



Estrategia lúdica para la integración de conocimientos  
interdisciplinarios a través de la educación física

Darley Jhosue Burgos Angulo  
Mayra Ivonn Angulo Cerezo  
Sonia Judith Miranda  
Zoila Ismenia Sánchez  
Magda Marilyn Cedeño Muñoz  
Jessica Jazmín León Carriel  
José Antonio Burgos Limones



# Estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la educación física

Darley Jhosue Burgos Angulo  
Mayra Ivonn Angulo Cerezo  
Sonia Judith Miranda  
Zoila Ismenia Sánchez  
Magda Marilin Cedeño Muñoz  
Jessica Jazmín León Carriel  
José Antonio Burgos Limones

Estrategia lúdica para la integración  
de conocimientos interdisciplinarios  
a través de la educación física

Estrategia lúdica para la integración  
de conocimientos interdisciplinarios  
a través de la educación física

©Darley Jhosue Burgos Angulo  
Mayra Ivonn Angulo Cerezo  
Sonia Judith Miranda  
Zoila Ismenia Sánchez  
Magda Marilyn Cedeño Muñoz  
Jessica Jazmín León Carriel  
José Antonio Burgos Limones

2021,  
Publicado por acuerdo con los autores.  
© 2021, Editorial Grupo Compás  
Guayaquil-Ecuador

Grupo Compás apoya la protección del copyright, cada uno de sus textos han sido sometido a un proceso de evaluación por pares externos con base en la normativa del editorial.

El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

ISBN: 978-9942-33-412-1

Cita.

Burgos, D., Angulo, M., Miranda, S., Sánchez, Z., Cedeño, M., León J., Burgos, J. (2021) Estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la educación física. Editorial Grupo Compás.

## **Prólogo**

El libro trata sobre la interdisciplinariedad y en general el trabajo con determinados ejes de la formación educativa a través del currículo de la Educación Física ha sido agudamente tratado en la literatura sistematizada en la presente investigación. Los presupuestos teóricos consultados permitieron corroborar la existencia de un grupo de limitaciones que atentan contra el trabajo interdisciplinar y la integración de conocimientos de diferentes disciplinas que permitió determinar como objetivo diseñar una estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinares a través de la clase de Educación Física. Para cumplimentar dicho objetivo se aplicó la propuesta revelada con la utilización de métodos teóricos, empíricos y estadísticos en una investigación con un enfoque mixto, de tipo descriptiva. Los resultados de los test de conocimientos de Matemática, Lengua y literatura y Lengua extranjera se pudieron corroborar a través del contraste entre los resultados del pretest y postest con la aplicación de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon que demostraron una significancia asintótica de  $0,000 < \alpha < 0,05$ , lo que evidencia su significación y en consecuencia las mejoras significativas después de aplicada la estrategia lúdica.

## **Desarrollo del proceso de investigación**

La integración de saberes interdisciplinarios en el contexto educativo enriquecen el trabajo formativo de forma tal que vincula y asocia los conocimientos de los diversos contenidos de aprendizajes, estableciendo vínculos entre la instrucción y formación. La conexión de varias disciplinas científicas buscan brindar todas las experiencias escolares como un mecanismo para que el proceso de inter-aprendizaje integre sus aspectos cognitivos y formativos, por lo que influye no sólo en la dimensión curricular establecida, sino que también intervienen en el ambiente educacional y a todos los actores que integran el mismo.

Para González, Villar, Pastor & Gil (2015), la Educación Física como área integradora dentro sistema curricular, tiene particularidades fundamentales que le conscienten adentrarse a otras asignaturas, de esta forma facilita la incorporación del enfoque interdisciplinar con las demás ciencias del conocimiento, resaltando la relevancia que esta merece en el desarrollo de la enseñanza, basado en las competencias.

Se he podido evidenciar la Teoría de integración de conocimientos interdisciplinarios propuesta por Fogarty (1991), y modificada más tarde por Cone et al. (1998), quienes proponen el modelo de conexión, que posibilita efectuar conexiones mediante un tema específico, conceptos o destrezas con criterios de desempeño donde los contenidos de la Educación Física es el medio principal para lograr experiencias de aprendizajes y las temáticas de otras áreas del conocimiento son usadas para incrementar, extender, ampliar o complementar la adquisición de conocimientos significativos.

