

## Los Juegos Cooperativos y su Influencia en el Autoconcepto Físico en Estudiantes de Básica Superior

*Cooperative Games and their Influence on Physical Self-concept in High School Students*

Edisson Gonzalo Yugsi Pimbo, Santiago Alejandro Jarrin Navas, Ximena Alexandra Astudillo Astudillo

### RESUMEN


La investigación tiene como intención analizar una unidad didáctica de juegos cooperativos y su incidencia en el autoconcepto físico en estudiantes de 8vo, 9no, 10mo año de Educación General Básica Superior, durante las clases de Educación Física. Los involucrados fueron 112 estudiantes entre edades de 12 a 15 años, tanto sexo masculino como femenino. Se empleó un diseño de cuasi experimental pre-post test en un grupo de control y grupo experimental. Los mismos quedaron conformados por 52 y 60 estudiantes respectivamente. Se aplicó un cuestionario de autoconcepto físico de Fox & Corbin con 4 escalas de Likert, los resultados fueron analizados en el SPSS. Luego de los respectivos análisis se pudo observar efectos positivos en las cinco dimensiones CF= Condición física, AF= Apariencia Física, CP= Competencia percibida, FZA= Fuerza, AUT= Autoestima. Estos resultados proponen que se aplique un manual o programas sobre metodologías de juegos cooperativos, este programa influirá de forma positiva en el autoconcepto físico de los estudiantes durante las clases de Educación Física.

**Palabras clave:** Actividad física; autoconcepto físico; juegos cooperativos; Educación Física.

---

**Edisson Gonzalo Yugsi Pimbo** 

Universidad Católica de Cuenca – Ecuador. edisson.yugsi.76@est.ucacue.edu.ec

**Santiago Alejandro Jarrin Navas** 

Universidad Católica de Cuenca – Ecuador. sjarrin@ucacue.edu.ec

**Ximena Alexandra Astudillo Astudillo** 

Universidad Católica de Cuenca – Ecuador. ximena.astudilloa@ucacue.edu.ec

<http://doi.org/10.46652/pacha.v4i10.181>

ISSN 2697-3677

Vol. 4 No. 10 enero-abril 2023, e230181

Quito, Ecuador

Enviado: enero 23, 2023

Aceptado: abril 02, 2023

Publicado: abril 13, 2023

Publicación Continua

## ABSTRACT

The research intends to analyze a didactic unit of cooperative games and its impact on physical self-concept in students of 8th, 9th, 10th year of Higher Basic General Education, during Physical Education classes. Those involved were 112 students between the ages of 12 and 15, both male and female. A quasi-experimental pre-post test design was used in a control group and an experimental group. They were made up of 52 and 60 students correspondingly. A questionnaire of physical self-concept of Fox & Corbin with 4 scales of Likert was applied, the results were analyzed in the (SPSS). After the respective analyses, positive effects were observed in the five dimensions CF= Physical Condition, AF= Physical Appearance, CP= Perceived Competence, FZA= Strength, AUT= Self-esteem. These results suggest that a manual or programs on cooperative game methodologies be applied, this program will positively influence the physical self-concept of students during Physical Education classes.

**Keywords:** Physical activity; Physical self-concept; Cooperative games; Physical education.

## 1. Introducción

La diversión, alegría y exploración de las posibilidades y la relación con los demás se mantienen para quienes participen de movimientos lúdicos. Según Raúl (2005), “las actividades lúdicas en grupo son de importancia para encaminar al estudiante, con el objetivo que el estudiante actúe con los compañeros con el mismo fin. La inclusión sigue siendo temas de importancia en los estudiantes. El proceso de aprendizaje en grupo significa una estrategia en la parte pedagógica para mejorar el autoconcepto físico. Se ha revisado información que confirma, que cooperar influye en el desarrollo integral en adolescentes de 12 a 13 años, que comprenden Educación General Básica Superior.

En las dimensiones de cada estudiante se puede aprovechar para el trabajo afectivo en cada aspecto para que se pueda desenvolver en la vida. Durante el desarrollo vital de los estudiantes hay que motivar a la mejora de todas sus dimensiones del autoconcepto físico, la misma se puede cumplir por medio de la práctica deportiva.

Los jóvenes son fácilmente influenciables, se debe aprovechar este aspecto, con objeto de sentar las bases en el ámbito cognitivo, físico y social para la etapa adulta, ya que, durante los periodos críticos de desarrollo de la persona se deben adquirir hábitos apropiados de práctica deportiva. En la actualidad los jóvenes son influenciables, con lo cual se puede aprovechar para desarrollar y sentar bases en la parte social, epistémico, físico en la etapa adulta, para adquirir costumbres sobre la práctica deportiva (Patón, 2018).

