografía.....	76
11.	Anexos.....	81

Índice de Tablas:

Tabla 1. Población y muestra del trabajo de integración curricular.....	29
Tabla 2. Diseño y desarrollo de la propuesta de intervención	31
Tabla 3. Población con la que se trabajó en la investigación.....	37
Tabla 4. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta	38
Tabla 5. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta.	40
Tabla 6. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.	42
Tabla 7. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta	45
Tabla 8. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta.	47
Tabla 9. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta.....	49
Tabla 10. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta.	51
Tabla 11. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta	53
Tabla 12. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta.....	55
Tabla 13. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta.....	57
Tabla 14. Resultados del pre y post – test capacidad de orientación	60
Tabla 15. Resultados del pre y post – test, capacidad de reacción.	62
Tabla 16. Resultados del pre y post – test, capacidad de equilibrio dinámico.....	64
Tabla 17. Resultados del pre y post – test, capacidad de equilibrio estático.	67

Índice de Figuras:

Figura 1. Croquis de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio	24
Figura 2. Edad y genero de la muestra investigada	37
Figura 3. Conocimiento sobre juegos recreativos.	39
Figura 4. Frecuencia del juego recreativo favorito.....	41
Figura 5. Con que Frecuencia practican juegos recreativos	43
Figura 6. Actividades que les guste realizar en sus ratos libres	46
Figura 7. Razones que les motiven a elegir un juego recreativo en particular	48
Figura 8. De qué manera prefieren jugar.....	50
Figura 9. Actividad física recreativa favorita	52
Figura 10. Aspectos que resultan más emocionantes.	54
Figura 11. Juegos recreativos que le gustaría practicar.	56
Figura 12. Como se sienten después de jugarlos	58
Figura 13. Pre – test y post – test de la capacidad de orientación	61
Figura 14. Pre – test y post – test de la capacidad de reacción.....	63
Figura 15. Pre – test y post – test de la capacidad de equilibrio dinámico.....	65
Figura 16. Pre – test y post – test de la capacidad de equilibrio estático	68

Índice de Anexos:

Anexo 1. Oficio de aceptación por parte de la institución	81
Anexo 2. Solicitud de estructura coherencia y pertinencia	82
Anexo 3. Informe de estructura coherencia y pertinencia.....	83
Anexo 4. Oficio de aprobación y designación del director.	84
Anexo 5. Encuesta aplicada a los estudiantes objeto de estudio.	85
Anexo 6. Test de Orientación aplicado a los estudiantes objeto de estudio.....	88
Anexo 7. Test de Reacción.	89
Anexo 8. Test de Equilibrio estático.....	90
Anexo 9. Test de equilibrio dinámico.....	91
Anexo 10. Evidencias fotográficas.....	92
Anexo 11. Propuesta Alternativa.	96
Anexo 12. Certificación de traducción del resumen.....	97

1. Título

Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” de la ciudad de Loja, 2024.

2. Resumen

El presente Trabajo de Integración Curricular fue desarrollado con el objetivo de evaluar los juegos recreativos y su influencia en el mejoramiento de las capacidades coordinativas de orientación, reacción, equilibrio dinámico, y equilibrio estático en los estudiantes de 7º grado de Educación General Básica, paralelo C, de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio de la ciudad de Loja, periodo 2024; el tipo de estudio fue descriptivo correlacional, con un diseño cuasiexperimental. Se aplicaron instrumentos diagnósticos como cuestionario y los test de orientación, reacción, equilibrio dinámico, y equilibrio estático, a una muestra de 31 estudiantes. Según los resultados obtenidos una vez aplicados los instrumentos diagnósticos se evidencia que en cuanto a la encuesta aplicada un 58% si tiene conocimiento sobre los juegos recreativos, un 48% practican los juegos recreativos con una frecuencia de dos a tres días a la semana. En cuanto a los pres – test aplicados en el indicador equivalente a excelente se obtuvieron los siguientes resultados, en el test de orientación del 26%, en el test de reacción se obtuvo un resultado de 13%, en el test de equilibrio dinámico un 26% al indicador de excelente, y por último en el test de equilibrio estático se obtuvo un resultado del 19% equivalente a excelente. Estos resultados no fueron negativos tomando en cuenta el resto de indicadores y muestra, pero con la posibilidad de mejorar en estos aspectos. En base a estos resultados se diseñó y aplico un programa de juegos recreativos de intervención, la cual se estructuro en 12 sesiones de clase con juegos recreativos enfocados a las diferentes capacidades coordinativas. Por consiguiente, se aplicaron instrumentos de evaluación, que en este caso fueron los posts – test, con la finalidad de evidenciar la mejoría en las capacidades coordinativas, donde la meta es lograr que gran parte de la muestra llegue a cumplir el indicador de excelente.

Palabras clave: *Juegos recreativos, capacidades coordinativas especiales, test, metodología, influencia.*

Abstract

This Curricular Integration Work was developed to evaluate recreational games and their influence on the improvement of the coordination capacities of orientation, reaction, dynamic balance, and static balance in 7th-grade students of General Basic Education, class C, of the Miguel Riofrio School of Basic Education in the city of Loja, period 2024. The type of study was descriptive correlational, with a quasi-experimental design. Diagnostic instruments such as a questionnaire and the orientation, reaction, dynamic balance, and static balance tests were applied to 31 students. According to the results obtained once the diagnostic instruments were used, it is evident that in the survey 58% know recreational games, and 48% practice recreational games with a frequency of two to three days a week. As for the pre-tests applied in the indicator equivalent to excellent, the following results were obtained: in the orientation test 26%, in the reaction test a result of 13% was obtained, in the dynamic balance test 26% to the indicator of excellent, and finally, in the static balance test a result of 19% equivalent to excellent was obtained. These results were not negative taking into account the rest of the indicators and sample, but with the possibility of improving in these aspects. Based on these results, an intervention program of recreational games was designed and applied, which was structured in 12 class sessions with recreational games focused on the different coordination capacities. Consequently, evaluation instruments were used, which in this case were the post-tests, to show the improvement in coordination skills, where the goal is to achieve that a large part of the sample reaches the excellent indicator.

Key Words: *Recreational games, special coordinative capacities, test, methodology, influence.*

3. Introducción

Hoy en día la gran parte de niños y adolescentes principalmente los de etapa escolar están inmersos en el mundo de la tecnología y sedentarismo dentro de sus hogares, provocando que no salgan a relacionarse con su entorno, lo que provoca directamente que no desarrollen sus capacidades coordinativas de manera ordenada y secuencial. Los docentes de educación física de los grados más inferiores dentro de la institución muchas de las veces no le toman la suficiente importancia al completo desarrollo de estas capacidades y esto causa que los niños se queden con esos vacíos que generaran una torpeza motriz a futuro. Para mejorar estas deficiencias, los juegos recreativos, se presentan con planes de clase, que al ejecutarse influirán directamente en el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades coordinativas, en los estudiantes del séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio. Los juegos recreativos en la actualidad, no son solamente actividades de ocio o tiempo libre, sino también, son una herramienta fundamental para lograr alcanzar los aprendizajes requeridos y mantener la atención de los estudiantes de una manera divertida, y a su vez incentivar a mantener un estilo de vida activo.

Los juegos recreativos ante la problemática en la deficiencia del correcto desenvolvimiento de las capacidades coordinativas, es de vital importancia intervenir como una estrategia para la enseñanza y fortalecimiento en las capacidades de orientación, reacción, equilibrio dinámico, y equilibrio estático, ya que a través de la práctica de juegos recreativos se trabaja específicamente cada capacidad con el objetivo de ver un progreso a lo largo de la aplicación, y así mismo aumentar el interés de los estudiantes. Los juegos tienen sus propias indicaciones, lo que permite poder realizarlos de manera correcta y puntuar al ganador, lo que ayuda a los docentes evidenciar el progreso de los estudiantes, y en ellos aumentar los niveles de compañerismo, trabajo en equipo y competitividad.

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, ha sido necesario plantear la siguiente pregunta: ¿De qué manera influyen los juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas en estudiantes de 7º año de EGB paralelo C en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio periodo 2024? Esta interrogante sirvió para plantear el tema de investigación, el cual se denomina: Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” de la ciudad de Loja, 2024.

En la actualidad, podemos observar que existe un alto índice de adolescentes que presentan torpeza motriz debido a que en el desarrollo de su niñez no se las trabajó adecuadamente. Esto es el principal problema en los que se ven involucrados los docentes de educación física ya que es trabajo de ellos trabajar dichas capacidades desde edades tempranas, para así tener un desarrollo funcional y armónico del cuerpo.

El Trabajo de Integración Curricular se justifica a base de que los juegos recreativos «son una actividad básica para el desarrollo integral su práctica promueve la adquisición de valores, actitudes y normas adecuadas para coexistir, se deriva de dos palabras latinas: "iocum y ludusludere", las cuales significan chistes, diversión, bromas» (López, 2018). Los juegos además de ser una actividad recreativa, también son una manera de promover ciertos valores en quienes los practican. El uso de planes de clase utiliza los juegos recreativos con un fin pedagógico y de aprendizaje, más allá que solo la diversión, ya que será que por medio de su práctica aprenderán a desarrollar y ejecutar de mejor manera sus capacidades coordinativas.

Por otra parte, para Zapata (1990) «El juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo».

Con el propósito de estructurar con mayor responsabilidad y seriedad la investigación, es necesario mencionar que el objetivo general es: Desarrollar juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio; y como objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio; Diseñar un programa de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio; Aplicar el programa de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio, por último, Evaluar el programa de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio, todo esto tomando como objeto de investigación a los estudiantes de 7º grado de Educación General Básica, paralelo C, de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio de la ciudad de Loja, periodo 2024.

En la investigación se llegaron a aplicar planes de clase con juegos recreativos en busca de mejorar las capacidades coordinativas y obtener también conocimientos teóricos. Así mismo es necesario mencionar que en este proceso de aplicación se

presentaron algunas dificultades y necesidades en cuanto a implementos para poder ejecutar los juegos recreativos con efectividad, y en cuanto al desarrollo de las clases en algunas ocasiones había desmotivación y falta de interés en algunos estudiantes, así también como problemas de comportamiento. Los aspectos mencionados anteriormente influyeron de manera negativa en la obtención de conocimientos, específicamente en el desarrollo de las capacidades coordinativas en la asignatura de educación física.

4. Marco teórico

4.1. Los juegos recreativos.

4.1.1. *Concepto de juegos recreativos.*

En la edad escolar hoy en día es muy común encontrar niños con deficiencias motrices, esto es debido a que a diferencia de antes los niños ya no salen a jugar con otros, es decir no realizan ningún tipo de actividad física recreativa. Una herramienta para combatir este problema y solucionarlo de una manera divertida, es por medio de juegos que son actividades lúdicas diseñadas para promover el desarrollo físico, social y emocional de los niños en el entorno escolar. Estos juegos tienen como objetivo principal el disfrute y la diversión, pero también contribuyen al aprendizaje y al bienestar general de los estudiantes.

Juego son las actividades lúdicas se las conocen como juego y es: «Una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma» (Cañade Pulido, 2009).

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Huizinga J. 1968, p.8)

El juego usualmente se lo realiza en tiempos libres o de óseo, los juegos usualmente cuentan con reglas que no son tan estrictas, pero deben cumplirse, al jugar también se transmiten sentimientos mayormente de alegría tensión y en algunos otros casos de tristeza al perder. Los juegos incluso pueden llevar a un mundo de imaginación fuera de la vida cotidiana que hace posible que todo aquel que participe de él se mantenga entretenido.

El juego tiene reglas específicas su diferencia con el deporte radica en que este último no solo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos.

«El juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo» (Zapata, 1990).

En conclusión, el juego es una actividad que se ha realizado desde la historia de manera placentera como una actividad de óseo que genere placer con reglas específicas, pero no estrictas que lo que busca principalmente es dar alegría y diversión de sus participantes. Además, crea ambientes de relaciones sociales que permiten el desarrollo de valores que fortalece un armonioso desarrollo con el entorno y desarrolla ambientes educativos.

4.1.2. Tipos de juegos

Al tener ya un concepto claro de los juegos recreativos, se debe saber cuáles son los tipos, para Piaget existen cuatro categorías de juego: Juego funcional: que comienza durante la infancia, este involucra movimientos musculares repetitivos como hacer rebotar una pelota, este tipo de juego permite al niño identificar su entorno, el juego constructivo: que es el segundo nivel de complejidad cognoscitiva, abarca los niños pequeños y preescolares, aquí se involucra el uso de objetivos o materiales para hacer algo. Estos estimulan el desarrollo de la imaginación y creación del menor. Este tipo de juego es más elaborado, lo que le permite dar un mejor manejo a las cosas como forma, colores, texturas, etc. También está el juego de simulación: que se basa en la función simbólica. Aquí el niño comienza a desarrollar su imaginación e imita una serie de situaciones que ya ha visto y los juegos formales: con reglas en donde el niño ya conoce ciertas normas aceptadas por los demás jugadores, por lo que este juego se realizaría en grupo, lo que demuestra el avance social que ha alcanzado el menor.

Recreación según la Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo.

Recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención. Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para

conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas (Real Academia, 2013, p. 19)

El término recreación es sinónimo de entretenimiento, diversión, alegría, de algo que carece de importancia y que se hace sin esfuerzo, por gusto, en forma voluntaria, en los ratos de ocio, en el tiempo libre, algo que no es obligatorio y que nos produce satisfacción y placer.

El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad. El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.

4.1.3. Beneficios de los juegos recreativos

La recreación enriquece, estimula, complementa, le trae a la persona una profunda satisfacción. Una actividad recreativa, por definición, es un reto, un desafío, nunca demasiado sencilla ni tampoco algo imposible.

La actitud lúdica responde a un estímulo interno, es una normal necesidad permanente que se manifiesta de distintas maneras. En el niño lo vemos de manera permanente. En el adulto, en actitudes o búsquedas como son los hobbies, juegos de barajas, el ajedrez, el ingenio constructivo o inventivo o ciertos deportes practicados casi por necesidad psicofísica, no sólo de expansión sino de pasión. (Mariotti, 2011, p. 12)

de responsabilidades llegan momentos para distraer su mente en otras actividades que le generen placer y un sentimiento de alegría, generalmente estos espacios se dan en tiempos libres de óseo. En los niños este estímulo o actitud permanece de manera constante que lo tiene todo el tiempo en movimiento con esa necesidad de jugar todo el momento y relacionarse con el entorno y otros niños.

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también

están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton- Smith, 1978, p. 3)

El relacionarse en forma libre con su entorno, debiendo resolver autónomamente los diferentes retos o desafíos que este le pone, favorece el desarrollo de la imaginación, creatividad y memoria, junto con la concentración y atención. Además, en esta relación con el entorno, a través de su propia experiencia, se refuerzan nociones básicas como color, tamaño, forma, espacialidad y cantidad. Así también contribuye a fortalecer la noción de sana competencia y la tolerancia a la frustración.

Entre los beneficios sociales de las actividades recreativas están el potenciar la consolidación de la propia identidad y sentido de pertenencia (a la familia, al grupo, a la sociedad), favoreciendo la inclusión social, la empatía, y la participación en comunidad, además de prevenir comportamientos antisociales, violentos y disruptivos.

4.1.4. El juego como medio para el aprendizaje

El juego es muy importante en las primeras etapas escolares de todo ser humano, ya que es una manera amena y efectiva para, distraerse, socializar, convivir y memorizar algunos patrones que van siendo parte de nuestro crecimiento, es decir que gracias al juego aprendemos y desarrollamos principalmente valores como el trabajo en equipo, el respeto, la responsabilidad, y sobre todo se crean los lazos de amistad con los del entorno.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (UNICEF Lego Foundation, 2019, p. 7)

De acuerdo a lo mencionado anteriormente se reconoce al juego no solo como un entretenimiento, sino una actividad vital para el desarrollo integral del niño, es también un medio a través del cual los niños adquieren conocimientos y habilidades esenciales para su crecimiento. Se busca que los programas de educación preescolar eficaces deben estar basados en oportunidades de juego y entornos que fomenten el juego, la exploración y el aprendizaje práctico. Esto implica que el juego no debería ser subestimado ni relegado en el ámbito educativo, sino que debería ser integrado como parte integral del proceso de aprendizaje.

Al contrario de lo que muchos piensan jugar no es una simple recreación o pasatiempo, sino la forma más completa que tiene el niño de dialogar consigo mismo y con el mundo. Es jugando que el niño es capaz de ser creativo y utilizar toda su personalidad, y es sólo por ser creativo que el individuo descubre su “yo”. En la primera infancia la imaginación es muy fuerte, y peculiar del grupo de edad. El niño, en la primera infancia, está en el período de las representaciones mentales. Las actividades recreativas pueden favorecer el símbolo y ayudar al niño en su desarrollo (CEBALOS et al., 2011, p.6).

El juego es una herramienta crucial para que el niño explore, experimente y comprenda el mundo que lo rodea, no solo es un medio de entretenimiento, sino también una vía para que el niño desarrolle su identidad y explore diferentes aspectos de sí mismo. También menciona el papel del juego en el desarrollo de la creatividad y por consiguiente la autoconciencia del niño, este período es crucial para el desarrollo de habilidades cognitivas, el juego no solo es beneficioso en sí mismo, sino que también puede tener un impacto positivo en otras áreas del desarrollo infantil.

El juego constituye la ocupación principal del niño, pues a través de éste, puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son la psicomotriz cognitiva y la afectiva social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos porque también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. (Jiménez, 2006, p.135)

En el ámbito educativo también se aplican juegos recreativos para lograr captar la completa atención y predisposición de los niños en las horas de clase y en la realización de actividades que les dejen un aprendizaje. Esto lo vemos más marcado en los primeros años escolares, es muy común ver a los maestros de inicial y básica elemental jugando con sus alumnos, cantando rondas infantiles y bailando con sus niños, sin darse cuenta mientras se divierten van adquiriendo los conocimientos y memorizando lo que se les trata de enseñar. Un claro ejemplo de esto es cuando están empezando a conocer los números y como método usan canciones y rondas infantiles, así como también juegos.

4.2. Capacidades Coordinativas

4.2.1. Concepto de capacidades coordinativas

Las capacidades coordinativas son relacionadas con las habilidades motrices las cuales son muy importantes para el desempeño deportivo del niño, no son innatas si no que son desarrolladas.

Según Martínez, (2021), afirma que: Las capacidades coordinativas son funciones del sistema nervioso y músculo esquelético, que contribuyen a la coincidencia de los valores esperados y reales de los gestos, los movimientos motores y a la estabilidad de los patrones de movimiento lo más cerca posible. (p. 10)

Martínez, da a conocer que estas capacidades vienen determinadas por los procesos del sistema nervioso central, como el equilibrio, agilidad y coordinación, por ende, es muy vital para el ser humano el poder desarrollar las capacidades coordinativas para un mejor desempeño en algún deporte que practiquemos a futuro.

El autor del Campo (2010) Las capacidades motrices se interrelacionan entre sí y solo se hacen efectivas a través de su unidad, pues en la ejecución de una acción motriz, el individuo tiene que ser capaz de aplicar un conjunto de capacidades para que esta se realice con un alto nivel de rendimiento. (p. 33)

De acuerdo a lo citado anteriormente, la coordinación es la capacidad determinada por procesos de conducción del Sistema Nervioso que permite dominar la mecánica y acciones del cuerpo. Las capacidades coordinativas vienen determinadas por los procesos de organización, control y regulación del movimiento. En otras palabras, estas capacidades tienen relación con una destreza, que es la capacidad de realizar con facilidad coordinaciones complejas de movimiento, incluso con relación a exigencias de situaciones mutantes, improvisadas que se presentan en el acto.

4.2.2. Clasificación de las capacidades coordinativas

Moreno (2017) indica que se clasifican en: «a) Generales o básicas: Adaptación y cambio motriz; Regulación de Los movimientos; b) Especiales: Orientación Equilibrio; Reacción: Simple y Compleja; Ritmo; Anticipación; Diferenciación; Coordinación c) Complejas Aprendizaje motor Agilidad». (p.42)

Estas capacidades están orientadas a las habilidades 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. La Capacidad reguladora del movimiento, ésta se manifiesta cuando el individuo comprenda y aplique en su ejercitación, en qué momento del movimiento debe realizar con mayor amplitud y con mayor velocidad, ella es necesaria para las demás capacidades coordinativas, sin ella no se puede desarrollar o realizar movimientos con la calidad requerida.