Desde el enfoque conceptual de Bes (2019), se argumenta que además de los temas abordados en clases que determinan un vínculo entre las áreas, existen también diversos elementos que son igual de importantes en la sociedad contemporánea y en tal sentido deben desarrollarse en todas las materias contempladas en los currículos, por citar un ejemplo los valores éticos y morales.

Los temas transversales son elementos fundamentales que también contribuyen a poner en práctica la integración de saberes entre las distintas asignaturas, son considerados contenidos generales que pueden ser trabajados por todas las áreas. En el trabajo didáctico y metodológico de todas estas temáticas tienen un rol fundamental la Educación Física, debido a que sus características hacen de ella una posible rama del conocimiento organizadora de muchas de estos ejes transversales.

Córdoba, Lara & García (2017), señalan que las actividades lúdicas son elementos primordiales en el ámbito educativo. Los educandos logran adquirir mayores conocimientos de forma inconsciente a través de los juegos y estos deben ser el medio principal para desarrollar los contenidos en los procesos áulicos. Por su parte, Pérez & Valencia (2019), afirman que cuando los niños nacen hasta los 8 años, el 80% de los aprendizajes individuales ya se han realizado a través del juego.

Según Carvajal (2019), los juegos tienen como particularidades que pueden ser realizados por cualquier individuo, desde el aspecto afectivo hasta lo irracional, cuenta con un desarrollo de la motivación en los participantes en dependencia del tipo de práctica lúdica que se esté efectuando. Siendo así un gran mecanismo que permite potenciar habilidades cognitivas, motoras,

psicosociales, culturales y a través del cual se desarrolla la inteligencia de las emociones.

En esta misma línea, Manterola (2016), hace referencia que el área de Educación Física tiene aspectos diferenciales y específicos en relación a otras asignaturas. Los docentes pueden aprovechar el potencial pedagógico y lúdico que tiene esta área del conocimiento para reforzar contenidos de matemáticas, lengua y literatura, ciencias naturales, entre otras. Utilizando las actividades lúdicas y motriz para aprovechar el ambiente agradable y placentero de las clases, y cultivar su gran potencial socializador.

A nivel internacional la Organización de las Naciones Unidas (2015), según los resultados del informe la Educación para todos logros y desafíos hace referencia que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, existen dificultades para lograr la relación interdisciplinaria en la impartición del contenido, con el objetivo de lograr una formación integral en los alumnos, esta problemática se evidenció después de los resultados y recomendaciones de la Cumbre Mundial sobre la Educación Física celebrada en Berlín con el patrocinio de la Unesco, la Organización Mundial de la Salud y el Comité Olímpico Internacional, y organizada por el Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física.

Desde el contexto nacional, el MINEDUC (2016), basado en el currículo de Educación Física y las observaciones áulicas para evaluar la calidad de las clases de esta asignatura ha detectado que los profesores de Educación Física y entrenadores deportivos se limitan a la asignación de ejercicios repetitivos y tradicionales para la enseñanza, al perfeccionamiento de la técnica de los deportes, desarrollo de habilidades motrices y de las

capacidades físicas, sin tomar en cuenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de actividades lúdicas.

La falta de aplicación de clases interdisciplinarias en las instituciones educativas llevan a los estudiantes a un hostigamiento de la misma enseñanza de la asignatura de Educación Física, viendo que además de ejercicios y todo tipo de actividad física y recreativa no lo asocia con otros saberes como los contenidos matemáticos, científicos, lingüísticos, artísticos y culturales.

A nivel local se puede mencionar que en la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert de la ciudad de Guayaquil, existen falencias en la integración de conocimientos interdisciplinarios en los estudiantes de segundo grado del subnivel básica elemental. El análisis global de la situación problémica permitió llegar a la declaración de las siguientes limitaciones:

- a)** Desconocimiento de los docentes sobre el trabajo interdisciplinario en las diversas asignaturas.
- b)** Falencias en el manejo de estrategias lúdicas para la integración de conocimientos entre las diferentes áreas del conocimiento.
- c)** Insuficiente desarrollo de habilidades en los estudiantes para establecer la integración de conocimientos interdisciplinarios en función del aprendizaje.
- d)** Limitación en la organización de los juegos en la clase de Educación Física.
- e)** Baja asociación de los juegos con la integración de conocimientos interdisciplinarios en la asignatura de Lengua y literatura, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales.