Otra característica de esta problemática es que se ha producido la desconfianza del estudiante de su autoconcepto físico, esto por lo general se produjo durante el confinamiento que hubo por la pandemia que empezó a inicios del año 2020, se tomó como alternativa las clases virtuales y no todos los estudiantes tuvieron acceso a esta modalidad de clases, esto afectó la parte psicológica y física en los adolescentes, cuando se incorporaron a las clases presenciales, se presentó desinterés en clases de Educación Física.

El presente estudio abordó como objetivo conocer cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo y potenciar el autoconcepto físico de los estudiantes. Para esta investigación se aplicó una encuesta sobre el autoconcepto, luego de la aplicación se verificó los resultados, para inferir conclusiones en esta investigación.

### 1.1 Marco Teórico

El confinamiento que se dio a inicios del 2020, se aplicó nuevos métodos, que obligó a los estudiantes, a seguir las clases en modalidad virtual utilizando el internet como requisito principal, un medio que no lo utilizaron para un fin académico, al contrario, se utilizó para otro tipo de actividades en línea, produciendo un desinterés por realizar actividad física en los estudiantes y esto afectando la parte física, social, por el mal uso de la tecnología a nivel mundial. La presente investigación se quiere aplicar en la Unidad Educativa Guayaquil, ubicada en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato, en el país Ecuador, donde se puede visualizar luego del retorno a clases presenciales, la apatía para practicar deporte o realizar movimiento del sistema muscular en desarrollo de las clases de Educación Física.

Para lo cual, se abordó la base legal, ley básica de Educación Intercultural (LOEI, 2019) que instaure que el sistema educativo ecuatoriano establece los niveles primario y secundario. La educación general básica anterior consta de 10 años de interés obligatorio, durante los cuales refuerzan las competencias y habilidades adquiridas, en el periodo anterior presento desafíos muy importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, de los cuales son la utilización de los recursos tecnológicos que es muy importante en la construcción del proceso de aprendizaje en la escuela.

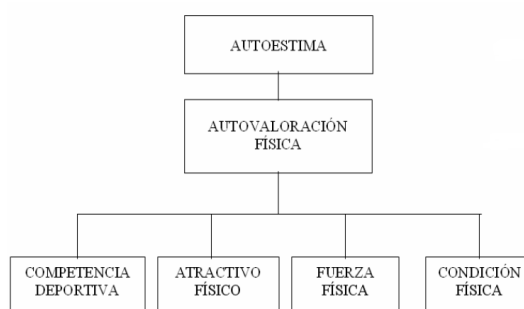
En el campo de Educación Física, que es una materia muy importante en el desarrollo de la parte física social, afectiva y psicomotriz de los adolescentes, el plan de estudios incluye seis bloques 1. Prácticas Lúdicas, 2. Prácticas gimnásticas, 3. Prácticas corporales, 4. Prácticas deportivas, además como bloques transversales 5. Relaciones entre prácticas corporales y salud, con estos bloques los docentes deben buscar estrategias. De esta manera se realiza un paso importante para aplicar esta propuesta curricular. Se trata de buscar metodologías que permita un aprendizaje significativo, no solo para los estudiantes, sino también para los docentes (Ministerio de Educación, 2019).

### 1.2 Autoconcepto Físico

La inteligencia emocional es considerablemente estudiada, la cual se aplica en el objetivo de las personas para edificar un futuro exitoso, mejorar la salud física y mental, como también optimizar destrezas en relaciones interpersonales y promover la actividad física, lo cual tiene efectos positivos en el autoconcepto físico. Por su parte un autoconcepto elevado mejora en el ámbito familiar, social y académico de los estudiantes Carrillo (2020).

Se considera uno de los constructos base para el funcionamiento correcto e integral del individuo y uno de los aspectos relevantes para el bienestar personal y social. Por otra parte, el autoconcepto físico se ha relacionado con hábitos de vida, trastornos de alimentación, prácticas deportivas, evolución durante la vida, el rendimiento y la vida Soriano (2011).

Figura 1. Organización jerárquica hipotetizada de las autopercepciones físicas.



Fuente: Atienza (2004).

En la figura 1, se puede observar 3 niveles jerárquicos en la cual como principal lo pone el Autoestima y al final están cuatro subniveles que son competencia deportiva, atractivo físico, fuerza y condición físicas, y en el nivel intermedio tenemos la valoración física que es la mediadora en los dos niveles (Atienza, 2004).

La autoestima y el autoconcepto está relacionado con la periodicidad de la actividad ya que cuanto mayor sea el tiempo de duración de la actividad física, mayores serán los beneficios para la parte mental de la persona, se puede evidenciar que las mujeres se preocupan por la parte estética de su cuerpo, mostrando que ellas se preocupan más que el hombre, mientras que el hombre se preocupa en el aspecto de fuerza física en relación con el ego personal (Goñi, 2006).