Según Llanga, (2017), menciona que las capacidades coordinativas se clasifican en: Capacidad de equilibrio: mantener y recuperar el estado de equilibrio del cuerpo durante o después de una acción motriz. Capacidad de ritmo: percibe los ritmos de los movimientos en la ejecución del ejercicio de forma más o menos clara teniendo la posibilidad de influir en ellos. Capacidad de orientación: permite determinar en el menor tiempo posible movimientos corporales en el espacio y tiempo. Capacidad de reacción: iniciar rápidamente y realizar de forma adecuada acciones motoras y responder a un determinado estímulo en el menor tiempo posible. Capacidad de agilidad: asimilar rápidamente nuevos movimientos de una manera armónica y dinámica en un tiempo y espacios determinados. Capacidad acoplamiento: enlazar, integrar y combinar durante la acción motriz varios movimientos en forma simultáneamente sincronizada. (p. 60)

Las capacidades mencionadas anteriormente son las más esenciales, que permiten un buen desenvolvimiento del cuerpo humano, además de ser las más básicas para trabajarlas en un ambiente educativo, por lo tanto, ejecutándolas desde edades tempranas se estaría aportando a la sociedad personas con un armónico desarrollo motriz, que a futuro sepan desenvolverse sin problema en cualquier deporte que desee practicar y al mismo tiempo haciendo funcionar su sistema nervioso central.

4.2.3. Capacidades coordinativas especiales

Las capacidades coordinativas especiales se refieren a habilidades motoras complejas que implican la coordinación de diferentes partes del cuerpo para realizar movimientos específicos. Estas habilidades implican un alto nivel de control neuromuscular y requieren práctica y entrenamiento para desarrollarse adecuadamente.

El desarrollo de las cualidades coordinativas especiales se efectúa paralelamente al desarrollo de la agilidad general, el concepto de capacidades de coordinación constituye una definición más avanzada y diferenciada del conocido concepto de “habilidad” se distingiase entre la capacidad de acoplamiento, orientación,

diferenciación, equilibrio, reacción adaptación y mantenimiento del ritmo. Su desarrollo propicio es hasta los 14 años. (Jurguen, 2004, p. 20)

Como lo indica Jurguen las capacidades coordinativas especiales se van desarrollando al mismo tiempo que avanza la agilidad en los movimientos corporales, las capacidades de coordinación son más específicas y avanzadas que las habilidades, es decir que son un poco más complejas y que se las debe ir desarrollando o trabajando en el crecimiento a lo largo de los años, ya sea con actividades físicas recreativas o iniciación en algún deporte en una área en específico o la esencial para trabajarla en un deporte, como por ejemplo la capacidad de orientación y reacción que están presentes en actividades diarias y actividades deportivas, también como lo es el ritmo en las actividades de danza con ritmos musicales.

Es decir, estas capacidades coordinativas especiales son fundamentales en una variedad de actividades físicas y deportivas, y su desarrollo adecuado puede mejorar el rendimiento atlético y la calidad de vida en general. Es por esto que la mayoría de los especialistas concuerdan en la complejidad de los procesos coordinativos, y consideran que estas capacidades engloban una amplia gama de cualidades que vienen determinadas por procesos de organización, regulación y control del movimiento, donde se interrelacionan áreas motoras, cognitivas perceptivas, neurofisiológicas y mnemónicas.

Las habilidades coordinativas se basan en cómo funciona nuestro sistema nervioso y muscular. Todos tenemos procesos para controlar y regular nuestros movimientos, pero no todos lo hacemos con la misma velocidad, precisión, capacidad para distinguir entre movimientos o amplitud de movimientos. Esto significa que cada persona desarrolla sus habilidades coordinativas de manera única. Por lo tanto, al considerar la categoría Sub-12 en el entrenamiento de la técnica de tiro a portería, es importante tener en cuenta las habilidades coordinativas específicas que cada niño puede mejorar. Esto puede variar según lo que necesite trabajar cada niño, ya sea mejorar su velocidad, precisión, capacidad para distinguir entre movimientos o su amplitud de movimientos. (Besada, 2018, p.166)

Por lo tanto, estas capacidades están intrínsecamente relacionadas con la manera en que el cuerpo y el cerebro interactúan para realizar movimientos. Existen variaciones en términos de velocidad, precisión, diferenciación y movilidad. Esto implica que cada

persona desarrolla sus habilidades coordinativas de manera única y personalizada, esto implica adaptar el entrenamiento según las necesidades de mejora específicas de cada uno en aspectos como velocidad, precisión, diferenciación y movilidad. En conclusión, esta cita resalta la importancia de comprender que las capacidades coordinativas se desarrollan de manera única en cada individuo y que estas diferencias deben ser consideradas al diseñar programas de entrenamiento deportivo, especialmente en este caso a las categorías de edades tempranas como la Sub-12. Así mismo en un programa de actividades recreativas donde se trabajen las capacidades coordinativas especiales, cada uno de los estudiantes las desarrollaran de diferente manera de acuerdo a sus cualidades físicas.

4.2.4. El equilibrio, reacción y orientación.

A lo mencionado en el tema anterior y como introducción a la clasificación de estas tres capacidades se refieren a habilidades motoras que implican coordinar diferentes partes del cuerpo para hacer movimientos específicos. Un ejemplo claro que al jugar fútbol se necesite chutar el balón con precisión o cuando se baila los movimientos deben estar en sincronía con la música. Estas habilidades requieren práctica y control, como cuando lanzas una pelota con precisión o mantienes el equilibrio sobre una cuerda floja. Básicamente, son habilidades que implican coordinar tus movimientos de manera especial para realizar actividades físicas específicas.

La necesidad de mantener el cuerpo en equilibrio es importantísima en la vida cotidiana, cualquier movimiento provoca el traslado del centro de gravedad, la cual requiere la manutención del equilibrio.

Se enseña mediante tareas de equilibrio, con las cuales se trabaja la conservación o la recuperación de este, ejemplo, estas son movimiento de giro, ejercicios sobre el banco sueco o la barra de equilibrio, movimientos de giro desde el mini trampolín cayendo sobre el suelo blando. (Dietrich Martín, 2001, p. 70)

Es la capacidad de mantener o volver a colocar todo el cuerpo en estado de equilibrio, durante o luego de cambios voluminoso de la posición del mismo, se debe diferenciar los dos tipos de equilibrio estática y dinámica.

Las capacidades coordinativas son consideradas como pre- requisito de rendimiento o de movimiento, que capacitan al individuo para ejecutar determinadas acciones, sean deportivas, profesionales o de la vida cotidiana.

Se enseña mediante tareas de reacción, con las cuales se aprende a reaccionar ante señales ópticas, acústicas y ante objetos en movimiento. Con estas tareas es importante variar constantemente la emisión de señales en relación con el movimiento de su aparición. (Dietrich Martín, 2001, p. 70)

Es la capacidad que tiene el sujeto de dar respuesta en el menor tiempo posible a determinado estímulo o a la señal, esta capacidad se la evalúa en distancias cortas y se valorar según la rapidez en la reacción de algún movimiento. Esta capacidad implica procesar la información sensorial de manera rápida y tomar una acción adecuada en un corto período de tiempo. Es importante en muchas actividades deportivas y cotidianas.

La orientación es la capacidad del organismo para la ubicación espacio temporal de las acciones motrices que realiza con relación a los diferentes objetos que le rodean. Esta capacidad está determinada por un alto grado de desarrollo de la percepción espacio temporal.

La capacidad de orientación se enseña mediante tareas de orientación, con las cuales se ha de concebir la situación y posición del cuerpo en el espacio, junto con las condiciones especiales de los conductores del juego, los contrarios y los aparatos, la capacidad de orientación se enseña sobre todo mediante “juegos infantiles”, la tarea de orientación está íntimamente ligadas a las diferenciaciones. (Dietrich Martín, 2001, p. 70)

En esta práctica esta capacidad es la que permite determinar lo más rápido exacto posible, la variación de la situación y los movimientos del cuerpo en el espacio y en el tiempo, en correspondencia con los objetos que forman su medio, es a su vez la habilidad de situarse y moverse en un entorno, comprendiendo la relación espacial entre uno mismo. Implica la capacidad de comprender direcciones, distancias y ubicaciones relativas, así como la capacidad de navegar con éxito en diferentes entornos, ya sea familiar o desconocido. Esta capacidad incluye aspectos como la percepción del espacio, la comprensión de mapas o planos, y la habilidad para seguir indicaciones o referencias visuales. Una buena capacidad de orientación es fundamental para actividades como la navegación, el senderismo, la conducción y muchas otras situaciones de la vida diaria.

4.3. Currículo de educación física.

4.3.1. Definición del currículo de educación física.

El Estado ecuatoriano con base en la idea de que el acceso a la educación física, el deporte y la recreación es un derecho que asiste a todos los ciudadanos, se propone realizar las mejoras estructurales y didácticas convenientes que se ajusten a las demandas y necesidades actuales, a fin de incrementar la participación de los ecuatorianos en la actividad física, mediante la difusión de preceptos que orienten y motiven a nuestra niñez y juventud hacia una conciencia de mejoramiento de su calidad de vida.

A través de nuevas experiencias de aprendizaje que se articulan con las destrezas con criterio de desempeño desagregadas, gradadas y contextualizadas, como lo plantean Williamson e Hidalgo (2015): «al mencionar que los aprendizajes deben articularse a las diferentes culturas y a la solución de problemas de forma constructivista en el marco del proceso enseñanza aprendizaje» (p.5).

Se debe buscar que los aprendizajes se adapten a las diferentes realidades de los estudiantes, como sus habilidades que son diferentes para cada uno, a la accesibilidad económica y a la cultura de la cual vengan, logrando así solucionar los inconvenientes que se presenten en el camino, es decir que el currículo solo es un modelo, del cual el docente de educación física debe acoplar a las situaciones diarias que se presenten en horas clase.

Según Posso (2018) menciona que las destrezas con criterio de desempeño tienen cuatro elementos, destreza, contenido curricular, nivel de complejidad y contexto; este último puede estar presente o implícito, por lo que el docente debe garantizar su presencia y su desarrollo en el proceso enseñanza aprendizaje.

Dentro del currículo, encontramos las destrezas las cuales son los principales indicativos que orientan a lo que se busca alcanzar o lograr con los temas o actividades planificadas, como lo mencionaba el autor dentro de estas encontramos el contexto, el cual va ser muy diferente para los docentes de educación física y el entorno de trabajo que los rodea, ahí este es el encargado de garantizar que se dé cumplimiento al aprendizaje sin importar las circunstancias u obstáculos que se le presenten.

La UNESCO (2015) en su documento Educación Física de Calidad: guía para los responsables políticos, define que:

Educación Física de Calidad (EFC) es la experiencia de aprendizaje planificada, progresiva e inclusiva que forma parte del currículo en educación infantil, primaria y secundaria. En este sentido, la EFC actúa como punto de partida de un compromiso con la actividad física y deporte a lo largo de la vida. La experiencia de aprendizaje que se ofrece a los niños y jóvenes a través de las clases de educación física debe ser apropiada para ayudarles a adquirir las habilidades psicomotrices, la comprensión cognitiva y las aptitudes sociales y emocionales que necesitan para llevar una vida físicamente activa. (p. 9)

El currículo de educación física al igual que el currículo en general es un documento guía que establece los objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, evaluación y otros aspectos relacionados con la enseñanza de la educación física en un determinado nivel educativo. Este currículo proporciona una guía para los profesores y otros profesionales de la educación física sobre cómo diseñar y llevar a cabo las clases de manera efectiva, claro está que este es flexible y los docentes deben acomodarlo o acoplarlo a la realidad de la institución, alumnos y disponibilidad de espacios y materiales.

Los docentes de Educación Física del Ecuador deben alinearse a lo propuesto en el currículo, es decir que en las clases se deben construir cooperativamente los contenidos contextualizados, en la que se apliquen los enfoques curriculares y las metodologías activas, con el propósito de que los aprendizajes sean significativos para los estudiantes y puedan ser replicadas en cualquier momento de sus vidas; es decir que el aprendizaje significado en la Educación Física, es el resultado de la contextualización de las destrezas con criterio de desempeño con el medio social, en la que el estudiante pueda desenvolverse de forma eficaz, eficiente y efectiva a lo largo de su vida.

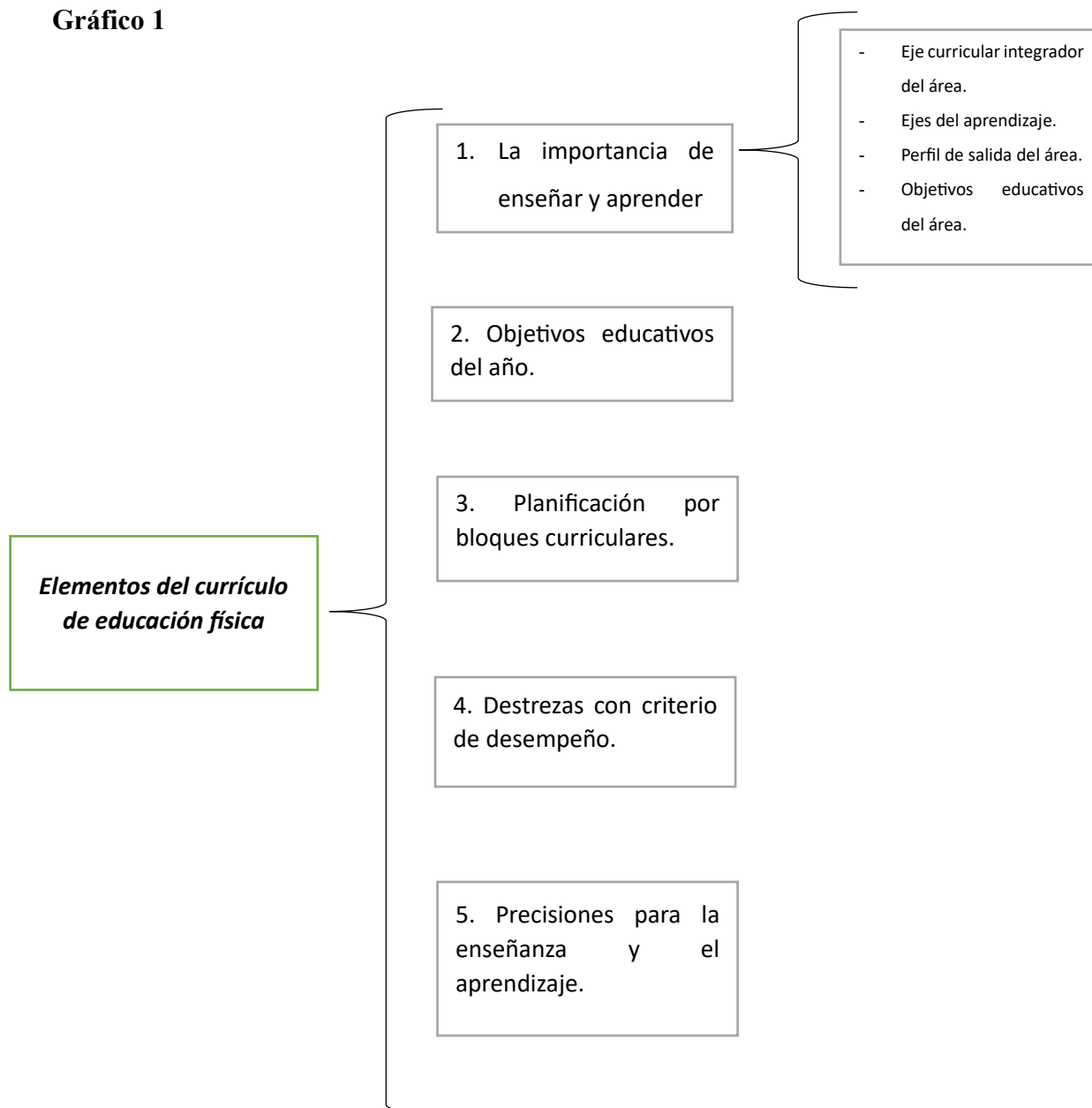
4.3.2. Elementos del currículo de educación física.

Como en otro tipo de documentos y currículos, este está formado por varios elementos que forman parte de la construcción de una planificación y hace posible que se cumpla con el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera inclusiva y ordenada.

Cada una de las áreas del nuevo referente curricular de la Educación General Básica y del Bachillerato se ha estructurado de la siguiente manera: la importancia de enseñar y aprender, los objetivos educativos del año, la planificación por bloques

curriculares, las precisiones para la enseñanza y el aprendizaje, y los indicadores esenciales de evaluación.

Gráfico 1



Autor: Ramón, C. (2024)

Fuente: Currículo de educación física para la educación general básica y bachillerato 2012.

Este diagrama describe la estructura del nuevo referente curricular para la Educación General Básica y el Bachillerato, detallando los elementos que lo componen y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En conjunto, estos elementos forman un marco integral que orienta la planificación, implementación y evaluación del

currículo educativo, promoviendo un enfoque inclusivo y ordenado para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La importancia de enseñar y aprender, proporciona una visión general del enfoque de cada área curricular, destacando su contribución a la formación integral de los estudiantes. También se mencionan elementos clave como el eje curricular integrador, los ejes del aprendizaje, el perfil de salida y los objetivos educativos del área, que orientan el proceso educativo y establecen expectativas claras. Los Objetivos educativos del año expresan las metas principales que se esperan lograr en cada año de estudio, lo que ayuda a guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo del año escolar. La Planificación por bloques curriculares organizan las destrezas con criterios de desempeño alrededor de temas generadores, lo que facilita la integración de contenidos y habilidades.

Las Destrezas con criterios de desempeño describen las acciones específicas que los estudiantes deben ser capaces de realizar, estableciendo estándares de logro y niveles de complejidad para evaluar el aprendizaje. Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje, ofrecen orientaciones metodológicas y didácticas para ampliar la comprensión de las destrezas y los conocimientos asociados, así como sugerencias para desarrollar métodos y técnicas de enseñanza efectivos.

Los Indicadores esenciales de evaluación, estos indicadores sean criterios específicos utilizados para evaluar el progreso y el logro de los estudiantes en relación con los objetivos educativos y las destrezas establecidas.

4.4. Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío

4.4.1. Antecedentes

La escuela “Miguel Riofrío” nace el 5 de junio de 1895 en medio de los hechos heroicos de la revolución liberal y su nombre es en homenaje a una de las figuras más preclaras de la historia ecuatoriana, Miguel Riofrío, uno de los hombres más destacados de Loja y del país, por su accionar en el periodismo, la diplomacia y la política, se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, parroquia el Sagrario, entre las calles Bernardo Valdivieso y Miguel Riofrío.

La escuela Miguel Riofrío, yace, en un tiempo y un espacio henchido de la lucha libertaria, era la semilla que caía en suelo fertilizado con los fondos provenientes del legado benéfico del Dr. Bernardo Valdivieso; en sus aulas junto a las primeras letras y números se enseña humanidades y filosofía. Esto fue una muestra de que se trató de una

escuela fundada para enseñar a pensar, a reflexionar, a amar la libertad. Esta es la piedra angular en la que se sostienen los principios institucionales, la escuela rápidamente se convirtió en el símbolo institucional de la defensa de los derechos civiles y de la excelencia educativa en el sur del país, es por eso que, en el siglo pasado se le conocía como el “Bernardo Chiquito”.

Personajes de la talla inmortal de Isidro Ayora Cueva, Salvador Bustamante Celi, Pío Jaramillo Alvarado, Benjamín Carrión, Ángel Felicísimo Rojas, Emiliano Ortega Espinoza, entre otros, quienes relumbraron con luz propia, dejando parte de su alma en los corredores, en las aulas, en las oficinas, en las canchas de nuestra institución.

Su director actual, Kleber Barsallo, dice que la planta docente inculca a los estudiantes la heredad del espíritu laico, académico, intelectual y organizativo, que, durante más de cien años, se ha afincado en todos quienes integran este plantel. Hoy tienen la responsabilidad de potenciar el prestigio institucional, pero que, para ello, es necesario el apoyo gubernamental a las necesidades de infraestructura para poder ofrecer educación de calidad a cerca de dos mil estudiantes de género femenino y masculino desde el prebásico hasta décimo año dividido en dos secciones matutino y vespertino.

Para esto las autoridades de la institución plantean que los estudiantes no se limiten a recibir clases, sino que también participen en el diseño de ellas; que se manifiesten, como antaño fue una regla, en torneos de oratoria, de composición literaria; de cerámica; de expresión corporal. Para esto, buscamos acoplar los denominados clubes escolares en talleres, foros y concursos.

4.4.2. Misión

La Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío forma estudiantes líderes en todas las áreas del saber humano, desarrollando destrezas con criterios de desempeño fundamentadas en el modelo pedagógico socio constructivista de primero a décimo año, para ello cuenta con infraestructura adecuada y laboratorios, con autoridades competentes y personal docente con formación académica idónea y humanista.

Como visión la escuela tiene como objetivo, buscar establecer claramente la identidad y el carácter de la escuela como una institución pública, que brinda educación básica a los estudiantes. Aspira a ser líder en la región sur del Ecuador, destacándose por su calidad educativa, innovación y buenas prácticas pedagógicas. Su objetivo apunta a preparar a los estudiantes para la vida académica y social, proporcionándoles las

habilidades y conocimientos necesarios para tener éxito en su educación secundaria y más allá.

En conclusión, su misión es establecer una visión ambiciosa pero realista para la Escuela Miguel Riofrío, enfocada en proporcionar una educación de calidad y preparar a los estudiantes para un futuro exitoso, mientras se fomenta la colaboración y el compromiso de todos los involucrados en el proceso educativo.