- f)** Dificultades en los estudiantes en la relación que existe entre el conocimiento teórico y la ejecución práctica.
- g)** Insuficiente integración del contenido de las asignaturas básicas del grado con la asignatura de Educación Física.
- h)** Falencias en la vinculación entre los profesores de Educación Física y los profesores de las asignaturas básicas en las preparaciones metodológicas.
- i)** Débil vinculación de la Educación Física con el empleo de las herramientas tecnológicas y la biblioteca.
- j)** Desconocimiento de los profesores de Educación Física en la elaboración de ejercicios integradores.

Se utilizó para el procesamiento de la información existente en la literatura sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios en el ámbito de la Educación Física y específicamente las actividades lúdicas con enfoque integrador. Además aportó en el tratamiento teórico y metodológico, en el procesamiento y análisis de los datos que arrojen los métodos y técnicas de nivel empírico y en la elaboración de las conclusiones de la investigación.

Se empleó para concebir las etapas, fases y acciones de la estrategia lúdica, las características de cada una de ellas, sus funciones y relaciones con la finalidad de mejorar la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

Se analizaron y revisaron las planificaciones de los docentes de Educación Física para identificar las falencias curriculares acerca de la integración de conocimientos interdisciplinarios.

Se utilizó para constatar la ejecución del proceso de las clases de Educación Física en lo referente al trabajo didáctico y metodológico para mejorar la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física y las actividades lúdicas que se orientan en el proceso de inter-aprendizaje. Se utilizó la estadística descriptiva para valorar los principales indicadores medidos utilizando el programa estadístico SSPS versión 25.0, mediante la confección de tablas, el cálculo de la frecuencia absoluta y relativa y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon para valorar la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

La población concebida para el presente libro de investigación es de 48 estudiantes de segundo grado. Para la muestra teniendo en cuenta que la población es finita, es decir muy pequeña, se consideró a toda la población, que representan el 100% del total, por lo tanto no se aplicó ninguna fórmula estadística. Para las fuentes de información de consulta se seleccionaron a 18 profesores que inciden en el proceso de integración de conocimientos interdisciplinarios.

La investigación se centra en una estrategia lúdica integrada por etapas, fases y acciones, que parte de un diagnóstico y aporta una diversidad de actividades teóricas metodológicas y juegos orientados a la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado del subnivel básica elemental de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”.

En este apartado se identifican los supuestos teóricos y metodológicos generales que brindar rigor científico a la estrategia lúdica, en relación a la concepción de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de

la Educación Física, así como el aporte de los juegos y las características biopsicosociales de los niños de 6 a 7 años.

Una vez realizada la investigación previa en los diversos archivos bibliográficos, tales como: artículos científicos publicados en revistas de alto impacto, proyectos de investigación de grado y postgrado, informes, libros digitales, se ha podido constatar que se han efectuado algunos trabajos investigativos a nivel mundial, nacional y local desde diversas perspectivas o enfoques sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de las diversas áreas del conocimiento y específicamente en el ámbito de la Educación Física, los cuales se detallan a continuación.

En los antecedentes de la investigación a nivel internacional se destaca a González (2015), quien menciona en su investigación realizada en Cuba que los sustentos teóricos en el ámbito filosófico, didáctico, psicopedagógico y metodológico de la integración de saber matemáticos y científicos, determinan elementos fundamentales a considerar para el desarrollo de conocimientos interdisciplinarios en los educandos, sobre la

base de los propósitos educativos para las nuevas tendencias hacia el dominio de un elevado grado de capacidad cognitiva, laboral, física y estética en el desarrollo de la personalidad.

Es importante resaltar el estudio realizado en Cuba por Llano et al. (2016), los cuales plantearon como finalidad examinar de manera reflexiva la literatura científica sobre las ventajas que ofrece la integración de conocimientos interdisciplinarios para facilitar la adquisición de conocimientos y que posteriormente puedan ser aplicados a la vida diaria. A través de una revisión teórica se analizan los fundamentos teóricos y metodológicos de las ciencias interdisciplinarias, así como se consideran diferentes prácticas vivenciales en el ámbito pedagógico que pone en práctica este modelo, lo cual ha facilitado afirmar la necesidad de realizar conexiones entre varias asignaturas en el proceso de interaprendizaje, las falencias que se presentan al efectuar cualquier propuesta con este enfoque y los beneficios que trae su aplicación.