### 1.3 Juegos Cooperativos

El juego es una las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. En función de la forma de vida, cada cultura desarrolla diferentes tipos de juegos. Es primordial las actividades en la infancia y de gran importancia para su desarrollo ya que posibilita y promueve el crecimiento armónico del cuerpo, la mente, las emociones, la creatividad, eso permite experimentar ambientes, divertidos como también conflictivos de forma que pueden ser utilizados para los que ejecutan el juego (Lestonnac).

En la actualidad la educación en casa, educación escolar y la educación de la calle, tienen que ver mucho en el crecimiento social de los niños. Se utiliza los medios de comunicación para este tipo de educación ya sea, en video juegos, libros, espacios urbanos, entre otros. Actualmente inciden en la etapa de la infancia con mayor fuerza como la familia y la vida escolar. Pero para rescatar valores en los niños y adolescentes, se puede implementar estrategias incluidas conjuntamente

con los juegos, gracias a los beneficios que tiene al ejecutar esta actividad, puede ser creativos con diferente finalidad según lo requiera como también de diferentes formas, y la parte fundamental fortalecer los valores en los niños. Para lograrlo, es importante la correcta metodología y participación del docente, quien es el encargado que el juego se ejecute en función de las necesidades y objetivos a cumplir en el grupo o participantes.

El juego en grupo o cooperativo tiene como finalidad la sana diversión con el trabajo en conjunto para cumplir con el objetivo de la clase. De tal forma que los estudiantes aprenden a ganar y perder.

Para Pillares (2011), recalca características principales dentro de estas actividades.

- Todos participan por un solo objetivo que es trabajo en conjunto
- Se gana cuando se cumple el objetivo planteado caso contrario pierden
- Los jugadores enfrentan a obstáculos que se presentan en el juego, pero no compiten entre sí.
- Los jugadores buscan estrategias, aplican habilidades participan en conjunto para lograr el objetivo del juego.

#### **1.4 Tipos de juegos cooperativos**

La dinámica que establece el juego depende el objetivo para la ejecución, como sostiene Antón (2011), distingue 3 tipos de juegos:

Juegos con estructura de meta individualizada: Tiene como finalidad interactuar de forma individual a pesar de que esté en compañía de otros, ya no tendría dependencia por el triunfo o fracaso de sus compañeros.

Juegos con estructura de meta de competición: Esto juegos implica competición ya sea de forma grupal o individual dependiendo el objeto en la clase.

Juegos con estructura de meta y de cooperación: El objetivo es el apoyo entre los participantes, de forma que estimulan, crean confianza y la parte principal que el ambiente este lleno de alegría y humor.

Mediante la aplicación de los juegos los estudiantes tienen mayor actuación en el sentido de cooperación, respetar normas, mejorar el aspecto mental y físico, esto siempre y cuando se ejecute con una metodología entendible con el propósito de que participen y la parte primordial se diviertan.

## **2. Metodología**

### **2.1 Diseño de investigación**

Para este trabajo de investigación se aplicó un diseño cuasi experimental con valoraciones pre- y post- test con grupo de control y experimental. La variable dependiente es el autoconcepto físico, y la independiente es juegos cooperativos. La variable dependiente fue medida en el pre-test y post- test de ambos grupos.

En la fundamentación teórica se analizó, desde lo macro hasta llegar al punto de investigación que es el micro, para llegar a edificar el conocimiento por medio de la investigación, la misma es un método deductivo que se aplicó con un grupo determinado que es la muestra de estudio.

### **2.2 Población y Muestra**

Para llevar a cabo esta investigación se pidió la autorización a las autoridades del plantel ubicado en la provincia de Tungurahua cantón Ambato, por medio de oficio dirigido al señor rector a cargo de la institución, y posterior se comunicó con detalle a los representantes legales de los adolescentes, para participar de forma voluntaria y la confidencialidad de las repuestas y datos que se consigan. La misma se aplicó a 112 estudiantes que comprenden de 12 a 15 años, formados en 2 grupos uno de control y otro experimental, se tomó en consideración el género que son 69 hombres y 43 mujeres que pertenecen a educación general básica superior periodo 2021-2022, a quienes se aplicó un cuestionario sobre autoconcepto físico (Fox & Corbin, 1990), para poder cumplir con el objetivo general de la presente investigación.

### **2.3 Entorno**

Este estudio se llevó a cabo en la en la Unidad Educativa Guayaquil, provincia de Tungurahua cantón Ambato, perteneciente al Distrito 18D02.

### **2.4 Intervenciones**

Se aplicó el cuestionario de autoconcepto físico antes y después, conformado por 25 ítems con 4 escalas de valoración de Likert, la misma se elaboró en Google Forms mediante un enlace digital y se compartió a los estudiantes por medio de los tutores guía de cada año y paralelo de educación general básica superior.