4.4.3. Visión

Consolidar a la Escuela Miguel Riofrío, en una institución de educación básica fiscal y laica, pionera y referente en el sur del país, capaz de alcanzar niveles de excelencia educativa, capacitada para entregar a la sociedad: niños, niñas y adolescentes integralmente formados y capacitados para continuar sus estudios de bachillerato, conjugando responsabilidades y esfuerzos de autoridades, docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad miguelina para brindar un servicio eficiente y eficaz que satisfaga plenamente las necesidades y expectativas de la cultura lojana y ecuatoriana. (Riofrío", 2014)

Se establece la identidad de la escuela como una institución pública, lo que indica un enfoque inclusivo y accesible para la educación. Aspira a liderar en el ámbito educativo en su región geográfica, lo que sugiere un compromiso con la innovación y la excelencia.

Asegurar que la calidad de la educación ofrecida por la escuela esté entre las mejores, lo que implica un enfoque en la mejora continua y el logro académico. Es por esto que la escuela se compromete a proporcionar una educación integral que prepare a los estudiantes para el siguiente nivel educativo, lo que implica un enfoque en el desarrollo académico y personal.

La importancia de proporcionar una educación de calidad de manera efectiva y eficiente, lo que implica un compromiso con la mejora continua y la satisfacción del cliente (en este caso, los estudiantes y la comunidad). En resumen, la visión es ambiciosa y orientada a resultados para la Escuela Miguel Riofrío, destacando su compromiso con la excelencia educativa, la preparación de los estudiantes para el futuro y la colaboración entre todas las partes interesadas.

5. Metodología

El presente trabajo de integración curricular ha sido desarrollado tomando como objeto investigativo al séptimo grado, paralelo “C”, de educación general básica de la Escuela Miguel Riofrio, el mismo que ha sido seleccionado en función a lo que se tiene previsto en la propuesta, socializada con la comunidad que intervendrá en la investigación.

Ya determinada la muestra, con el propósito de conocer aspectos importantes de su proceso de aprendizaje, se hizo un acercamiento a la institución para hablar con el director de la misma para que se dé la apertura, seguido a esto se realizó un acercamiento y observación directa a la clase del docente encargado del objeto de investigación. Así mismo se realizó una encuesta a los estudiantes de este grado, para conocer el nivel de conocimiento y preferencias que tenían sobre los juegos recreativos. Por otro lado, se aplicaron los pretest enfocados en las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio, para conocer el grado de dominio y conocimiento para posteriormente estructurar y elaborar la propuesta pedagógica de intervención.

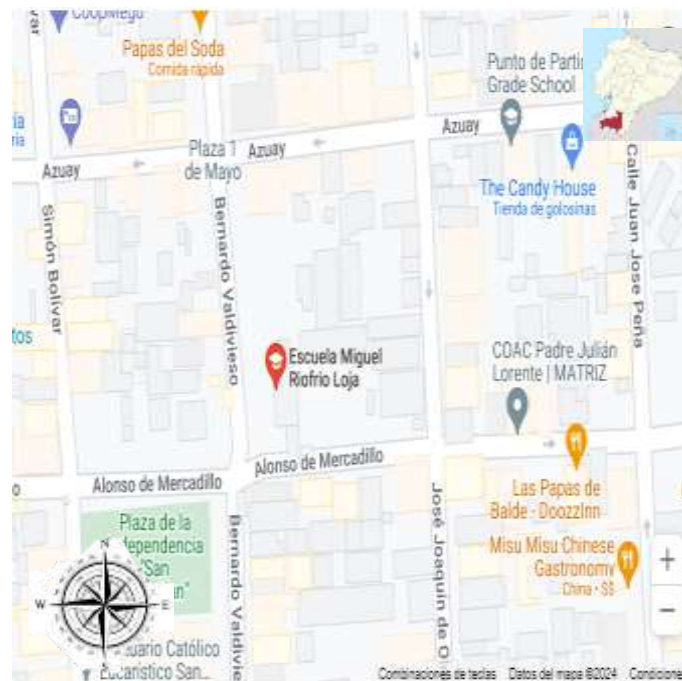
Con la información obtenida post aplicación de instrumentos diagnósticos, se procedió al diseño de la propuesta pedagógica de intervención, la cual se denominó **Propuesta pedagógica de juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo “C” en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio**, en la misma se planteó planes de clase de juegos recreativos que integran el bloque de Prácticas lúdicas: el juego y el jugar, para trabajar el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio, estas actividades recreativas de acuerdo al tipo de juego realizado tenían su propia organización y puntuación que fueron registrados para dar seguimiento a la mejora de los estudiantes en dichas capacidades.

5.1. Área de estudio

El presente trabajo de integración curricular se desarrolló en la Escuela de Educación Básico Miguel Riofrio de la ciudad de Loja, cantón Loja, ubicada en las calles Alonso de mercadillo y Bernardo Valdivieso esquina, parroquia San Sebastián, institución de tipo fiscal que brinda el servicio de educación general básica, en jornada matutina y vespertina. El tiempo de investigación fue de ocho semanas las cuales se contemplan desde la socialización del proyecto con los administrativos y docente

encargado del séptimo año de EGB paralelo C hasta la aplicación de instrumentos para la recolección de datos, que en este caso fue el pretest y el post test.

Figura 1. Croquis de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio



Fuente: Google maps. Escuela Miguel Riofrio

<https://www.google.com/maps/search/escuela+miguel+riofrio+loja+antecedentes/@-4.0005851,-79.2023568,16z?entry=ttu>

En la investigación se usaron diversos recursos materiales para llevar a cabo la aplicación como: conos, balones, aros, silbato, cronometro, pañuelos, colchonetas, entre otros materiales que ayudaron a cumplir con los planes de clase de juegos recreativos. De igual forma, los recursos tecnológicos, los cuales fueron, computador, y teléfono celular, que ayudaron con evidencia fotográfica para constancia de la aplicación.

5.2. Procedimiento

5.2.1. Enfoque de investigación

El enfoque de investigación es la forma que se va a proceder en un estudio, orientan el camino que van a utilizar los investigadores para solucionar una situación problemática. Por lo que en el desarrollo de la investigación se utilizó un enfoque mixto con el fin de ayudar a recolectar, analizar y vincular los datos manera ordenada para un mejor entendimiento del estudio. En esta investigación fue muy importante este enfoque

ya que consistió en la recolección y el análisis de los datos cuantitativos y cualitativos arrojados en la investigación, específicamente en los test aplicados, permitiendo dar respuesta al planteamiento del problema.

5.2.2. Tipo de estudio de investigación

El tipo de estudio de investigación son las maneras en las que un estudio se puede abordar en concordancia con los aspectos que lo definen. Es por esto que el tipo de estudio utilizado fue el descriptivo y correlacional, dado que tuvo como objetivo describir y analizar la relación entre dos o más variables. En otras palabras, este tipo de estudio busco determinar si existe una asociación o correlación entre las variables de juegos recreativos y capacidades coordinativas.

5.2.3. Diseño de investigación

Un diseño de investigación es el conjunto de métodos y procedimientos utilizados para recopilar y analizar medidas de las variables especificadas en la investigación del problema. El diseño de investigación empleado fue el cuasiexperimental ya que se comprobó la existencia de una relación causal entre dos variables. Con la ayuda de este diseño se demostró como los juegos recreativos pueden fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes de 7º grado de EGB con la intención de mejorar su desenvolvimiento motriz.

5.2.4. Métodos

Para el estudio se utilizarán diferentes métodos investigativos con el propósito de sistematizar u ordenar de manera segura la investigación y lograr alcanzar los objetivos planteados. A continuación, los métodos que se utilizaran son:

Primeramente, se utilizó el **método inductivo** que es un proceso de razonamiento que se basa en la observación y la experimentación para llegar a una conclusión general a partir de casos específicos. Este método fue utilizado para conocer el campo de estudio, ya que a través de observación de las clases de educación física con la población seleccionada se logró tener información, los cuales fueron registrados y analizados de forma ordenada. También generar teorías e hipótesis sobre el entorno de trabajo basadas en la exploración y observación que posteriormente fueron ser comprobadas y respaldadas con la aplicación de la investigación.

Seguidamente se usó el **método deductivo** que es un procedimiento de investigación que utiliza un tipo de pensamiento que va desde un razonamiento más general y lógico, basado en leyes o principios, hasta un hecho concreto. Este método se utilizó ya que inicio

el estudio de lo general para centrarse en lo específico, es decir en este caso como los juegos recreativos de manera general ayudaron específicamente a mejorar las capacidades de orientación, reacción y equilibrio, permitiendo evaluar los datos de los test aplicados y dar un reconocimiento de validez por medio del razonamiento lógico. Además, se pudo llegar a comprobar la hipótesis, de cómo la aplicación de juegos recreativos pudo llegar a la conclusión final que si ayudaron a mejorar las capacidades coordinativas.

También se aplicó el **método analítico-sintético**, la característica de este método es que se utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares, aceptados como válidos, Este método de investigación permitió estudiar la separación de un todo en cada una de sus partes, es decir a las capacidades coordinativas se las dividió en tres para trabajarlas por semana con la finalidad de analizar las causas, los efectos y el campo de estudio.

El **método estadístico** fue fundamental en la investigación ya que consistió en una secuencia de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos del estudio. Además, ayudo a tabular los datos obtenidos en los test aplicados de manera ordenada.

Finalmente se utilizó el **método comparativo**, este método consistió en observar semejanzas y diferencias en dos o más objetos; y una acepción más reducida, que considero la comparación como un procedimiento sistemático y ordenado para examinar relaciones, semejanzas y diferencias entre dos o más objetos o fenómenos, con la intención de extraer determinadas conclusiones. En este caso este método fue aplicado al comparar los resultados del pretest y el post - test después de la aplicación de la propuesta y presenciar los cambios y objetivos cumplidos.

5.2.5. Línea de investigación

La línea de investigación un enfoque que abarca conocimientos, inquietudes, prácticas y perspectivas de análisis que permitan el desarrollo de proyectos y productos construidos de manera sistemática alrededor de un tema de estudio, es por esto que el presente trabajo de integración curricular se encuentra dentro de la primera línea de investigación de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, la cual habla sobre el deporte y recreación, en donde se hace referencia a la importancia de la recreación en el ámbito social, científico y académico. También hace referencia a la sólida base de asignaturas de la carrera, como lo es, Teoría y Práctica de los juegos y Fundamentos de la Recreación. Donde precisamente se ha buscado lograr esa relación con el desarrollo del trabajo de integración curricular y la aplicación de planes de juegos recreativos en

cada clase con distintas temáticas enfocadas al mejoramiento de las capacidades coordinativas, lo que apporto a una nueva manera o estrategia para trabajar en mejorar dichos aspectos de manera divertida e innovadora en horas clase.

5.2.6. Técnicas para la recolección de la información

Con el propósito de recolectar la información necesaria para el correcto desarrollo del presente trabajo de integración curricular, se utilizaron las siguientes técnicas.

En primer lugar se realizó una **encuesta** a todos los estudiantes del paralelo objeto de estudio, el cual fue el séptimo grado “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio, esto con el objetivo de obtener información referente a conocer con qué frecuencia son utilizados los juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio, comprobando si anteriormente en las horas clase se utilizan estas actividades recreativas.

Seguidamente se hizo la aplicación de un **pre test**, donde se utilizó una rubrica con indicadores de evaluación para cada prueba u objetivo a evaluar, referente al dominio u dificultad para el correcto desenvolvimiento de las capacidades coordinativas, esto con la finalidad de evaluar su condición actual y su continuo desarrollo a lo largo de la aplicación de las actividades planificadas.

Finalmente se hizo la aplicación del **post test**, en el cual se utilizó la misma estrategia de evaluación para cada prueba, en este caso ya se buscó que el estudiante lo realice de mejor manera, ya que se debe evidenciar una mejora notable con respecto al pretest aplicado al inicio del trabajo de campo, donde se pudo ver si las actividades planificadas dieron o no resultados.

5.2.7. Instrumentos para la recolección de la información

Para lograr un acertado desarrollo del trabajo de integración curricular se aplicó diferentes instrumentos en base a las técnicas antes mencionadas:

Primeramente, se aplicó un **cuestionario** de preguntas cerradas, este instrumento fue importante debido a que consistió en redactar las preguntas necesarias de forma sucesiva y organizada, las cuales fueron resueltas por los participantes con la finalidad de obtener información y cumplir los objetivos propuestos encaminados a mejorar las capacidades coordinativas de los estudiantes, y a la vez permitió conocer con que frecuencia son utilizados en las clases de educación física y la preferencia que tienen sobre algún juego. Dentro del cuestionario constaron diez preguntas cerradas, cada una con dos a cuatro opciones diferentes para marcar según su preferencia y conocimiento,

para a si poder tener una base de datos que permitieron elaborar los planes de juegos para cada día de las semanas.

Seguidamente, para el desarrollo del trabajo de integración curricular fue necesario la aplicación de un pre **Test de orientación Test T40**, este instrumento, sirvió para valorar la capacidad de orientación, su objetivo fue evaluar la coordinación motriz en miembros inferiores, la ubicación temporo espacial y el desplazamiento en los diferentes sentidos mediante el test indicado. del objeto de estudio; teniendo presente que al aplicar este test se tenía que cumplir con las normas adecuadamente, ya que nos ofrecernos una información objetiva, fiable y válida que nos sirvió de base para encaminarnos a los objetivos deseados.

Así mismo, se aplicó el pre **Test de Reacción**, que como su nombre lo indica busco medir la capacidad de reacción del objeto de estudio, así mismo cumpliendo con las normas adecuadas, para que nos puedan dar una información fiable.

Por otro lado, se aplicó el pre **Test de Equilibrio** el cual tuvo como objetivo medir la capacidad para mantenerse en equilibrio, ya sea en una posición fija o en desplazamiento sin dejarse caer o apoyarse. Este cumplió con las normas adecuadamente, ya que al final nos dio una información objetiva, fiable y válida que nos sirvió de base para encaminarnos a los objetivos deseados.

Finalmente, se aplicó el post **test de orientación, reacción y equilibrio** con los mismos objetivos planteados anteriormente de cada test, con la única diferencia que se vieron cambios y un progreso aceptable para el tiempo de aplicación. Cada uno de los test contenían indicadores de evaluación, así mismo su respectiva rubrica de valoración cuantitativa y cualitativa que permitieron ver ese antes y después, en el desenvolvimiento de dichas capacidades coordinativas.

5.2.8. Población y muestra

El entorno del presente trabajo de integración curricular fue la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” de la ciudad de Loja, periodo 2024, de donde se tomó como muestra el 100 % del séptimo grado de educación general básica paralelo C, a los cuales se aplicó diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información.

5.2.9. Criterios de inclusión

- Apertura y aceptación por parte de las autoridades, docentes y administrativos de la institución, para poder desarrollar el presente trabajo de integración curricular dentro de su establecimiento educativo.

- Predisposición e interés de parte de los estudiantes para ejecutar de manera óptima las diferentes actividades recreativas que involucra este trabajo de integración curricular.
- Aprobación y apoyo por parte de los padres de este paralelo antes mencionado, para desarrollar las diferentes actividades previamente establecidas en la propuesta como parte del desarrollo del trabajo de integración curricular, en caso de desarrollarse actividades fuera del horario de clase.
- Autorización por parte de los docentes de educación física de la escuela para poder hacer uso de los implementos necesarios para la ejecución de las actividades recreativas.

5.2.10. Criterios de exclusión

- Estudiantes que por decisión propia no deseen formar parte de la propuesta de intervención.
- Estudiantes que por condiciones físicas de salud se limiten a realizar las actividades establecidas.
- Estudiantes que no tengan un comportamiento adecuado durante la ejecución de los juegos.

De esta manera, en la tabla 1 se evidencia la población y muestra de este trabajo de integración curricular de manera detallada para su comprensión.

Tabla 1. Población y muestra del trabajo de integración curricular

POBLACIÓN	Nro.
Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"	1228 estudiantes de la escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"
MUESTRA	Nro.
Estudiantes de 7mo grado paralelo A de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio	30 estudiantes del 7mo grado paralelo C

Nota. Datos obtenidos por medio del docente de educación física encargado del séptimo "C" de educación general básica de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio"

Autor: Ramón, C. (2024).

5.3. Procesamiento de los datos obtenidos

El proceso del trabajo de integración curricular y aplicación de la propuesta se llevó a cabo de la siguiente manera.

Primeramente, se buscó obtener información inicial que posteriormente ayude a la elaboración de la propuesta de intervención pedagógica basada en juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas, por lo cual se vio necesario aplicar cuatro instrumentos diagnósticos, los cuales fueron: encuestas a los estudiantes, test de orientación, test de reacción, y test de equilibrio, esto con la finalidad de encontrar posibles carencias en el correcto desenvolvimiento de las capacidades coordinativas en los estudiantes, y así de esta manera buscar medidas que ayuden a solucionar estas deficiencias con la aplicación de una propuesta de intervención pedagógica con planes de clase, materiales y actividades necesarias para un mejor progreso.

Ya con los datos iniciales recolectados y después de su análisis estadístico correspondiente a cada instrumento, se inició a elaborar una propuesta pedagógica de intervención que se basó en diseñar diferentes planes de clase con juegos recreativos en donde se buscó el fortalecimiento y desarrollo de las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio, con relación al bloque de prácticas lúdicas; el juego y el jugar del currículo nacional de educación física, todo esto empleando materiales didácticos y distintas actividades por cada plan de clase, así mismo, por capacidad coordinativa.

Al finalizar, después de haber aplicado en su totalidad durante el tiempo establecido de ocho semanas el plan de intervención pedagógica, basado en los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas, se procedió a evaluar el progreso de los estudiantes mediante los post test de orientación, reacción y equilibrio con el objetivo de evidenciar el efecto que se logró alcanzar en el fortalecimiento de dichas capacidades anteriormente mencionadas con el uso de juegos recreativos. Por consiguiente, se elaboró una comparación de los resultados obtenidos de la aplicación de los pre test y post test para verificar si hubo una mejoría o se cumplió el objetivo principal de la propuesta.

5.4. Proceso para el desarrollo de la propuesta pedagógica de intervención

Objetivo específico 1: Conocer las fortalezas y debilidades de los niños de 7º año, paralelo C de Educación General Básica en el desarrollo de las capacidades coordinativas

de equilibrio, orientación y reacción, de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio de la ciudad de Loja, periodo 2023.

Objetivo específico 2: Proponer planes de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de equilibrio, orientación y reacción, en estudiantes de 7° año de EGB en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Objetivo específico 3: Desarrollar los planes de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de equilibrio, orientación y reacción, en estudiantes de 7° año de EGB en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

En el presente trabajo de integración curricular relacionado con los juegos recreativos como influencia en las capacidades coordinativas, relacionado con el bloque de prácticas lúdicas el juego y el jugar que está dentro de la asignatura de Educación Física, se elaboró y desarrollo la propuesta pedagógica de intervención detallada de la siguiente manera:

Tabla 2. *Diseño y desarrollo de la propuesta de intervención*

TALLER I: Socialización	
Tema:	Presentación del proyecto
Objetivo:	Socializar el proyecto con los administrativos autoridades de la escuela y docente de educación física de séptimo año de EGB paralelo C
TALLER II: Recopilación de datos	
Tema:	Recopilación de información
Objetivo:	Aplicar encuestas a los estudiantes y test físicos para conocer el nivel de desarrollo de sus capacidades coordinativas.
Taller III: Diseño de la propuesta.	
Tema:	Elaboración de la propuesta pedagógica de intervención.
Objetivo:	Diseñar un programa de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio en estudiantes de 7° año de EGB en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio

Taller IV: Diseño de la propuesta	
Tema:	Elaboración de la propuesta pedagógica de intervención.
Objetivo:	Diseñar un programa de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio en estudiantes de 7° año de EGB en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio
Taller V: Fase de aplicación	
Tema:	Implementar el programa de intervención que ha sido elaborado.
Objetivo:	Incrementar la orientación mediante juegos recreativos especiales para desarrollar los movimientos del cuerpo en el espacio y el tiempo.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.
Taller VI: Fase de aplicación.	
Tema:	Aplicación de los pre test de orientación, reacción, y equilibrio.
Objetivo:	Fortalecer la orientación mediante juegos recreativos especiales para desarrollar los movimientos del cuerpo en el espacio y el tiempo
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.
Taller VII: Fase de aplicación.	

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de equilibrio.
Objetivo:	Completar la ejecución del juego sin perder el equilibrio.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con una puntuación al equipo y al participante ganador.

Taller VIII: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de reacción.
Objetivo:	Desarrollar la velocidad de reacción mediante juegos recreativos adecuados para mejorar su agilidad.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.

Taller IX: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de reacción.
Objetivo:	Reducir el tiempo de reacción ante una señal visual o auditiva.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.

Taller X: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de reacción.
Objetivo:	Mantener la capacidad de reacción rápida durante la ejecución de los juegos.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.

Taller XI: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de reacción.
Objetivo:	Reducir el tiempo de respuesta ante situaciones inesperadas en la ejecución de los juegos recreativos.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.