Pérez, Gradaille & Peraza (2018), quienes efectuaron un estudio en Colombia con el objetivo de proponer formas particulares para establecer la interdisciplinariedad entre las disciplinas formación pedagógica general y didáctica de la Escuela Primaria en la carrera de Licenciatura en Educación Primaria. Las prácticas educativas con enfoque interdisciplinario constituyen un método de trabajo de los profesionales de la Educación Superior. Los resultados obtenidos se perciben a partir de una mayor sistematización de los contenidos de formación de ambas disciplinas, a partir de la consolidación del trabajo metodológico de colectivos interdisciplinarios.

Pérez et al. (2018), afirman que:

Las relaciones interdisciplinarias tienen su génesis en el trabajo metodológico de los docentes y una vía esencial lo constituyen los colectivos interdisciplinarios en función de establecer vínculos de complementariedad, de cooperación, de interpenetraciones, de acciones de aprendizaje y de desarrollo de habilidades profesionales pedagógicas con el fin de elevar la calidad en la formación de los estudiantes, sin que implique un deterioro de las disciplinas o especialidades (p. 109).

En relación al planteamiento del autor antes mencionado puedo acotar que la integración de conocimientos interdisciplinarios contribuye al desarrollo de la habilidad para asociar o relacionar diversas áreas del conocimiento, con la finalidad de ampliar los aprendizajes con el aporte de las demás ramas de la ciencia. Esta tarea integradora no solo hace referencia en aplicar los contenidos teóricos que se adquieren en el proceso de enseñanza - aprendizaje en situaciones prácticas, también requiere que los estudiantes asocien los conocimientos y experiencias recibidas en otras materias con la vida cotidiana.

Dentro de los estudios teóricos previos a nivel nacional se puede mencionar a Suárez, Hernández & Lara (2018), efectuaron un análisis de la interdisciplinariedad en relación con los proyectos integradores en dos universidades ecuatorianas de Ambato y Quevedo, mediante una investigación exploratoria descriptiva, que privilegia la utilización de métodos empíricos tales como el análisis documental, los talleres y la observación del desempeño de los estudiantes. Derivado de lo anterior, se ofreció una metodología que particulariza los procedimientos didácticos para guiar a los docentes en la

implementación efectiva del enfoque interdisciplinario en los proyectos integradores.

Otro estudio que se evidencia en la literatura es el desarrollado por Fuentes & Collado (2019), quienes realizaron una revisión crítica de la bibliografía asociada a las cuestiones epistemológicas en la Universidad Politécnica Salesiana, Quito, en el conjunto de literatura revisada emergió de forma explícita el estado de indefinición terminológica del área referida como neurociencia educativa, neuroeducación, o mente, cerebro y educación. En conclusión, este tipo de modelo relacional, situado en el marco interdisciplinar, podría estar demandando una evolución hacia un enfoque transdisciplinar: con el establecimiento de una bidireccionalidad efectiva que incorpore a los profesionales e investigadores educativos como agentes activos en los procesos de construcción de conocimiento de este nuevo campo.

Luego de analizar los diversos antecedentes de la investigación a nivel internacional y nacional se asume como postura científica a González (2015), quien resalta que los docentes deben de aplicar estrategias didácticas, métodos de enseñanza, medios y formas de organización para contribuir a la integración de conocimientos interdisciplinarios de los educandos, proponiendo actividades con enfoque lúdico y tecnológico para despertar el interés en la adquisición de nuevos conocimientos, debido a que de forma indirecta se pueden relacionar las diversas asignaturas en un mismo contenido o proceso de clases.

## **Estudios previos sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios en la asignatura de Educación Física**

Dentro de los antecedentes a nivel internacional Pagano & Pérez (2015), efectuaron una investigación en la Universidad de la Costa, Cali, Colombia, el propósito fue conocer cómo la interdisciplinariedad entre ellas mejora los aprendizajes en niños de tercer grado de básica, para tal efecto, se utilizó el método cuasi-experimental, siendo esta una investigación de tipo cualitativa – cuantitativa. Esto permitió concluir que la metodología interdisciplinar presenta una efectividad en cuanto a la adquisición de conceptos básicos en las disciplinas de la educación física y las ciencias naturales por encima de un punto promedio y a su vez que el modelo de conexión planteado por Fogarty, aplicado entre la educación física y las ciencias naturales permite el aprendizaje significativo en lo conceptual, psicomotor y socio afectivo de estas disciplinas.