## 2.5 Procedimiento

En primer lugar, se procedió a seleccionar a los niños que participaran en la investigación. Para ello se coordinó con el rector, luego con los docentes tutores, posterior se formaron los grupos de control de 52 estudiantes que corresponden a curso de Educación Básica Superior ver Tabla 1.

Tabla 1. Edad / género

	Grupo de control (n=52)		Grupo experimental (n=60)	
	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino
12 a 13 años	15	7	12	10
14 a 15 años	19	11	23	15
Total	34	18	35	25

Una vez formado los grupos para la investigación se procedió a tomar la evaluación pre test que corresponde a un cuestionario sobre autoconcepto físico de Fox & Corbin (1990), una vez obtenido los resultados iniciales se procedió con el grupo de control, se continuó con las clases normales tradicionalistas, mientras que el grupo experimental se ejecutó la unidad didáctica durante 4 semanas con 5 clases periódicas por semana de 40 minutos, siguiendo el plan micro curricular cumpliendo, ya sea la fase de explicación, reflexión principal, motivación, ejecución reflexión final. Luego de la obtención de datos, que arrojó el estudio se aplicó en el programa SPSS versión 25 IBM, para la tabulación y análisis estadístico de la información.

## 3. Resultados

En base a los resultados obtenidos a través de la encuesta de autoconcepto físico aplicado a los estudiantes de Educación básica superior, se puede observar en las siguientes tablas.

Tabla 2. Género/ Año de educación

	Grupo de control (n=52)		Grupo experimental (n=60)	
	SEXO		SEXO	
	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino
Octavo	9	7	8	8
Noveno	14	4	13	5
Decimo	11	7	14	12
TOTAL	34	18	35	25

Para obtener los resultados una vez aplicada la encuesta sobre el autoconcepto físico se aplicó a estudiantes de Educación Básica Superior, se observa que hay una mayor presencia de 34 estudiantes de sexo masculino y 18 estudiantes de sexo femenino en los años que pertenecen a este nivel educativo, esto corresponde al grupo de control. En el grupo de experimental tenemos 35 estudiantes sexo masculino y 25 estudiantes del sexo femenino que participaron en la investigación.

Tabla 3. Análisis De Dimensiones pretest

	Grupo de control (n=52)		Grupo Experimental (n=60)	
	M	D.E	M	D.E
CF	10,42	1,56	11,03	2,255
AF	10,29	1,27	10,87	2,236
CP	10,58	1,41	11,13	1,970
FZA	10,17	1,32	10,62	1,842
AUT	9,98	1,15	10,58	2,061

CF= Condición física, AF= Apariencia física, CP= Competición percibida, FZA= Fuerza, AUT= Autoestima, M= Media, DE= Desviación estándar

En la tabla 3, se muestra la desviación estándar, la media, previo al estudio de los colaboradores, se ejecutó la prueba de normalidad a fin de comprobar si las variables son diferentes a la curva normal. Las 5 subescalas (condición física, atracción física, competición percibida, fuerza, y autoestima), se obtuvieron valores superiores a 0,05 en la prueba de Kolmogorov. Se determina que la variable si tiene distribución normal en las dimensiones una vez realizada en el programa SPSS.

Tabla 4. Resultado final pre- post test

SPSS	TEST	Grupo de control (n=52)		Grupo experimental (n=60)	
		M	D.E	M	D.E
CF	Pre.	10,42	1,56	11,03	2,255
	Post.	16,12	2,045	16,70	1,394
AF	Pre.	10,29	1,27	10,87	2,236
	Post.	16,52	1,777	16,92	1,453
CP	Pre.	10,58	1,41	11,13	1,970
	Post.	15,98	1,777	16,50	1,334
FZA	Pre.	10,17	1,32	10,62	1,842
	Post.	16,31	1,853	16,65	1,191
AUT	Pre.	9,98	1,15	10,58	2,061
	Post.	16,93	1,506	16,93	1,506

CF= Condición física, AF= Apariencia física, CP= Competición percibida, FZA= Fuerza, AUT= Autoestima, M= Media, DE= Desviación estándar.



En la tabla 4, se observa discrepancias significativas en ambos con relación a las sub escalas. Luego de aplicar la unidad didáctica sobre juegos el post-test se observa cambios en la media y desviación estándar eso quiere decir que luego de la ejecución de las actividades de la unidad didáctica sobre juegos cooperativos presentó mejoras representativas en todas las dimensiones a evaluar en los estudiantes de Educación General básica Superior de la Unidad Educativa Guayaquil.

#### 4. Discusión

Esta investigación tiene como finalidad verificar los efectos de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de los estudiantes de básica superior durante el desarrollo de las clases de Educación Física. Estos resultados ponen en evidencia la sistemática ejecución de las actividades de los juegos cooperativos son positivos en el grupo experimental. Por esta razón se debe motivar al docente que imparte clases de Educación Física, ejecute métodos que permitan cambios conductuales en los estudiantes de básica superior, ya que en la infancia tardía y adolescencia precoz es cuando se sientan las bases y comienzan los cambios en el autoconcepto físico (Navarro, 2017).