Taller XII: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de reacción.
Objetivo:	Aumentar la rapidez de reacción a diferentes estímulos auditivos y visuales.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.

Taller XIII: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de orientación.
Objetivo:	Mejorar la capacidad de cambiar de dirección mientras ejecuta los juegos recreativos de acuerdo a las indicaciones.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador.

Taller XIV: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de equilibrio.
Objetivo:	Mantener el equilibrio en una sola pierna durante el tiempo establecido de acuerdo a las instrucciones del juego.
Estrategia:	Actividades en base a juegos recreativos con el uso de sus materiales respectivos y las instrucciones establecidas con una puntuación al equipo y al participante ganador

Taller XV: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación del post test de la capacidad de orientación, reacción y equilibrio.
Objetivo:	Evidenciar y comprobar la mejoría de los estudiantes con la aplicación del programa de juegos recreativos.
Estrategia:	Post test, con sus respectivos indicadores de validación.

Taller XVI: Fase de aplicación

Tema:	Aplicación del post test de la capacidad de orientación, reacción y equilibrio.
Objetivo:	Evidenciar y comprobar la mejoría de los estudiantes con la aplicación del programa de juegos recreativos.
Estrategia:	Post test, con sus respectivos indicadores de validación.

Autor: Ramón, C. (2024).

6. Resultados

6.1. Análisis de la encuesta realizada a los estudiantes de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

A continuación, en la Tabla 3 se muestra de manera detallada la edad y género de la población estudiada.

Tabla 3. Población con la que se trabajó en la investigación

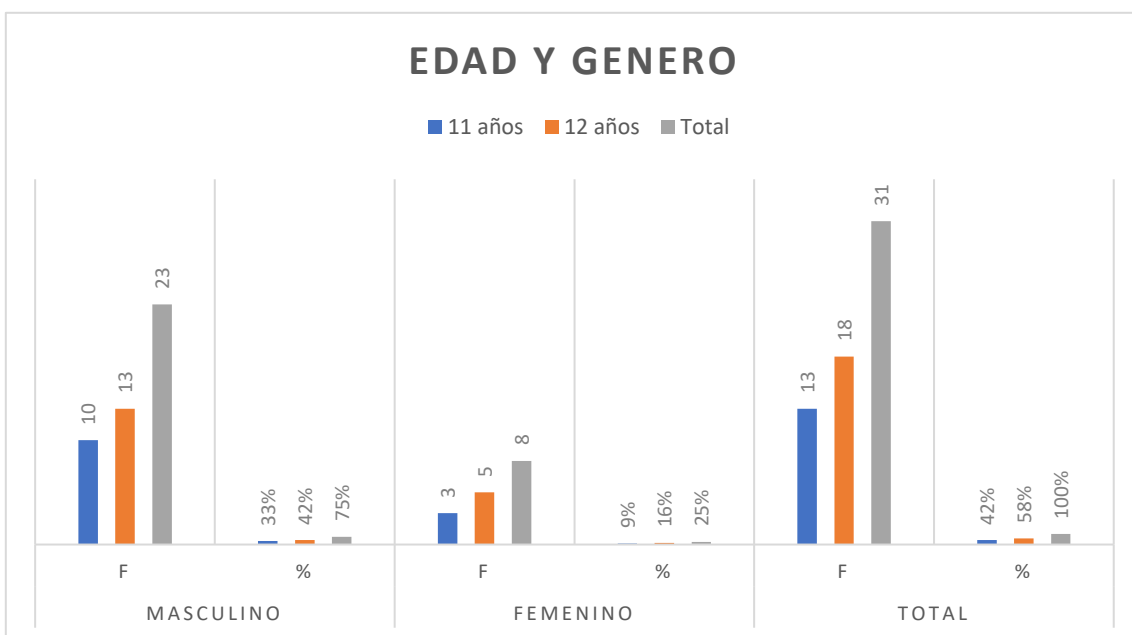
Edad	Genero				Total	
	Masculino		Femenino		F	%
	F	%	f	%		
11 años	10	33%	3	9%	13	42%
12 años	13	42%	5	16%	18	58%
Total	23	75%	8	25%	31	100%

Nota. Datos de identificación obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

A sí mismo, en la Figura 3 se muestra la edad y género de la muestra estimada representada en porcentajes.

Figura 2. Edad y género de la muestra investigada correspondiente al séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.



Fuente: Datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación.

En base a los datos expuestos en la figura 3, en la cual se expone información relacionada a la edad y género de los estudiantes que integran el séptimo año paralelo C que fueron el objeto de estudio, se evidencia que el 75% de la población encuestada pertenece al género masculino, por otro lado, el 25% restante corresponde al género femenino, demostrando una mayor presencia del género masculino en el presente trabajo de integración curricular.

Así también de acuerdo a los datos obtenidos, el 42% del objeto de estudio se encuentra en la edad de 11 años, y el otro 58% restante se encuentra en la edad de 12 años. En resumen, en cuanto al género, el masculino es el que predomina en cantidad dentro de la muestra analizada, por otro lado, en la edad, la población con 12 años es la de mayor porcentaje.

A la muestra estudiada se le aplicó una encuesta con el objetivo de recolectar información que contribuya al correcto desarrollo del presente estudio, por consiguiente, los resultados de la primera pregunta se reflejan a continuación en la Tabla 4.

Tabla 4. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio

Pregunta 1: ¿Conoces que son los juegos recreativos?		
	f	%
Desconozco	0	0%
Conozco poco	3	10%
Ha escuchado hablar sobre ellos	10	32%
Si conozco	18	58%
Total	31	100%

Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 4 representada anteriormente se muestran los resultados con relación al conocimiento sobre lo que son los juegos recreativos, encontrando en un mayor porcentaje del 58% que corresponde a que gran parte del objeto de estudio si conoce sobre los juegos recreativos. A continuación, en la Figura 4 se representan en porcentajes todos los datos obtenidos correspondientes a esta pregunta, por consiguiente, también se muestran los resultados con porcentajes.

Figura 3. Conocimiento sobre juegos recreativos de los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

En base a esta primera pregunta de la encuesta aplicada, se evidencia que el 10% del objeto de estudio encuestado conoce poco sobre lo que son los juegos recreativos, lo que nos demuestra que al no conocer lo suficiente sobre este tema por consiguiente tampoco lo aplican, es decir que talvez no haya el suficiente interés por jugar al aire libre o con sus compañeros o amigos, y a su vez que en las clases de educación física se profundice o se aplique más juegos recreativos como estrategia de aprendizaje, el 32% a escuchado hablar sobre ellos, es decir que al menos tienen una idea sobre los juegos recreativos pero que no los ejecutan con frecuencia o a su vez no son de mucha importancia para ellos; y el 58% restante del objeto de estudio encuestado, que representa un poco más de la mitad de la población si conoce sobre los juegos recreativos a su vez también les dan la suficiente importancia y los practican.

Tomando en cuenta los datos estadísticos obtenidos en relación a la pregunta sobre conocimiento de los juegos recreativos, es notoria la necesidad de aplicar y profundizar sobre los juegos recreativos en la clase de educación física como herramienta de aprendizaje y como herramienta de motivación. Alfonso (2016) manifiesta:

El juego recreativo debe estar presente en la sociedad como una actividad selectiva y participativa donde cada uno de sus miembros aporte ideas e intervenga a su libre elección sin obligación ni discriminación alguna, será una actividad donde se desarrolle la imaginación y creatividad de los participantes, donde el acto de jugar sea espontáneo y divertido en cualquier momento del juego. (p. 18)

De acuerdo a lo manifestado por el autor anteriormente citado, los juegos recreativos son importantes y esenciales para el desarrollo de la imaginación y creatividad de una manera divertida y participativa ya que cada una de las personas que intervendrán aportarán con ideas para hacerlo más entretenido, y a su vez mejore la relación social con el entorno. Con el juego se busca mejorar y fortalecer habilidades sociales e intelectuales de una manera amena y divertida, donde no se imponga reglas ni obligaciones, sino que se lleve a cabo de una manera espontánea.

Es por esto que los estudiantes deberían tener conocimiento sobre los juegos recreativos, ya que a su edad es importante no solo conocerlos, sino también ponerlos en práctica para un correcto desarrollo y desenvolvimiento de su cuerpo, así también mejorar sus habilidades sociales, el trabajo en equipo y la práctica de algunos valores como el compañerismo, el respeto, creatividad, honestidad, entre otros, que indirectamente están presentes al jugar; por otro lado la aplicación de juegos recreativos en la etapa escolar y de desarrollo es fundamental ya que puede ser una herramienta de enseñanza para lograr adquirir un aprendizaje significativo de una manera divertida y participativa, que en este caso es lograr un fortalecimiento de sus capacidades coordinativas, de orientación, reacción y equilibrio, y a su vez tener un ritmo de vida más activo y una mejor salud.

Avanzando con el análisis de los resultados de la encuesta, en la Tabla 5 se muestran los resultados correspondientes a la pregunta 2.

Tabla 5. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

Pregunta 2: ¿Cuál es tu juego recreativo favorito?		
	f	%
Escondidas	12	39%
Estatuas	5	16%
El gato y el ratón	4	13%
Encostalados	10	32%
Total	31	100%

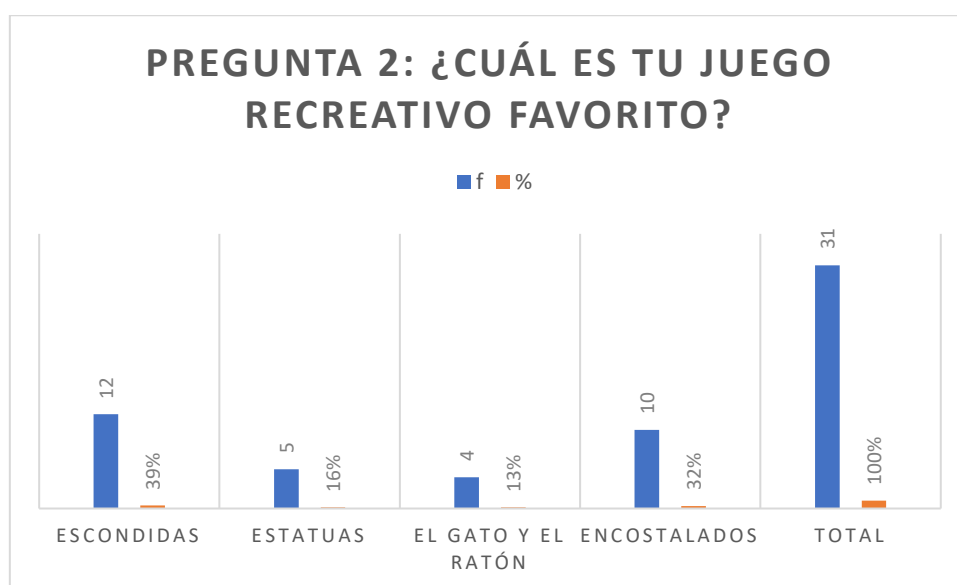
Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la Tabla 5 se muestran los resultados de la pregunta 2, de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio, donde se representan la frecuencia y porcentaje obtenido por cada ítem con respecto al juego recreativo favorito que tiene cada estudiante, reflejando a la opción de las escondidas con un 39%, siendo este el mayor porcentaje respecto a los demás indicadores.

A continuación, en la Figura 5 se muestran los datos obtenidos a esta pregunta, en porcentajes, los cuales tienen relación a la interrogante sobre cuál es el juego recreativo favorito de los estudiantes.

Figura 4. Frecuencia del juego recreativo favorito de los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación.

En base a los datos obtenidos en la segunda pregunta relacionada con el juego recreativo favorito de los estudiantes, el 39% del objeto de estudio encuestado indico que su juego favorito eran las escondidas, el 16% manifiesta que su juego recreativo favorito son las estatuas, el 13% tiene preferencia por el juego del gato y el ratón, y por ultimo un 32% manifestó que el juego de los encostalados es su favorito, estos resultados

demuestran que a esta edad la preferencia de juegos recreativos cambia con respecto a edades tempranas, es decir que sus preferencias se inclinan a un mayor grado de complejidad y competitividad para jugar.

Los niños durante su desarrollo van adquiriendo nuevas habilidades y superando ciertas dificultades al momento de realizar o practicar alguna actividad física, así como también para practicar deporte. Zambrano y Sánchez (2021) mencionan que «por su gran impacto en la infancia, es necesario enfatizar que los juegos educativos juegan un papel importante en el proceso de enseñanza, y los estudiantes pueden enfrentar mejor las dificultades académicas o deportivas para adaptarse al entorno» (p. 341).

Es decir que, al cumplir el proceso de enseñanza, superando algunas dificultades, estos nuevos logros hacen que por sí mismo tengan la necesidad de vivir nuevas experiencias y superar nuevos retos con un mayor grado de complejidad. Es por esto que a medida que los niños van creciendo y desarrollando nuevas habilidades, a la vez adquieren nuevos gustos o inclinación por juegos recreativos más complejos que les den un mayor entretenimiento e impliquen un mayor esfuerzo físico y por consiguiente tengan una mayor adaptación al entorno en el que se encuentre; debió a esto se evidencia que la población encuestada le da mayor aceptación e interés a juegos recreativos con mayor dificultad y deja de lado a juegos más básicos que en edades tempranas les parecían más entretenidos y eran sus favoritos.

Continuando con el análisis en la Tabla 6 se muestran los resultados obtenidos en base a la tercera pregunta de la encuesta aplicada al objeto de estudio.

Tabla 6. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta aplicada a los estudiantes del paralelo objeto de estudio.

Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia practicas juegos recreativos?		
	f	%
Un día a la semana	5	16%
Dos a tres días a la semana	15	48%
Tres a cuatro días a la semana	7	23%
Más de cuatro días a la semana	4	13%
Total	31	100%

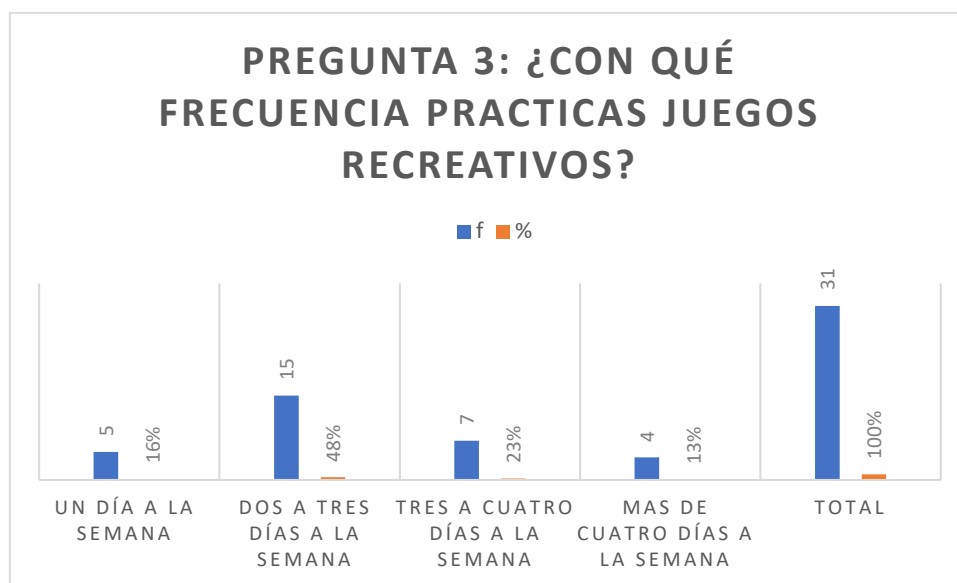
Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 6 se muestran los resultados obtenidos de acuerdo a la tercera pregunta de la encuesta aplicada, que hace referencia a la frecuencia con la que los estudiantes practican juegos recreativos, lo que demuestra que un 48% de la población estudiada practican de dos a tres días a la semana juegos recreativos, siendo este el porcentaje más alto, ya que por lo general los estudiantes juegan en las horas clase educación física que son dos horas por semana, una hora por los días jueves y viernes, lo que sí es preocupante, ya que a esta edad los niños deben estar en constante actividad física para su correcto desarrollo, y de acuerdo a los resultados obtenidos un porcentaje considerable restante no juega con frecuencia el resto de días que no sean en horas clase.

Por consiguiente, en la Figura 6 se muestran los datos estadísticos obtenidos expresados en porcentajes para su análisis e interpretación.

Figura 5. Con que Frecuencia practican juegos recreativos los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

Con relación a la tercera pregunta, teniendo en cuenta los resultados obtenidos, se muestra que un 16% practican juegos recreativos un solo día a la semana, a un porcentaje de 48% ejecutan juegos recreativos de dos a tres días a la semana, el 23% de tres a cuatro días a la semana, y al 13% restante que practican más de cuatro días a la semana. Lo que

demuestra que una mayor parte del paralelo investigado, ejecutan o practican juegos recreativos de dos a tres días por semana, que por lo general es en horas clase de educación física.

Con respecto a la frecuencia con que los estudiantes practican juegos recreativos en su día a día o tiempos libres, Zurita, et al. (2019) manifiestan:

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; asumir su esencia y características como experiencia cultural ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre, cotidiano, es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela y dentro de ella, la Educación Física. (p. 20)

La frecuencia con la que los estudiantes practican juegos recreativos depende en gran parte del uso del tiempo libre que tienen los estudiantes, en la escuela comúnmente se aplican juegos recreativos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, haciéndolo más didáctico y entretenido, no solamente en horas de educación física, sino que también en otras asignaturas. Tomando en cuenta lo que dicen los autores, el juego en los espacios abiertos y libres con familia o amigos fuera de la escuela tiene su diferencia, ya que fuera de ella no hay normas, reglas o limitaciones.

Es conclusión a estas edades los niños aun deberían seguir practicando juegos recreativos, no solamente dentro de su entorno escolar, sino que también fuera de él, ya sea con su familia o amigos, al mismo tiempo que hacen un buen uso de su tiempo libre para un buen desarrollo físico e intelectual. En los últimos años muchos niños y adolescentes dejan de lado las actividades recreativas al aire libre y la relación con la sociedad por el crecimiento de la tecnología y su mal uso, lo que provoca que muchos de ellos en la adolescencia tengan problemas de coordinación.

Continuando con el análisis e interpretación de los resultados obtenidos, en la Tabla 7 se muestran los resultados de la pregunta 4.

Tabla 7. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta aplicada al objeto de estudio.

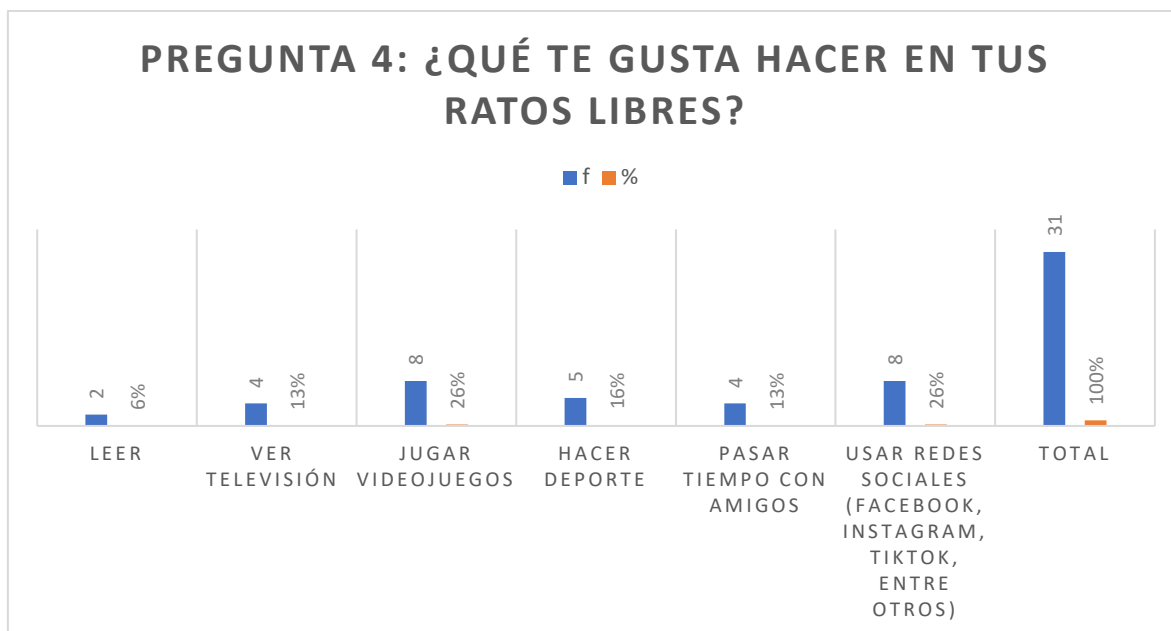
Pregunta 4: ¿Qué te gusta hacer en tus ratos libres?		
	F	%
Leer	2	6%
Ver televisión	4	13%
Jugar videojuegos	8	26%
Hacer deporte	5	16%
Pasar tiempo con amigos	4	13%
Usar redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok, entre otros)	8	26%
Total	31	100%

Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la Tabla 7 se presentan los resultados obtenidos de la pregunta 4 aplicada al objeto de estudio, en donde se evidencia que usar redes sociales y jugar videojuegos, son las respuestas con un porcentaje del 26%, lo que demuestra que una gran parte de los estudiantes ocupa su tiempo libre para realizar dichas actividades, por encima de las otras opciones. En relación a esta misma pregunta, en la Figura 7 se muestran en porcentajes los resultados obtenidos.