Venegas (2018), realizó una investigación en Chile sobre la “Interdisciplinariedad entre las asignaturas de Educación Física y Matemática en el nivel kínder”, determinó como objetivo implementar un recurso didáctico que permita aprender, trabajar, reforzar los contenidos matemáticos y pueda ser trabajado en las clases de Educación Física por el docente especialista. Dentro de la metodología se utilizó como estrategia metodológica en la recogida de información el método cualitativo y cuantitativo; en el método cualitativo se realizó una entrevista semiestructurada debidamente validada por expertos. Se llega a concluir que el trabajo interdisciplinario necesita de metodologías didácticas y una permanente actualización del profesorado, en el que pueda desarrollar habilidades didácticas para que su enseñanza sea exitosa,

dejando atrás la zona de confort que nos lleva a ver la enseñanza desde solo una mirada.

Otro trabajo investigativo que se destaca es el realizado por Brueixola (2018), en la Universidad de la Rioja, España, acerca de las “Matemáticas y Educación Física: juego pedagógico en primer curso de Educación primaria”, el cual tuvo como objetivo contribuir a un cambio en la percepción de la asignatura de matemáticas, mediante la propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje que sean motivadoras, lúdicas y pedagógicas. Para ello, se utilizó un enfoque interdisciplinar en el que el juego dentro del contexto de la clase de Educación Física sirve como vehículo para plantear situaciones problemáticas que han de ser resueltas por los alumnos utilizando sus conocimientos matemáticos. Las actividades y juegos se plantean para generar un cambio en la percepción de la asignatura, de tal forma que los niños sientan interés y curiosidad hacia la misma.

Dentro de los antecedentes a nivel nacional se destaca a Vélez & Peña (2015), quienes desarrollaron un estudio sobre la “Experiencia en la aplicación de una concepción didáctica para la formación interdisciplinaria de los Profesores Generales Integrales de Secundaria Básica para la enseñanza de la Educación Física”, en la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador. La metodología utilizada fue cuali-cuantitativa, dentro los resultados obtenidos de la elaboración de una concepción didáctica donde se establecieron las relaciones interdisciplinarias desde los contenidos de los programas de la asignatura de Educación Física con las asignaturas del área de Ciencias (matemática, física y biología) que forman el plan de estudio de la formación de los profesores generales integrales de secundaria básica, la experiencia educativa que se muestra

fue sometida al método de expertos obteniendo como resultado 99,9% de confiabilidad.

Finalmente, se asume como postura científica el estudio realizado por Barrezueta (2018), en la Universidad de Guayaquil, con la temática "Estrategia lúdica para el desarrollo de la interdisciplinariedad a través de la clase de Educación Física", donde definió como objetivo diseñar un sistema de actividades lúdicas para favorecer la interdisciplinariedad a través de la clase de Educación Física. Dentro de la metodología se utilizó el tipo de investigación no experimental, métodos teóricos y empíricos, además de la aplicación de encuestas a los docentes, guía de observación para los estudiantes, la muestra estuvo conformada por 35 estudiantes de quinto grado. Los resultados demuestran la falta de conocimientos en la ejecución de juegos durante la clase de Educación Física por parte de los profesores de aula, la falta de recursos didácticos para su ejecución y la casi nula inclusión de los contenidos de las materias de grado en las clases de Educación Física demostrando un gran interés en la ejecución de una estrategia lúdica para la interdisciplinariedad en la clase de Educación Física de parte de los alumnos y profesores.

Después de analizar los diversos estudios previos en la literatura consultada, se puede constatar que el área de Educación Física puede contribuir a la integración de conocimientos interdisciplinarios de los contenidos teóricos y prácticos de las diversas asignaturas, sin embargo es importante mencionar que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física, aun existe largo trecho por recorrer para lograr la relación interdisciplinaria en la impartición del contenido, con el objetivo de lograr una formación integral en los estudiantes.

## **La Educación Física y los juegos en el contexto educativo**

La implicación del juego en la Educación Física es significativa, puesto que activa todos los órganos y sistemas del cuerpo humano, fortalece y desarrolla las capacidades cognitivas, motrices y actitudinales. El juego es un elemento fundamental para la formación social de los niños en la vida cotidiana; mediante los juegos se puede formentar la práctica de valores, tales como: el carácter, la solidaridad, responsabilidad, respeto, puntualidad, sacrificio, además se potencia la creatividad. Las actividades lúdicas incrementan las destreas lingüísticas, matemáticas, científicas e históricas, contribuyen a despertar el espíritu observador, afirman la paciencia y refuerzan la voluntad. En el aspecto motriz favorecen la firmeza de la visión, manipulación y audición; aportan a la orientación temporo- espacial; brindan naturalidad, sincronización y ligereza al cuerpo.