Luego del análisis se puede verificar que los estudiantes de ambos sexos no actúan en algunas actividades cooperativas, esto se debe a que los estudiantes no tienen la condición física en juegos que requieren de fuerza, o a la vez no participan por temor sobre su aspecto físico, especialmente en mujeres, esto desmotiva al participar al sexo femenino que, al masculino, ya que los estudiantes obtienen mejor aportación que las mujeres (Llorca, 2010).

Antes de empezar con esta investigación los estudiantes no tenían diferencias entre las puntuaciones esto antes de la experiencia tanto en el grupo de control como experimental, luego de las semanas que se impartió el tema de juegos cooperativos se pudo observar cambios significativos entre las dimensiones.

Luego de comparar la percepción de los estudiantes del grupo experimental antes y después de aplicar los juegos cooperativos, hay diferencia en las dimensiones. De manera general las 5 dimensiones presentan un aumento en sus puntuaciones de manera significativa.

Los datos obtenidos afirman a la idea que luego de practicar los juegos cooperativos se ha obtenido beneficios en el auto concepto físico en los jóvenes del grupo experimental, con lo cual debería seguir ejecutando la metodología en clases de educación física en los adolescentes de educación básica superior.

En concordancia, se presentan estudios similares de autores relevantes, que abordaron similares temáticos como Navarro (2017), quien realizó una investigación sobre la cómo influye los juegos cooperativos en estudiantes de primaria en España, en este trabajo de investigación se detalla, como incide los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de forma positiva.

Existe investigaciones como (Ruiz, 2007), que demuestran que el juego como actividad lúdica mejora la participación, colaboración de los integrantes, siempre con el objetivo de cooperar y cumplir la meta de todos los integrantes del grupo.

## 5. Propuesta

La propuesta tiene como finalidad la elaboración de un manual metodológico de varios juegos cooperativos que se plantea en base a los resultados, que se obtuvo en la investigación, donde se recabó información para poder determinar cómo influye los juegos en el autoconcepto físico en los estudiantes que comprenden las edades de 12 a 15 años.

Durante las sesiones de clases sobre juegos cooperativos que ese trabajo con el grupo experimental, se pudo observar la mejora en las dimensiones que se proyectó para esta investigación CF= Condición física, AF= Apariencia física, CP= Competición percibida, FZA= Fuerza, AUT= Autoestima, este se obtuvo por medio la participación de los juegos con un sistema de planificación que puede obtener resultados positivos y la participación de los participantes en este proceso de estudio.

A continuación, se presentan los juegos cooperativos aplicados, cuya función es la diversión sana y respeto entre los participantes, en este manual se ha clasificado 4 bloques en función de las necesidades y número de practicantes como lo indica a continuación.

Hacer Grupos: Juegos que incluyen formas para asignar jugadores de forma aleatoria o por sorteo.

Expresión Oral: Corresponde a juegos que tiene la finalidad memorización, comunicación, adivinanzas

Expresión corporal: Tiene como objetivo expresar por medio de movimientos de las partes del cuerpo, baile, mímicas.

Motricidad: este bloque contiene juegos con los que se trabajan varias capacidades físicas como la carrera o la coordinación de movimientos: juegos de salto, de cuerda, de coger, carreras y escondite.

Figura 2. Juegos para hacer grupos.

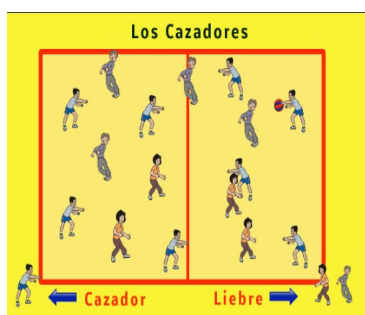
---

**JUEGOS EN GRUPO**


---

**Tema:** La cola del conejo**Objetivo:** Tratar de quitar la cola a su compañero de juego.**Edad:** De 6 años en adelante

**Procedimiento:** Se formarán parejas de juego, de cada pareja 1 integrante se llamarán número par, y el otro practicante se llamara número impar, cada participante se colocara en la parte posterior a la altura de la cintura una cinta puede ser de tela o papel el docente dirá en voz alta cualquier número y en dependencia del número que el profesor diga, el estudiante saldrá a quitar la cola a su pareja el ganador será quine quite la cola en menor tiempo.

**Tema:** Conejo y cazadores**Objetivo:** Tocar a los conejos con balón**Edad:** de 8 años en adelante.

**Procedimiento:** El docente formara 2 grupos con el nombre de conejos y cazadores cada grupo.

Los cazadores se dispersan por el ancho y largo de la cancha múltiple, mientras que los conejos estarán en el interior del círculo del espacio a utilizar. Con la ayuda de un balón el cazador debe lanzar el cazador al conejo si es tocado con el balón el conejo debe convertirse en cazador, no sirve si es tocado con rebote, debe ser el tiro directo.