Figura 6. Actividades que les guste realizar en sus ratos libres a los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

En el gráfico correspondiente a actividades que les guste hacer en sus ratos libres, se evidencia que un 6% de la población estudiada en sus ratos libres dedica su tiempo a leer, el 13% a ver televisión, el 26% a jugar videojuegos, otro 16% ocupa ese tiempo para hacer deporte, un 13% a pasar tiempo con sus amigos, y, por otro lado, el 26% restante manifiesta que en sus ratos libres dedican su tiempo al uso de redes sociales.

Actualmente con el crecimiento de la tecnología han cambiado los hábitos de las nuevas generaciones, ya que muchos de los niños en la actualidad utilizan su tiempo libre para quedarse en casa jugando videojuegos o a su vez para usar redes sociales, esto provoca en primer lugar un aislamiento de la sociedad, y un estilo de vida sedentario sin ningún tipo de actividad física, en otras palabras, estarían haciendo un mal uso de su tiempo libre. Martín et al. (2017) menciona que:

La utilización adecuada del tiempo libre se muestra como una necesidad social en la cual ha de tomar parte la escuela, la familia y la comunidad, por ello dentro de una perspectiva constructivista, de educar para la vida, el fomentar hábitos de vida

sanos a través de la buena utilización del tiempo libre favorece el proceso de socialización en la vida de los niños. (p. 36)

El uso del tiempo libre debe ser utilizado de una manera responsable y adecuada, especialmente en los niños y adolescentes, debe ser fomentado por sus padres y en la escuela, ya que de esto depende que a futuro tenga un buen desarrollo físico, mental, emocional, y una buena relación con su entorno. La aplicación de buenos hábitos de vida, sumado al correcto uso del tiempo libre hará que a futuro niños y adolescentes exploren su máximo potencial de creatividad, innovación y trabajo en equipo, así mismo lleven un estilo de vida saludable y activo.

En Educación Física es necesario, que se construyan y fomenten hábitos saludables para un buen desarrollo de sus habilidades motrices y en este caso un buen desarrollo de sus capacidades coordinativas que es el objetivo principal de esta investigación, y que mejor manera de fomentarlo con actividades físicas, juegos recreativos o la práctica de algún deporte en sus tiempos libres, dejando de lado malos hábitos como el uso de videojuegos, redes sociales, entre otros, que solo provocan sedentarismo y una disminución para razonar y resolver problemas.

Para continuar con el análisis de la encuesta aplicada, en la tabla 8 se presentan los datos obtenidos correspondientes a la pregunta 5.

Tabla 8. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

Pregunta 5: ¿Qué te motiva a elegir un juego recreativo en particular?		
	F	%
La diversión	15	48%
La competencia	10	33%
El desafío	2	6%
Jugar con amigos	4	13%
Total	31	100%

Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la Tabla 8 se presentan los resultados de la pregunta 5 de la encuesta aplicada a los estudiantes objeto de estudio, en la cual se representa lo que les motiva a elegir un juego recreativo en particular. La opción de la Diversión se encuentra con un porcentaje

mayor, en comparación al resto de datos, el cual es de 48% demostrando así, que la mayor parte de los estudiantes del paralelo objeto de estudio, les motiva elegir un juego recreativo por la diversión que este les provoca al momento de ejecutarlo. A continuación, en la Figura 7 se representan de manera porcentual los resultados obtenidos referentes a esta pregunta.

Figura 7. Razones que les motivan a elegir un juego recreativo en particular a los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

Tomando en cuenta los datos obtenidos de la pregunta 5 de la encuesta aplicada, se evidencia que un 48% de la población estudiada les motiva la diversión para elegir un juego recreativo en particular, a un 33% les motiva la competencia al momento de jugar, a otro 6% les motiva el desafío, y al 13% restante les motiva jugar con amigos.

Refiriéndonos a los datos estadísticos presentados previamente, es notorio que la diversión es la principal motivación para que los estudiantes objeto de estudio elijan un juego recreativo de acuerdo a sus preferencias, debido a que el juego es un medio para socializar, compartir, reír y disfrutar mientras se divierten. Por medio del juego se libera el estrés, que muchas de las veces los estudiantes al estar sentados durante toda la jornada en el salón de clases terminan en ese punto, sintiéndose cansados y aburridos, es por esto

que aprovechan las horas de educación física o el receso para jugar con el único fin de divertirse y aliviar toda esa carga de estrés y aburrimiento. En tal sentido, Bravo (2014), plantea que: «El juego recreativo es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones» (p.22). Como bien lo dice el autor, el juego es una actividad con múltiples beneficios, tanto personales como sociales, procurando cumplir con el principal objetivo que lo caracteriza que es el disfrute y placer, debido a esto los juegos son utilizados como un medio de relajación después de largas jornadas de estudio o trabajo. La diversión en si es su principal característica, tanto niños, adolescentes y adultos hacen usos de los juegos con el único objetivo de divertirse, expresarse y entretenerse, es muy común ver en las instituciones educativas a niños entusiasmados al momento de salir a jugar con sus compañeros en el receso y en cualquier momento donde esté presente el jugar.

Concluyendo, los niños buscan su propia manera de entretenimiento que les genere emociones de alegría, y que mejor manera de lograrlo que divirtiéndose mientras juegan al aire libre, comparten con su entorno, aprenden, y fortalecen su cuerpo realizando actividades físicas. Además, se le puede sumar mucho más interés al jugar si se lo hace por equipos de una manera más competitiva, ya que esto llama más su atención, por lo tanto, deberán entender que para poder ganar deben trabajar en equipo sin perder el principal objetivo del jugar, que es la diversión.

Siguiendo con el análisis de los resultados, los datos obtenidos de la pregunta 6 del instrumento de investigación que se aplicó se presentan en la Tabla 9.

Tabla 9. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

Pregunta 6: ¿Prefieres jugar?		
	f	%
Solo	3	10%
Con amigos y compañeros de clase	18	58%
Familia	10	32%
Total	31	100%

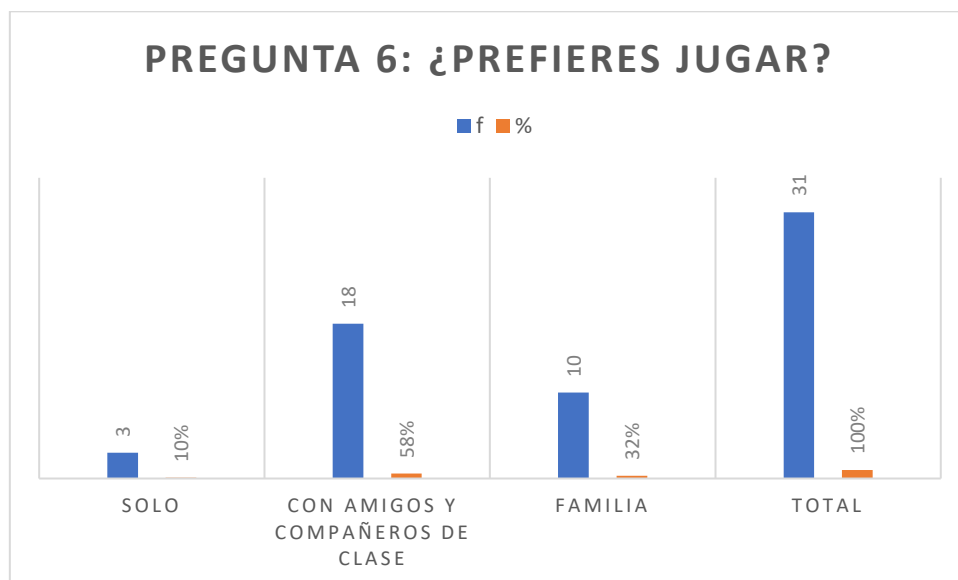
Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la Tabla 9 se evidencian los resultados obtenidos como resultado de la pregunta 6 de la encuesta aplicada a la población estudiada, la misma que hace referencia a la manera que prefieren jugar, ya sea, solos, con amigos y compañeros de clase o con su familia. El porcentaje mayor es 58%, el mismo que representa a la opción de jugar con amigo y compañeros de clase, no obstante, también hay cierta población que al contrario prefieren jugar con su familia.

A continuación, en base a esta misma pregunta, en la Figura 8 se presentan los resultados obtenidos de manera porcentual, para su mejor comprensión.

Figura 8. De qué manera prefieren jugar los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación.

En esta pregunta, los resultados demostraron que el 10% de los estudiantes objeto de estudio al momento de jugar prefieren hacerlo solos, otro 58% indicaron que en cambio prefieren hacerlo con sus amigos y compañeros de clase, y por último el 32% restante manifestó que prefieren jugar en familia, demostrando así, que por lo general casi toda la población encuestada opta por jugar en compañía de otros.

El juego desde este enfoque es un elemento de socialización fundamental y contribuye de forma positiva al mejoramiento de las relaciones sociales. Jiménez (2015) manifiesta que:

Es a través del juego que yo establezco vínculos con otros, por medio del cuidado físico, las afectaciones, el amor, que se producen en el juego social. El juego no solo permite modificaciones celulares, sino que el ser humano también es transformado en su comportamiento por procesos que ocurren en la dimensión lúdica, especialmente asociados con el campo emocional – afectivo que produce el juego. (p. 12)

En este punto al juego se le da un valor de vinculo social, ya que la mayoría de juegos recreativos necesitan de un número mínimo de personas para poder ejecutarlos, es ahí donde se establecen relaciones sociales de amistad con el entorno, a raíz de esto se empiezan a tomar los juegos como una herramienta para socializar y conocerse unos con otros, compartiendo momentos de alegría y diversión. Por otro lado, tomando como referencia solo a los niños, es muy normal y común que estos siempre busquen jugar con sus amigos más cercanos, ya sea dentro de su establecimiento educativo o fuera de él, por que al hacerlo de esta manera se les hace más entretenido jugar, por el simple hecho de crear un ambiente competitivo entre ellos. Por otra parte, la familia también juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, y que mejor manera que ser parte de aquello mediante el juego, y a su vez fortalecer los lazos familiares.

Seguidamente, en la Tabla 10 se muestran los resultados obtenidos de la pregunta 7 de la encuesta aplicada a la población estudiada.

Tabla 10. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

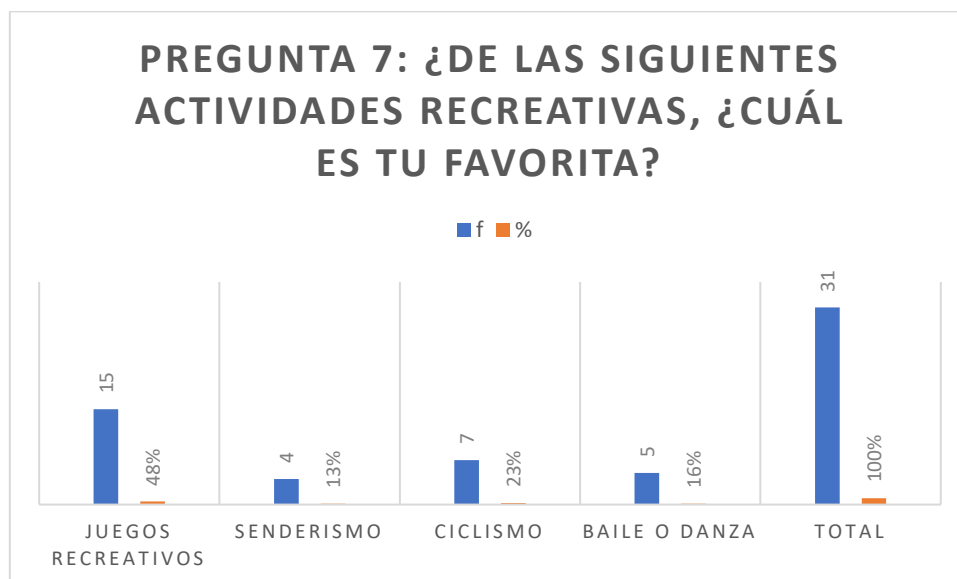
Pregunta 7: ¿De las siguientes actividades recreativas, ¿Cuál es tu favorita?		
	f	%
Juegos recreativos	15	48%
Senderismo	4	13%
Ciclismo	7	23%
Baile o danza	5	16%
Total	31	100%

Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la Tabla 10 se muestran los resultados referentes a la pregunta 7 de la encuesta aplicada, la cual expone las actividades recreativas favoritas de los estudiantes del paralelo objeto de estudio, dando como porcentaje mayor el 48% que representa a los juegos recreativos como la actividad favorita de un gran número de estudiantes. Así mismo, en la Figura 9, se exponen los resultados de manera porcentual

Figura 9. Actividad física recreativa favorita de los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos de la pregunta 7, el 48% de la población estudiada menciona que los juegos recreativos es la actividad recreativa favorita para practicar, el 13% indico que su actividad recreativa favorita es el senderismo, el 23% señalo al ciclismo como favorita, y por último el 16% restante manifestó que su actividad recreativa favorita es el baile o la danza. Es notorio que la mayor parte de la población encuestada tiene a los juegos recreativos como opción principal de actividades recreativas favoritas, no obstante, el resto de población tienen gustos diferentes, pero no existe ningún problema si escogió alguna de las otras opciones, ya que lo importante aquí es que todos practiquen o realicen al menos una actividad recreativa al aire libre que implique el uso del cuerpo.

Las actividades recreativas en general son fundamentales para mantener un buen estilo de vida, puesto que, liberan el estrés, y conllevan un desgaste físico, por lo general se las puede realizar al aire libre en espacios abiertos, dependiendo el caso se las puede realizar solos, sino también en compañía de otros. En tal sentido, Sánchez (2019) se plantea:

Las actividades recreativas consisten en la actitud que caracteriza la participación en variadas actividades y que resulta de la satisfacción que estas brindan al individuo, en ellas encuentra expresión el espíritu y a través de ellas se contribuye a una vida plena, alegre y agradable, como una forma de incorporarse al mundo. (p. 12)

Independientemente de la edad las actividades recreativas implican una actitud y participación activa por parte de las personas que las ejecuten, la actitud no solo involucra la participación física, sino también emocional y mental, que se van desarrollando a partir de la satisfacción que estas actividades recreativas les brindan, a nivel personal también trae sus beneficios como el disfrute de la actividad, la socialización con otros o alcanzar un objetivo, En los niños todos estos beneficios contribuyen a que tengan una estabilidad emocional y física, es por esto que se debe fomentar la práctica de actividades físico recreativas al aire libre donde conozcan y compartan con su entorno, es necesario que cada infante practique o realiza al menos una actividad recreativa, es por esto que en las instituciones educativas se debería tomar importancia para organizar este tipo de actividades.

Continuando con la pregunta 8 de la encuesta aplicada a los estudiantes objeto de estudio, en la Tabla 11 se presentan los resultados obtenidos de la misma.

Tabla 11. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

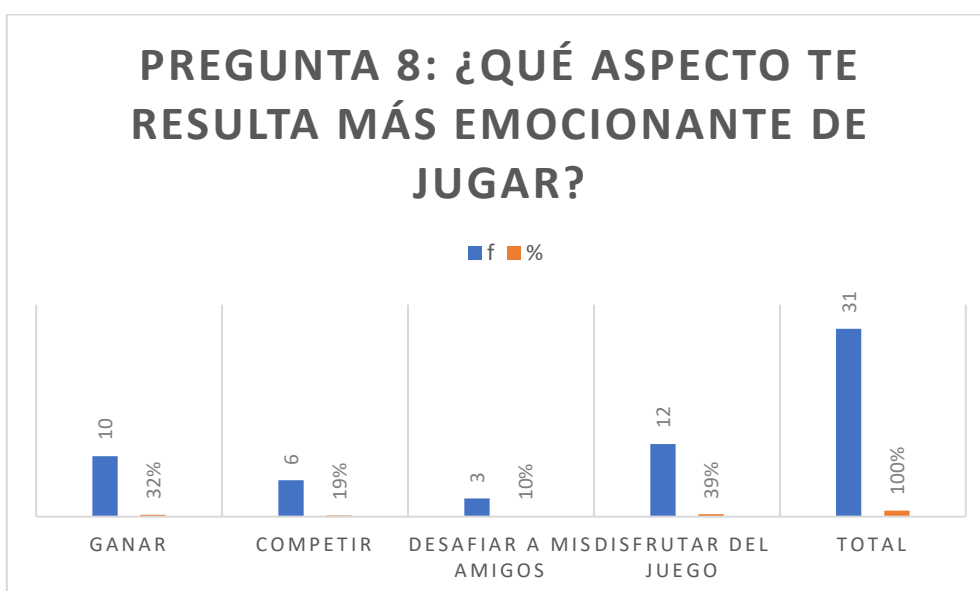
Pregunta 8: ¿Qué aspecto te resulta más emocionante de jugar?		
	f	%
Ganar	10	32%
Competir	6	19%
Desafiar a mis amigos	3	10%
Disfrutar del juego	12	39%
Total	31	100%

Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 11 se muestran los resultados correspondientes a la pregunta 8 de la encuesta aplicada a los estudiantes objeto de estudio, siendo el 39% el mayor porcentaje, el cual corresponde a la opción de disfrutar el juego como aspecto mas emocionante al jugar, el objetivo principal es la diversión y es lo que se busca en este trabajo de integración curricular, a la vez que mejoramos ciertas deficiencias en sus capacidades coordinativas.

Figura 10. Aspectos que resultan más emocionantes al jugar para los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

Como resultado de la pregunta número 8 de la encuesta aplicada al objeto de estudio, se evidencia que al 32% ganar es el aspecto que le resulta más emocionante al jugar, al 19% competir es el aspecto que le resulta más emocionante, otro 10% en cambio afirmó que le resulta emocionante desafiar a sus amigos, y por último el 39% restante indico que al jugar le resulta más emocionante simplemente disfrutar el juego.

En esta etapa de crecimiento, el juego es una forma de vida, por el simple hecho de los múltiples beneficios que brinda al cuerpo humano, y el único fin es vivirlo y disfrutarlo. Paredes, Freire (2019) mencionan:

Los Juegos Recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer. (p.32)

El juego en si mantiene como objetivo lograr ese disfrute al ejecutarlo, es una actividad que se centra más en la diversión de las personas, donde puedan sentirse libres de tensiones, y expresen sus emociones al resto de participantes, los juegos no son actividades impuestas que deban cumplirse con obligatoriedad, son más bien un espacio para expresarse y disfrutarlo. En Educación Física, es un medio integrador ya que todos los estudiantes participan con la finalidad de ganar, y a su vez para lograrlo deben ponerse de acuerdo para trabajar en equipo y conseguirlo. No solamente se recurre al juego en Educación Física, sino también en otras asignaturas que buscan tener la atención de los estudiante, y muchos docentes recurren a esta estrategia para lograr que sus estudiantes centren su atención en su docente para entender y participar, es muy común usarlo cuando el ambiente en el salón de clases esta aburrido, tenso y sin ganas de participar, al jugar su cuerpo y su cerebro vuelve a activarse por lo estímulos que recibe su cuerpo, haciendo más fácil retener su atención para que puedan aprender mientras disfrutan de lo que hacen.

A continuación, en la Tabla 12 se evidencian los resultados obtenidos en la pregunta 9 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

Tabla 12. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

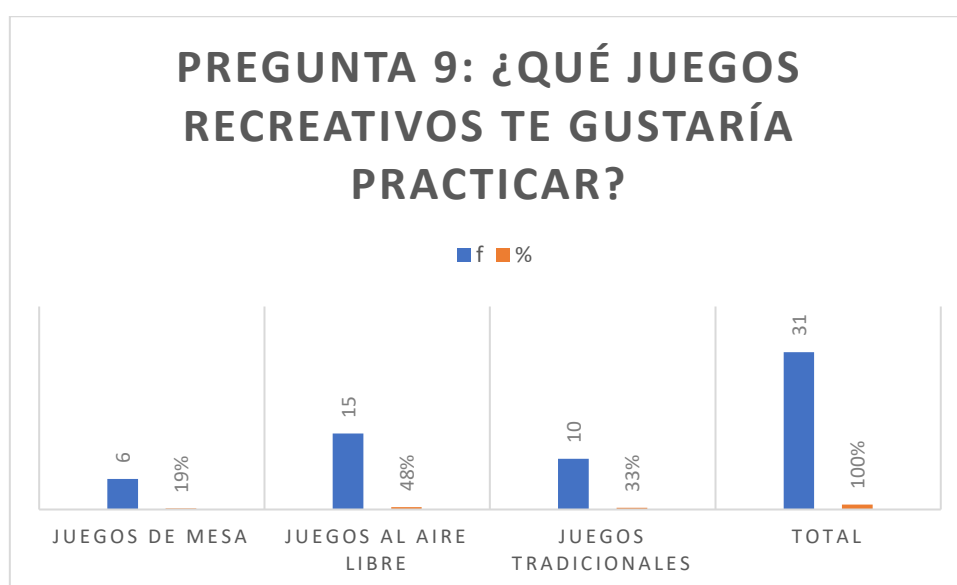
Pregunta 9: ¿Qué juegos recreativos te gustaría practicar?		
	f	%
Juegos de mesa	6	19%
Juegos al aire libre	15	48%
Juegos tradicionales	10	33%
Total	31	100%

Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 12 se evidencian los datos obtenidos respecto a la novena pregunta de la encuesta aplicada al séptimo “C”, los cuales demuestran que a un 48% de la población estudiada le gustaría practicar juegos al aire libre, demostrando de esta forma que gran parte de la población sientes más interés y ganas de realizar actividades o juegos recreativos al aire libre y no en espacios cerrados.