Fuente: Fundacion Internacional de solidaridad compañía de Maria (2004)

Figura 3. Juegos de expresión oral.

## JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL

**Tema:** ¿Dónde estás?**Edad:** A partir de cuatro años.**Número de participantes:** se aconseja más de seis.**Objetivo:** Adivinar el objeto del círculo.**Material:** Espacio amplio y llano.**Desarrollo del juego:** Participan entre 6 y 15 jugadores estos se colocan en el círculo, 1 de ellos debe buscar al otro preguntando dónde ¿estás?; el que es buscador deberá responder “Aquí” cuando el buscador logra su objetivo el atrapado pasa a ocupar su lugar y debe buscar a otro jugador.**Tema:** Veo, veo.**Edad:** a partir de cinco años.**Número de participantes:** 6 años en adelante**Objetivo:****Material:** Espacio amplio**Procedimiento:** El docente debe elegir un estudiante que estará encargado de escoger un objeto y dirá:

Veo, veo ¿Qué ves? Una cosita ¿Y qué cosita es?

Y empezaran adivinar el objeto los otros jugadores, puede dar pistas como la primera o ultima letra del objeto.

El ganador será quien adivine y traiga ese objeto.

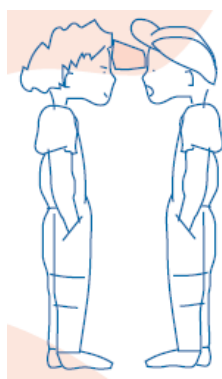
Fuente: Fundacion Internacional de solidaridad compañía de Maria (2004)

Figura 4. Juego de expresión corporal

---

**JUEGOS DE EXPRESIÓN CORPORAL**

---



**Tema:** El baile del tomate

**Edad:** 7 años en adelante

**N° de participantes:** 20 o 30 participantes

**Material:** Música, pelotas de tenis y tomates.

**Objetivo:** Desarrollar la confianza

**Espacio:** amplio.

**Desarrollo:** Los participantes formaran parejas de forma equitativa, las parejas se pondrán frente a frente con un tomate a la altura de la frente, el docente pondrá música y las parejas comenzaran a bailar con las manos puestas en la espalda, si el tomate debe mantenerse en la frente no podrán acomodarse con las manos, pueden realizar cualquier movimiento para que no se caiga al suelo, el ganador será el último que mantenga el tomate pegado entre los dos participantes.



**Tema:** El baile de la escoba.

**Edad:** siete años

**N.º de participantes:** Se aconseja más de 10 jugadores

**Material:** Música, escoba u otra cosa.

**Espacio:** amplio

**Desarrollo del juego:** Se forman parejas, el docente sonar la música y los jugadores se pasan la escoba o cualquier otro objeto.

Cuando pare el docente la música el colaborador que tenga la escoba juntamente con su pareja se pondrán a bailar en el centro de la cancha o espacio que estén utilizando, se pasaran la escoba hasta que al final todos estén bailando en el centro de la cancha.

---

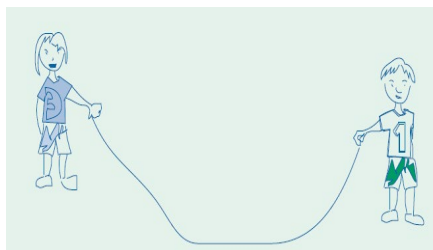
Fuente: Fundación Internacional de solidaridad compañía de María (2004)

Figura 5. Juegos de motricidad.

---

### JUEGOS DE MOTRICIDAD

---



**Tema:** Saltar la cuerda.

**Edad:** A partir de los seis años

**N.º de participantes:** Se aconseja más de 6 jugadores

**Material:** Una cuerda larga.

**Objetivo:** Mejorar la coordinación y agilidad

**Espacio:** Amplio.

**Desarrollo del juego:** Se formarán grupos de 8 participantes en la cual 2 estarán sujetando la cuerda de los extremos de la soga, los mismos se encargarán de mover la soga en forma circular. Mientras están dando las vueltas la soga comenzaran a cantar alguna melodía dependiendo la dificultad, los estudiantes ingresaran y deberán saltar la cuerda hasta que dure la canción o melodía.

El estudiante que no logre saltar ocupara el lugar de los que sujetan la cuerda.



**Tema:** Carrera de sacos.

**Edad:** A partir de los 8 años

**N.º de participantes:** Se aconseja más de 6 jugadores

**Material:** Sacos de gran tamaño.

**Espacio:** Amplio y delimitado.

**Desarrollo del juego:** El docente divide en varios grupos de estudiantes en la cual los grupos se ubicará en el extremo del espacio a utilizar, los primeros de cada columna se podrán el saco de lona por debajo de los pies hasta la cintura, cuando el docente suene el pito deberán salir los primeros de cada columna al otro extremo que estará ubicado a una distancia de 10 metros darán la vuelta al cono que estará ubicado y regresan a entregar al otro compañero del grupo.

El grupo ganador será quien culmine participando todos los integrantes del grupo en forma de relevos.

---

Fuente: Fundacion Internacional de solidaridad compañía de Maria (2004)

## 5. Conclusiones

Luego de la investigación se llegó a concluir que la práctica de los juegos cooperativos es un aporte fundamental, ya que se ha comprobado como incide en el contexto del autoconcepto físico en los estudiantes que participaron en esta investigación, con la aplicación de las técnicas desarrollaron responsabilidad, coordinación, compañerismo entre si dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tras el análisis se pudo observar mayor desenvolvimiento con activa participación en todas las actividades, motivando al estudiante y elevar la autoestima en quienes participaron de este proceso de investigación.

Con la elaboración del manual metodológico sobre juegos cooperativos será una gran ayuda sistemática para el docente, ya que podrá lograr sus objetivos planteados con respecto al trabajo en grupo y en el contexto del autoconcepto físico, brindar confianza en el grupo para una participación activa, mejorar el autoestima para un buen desarrollo de la clase, motivar al estudiante a la práctica de los juegos, realizar actividad física de ese modo evitar el sedentarismo y fortalecer su sistema muscular.

## Referencias

- Alcalá, D. H. (2016). Efecto del modelo de enseñanza sobre el autoconcepto físico del alumnado en educación física. *Retos*, 76.
- Antón, E. (2011). Los juegos cooperativos en Educación Física. *Pedagogía Magna*, 8. 109-116
- Apple, M. W. (2011). Global Crises, Social Justice, and Teacher Education. *Journal of Teacher Education*, 62(2), 222–234. <https://doi.org/10.1177/0022487110385428>
- Arellano, R., Mercado, R., Cortés, C., & López, E. (2016). Impacto de la capacitación docente en ambientes virtuales de aprendizaje como estrategia catalizadora de inclusión tecnológica en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación*, (17), 86-94. <https://bit.ly/33ftlhY>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador* <https://bit.ly/32Nrn8e>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Ley Orgánica de Educación Intercultural Quito*. <https://bit.ly/2HcbnUL>
- Atienza, F. (2004). El perfil de autopercepción física: propiedades psicométricas. *Psicothema*, 465.
- Banco Mundial [BM]. (2020, septiembre 16). *Mejores profesores: la asignatura pendiente de Latinoamérica*. <https://bit.ly/2RuVaMv>
- Cárdenas, N., García, F., & García, D. (2018). *La adaptación curricular frente a la educación inclusiva en la Unidad Académica de Educación, sede Azogues de la Universidad Católica de Cuenca* [Ponencia] Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: La formación y superación del docente: desafíos para el cambio de la educación en el siglo XXI. <https://bit.ly/33bgm0A>

- Carrillo, E. (2020). Inteligencia emocional percibida y autoconcepto. *Revista de Educación y Desarrollo*, 55.
- Castro, E. (2017). Evaluación del desempeño de los docentes de la Facultad del Perú. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 7(2), 153-160. <https://doi.org/10.18259/acs.2017020>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. <https://bit.ly/3cKABp4>
- Flores, G., & Abelle, V. (2018). La urgente necesidad de la capacitación y profesionalización del docente universitario. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 6(3). <https://bit.ly/2Eeh4k4>
- Fundacion Internacional de solidaridad compañía de María. (2004). *Juegos cooperativos*. LESTONNAC.
- Goñi, A. (2006). Autoconcepto físico y estilos de vida en la adolescencia. *Psychosocial Intervention*, 19.
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Tendencias Pedagógicas*, (31), 83-96. <http://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Guzmán, C. (2016). ¿Qué y cómo evaluar el desempeño docente? Una propuesta basada en los factores que favorecen el aprendizaje. *Propósitos y Representaciones: Revista de Psicología Educativa*, 4(2), 285-358. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2016.v4n2.124>
- Hermann, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 31-38. [https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v2i2.295](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295)
- Herrera, L. (2013). *Elaboración de un manual metodológicos de juegos recreativos. Elaborar un manual metodológico de juegos recreativos que mejore la relación social en la ludoteca de la carrera de Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi, en la parroquia Eloy Alfaro, cantón Latacunga provincia de Cotopaxi en el periodo 2011-20*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica De Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1794>
- Kalena, F. (2015, abril 22). Dominar conteúdo é base para ensinar competencias. *Porvir*. <https://bit.ly/2SbUBaJ>
- LESTONNAC. (s.f.). *Juegos cooperativos. Juegos cooperativos de ayer y hoy*. Gobierno de Vasco.
- Llorca, J. A. (2010). El autoconcepto físico en la clase de educación física. *INFAD Revista de Psicología*, 419-425.
- López, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universidad Autònoma de Barcelona. <https://bit.ly/3ihOiNt>
- López-Barajas, D., Ortega Álvarez, F., Valiente Martínez, I., & Zagalaz Sánchez, M. L. (2010). Estudio comparativo del autoconcepto físico en adolescentes en función del género y del nivel de actividad físico-deportiva. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (17), 38-41.