Figura 11. Juegos recreativos que le gustaría practicar a los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

Tomando en cuenta los datos obtenidos de la encuesta aplicada, se evidencia que a un 19% le gustaría practicar juegos de mesa como juegos recreativos, otro 48% en cambio menciona que prefieren practicar juegos al aire libre, y por último el 33% restante indico que optan por los juegos tradicionales. De manera general los tres tipos de juegos recreativos tienen sus propios beneficios y se los puede practicar mientras nos divertimos, aprendemos y mantenemos activa a nuestra mente y cuerpo.

Los tipos de juegos recreativos se encaminan a un solo fin, que es la diversión de quienes lo ejecutan, no es necesario quedarse o practicar de los mismos juegos de siempre,

sino también de variar y escoger nuevas opciones, ya que cada uno tiene sus propias indicaciones, y así mismo sus propios beneficios. Según Ardila, (2021), cita que «el juego puede ser adaptado y modificado de acuerdo con la región, relacionarse y en culturizarse es el objetivo principal de los juegos tradicionales» (s. p).

De acuerdo a lo citado anteriormente, el juego puede ser adaptado de acuerdo a las condiciones del entorno y el número de personas presentes, y a su vez la finalidad con la que se va a jugar, ya sea por recreación o por aprendizaje, en este apartado entran también los juegos tradicionales, los cuales son fundamentales que se practiquen dentro de los hogares o establecimientos educativos, esto también como una manera de conocer y aprender sobre las costumbres y cultura de su región, debido a esto muchos niños prefieren practicar estos juegos por encima de otros, comúnmente ese interés crece al ver a su familia o amigos con mayor edad ejecutarlos. Por consiguiente, también se mencionan los juegos de mesa como otra opción para recrearse, estos son muy comunes en los adolescentes y adultos comúnmente en reuniones familiares o con amigos, pero en el caso de los niños, los juegos de mesa tienen por lo general un objetivo educativo, un claro ejemplo es el ajedrez. En conclusión, los juegos, recreativos, tradicionales, o de mesa son fundamentales y necesarios para pasar el tiempo libre mientras mantenemos activa nuestra mente y cuerpo, a la vez que de acuerdo a el entorno en el que nos encontremos podemos adaptarlos, es de libre elección para las personas elegir el que deseen practicar, todos tienen el mismo fin de divertir y liberar tensiones y emociones negativas.

Culminando con el análisis de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio, en la Tabla 13 se presentan los resultados obtenidos de la pregunta 10.

Tabla 13. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta aplicada al paralelo objeto de estudio.

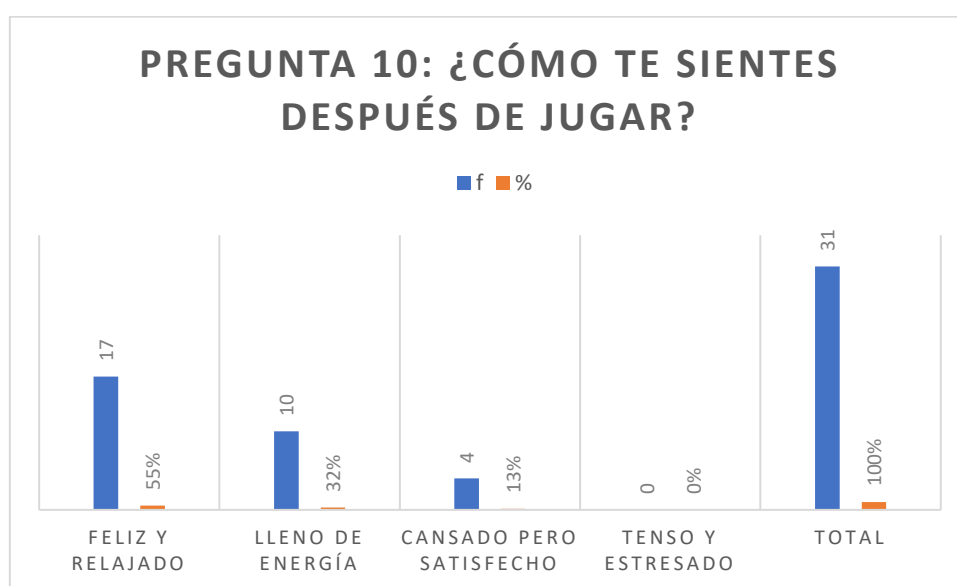
Pregunta 10: ¿Cómo te sientes después de jugar?		
	f	%
Feliz y relajado	17	55%
Lleno de energía	10	32%
Cansado pero satisfecho	4	13%
Tenso y estresado	0	0%
Total	31	100%

Nota. Datos obtenidos través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de séptimo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 13 se presentan los resultados obtenidos de la pregunta 10 aplicada a la población estudiada, en donde se evidencia que la respuesta Feliz y relajado tiene un porcentaje de 55%, lo cual demuestra que la mayoría de los estudiantes, después de jugar se sienten felices y relajados, lo cual es muy común ya que de esta manera se sienten motivados y con energías de seguir jugando. Como representación de la misma pregunta, en la Figura 12 se presentan en porcentajes los resultados obtenidos.

Figura 12. Como se sienten después de jugarlos alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

En el gráfico correspondiente a la manera en que se sienten después de jugar los estudiantes del paralelo objeto de estudio, se evidencia que el 55% de la población estudiada se sienten felices y relajados después de jugar, el 32% se siente lleno de energía, y el 13% restante mencionaron que después de jugar se sienten cansados pero satisfechos, en el caso del último ítem de tenso y estresado, ningún participante respondió o eligió esta opción.

Es muy importante conocer el estado en el que se encuentran los niños después de jugar, ya que de esto dependerá su planificación y aplicación en las horas de Educación Física, es así que Delgado et al. (2019) expresan que:

El juego recreativo representa para la existencia humana infantil una de las experiencias más significativas y de mayor contribución en el desarrollo biológico, psicológico, social, motriz, y espiritual del niño/a donde comienzan a reproducir o crear acciones, estableciendo pautas y maneras de llevarlas a efecto en un ambiente de alegría, espontaneidad, libertad y acuerdos; lo que demuestra la naturalidad del juego en edades tempranas. (p. 18)

De acuerdo a lo mencionado por el autor, el juego recreativo, presenta varios beneficios en varios aspectos del desarrollo biológico, es aquí donde los niños comienzan a expresar sus emociones y a establecer su personalidad. Es muy importante que los docentes de Educación Física hagan uso de los juegos recreativos en sus horas clase como medio para el desarrollo de los estudiantes de manera integral, ya que es aquí donde el niño encuentra ese espacio para expresarse. En horas de clase se usa los juegos como un medio para mantener la atención y participación de los niños y pueden ser aplicados en cualquier asignatura, es por ese motivo que debemos saber cómo los infantes se sienten después de jugar, ya que si las respuestas son positivas es un claro indicador que la estrategia de aplicar juegos recreativos en clase está funcionando, en cambio si la respuesta es negativa, deberíamos tomar atención al caso y averiguar por qué al jugar no se sientan alegres y con energía.

Después de haber terminado con el análisis e interpretación de la encuesta aplicada al objeto de estudio, se procederá a realizarlo con los resultados obtenidos del pre - test y post - test de las capacidades coordinativas de orientación, reacción, equilibrio estático y dinámico.

6.2. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos del pre – test y post – test correspondientes a las capacidades coordinativas de orientación, reacción, equilibrio estático y dinámico, aplicado a los estudiantes del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

A continuación, en la Tabla 14 se muestran de manera detallada los resultados obtenidos del pre – test y post – test, aplicados al paralelo objeto de estudio, para medir la capacidad coordinativa de orientación.

Tabla 14. Resultados del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de orientación.

TEST DE ORIENTACIÓN				
T40				
Indicadores	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
Regular	5	16%	2	6%
Buena	8	26%	5	16%
Muy buena	10	32%	8	26%
Excelente	8	26%	16	52%
Total	31	100%	31	100%

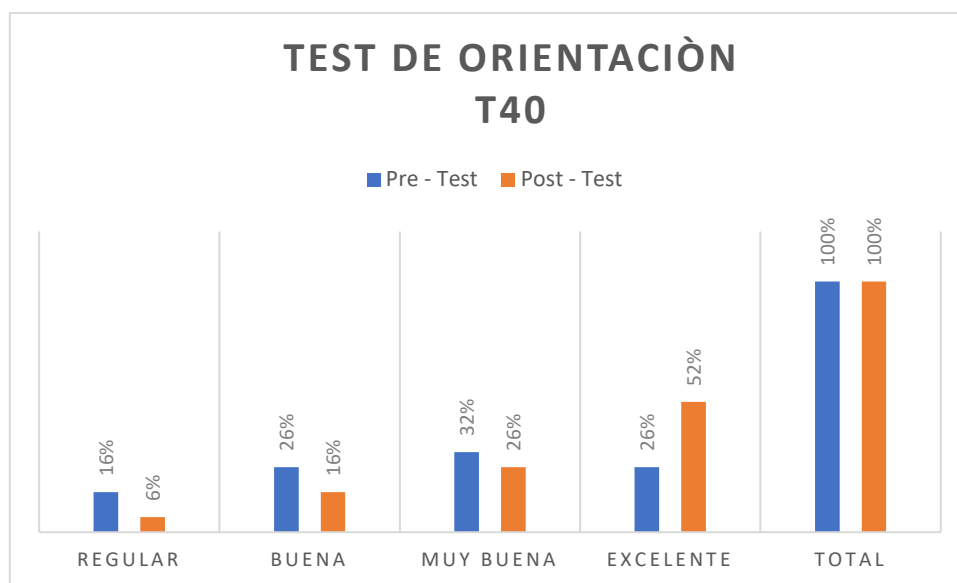
Nota. Datos obtenidos del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de orientación.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 14 se evidencian los resultados obtenidos como resultado del pre – test y post – test aplicado a la población estudiada, el mismo que se refiere a la capacidad coordinativa de orientación. En el caso del pre – test el porcentaje mayor fue de 32%, el mismo que equivale a muy bueno en los participantes, lo que nos quiere decir que en esta capacidad si existía una base, por otro lado, en el post – test el porcentaje más alto fue de 52% equivalente a excelente, lo que demuestra que hubo una mejoría notable en varios estudiantes.

Referente a este mismo test de orientación, en la Figura 13 se presentan los resultados obtenidos de manera porcentual.

Figura 13. Pre – test y post – test de la capacidad de orientación aplicado a los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos del pre – test y post – test de la capacidad de orientación aplicado a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

En la gráfica anterior se evidencia que en la aplicación del pre – test, de la capacidad de orientación los resultados obtenidos en los diferentes indicadores corresponden a un 16% regular, el 26% buena, 32% muy buena y por el ultimo el 26% restante obtuvo una calificación de excelente. En el post – test aplicado los resultados obtenidos fueron los siguientes un 6 % obtuvo una calificación de regular, un 16% en el indicador de buena, otro 26% muy buena y por último el 52% en excelente, lo que claramente demuestra que a comparación de los resultados pre aplicación hubo una notable mejoría.

La orientación es una capacidad fundamental en esta etapa de la niñez para los estudiantes, es así que Ordoñez y Ortiz (2021):

Es la capacidad de determinar y cambiar la posición y el movimiento del cuerpo en el espacio y el tiempo, en un campo de acción definido o respecto a un objeto en movimiento. En combate, esta capacidad es importante ya que constantemente los deportistas se mueven por el espacio en diferentes direcciones. (p. 28)

Es así que el programa de intervención con juegos recreativos sirvió de distintas maneras, una de ellas para mantener la tención e interés de sus estudiantes y por otra manera y más importante para lograr obtener esa mejoría en la capacidad de orientación que como menciona el autor a futuro es importante al practicar un deporte en específico para cambios de dirección y buen movimiento del cuerpo.

Seguidamente, en la Tabla 15 se muestran los resultados obtenidos del pre – test y post – test, aplicados al paralelo objeto de estudio, para medir la capacidad coordinativa de reacción.

Tabla 15. Resultados del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de reacción.

TEST DE REACCIÓN				
Indicadores	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
Regular	6	19%	4	13%
Buena	12	39%	10	32%
Muy buena	9	29%	11	35%
Excelente	4	13%	6	20%
Total	31	100%	31	100%

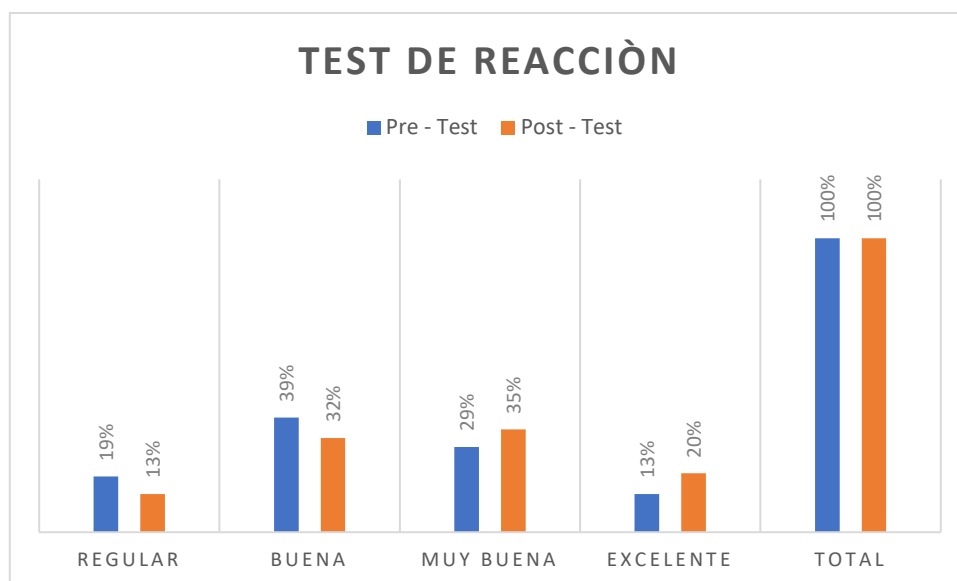
Nota. Datos obtenidos del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de reacción.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 15 se evidencian los resultados obtenidos como resultado del pre – test y post – test aplicado a la población estudiada, el mismo que se refiere a la capacidad coordinativa de reacción. En el caso del pre – test el porcentaje mayor fue de 39%, el mismo que equivale a buena en los participantes, lo que nos quiere decir que en esta capacidad gran parte de sus estudiantes si la ejecutan de buena manera pero aún falta desarrollarla en el resto de los estudiantes, por otro lado, en el post – test en este mismo indicador porcentaje fue de 32%, lo que demuestra que existió una mejoría, y esto se evidencio al aumentar el porcentaje en el indicador de excelente en comparación al pre – test.

En base a este mismo test de reacción, en la Figura 15 se presentan los resultados obtenidos de manera porcentual.

Figura 14. Pre – test y post – test de la capacidad de reacción aplicado a los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.



Fuente: Datos obtenidos del pre – test y post – test de la capacidad de reacción aplicado a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

En relación a este test de reacción se evidencia que en la aplicación del pre – test, los resultados obtenidos en los diferentes indicadores corresponden a un 19% regular, el 39% buena, 29% muy buena y por el ultimo el 13% restante obtuvo una calificación de excelente. En el post – test aplicado los resultados obtenidos fueron los siguientes un 13 % obtuvo una calificación de regular, un 32% en el indicador de buena, otro 35% muy buena y por último el 20% en excelente, lo que evidencia que existió un resultado positivo con respecto al pre – test.

En este sentido la reacción forma parte esencial en el desarrollo de actividades físicas tanto recreativas como deportivas, ya que de esta depende la rapidez con la que respondan a un estímulo, en este sentido Herrera, et al. (2023) mencionó que:

La habilidad de reacción se define como la capacidad de iniciar y llevar a cabo rápidamente movimientos cortos y adecuados en respuesta a una señal específica. Es esencial responder en el momento adecuado y con la velocidad apropiada según la tarea en cuestión. En la mayoría de las situaciones, la respuesta óptima implica reaccionar lo más rápido posible ante la señal recibida. (p. 24)

El empleo de planes de clase con juegos orientados a trabajar esta capacidad hizo posible que a medida que transcurría el tiempo de aplicación, los estudiantes que estuvieron en el parámetro de regular y buena, con la práctica mejoraran en esta capacidad, sumado a esto el compromiso y la motivación persona por parte de algunos estudiantes dio resultados positivos, ya que como lo menciona el autor esta capacidad tiene como objetivo llevar a cabo de manera ágil y rápida movimientos al recibir una señal, esto está inmerso en varios deportes como lo es el atletismo, al estar en posición de salida y a la señal correr hacia la meta, es importante que sea una reacción rápida que ahorre tiempo, y en la vida cotidiana también es necesaria, ya que comúnmente nos encontramos en situaciones que necesitan una reacción o respuesta rápida.

Continuando con el análisis, en la Tabla 16 se muestran los resultados obtenidos del pre – test y post – test, aplicados al paralelo objeto de estudio, para medir la capacidad coordinativa de equilibrio dinámico.

Tabla 16. Resultados del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de equilibrio dinámico.

TEST DE EQUILIBRIO DINAMICO				
Indicadores	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
Malo	4	13%	3	10%
Deficiente	7	23%	5	16%
Regular	6	19%	8	26%
Bueno	6	19%	5	16%
Excelente	8	26%	10	32%
Total	31	100%	31	100%

Nota. Datos obtenidos del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de equilibrio dinámico.

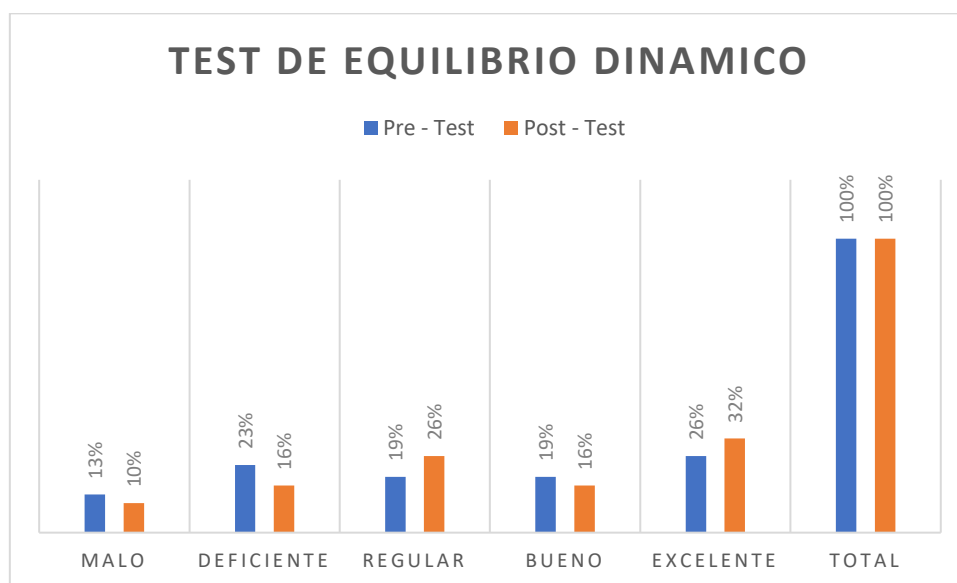
Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 16 se evidencian los resultados obtenidos como resultado del pre – test y post – test aplicado a la población estudiada, el mismo que se refiere a la capacidad coordinativa de equilibrio dinámico. En el caso del pre – test en el indicador de malo el porcentaje fue de 13%, en el indicador de excelente el porcentaje fue de 26%. Por otro lado, en el post test en los mismos indicadores los porcentajes obtenidos fueron de 10% en malo y de un 32% en excelente, lo que nos quiere decir que en esta capacidad una

considerable. Después de haber aplicado el programa de intervención y volver aplicar el mismo test se demuestra que existió una mejoría, y esto se evidencio al aumentar el porcentaje en el indicador de excelente en comparación al pre – test.

En base a este mismo test de reacción, en la Figura 16 se presentan los resultados obtenidos de manera porcentual.

Figura 15. Pre – test y post – test de la capacidad de equilibrio dinámico aplicado a los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos del pre – test y post – test de la capacidad de equilibrio dinámico aplicado a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

En la gráfica anterior se muestran los resultados en porcentajes obtenidos en relación al test de equilibrio dinámico de se evidencia que en la aplicación del pre – test, los resultados obtenidos en los diferentes indicadores corresponden a un 13% malo, el 23% deficiente, el 19% regular, otro 19% bueno y por el ultimo el 26% restante obtuvo una calificación de excelente. En el post – test aplicado los resultados obtenidos variaron y fueron los siguientes un 10 % obtuvo una calificación de malo, un 16% en el indicador de deficiente, un 26% regular, otro 16% bueno y por último el 32% en excelente, lo que evidencia que existió un resultado positivo con respecto al pre – test y en ambos casos el mayor porcentaje estuvo correspondió al indicador de excelente.

La capacidad de equilibrio dinámico se deriva del equilibrio estático y en algunos casos resulta más difícil ejecutarla de manera correcta, en este caso los estudiantes arrojaron resultados positivos, ya que los porcentajes más altos correspondieron a excelente, esto debido a que este porcentaje ha realizado con anterioridad actividades físicas o a lo largo de su niñez si jugaron, esta capacidad al igual que el resto tiene la misma importancia para ser trabajada y desarrollada en edades tempranas por sus beneficios, en este sentido Dietrich (2001) manifiesta que «es la capacidad de mantener o volver a colocar todo el cuerpo en estado de equilibrio, durante o luego de cambios voluminoso de la posición del mismo, se debe diferenciar los dos tipos de equilibrio estática y dinámica» (p. 70).

El uso de juegos recreativos represento una estrategia muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de la capacidad de equilibrio dinámico, esta capacidad es muy poco trabajada en las clases de educación física, ya que muchas de las veces se da por hecho que muchos estudiantes si la saben poner en práctica, pero hoy en día debido a la falta de inactividad física hay muchos vacíos, el equilibrio dinámico como lo menciona el autor es la capacidad de volver a mantener el equilibrio después de estar en movimiento o mientras estamos en movimiento, como por ejemplo al montar bicicleta, la aplicación del programa de juegos recreativos mostro cambios positivos en varios estudiantes, esto es beneficioso ya que al desarrollar bien esta capacidad ayudara a desarrollar actividades de la vida cotidiana y también al realizar actividades físicas.

Culminando con el análisis del test, en la Tabla 17 se muestran los resultados obtenidos del pre – test y post – test, aplicados al paralelo objeto de estudio, para medir la capacidad coordinativa de equilibrio estático.

Tabla 17. Resultados del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de equilibrio estático.

TEST DE EQUILIBRIO ESTATICO				
Indicadores	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
Malo	4	13%	2	6%
Deficiente	6	19%	4	13%
Regular	7	23%	9	29%
Bueno	8	26%	9	29%
Excelente	6	19%	7	23%
Total	31	100%	31	100%

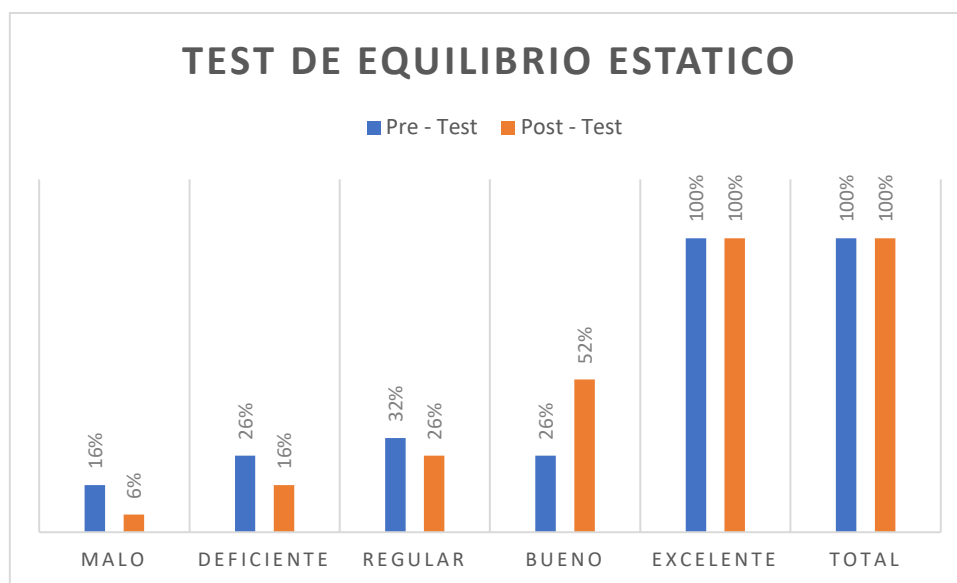
Nota. Datos obtenidos del pre – test y post – test, aplicado al paralelo objeto de estudio para medir la capacidad coordinativa de equilibrio estático.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

En la tabla 17 se muestran los resultados obtenidos como resultado del pre – test y post – test aplicado a la población estudiada, el mismo que se refiere a la capacidad coordinativa de equilibrio estático. En el caso del pre – test en el indicador de malo el porcentaje fue de 13%, en el indicador de excelente el porcentaje fue de 19%. Por otro lado, en el post test en los mismos indicadores los porcentajes obtenidos fueron de 6% en malo y de un 23% en excelente. Luego de haber aplicado el programa de intervención y volver aplicar el mismo test se demuestra que existió una mejoría, y esto se evidencio al aumentar el porcentaje en el indicador de excelente en comparación al pre – test.

En base a este mismo test de reacción, en la Figura 17 se presentan los resultados obtenidos de manera porcentual.

Figura 16. Pre – test y post – test de la capacidad de equilibrio estático aplicado a los alumnos del séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.



Fuente: Datos obtenidos del pre – test y post – test de la capacidad de equilibrio estático aplicado a los alumnos de séptimo “C” de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio.

Autor: Ramón, Cristian (2024)

Análisis e interpretación

En la gráfica anterior se muestran los resultados en porcentajes obtenidos en relación al test de equilibrio dinámico de se evidencia que en la aplicación del pre – test, los resultados obtenidos en los diferentes indicadores corresponden a un 13% malo, el 19% deficiente, el 23% regular, otro 26% bueno y por el ultimo el 19% restante obtuvo una calificación de excelente. En el post – test aplicado los resultados obtenidos variaron y fueron los siguientes un 6 % obtuvo una calificación de malo, un 13% en el indicador de deficiente, un 29% regular, otro 29% bueno y por último el 23% en excelente, lo que evidencia que existió un resultado positivo con respecto al pre – test y en ambos casos el mayor porcentaje estuvo correspondió al indicador de bueno.

El equilibrio estático al igual que el dinámico en varios estudiantes, no se había desarrollado en su totalidad, y en las clases de educación física no se las trabajaba con regularidad, al momento de jugar era notable ver que varios estudiantes no podían mantener en equilibrio una postura en específico. Según Criollo (2023) «Frecuentemente se considera que estar de pie y muy bien erguidos se toma como un equilibrio estático» (p. 14).

Al inicio de la elaboración de este trabajo de integración curricular se vio necesario abordar también esta capacidad ya que El equilibrio es una capacidad coordinativa que muchas veces se deja de lado y no se la enseña con la suficiente importancia a los niños, esta capacidad es muy importante en el desarrollo de todos los deportes, especialmente cuando el cuerpo del niño hace cambios de dirección de una manera no planificada, es allí donde se necesita mucho equilibrio para poder sacar ventaja a los jugadores del equipo contrario como sería en un caso de estar practicando deportes de conjunto como el fútbol o baloncesto. Durante la aplicación se armaron planes de clase enfocados a la capacidad de equilibrio con juegos recreativos que dentro de ellos contengan actividades donde se haga uso de esta capacidad, al finalizar la aplicación y evaluar por medio del test se notó un progreso y mejoría en varios estudiantes demostrando que a practica y el interés por parte de los estudiantes da sus resultados luego de un corto proceso de tiempo.

7. Discusión

El presente trabajo de integración curricular denominado Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C, que tuvo lugar en la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio” de la ciudad de Loja, 2024, tomando como muestra a todo el paralelo, el cual lo integran 23 niños y 8 niñas que corresponden a los 11 y 12 años de edad, los cuales participaron activamente en el cumplimiento de los planes de clase, en el lapso del presente trabajo de integración curricular.

Referente al primer objetivo específico, que consiste en: Diagnosticar el nivel de las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio en estudiantes de 7° año de EGB en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio, se elaboró una revisión bibliográfica acerca de las variables del tema, el cual se fundamentó con la respectiva citación de varios autores que hacen referencia a la influencia que tienen los juegos recreativos para el mejoramiento de las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio dinámico y estático, de esta forma, dentro del marco teórico del presente trabajo de integración curricular se encuentra establecido a los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas.

Dichos resultados se respaldan con el trabajo realizado por Sacatoro (2023), quien en su trabajo investigativo denominado Los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años, menciona la importancia e influencia que tienen los juegos en el desarrollo de las capacidades coordinativas en la asignatura de educación física, por medio de una revisión teórica y bibliográfica que se encuentra representada en el marco teórico de dicha investigación, y por consiguiente evidenciarse en los resultados de la misma.

Por consiguiente, Sacatoro (2023) manifiesta que el niño tiene la necesidad de jugar, de divertirse y crear mediante el juego ya que es su naturaleza y por ende los docentes de cultura física, utilizamos esta herramienta tan fundamental como un medio para desarrollar sus capacidades coordinativas y otras habilidades.

En base a los autores antes mencionados, los juegos recreativos representan una herramienta para mejorar y desarrollar aspectos físicos, emocionales y educativos, es por esto, que los docentes de educación física deben aplicar este recurso didáctico en sus horas clase como un medio para entretener a los estudiantes, y así mismo para trabajar

ciertas áreas que tienen relación al correcto funcionamiento de su cuerpo. Es evidente que en la actualidad en edades tempranas se use al juego para lograr a adquirir la atención y aprendizaje por parte de los estudiantes, en otras signaturas de igual forma aplican este método para aprender de una manera más entretenida.

En relación al segundo objetivo específico que consistió en diseñar un programa de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio en estudiantes de 7° año de EGB en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio, se realizó el análisis de los instrumentos diagnósticos de investigación y acto seguido se desarrolló la propuesta pedagógica e intervención en donde se plantearon planes de clase en relación a juegos recreativos que mejoren las capacidades coordinativas, dichos juegos planteados en los planes de clase tenían sus propias indicaciones, en los que siempre debía haber un ganador como es característico en los juegos, al jugar siempre se busca ganar, por lo que se elevaba el nivel de competitividad y ganas de los estudiantes por jugar.

Haciendo énfasis a lo mencionado anteriormente, el autor Quiroz (2021) en su trabajo de grado para la obtención de título de magister, que tiene por título: Incidencia de un programa de actividades físicas recreativas en el desarrollo de las capacidades coordinativas especiales en niños/as de sexto, séptimo U.E “La Libertad” en la ciudad de Ibarra 2021, presenta planes de clase en base a juegos recreativos, los cuales tienen el mismo objetivo de la propuesta planteada en el presente trabajo investigativo: mejorar las capacidades coordinativas por medio del uso de juegos recreativos. De igual forma, las propuestas mencionadas cumplen con las características propias de los juegos, pro en este caso a niños especiales. Los planes de juegos propuestos en el estudio están estructuras en base a las características de la población, los objetivos que se desean cumplir, el tiempo establecido, el entorno para llevarlo a cabo, así como también los tipos de juegos de acuerdo a cada clase y cada capacidad a mejorar.

Quiroz (2021) indica que en las clases de educación física se les imparte actividades físicas recreativas en forma inadecuada, debido a que los niños les gustan sólo jugar al fútbol, o practicar otros deportes de persecución, es decir en estas edades tempranas las actividades deben estar centradas en los juegos recreativos, estos aspectos han repercutido directamente en el desarrollo de las capacidades coordinativas.

En base a lo antes expuesto, queda evidenciado una realidad muy común a nivel local e incluso nacional, a lo que respecta las clases de educación física, donde es muy evidente que los estudiantes están mal acostumbrados a no cumplir con una planificación de clase con actividades y horarios detallados, es por esto que comúnmente en horas de clase, solo buscan pedir un balón de fútbol y hacer dos equipos y jugar con un único fin de divertirse, mas no de aprender algo nuevo mientras lo hacen, así también con otros juegos de persecución. Al no tomar atención y no actuar a tiempo se estaría perjudicando al correcto desarrollo del cuerpo y el desarrollo de algunas capacidades y habilidades que son necesarias en el ser humano, es así como a estas edades una herramienta para poder lógralo son los juegos recreativos.

Finalmente, el tercer y cuarto objetivo hacen referencia a el programa de juegos recreativos para fortalecer las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio en estudiantes de 7° año paralelo “C”, es por eso que se llevó a cabo la aplicación de los planes de clase con juego recreativos, que conformaban la propuesta pedagógica de intervención basada en los juegos recreativos y u influencia en las capacidades coordinativas. Dicho proceso se desarrolló durante 12 sesiones de clase, 10 de ellas enfocadas al cumplimiento de los planes de clase que constan en el bloque de prácticas lúdicas, el juego y el jugar, y en los 2 restantes se aplicó el post – test de la capacidad de orientación, reacción, equilibrio dinámico y estático.

Los resultados del tercer y cuarto objetivo se relacionan con los resultados obtenidos en la investigación de Quiroz (2021), en donde se evidencian mejoras a lo largo de la aplicación de los planes de clase en la asignatura de educación física. Esta propuesta está conformada de varios planes de clase con juegos recreativos diferentes, de acuerdo a la capacidad coordinativa a mejorar. Lo que hace que los estudiantes día a día vayan con las ganas e interés por aprender y jugar algo nuevo y diferente, y a su vez del aporte lúdico, también proporcionar a los niños un aprendizaje em valores, y mejorar sus capacidades coordinativas.

8. Conclusiones

A continuación, después de haber realizado el análisis de los resultados obtenidos, teniendo en cuenta los objetivos planteados al inicio del trabajo de integración curricular se concluye que:

- Partiendo de la revisión bibliográfica en fuentes confiables y actualizadas de las variables, de igual forma con los resultados obtenidos, en base a la aplicación de los instrumentos diagnósticos al objeto de estudio, se concluye que, en el diagnóstico se presentaron falencias en el correcto desenvolvimiento de las capacidades coordinativas, al ser los juegos recreativos una herramienta para el aprendizaje y fortalecimiento de diversas capacidades, constituyen una importante estrategia para trabajar las capacidades de orientación, reacción, equilibrio estático y dinámico.
- En base a los resultados de la aplicación de los instrumentos que sirvieron para la recolección de datos iniciales, se diseñó un programa de intervención tomando en cuenta planes de clase con juegos recreativos por cada sesión, que permitieran abarcar el desarrollo de cada una de las capacidades coordinativas establecidas en el trabajo de integración curricular para su mejora considerando las falencias presentadas en los resultados iniciales.
- En el transcurso de la aplicación del programa de intervención se realizaron juegos recreativos planificados enfocados a trabajar una capacidad coordinativa por clase, donde se iba observando y evidenciado el progreso de gran parte de los estudiantes objeto de estudio, generalmente de los niños con más dificultad, fue a los que se les puso mayor atención y se les dio un mayor seguimiento, esto dio un resultado positivo, ya que al llegar a la última semana de aplicación la mejoría fue evidente y a su mostraron más seguridad en ellos mismos.
- Finalmente, se validó la efectividad del programa de intervención basado en los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas de orientación, reacción, equilibrio dinámico y equilibrio estático, mediante la aplicación de los posts – test por cada capacidad coordinativa a evaluar, donde se evidenciaron los resultados y el progreso que obtuvieron los estudiantes del séptimo año paralelo “C” y se compararon dichos resultados con los de los pre – test, para comparar y verificar que el programa de intervención y en particular

el uso de los juegos recreativos si ayudaron al cumplimiento del objetivo principal que tiene este trabajo de integración curricular.

9. Recomendaciones

Haciendo referencia a las conclusiones anteriormente expuestas, a continuación, se detallan algunas recomendaciones, las cuales se cree necesario se implementen en el establecimiento educativo objeto de estudio del presente trabajo de integración curricular.

- Se recomienda a los directivos del establecimiento educativo, tomar el interés por la recreación de sus alumnos y de esta manera generarles espacios de tiempo e infraestructura para poder llevar a cabo actividades que les permitan divertirse y a su vez compartir con su entorno, de la misma manera se recomienda que se faciliten a los docentes y estudiantes materiales didácticos, ya sea elaborados o comprados para poder cumplir con las necesidades de cada juego recreativo.
- Se recomienda a los padres de familia conjuntamente con los directivos del establecimiento, organizar eventos recreativos y deportivos al menos un fin de semana por cada mes, para así incentivar y promover a los estudiantes a llevar una actividad física activa y practicar juegos recreativos, con docentes y padres de familia, al mismo tiempo que se mejora la convivencia de los que integran la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrio”
- De la misma manera se recomienda a los docentes de educación física de este establecimiento, que se tome la debida importancia al fortalecimiento de las habilidades motrices y capacidades coordinativas para un buen desenvolvimiento y desarrollo del cuerpo humano, para posteriormente se las pueda aprovechar en la práctica de distintas disciplinas deportivas.
- Se recomienda también a los docentes de educación física, especialmente a los encargados de los grados inferiores, controlar regularmente el nivel de capacidades coordinativas de sus estudiantes, mediante la aplicación de test, para así de esta manera corregir y aplicar herramientas a tiempo que den mejoría a estas deficiencias.
- Finalmente se recomienda a los docentes de la asignatura de educación física, de este establecimiento, hacer uso de los juegos recreativos para lograr tener el interés de los estudiantes y de esta forma lograr cumplir con el aprendizaje, o a su vez, utilizar el programa de intervención diseñado como una guía para mejorar dichas capacidades coordinativas en horas clase.

10. Bibliografía

Aznar Laín, S. (2010). *Actividad física y salud en la niñez y adolescencia*. Catilla de la Mancha España: Ministerio de Educación y Ciencia.

Cárdenas, M., Burbano, V., & Espitia, E. (2019). *Efectos de un programa recreativo-pedagógico en las capacidades coordinativas en escolares*. *Revista UDCA Actualidad & Divulgación Científica*, 22(1).

ALFONSO. (2016). LOS JUEGOS RECREATIVOS APLICADOS EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA EN LOS NIÑOS DE LA ESCUELA DEPORTIVA “ONLY SOCCER” DE LA CIUDAD DE MONTECRISTI.. *Uleam.edu.ec*.
<http://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/394>

ARDILA, B. J. (2021). *JUEGOS TRADICIONALES: APORTES AL DESARROLLO SOCIO – CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA IGNACIO GIL SANABRIA DEL MUNICIPIO DE SIACHOQUE*. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA. Retrieved 8 de Enero de 2023, from
https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/8675/1/Juegos_tradicionales.pdf

Bravo, S. (2014). Programa de intervención motriz para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños de educación inicial con discapacidad visual, para la implementación de una sala lúdica. Universidad Politécnica Salesiana. Guayaquil.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7410/1/UPS-GT000674.pdf>

Cañade Pulido. (2009). *La expresión corporal en la etapa infantil*. Barcelona-España: Grafos.

Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>

CEBALOS, Najara Moreira. et al. (2014). Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>.

Cordero, L. H. G., & Jarrín, S. A. (2021). *Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 234-257.

Cruz, B. M. (2017). *Capacidades físicas condicionales y coordinativas*. Universidad Autónoma de Hidalgo. Retrieved 12 de Enero de 2023, from

https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacionmedia/repositorio/2019/1- semestre/cultura-fisica-deporte/docs/capacidadesfisicas.pdf

Daniel, A. V. (2017). *Uso del test KTK como instrumento de evaluación de la coordinación motora gruesa entre los 6 y 11 años de edad en hombres y mujeres*. UAEM. Retrieved 24 de Octubre de 2022, from <https://www.redalyc.org/journal/5256/525664809003/html/>

Delgado, V. H., Pérez Plata, L. J., Villafuerte Holguín, J., y Bone Cabeza, J. G. (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta—Ecuador. *Revista DEPORVIDA*, 16(40), 14-30. <https://repositorio.uho.edu.cu/handle/uho/9378>

Delgado-Zurita, V. H., Pérez-Plata, L. J., Villafuerte-Holguín, J., & Bone-Cabeza, J. G. (2019). Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta-Ecuador. *Revista científica especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*, 16(40), 16-30. <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/520/2448>

Dietrich Martín, K. (2001). *Manual de Entrenamiento Deportivo*. Barcelona España: Paidotribo.

Ellis, Rod (2005) *La adquisición de segundas lenguas en un contexto de enseñanza análisis de las investigaciones existentes*. Nueva Zelanda: Ministry of Education.

Fideli, R. (1998) *La comparazione*. Milán. Agneli.

Gabrielsson, S. (2012). *Métodos para enseñar la gramática española como una lengua extranjera*-Un análisis cualitativo de los métodos deductivo, inductivo y aprender haciendo.