- Mantilla, V. (2013). Desafíos en el trabajo docente en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador-Sede Ibarra. M.E. Ortiz, E. Fabara, M.S. Villagómez, y L. Hidalgo. (Coords) *La Formación y el Trabajo Docente en Ecuador* (págs. 189-201). Abya-Yala.
- Mayoral, M., Morales, J., Baeza, J., Ortiz, L., & Quesada, M. (2019). *TIC's para la docencia y el aprendizaje*. Editorial Electrónica Universidad Miguel Hernández de Elche.
- Mejía, M., Hernández, H., & De la Cerda, C. (2017). Capacitación Docente acorde a las Nuevas Necesidades de Formación de los Estudiantes de Ingeniería. *Revista Electrónica ANFEI Digital*, (6). <https://bit.ly/32Yobqx>
- Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*.
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2020, septiembre 17). *Desempeño del Docente*. <https://bit.ly/2HCTSNz>
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2020, septiembre 29). *Desempeño del docente*. <https://bit.ly/33ceR26>
- Moreno, J. A. (2008). Importancia de la práctica físico-deportiva y del género en el autoconcepto físico de los 9 a los 23 años. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 8(1), 171-183
- Navarro, R. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Retos*, 34.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2014). *Sentar las bases de un aprendizaje equitativo para todos a lo largo de toda la vida: Estrategia a plazo medio 2014-2021*. UNESCO <https://bit.ly/3c92lmO>
- Orozco, A. (2017). *El Impacto de la Capacitación*. Digital UNID.
- Patón, R. N. (2018). Incidencia de los juegos cooperativos en el autoconcepto físico de escolares de educación primaria. *Retos*, 34.
- Picardo, O., Escobar, J., & Pacheco, R. (2005). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación* (1º ed.). Centro de Investigación Educativa, Colegio García Flamenco
- Pallares, M. (2011). Juegos cooperativos en Educación Física. *Pedagogía Magna*, 8.
- Ramírez, L., Claudio, C., & Ramírez, V. (2020). Usabilidad de las TIC en la Enseñanza Secundaria: Investigación-Acción con Docentes y Estudiantes de México. *Revista Científica Hallazgos* 21, 5(1), 85-101.
- Raúl, O. (2005). Juegos cooperativos y Educación Física. *Colección deportes*, 299.
- Rodríguez, M. (2017). Currículum, educación y cultura en la formación docente del siglo XXI desde la complejidad. *Educación y Humanismo*, 19(33), 425-440. <https://doi.org/10.17081/eduhum.19.33.2654>
- Ruiz, O. (2007). Juegos cooperativos y Educación Física. *Colección deporte*, 92.
- Sánchez, C. (2013). Estructuras de la formación inicial docente Propuesta de un sistema clasificatorio para su análisis. *Perfiles Educativos*, 35(142), 128-148. [https://doi.org/10.1016/S0185-2698\(13\)71853-1](https://doi.org/10.1016/S0185-2698(13)71853-1)

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo [SENPLADES]. (2013). *Plan Nacional de Desarrollo / Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017*. <https://bit.ly/3hCVZgV>

Soriano, J. (2011). El autoconcepto físico y su relación con el género. *Educación física y deportes*, 41.

Tocto, G. (2019). El Desempeño Docente y su Relación con el Desarrollo de Capacidades en Estudiantes de Secundaria. *Revista de Investigaciones (Puno)-Escuela de Posgrado de la UNA PUNO*, 8(1), 903-914.

## AUTORES

**Edisson Gonzalo Yugsi Pimbo.** Licenciado en Ciencias de la Educación mención Cultura Física. Docente de la Unidad Educativa “Guayaquil” en Tungurahua, Ecuador (11 años).

**Santiago Alejandro Jarrin Navas.** Magister en Cultura Física y Entrenamiento. Licenciado en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo. Docente de la Universidad Católica de Cuenca de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

**Ximena Alexandra Astudillo Astudillo.** Licenciada en ciencias de la educación en la especialidad de cultura física, Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Magister En cultura física y deportología, Universidad Regional Autónoma de Los Andes.

## DECLARACIÓN

### Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible

### Financiamiento

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

### Agradecimientos

N/A

### Nota

El artículo no ha sido enviado ni publicado previamente en otra revista.