Gallardo, J., García, I., Garcia, L. (2019). *Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo*. España.

Herrera, H., Torres, S., & Ávila Abril, A. P. (2023). Nivel de desarrollo capacidades físicas coordinativas y su influencia en el desarrollo de la técnica del regate en el fútbol infantil. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 17-27.

Huizinga J. (1968). "Homo Ludens". Buenos Aires: Emecé.

Jiménez., C. (2018). La lúdica como experiencia cultural. Magisterio.com.co. disponible en: <https://www.magisterio.com.co/libro/la-ludica-como-experiencia-cultural-etnografia-y-hermeneutica-del-juego>

Jurguen, B. (2004). *El fútbol base programas de entrenamiento 10 - 11 años*. Barcelona España: Paidotribo.

Llanga, H. F. (2017). *LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO FACTOR DETERMINANTE EN LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS ESPECIALES DEL ADULTO MAYOR EN LA FUNDACIÓN FUDEINCO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA*. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 12 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22418/1/TESIS%20FINAL%20MAESTRIA%20FRANKLIN%20LLANGA.pdf>

Lopez, G. J. (2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. INNOVANCIA 2018*. Retrieved 28 de Diciembre de 2022, from <https://acortar.link/YA769U>

Mariotti, Fabián., (2011). *La recreación y los juegos: las competencias a través del juego*.

Martín Horcajo, P. (2017). *Formación integral y actividad física en el ocio y tiempo libre del alumnado de Primaria desde la educación física*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/24663/TFG-B.1056.PDF?sequence=1&isAllowed=y

Martínez, C. O. (2021). *Las capacidades físicas coordinativas en la iniciación del fútbol en la escuela formativa* Oswaldo Martínez. Universidad Técnica de Ambato. Retrieved 9 de Enero de 2023, from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32986>

Medina, P. S. (2018). *"El desarrollo de las capacidades coordinativas en la iniciación deportiva de los estudiantes de sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Pérez Pallares" de la ciudad de Quito"*. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física. Retrieved 24 de Diciembre de 2022, from <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27389>

Montenegro, O. (2010). *Capacidades coordinativas. Manifestaciones y método de trabajo*. Kinesis, 51, 5-14.

Moreno, E. (2017). El Desarrollo de Las Capacidades Coordinativas En La Iniciación Deportiva de Los Estudiantes de Sexto Año de Educación Básica de La Unidad Educativa Pérez Pallares de La Ciudad de Quito.[Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad técnica de Ambato. <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27389/1/1500541048>

Muñoz Razo, C. (2000). *Cómo elaborar y asesorar una investigación*. México: Pearson Educación

Niños En Educación Inicial. En A. A. Carrión, *El Juego Y Su Importancia Cultural En El Aprendizaje De Los Niños En Educación Inicial* (págs. 1-18). Loja.

OMS, O. M. (2010). *Recomendaciones Mundiales Sobre La Actividad Física Para La Salud*. suiza: Diseño Grafico:blossoming.it.

Ordoñez Arias, A., & Ortiz Uribe, M. (2021). Propuesta de entrenamiento basado en capacidades coordinativas para el Karate Do. *VIREF Revista De Educación Física*, 10(4), 25–53. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347705>

Paredes, Freire , William, Ariel,. (2011). *Investigación Acción*. Primera Edición. QuitoEcuador : Rijabal, 2011.

Quiroz Aguilar, E. M. (2021). Incidencia de un programa de actividades físicas recreativas en el desarrollo de las capacidades coordinativas especiales en niños/as de sexto, séptimo UE “La Libertad” (Master's thesis).

Quiroz Aguilar, E. M. (2021). *Incidencia de un programa de actividades físicas recreativas en el desarrollo de las capacidades coordinativas especiales en niños/as de sexto, séptimo UE “La Libertad”* (Master's thesis).

Real Academia, Española. (2013). *Diccionario*. Madrid: Real, 2013.

Sacatoro Toaquiza, J. J. (2023). Los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años (Bachelor's thesis, Carrera de Pedagogía de la Actividad física y deporte).

Sacatoro Toaquiza, J. J. (2023). *Los juegos tradicionales y populares en el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños de 6 a 8 años* (Bachelor's thesis, Carrera de Pedagogía de la Actividad física y deporte).

Sánchez , L. del C. . (2021). LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS EN LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL. *Scientiarium*, (2). Recuperado a partir de <https://investigacionuft.net.ve/revista/index.php/scientiarium/article/view/298>

Sánchez-Zambrano, Glendys Sorely, Oscar Narciso Muñoz-Hernández, Ana María Pons-Núñez, Marlene Medina-Colombé, and Xiomara Sánchez-Benavides. (2014). “Programa de Actividades Físicas, Deportivas, Recreativas Para El Aprovechamiento Del Tiempo Libre y La Participación Activa de Los Adolescentes de La Comunidad.” *Lecturas: Educación Física y Deportes 192*

Sotelo Besada, I. (2018). Capacidad de Coordinación en el Fútbol. Mundo Entretenimiento El Deporte Bajo Evidencia Científica, 1–22. recuperado de <https://mundoentrenamiento.com/coordinacion-en-el-futbol/>

Sutton-Smith, B. (1978). *The Dialectics of Play* Schorndorf, Verlag Karl Hoffman.

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Walpole, R., Myers, R., Myers, S., & Ye, K. (2007). *Probabilidad y estadística para ingeniería y ciencias*. México: Pearson Educación.

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

11. Anexos

Anexo 1. Oficio de aceptación por parte de la institución para realizar el proyecto de Integración Curricular

		Universidad Nacional de Loja	Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
---	---	------------------------------------	---

Loja, 01 de abril del 2024

MG,
KLEBER BARSALLO CARRIÓN,
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA MIGUEL
RIOFRIO
Ciudad.

De mi consideración:

Por medio de la presente le hago llegar un cordial y atento saludo junto con los mejores deseos de éxito en las labores que usted desempeña.

Me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitarle se autorice al sr. estudiante **RAMON GONZALEZ CRISTIAN GIANCARLO** con CI 1150619920, que actualmente cursa el 8° ciclo de la Carrera: **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, en la **Universidad Nacional de Loja**, para que realice su trabajo de investigación en el 7mo año de Educación General Básica paralelo C de la unidad Educativa que usted acertadamente dirige, el mismo que según la planificación prevista en el presente ciclo se realizará el proyecto y el trabajo de integración curricular.

Seguro de contar con su colaboración, desde ya le anticipo mis sinceros agradecimientos, no sin antes expresarle mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,



Mg. Sc. Ramiro Andrés Correa Conzento
RESPONSABLE DE LOS PROYECTOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.
DOCENTE DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

*Recibido
250421
1118*



Ciudadela Universitaria "Pló Jaramillo Alvarado",
Sector La Argelia - Loja - Ecuador
072-54 7234

Anexo 2. Solicitud de estructura coherencia y pertinencia del trabajo de integración curricular



FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2024-00045M.
Loja, 10 de abril del 2024

Magister.
Ramiro Andrés Correa Contento.
DOCENTE DE LAS CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.
Ciudad.

De mi consideración.

Asunto. Informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia.

Es grato dirigirme a usted y desearle éxitos en sus funciones en beneficio de nuestra Carrera.

El presente tiene la finalidad de poner en su conocimiento el Proyecto de Investigación de trabajo de Integración Curricular o de Titulación denominado: **Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja**, del aspirante **Señor. Cristian Giancarlo Ramón González**, alumno del Ciclo 8, de la Carrera Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Por lo antes expuesto, me permito solicitarle de la manera más comedida se digne **emitir el informe de Estructura, Coherencia y Pertinencia del mismo**, pedido que lo formulo en basándome en el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja. Para lo cual transcribo. La presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto. El informe será remitido al Director de Carrera o programa dentro de los ocho días laborables, contados a partir de la recepción del proyecto"

Por la favorable atención que se digne dar al presente, le antelo mis sinceros agradecimientos de consideración y estima personal

Atentamente.



Mag. José Gregorio Picolta Quezada
DIRECTOR DE LA CARRERAS. CULTURA FISICA Y DEPORTES.
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.

Aut. JP./Elb. Mey.
C/e. Estudiante. Cristian Giancarlo Ramón González.
C/C.-Archivo.

Anexo 3. Informe de estructura coherencia y pertinencia.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 15 de abril de 2024

Mg. Sc.

José Gregorio Picoita Quezada.

**DIRECTOR DE LA CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

Ciudad.

De mi consideración:

En correspondencia con el artículo 225 del Reglamento del Régimen Académico me dirijo a usted para presentar el informe de revisión del proyecto del trabajo de integración curricular o de titulación presentado por (el/la) estudiante **Cristian Giancarlo Ramón González**, bajo el tema:

Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja.

Luego de haber analizado la estructura, coherencia y pertinencia de los elementos del mencionado proyecto y confirmado la incorporación de correcciones y sugerencias por parte del (de/la) estudiante, me permito emitir el informe favorable y la rúbrica de revisión de proyecto de integración curricular a fin de que se continúe con el trámite respectivo, así mismo anexo la rúbrica de revisión con las observaciones y correcciones que se realizaron.

Sin otro particular me suscribo a usted.

Atentamente.



Lic. Ramiro Andrés Correa Contento. Mg Sc.

DOCENTE ACESOR DEL PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR

Anexo 4. Oficio de aprobación y designación del director del trabajo de integración curricular.



FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Memorando Nro.: UNL-FEAC-C.CFD y PAFD-2023-00097M.
Loja, 11 de mayo del 2024

Magister.

Ramiro Andrés Correa Contento.

DOCENTE DE LA CARRERA PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.

De mi consideración.

Asunto. Designación de Director de Trabajo de Integración Curricular. C. PAFD.

Es grato dirigirme a usted y desearle éxitos en sus funciones en beneficio de nuestra Carrera.

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 228**, que expresa: "El Director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma; y, en calidad de Director de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, me permito designarle a usted como **Director** del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica "Miguel Ríofrío" de la ciudad de Loja.**, de la autoría del señor. **Cristian Giancarlo Ramón González**, estudiante del **Ciclo Octavo, Paralelo A**, correspondiente al período académico: marzo – agosto 2024.

Para lo cual le solicito brindar la orientación correspondiente al estudiante, se desarrolle el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido dando estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente.



Mag. José Gregorio Picoita Quezada
DIRECTOR DE LA CARRERA.
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE.

Se Adjunta Proyecto.

C/c. Estudiante.

Aut.JP./Elb. Mcy.

C/C.-Archivo.

Anexo 5. Encuesta aplicada a los estudiantes objeto de estudio.



Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Encuesta sobre Juegos Recreativos para los estudiantes de 7mo año de EGB paralelo C de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio 2024	
Edad:	
Sexo:	Masculino () Femenino ()
Grado:	
<p>Me encuentro realizando una investigación denominada Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio de la ciudad de Loja, 2024. Para lo cual es necesario realizar esta encuesta sobre los juegos recreativos para conocer con qué frecuencia son utilizados para mejorar las capacidades coordinativas de orientación, reacción y equilibrio. Tu opinión es muy importante para el estudio que se está realizando. Por favor, tómate unos minutos para responder las siguientes preguntas. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo se requiere conocer tus preferencias.</p>	

Marque la respuesta con una X de acuerdo a sus preferencias y conocimientos.

1. ¿Conoces que son los juegos recreativos?

() Desconozco

() Conozco poco

() Ha escuchado hablar sobre ellos.

() Si conozco

2. ¿Cuál es tu juego recreativo favorito?

() Escondidas

- Estatuas
- El gato y el ratón
- Encostalados

3. ¿Con qué frecuencia practicas juegos recreativos?

- Un día a la semana
- dos a tres días a la semana a la semana
- de tres a cuatro días a la semana
- mas de cuatro días a la semana

4. ¿Qué te gusta hacer en tus ratos libres? (Puedes seleccionar más de una opción)

- Leer
- Ver televisión o películas
- Jugar videojuegos
- Hacer deporte
- Pasar tiempo con amigos
- Usar redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok, entre otros)

5. ¿Qué te motiva a elegir un juego recreativo en particular?

- La diversión
- La competencia
- El desafío
- Jugar con amigos

6. ¿Prefieres jugar?

- Solo
- Con amigos y compañeros del salón de clases
- Familia

7. ¿De las siguientes actividades recreativas,Cuál es tu favorita?

Juegos recreativos

Senderismo

Ciclismo

Baile o danza

8. ¿Qué aspecto te resulta más emocionante de jugar?

Ganar

Competir

Desafiar a mis amigos

Disfrutar del juego

9. ¿Qué juegos recreativos te gustaría practicar?

Juegos de mesa específicos

Juegos de roles

10. ¿Cómo te sientes después de jugar?

Feliz y relajado

Lleno de energía

Cansado pero satisfecho

Tenso y estresado.

Anexo 6. *Test de Orientación aplicado a los estudiantes objeto de estudio.*

Test de Orientación Test T40				
Objetivo: Evaluar la coordinación motriz en miembros inferiores, la ubicación temporoespacial y el desplazamiento en los diferentes sentidos mediante el test indicado				
Instrumentos necesarios: Espacio plano y liso de cemento; cuatro conos, silbato, cronómetro, cinta métrica.				
Nombre del Estudiante:				
Condiciones de la prueba				
<ul style="list-style-type: none"> • La persona a evaluar debe completar el recorrido de 40 metros a máxima velocidad • Del punto número 1 se dirige al punto 2 corriendo de frente. En esta topa con la mano el cono. Se dirige al punto 3 de lado sin cruzar las piernas, donde topa el cono con la mano correspondiente. • Se regresa pasando por el punto 2 al otro lado (punto 4), topa el cono • Retorna al punto del centro (2) sin cruzar las piernas, desplazándose de lado • Y termina recorriendo de espaldas desde el punto 2 hacia el punto número • El tiempo se considera desde el momento en que se le da al evaluado la señal de partida, hasta el instante en que retorna al punto número 1. • “Deberá repetir la prueba, cuando cometan las faltas: cruzar las piernas en el desplazamiento lateral, no topar los conos o no respetar el recorrido, luego de un período de descanso”. • Este test de coordinación nos ayuda a observar la fluidez y precisión que tiene cada persona, se la debe realizar en un terreno adecuado para prevenir cualquier tipo de accidentes 				
Rubrica para calificar el test T40				
Condiciones de la prueba	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
El estudiante, cumple con las condiciones de la prueba de manera:				

Anexo 7. Test de Reacción.

Test de Reacción.				
Objetivo: Mide la capacidad de reacción. Prueba de 20 metros con salida desde la posición sentada				
Instrumentos necesarios: Pista de 50 metros, con señalizaciones				
Nombre del Estudiante:				
Condiciones de la prueba <ul style="list-style-type: none">• Posición sentada tras oír la señal acústica, recorrer 20 metros, lo más rápidamente posible.• Cada niño tiene dos intentos, en estado de recuperación total, de los cuales se anota el mejor.• Conviene trabajar con varios cronometradores, para reducir en lo posible el error del cronometraje.				
Rubrica para calificar el test				
Condiciones de la prueba	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
El estudiante, cumple con las condiciones de la prueba de manera:				

Anexo 8. Test de Equilibrio estático.

Test de Equilibrio estático.		
Objetivo: Medir el equilibrio estático del sujeto.		
Instrumentos necesarios: Una tabla de madera sujeta por dos soportes y un cronómetro.		
Nombre del Estudiante:		
Condiciones de la prueba		
<ul style="list-style-type: none">• Inicialmente, el ejecutante se coloca en posición erguida, con un pie en el suelo y el otro apoyado sobre una tabla de 3 cm. de ancho.• A la señal del controlador, el ejecutante pasará el peso del cuerpo a la pierna elevada sobre la tabla, flexionando la pierna libre hasta poder ser agarrada por la mano del mismo lado del cuerpo.• El test se interrumpe en cada pérdida de equilibrio del sujeto, conectando inmediatamente el cronómetro cada vez que vuelva mantener el equilibrio de una forma continuada hasta un tiempo total 1 minutos.• Si ejecutante cae más de quince veces en los primeros 30 segundos finaliza la prueba.• Se contabilizará el número de intentos necesarios para guardar el equilibrio en 1 min., y se realizarán varios intentos previos antes de cronometrar al sujeto o la prueba definitiva.		
Rubrica para calificar el test.		
Intentos	Puntuación	Valoración
1	10	Excelente
2	8	Bueno
3	6	Regular
4	4	Deficiente
5	0	Malo

Anexo 9. Test de equilibrio dinámico.

Test de Equilibrio dinámico.		
Objetivo: Medir el equilibrio dinámico del estudiante.		
Instrumentos necesarios: Una tabla de madera sujeta por dos soportes, barra de equilibrio o un banco invertido.		
Nombre del Estudiante:		
Condiciones de la prueba		
<ul style="list-style-type: none">• La prueba consiste en pasar caminando lo más rápido posible y sin caerse de un lado a otro de la barra.• Las condiciones de realización. Descalzo con las manos en la cintura y si se puede de cara a la pared.• Medimos el número de intentos (pasadas del banco) que realiza en 30 segundos.• Para la realización de esta prueba, el ejecutante se mantendrá de pie sobre el extremo de una barra de equilibrio o un banco invertido. Hasta la señal de inicio, el ejecutante podrá apoyarse sobre un compañero, y tendrá el pie delantero justo en el inicio longitudinal del banco.• Para la realización de esta prueba, el ejecutante se mantendrá de pie sobre el extremo de una barra de equilibrio o un banco invertido.• Hasta la señal de inicio, el ejecutante podrá apoyarse sobre un compañero, y tendrá el pie delantero justo en el inicio longitudinal del banco.• A la señal del controlador, el ejecutante comenzará a caminar sobre la viga hasta una marca situada a 2 metros de distancia.• Una vez superada ésta, el examinando dará la vuelta para volver al punto de partida.• Repetirá la acción de ejecución cuantas veces pueda hasta que pierda el equilibrio y caiga tocando el suelo u otras partes del banco.• Se medirá distancia recorrida por el ejecutante desde el inicio hasta el punto de bajada con exactitud de 5 cm. Si el sujeto realiza ininterrumpidamente el ejercicio, se concluirá la tentativa a los 45 seg.• Se realizarán tres intentos y se calculará el promedio de ellos.		
Rubrica para calificar el test.		
Intentos	Puntuación	Valoración
1	10	Excelente
2	8	Bueno
3	6	Regular
4	4	Deficiente
5	0	Malo

Anexo 10. Evidencias fotográficas.

Gráfico 1



Nota: Socialización de la propuesta con los estudiantes del séptimo grado paralelo “C” de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio. 25/04/2024

Gráfico 2



Nota: Aplicación de los pre test de las capacidades coordinativas de orientación, reacción, y equilibrio. 02/05/2024-03/05/2024.

Gráfico 3



Nota: Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de orientación. 09/05/2024-10/05/2024

Gráfico 4



Nota: Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de reacción. 16/05/2024

Gráfico 5



Nota: Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de reacción y orientación. 17/05/2024

Gráfico 6



Nota: Aplicación de los juegos recreativos enfocados a trabajar la capacidad de equilibrio dinámico y estático.

Gráfico 7



Nota: Aplicación de los post - test de las capacidades coordinativas de orientación, reacción, y equilibrio.

Anexo 11. Propuesta Alternativa



Propuesta alternativa

Universidad Nacional de Loja
Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación
Pedagogía de la Actividad Física y el Deporte

Tema:

Programa de juegos recreativos para mejorar las capacidades coordinativas en estudiantes de 7° año de EGB en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio 2024

Autor:

Cristian Giancarlo Ramón González

Tutor:

Lic. Ramiro Andrés Correa Contenido. Mg. Sc..

Link:

https://drive.google.com/drive/folders/1iwXPxKnLSe7RgYP8o01p72MUs6wbqyDX?usp=drive_link

Educamos para **Transformar**

Anexo 12. Certificado de traducción del resumen.

Loja, 25 de julio de 2024

Lic. Viviana Valdivieso Loyola Mg. Sc.

DOCENTE DE INGLÉS

A petición verbal de la parte interesada:

CERTIFICA:

Que, desde mi legal saber y entender, como profesional en el área del idioma inglés, he procedido a realizar la traducción del resumen, correspondiente al Trabajo de Integración Curricular, titulado: **Los juegos recreativos y su influencia en las capacidades coordinativas en estudiantes de séptimo año paralelo C en la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrio" de la ciudad de Loja, 2024**, de la autoría de: Cristian Giancarlo Ramón González, portador de la cédula de identidad número 1150619920

Para efectos de traducción se han considerado los lineamientos que corresponden a un nivel de inglés técnico, como amerita el caso.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al portador del presente documento, hacer uso del mismo, en lo que a bien tenga.

Atentamente. -



Firmado electrónicamente por:
**VIVIANA DEL CISNE
VALDIVIESO LOYOLA**

Lic. Viviana Valdivieso Loyola Mg.

Sc.1103682991

N° Registro Senescyt 4to nivel **1031-2021-2296049**

N° Registro Senescyt 3er nivel **1008-16-1454771**