Desde la concepción de Cagigal (1968), el análisis etimológico del término "educación", se direcciona en un término originario del latín y que tiene una doble procedencia. Aunque, en instancias, puede originarse de forma fonética y morfológica del vocablo hispano "educare" que tiene como significado transportar, direccionar, encaminar. Posteriormente, el término "física" se utiliza hasta la actualidad para designar a todo un conglomerado de conocimientos explícitos, distribuidos, esquematizados y conformados en relación a la "physis" y específicamente basado en el conocimiento y la indagación del objeto de la materia, sus modificaciones y las transformaciones energéticas vinculadas a dichas variaciones.

Según Parlebas (1981), la Antigua Grecia denominó el término "physis " a la naturaleza comprendida ésta como

existencia cósmica instaurada, en griego "kosmos" significa orden. Por lo tanto la Educación Física no es una Educación del aspecto "físico", las personas son las que se forman por la práctica de actividades físicas, no los ejercicios físicos en sí mismos, ni tampoco "es básicamente formar el sistema o aparato locomotriz" debido a que estos no pueden ser propósito de Educación, sino sólo de orientación.

Por su parte, Sáenz (1997), afirma que la Educación Física es denominada como una disciplina asociada a la praxias como sinónimo de habilidad motora, se fundamenta en el procedimiento de asistir al ser humano en el desarrollo adecuado de sus capacidades personales y de vinculación social con especial énfasis a sus habilidades físicas de locomoción y expresividad. El Diccionario de las ciencias de la educación (1998), hace referencia que todos aceptan la Educación Física como la ciencia del ámbito educativo preocupada por los comportamientos motores de los estudiantes.

Blásquez (2013), define la Educación Física como la rama del conocimiento que contribuye a las personas en la formación intencionalizada de sus acciones motrices, y con ellas el del resto de sus capacidades individuales. En relación a esta definición puedo acotar que la Educación Física tiene como propósito, con las demás áreas del conocimiento, el desarrollo integral de todas las potencialidades del estudiante en su formación académica para la vida como individuo y su relación con la sociedad.

Según Gallo & Urrego (2015), la Educación Física más que una ciencia pedagógica, es un proceso que incorpora conocimientos que influyen sobre un factor relevante de la capacidad del ser humano, y cuya herramienta y utilización metodológica es susceptible de ajustar a las potencialidad y características de la formación y evolución. A su vez, la

UNESCO (2015), en su informe menciona que la Educación Física y el Deporte inciden sobre la formación integral del individuo, contribuyendo al desarrollo de su carácter, ayudándole a desarrollarse de forma física, cognitiva, social y moral.

De acuerdo con López & otros (2016), la Educación Física se entiende como un proceso de interaprendizaje planificado, progresivo e inclusivo que integra el diseño curricular de la Educación en todos sus niveles (primaria, secundaria y universitaria). En esta dirección, Secchi, García & Arcuri (2016) refieren que la Educación Física se conforma como el punto de inicio de una fase formativa holística del ser humano para toda la vida, la cual se sustenta en el desarrollo físico, recreativo y deportivo.

Finalmente, se asume el enfoque teórico de Brasó & Torreadella (2018), hacen referencia que la Educación Física es una disciplina que abarca todas las actividades físicas ejecutadas dentro y fuera del establecimiento educativo donde se efectúa el proceso de interaprendizaje, las cuales se orientan a potenciar las destrezas con criterio de desempeño, habilidades motrices básicas y específicas, capacidades socioafectivas que contribuyen con un desarrollo integral y armónica del ser humano, estimulando de forma positiva el desarrollo de sus condiciones físicas.

En síntesis, el resultado de una Educación Física de calidad y calidez se encuentra en una persona culturalizada y educada en el ámbito físico, con actitudes, destrezas, habilidades y cualidades para el desarrollo de las actividades físicas en su vida diaria.

Según Zurita & otros (2016), el objeto y tareas de la Educación Física tienen como finalidad mejorar la calidad

de vida de la población mediante un acuerdo en un periodo de tiempo extenso considerando la intervención de un programa de ejercicios personales divertidos para que puedan satisfacer una variedad de requerimientos en un mundo diverso. A continuación se describen algunos propósitos de la Educación Física:

**Tabla 1.** Propósitos de la Educación Física

<b>Dimensiones</b>	<b>Conceptos</b>
<b>Cognoscitivos</b>	Adquisición de conocimiento, entendimiento y su aplicación.
<b>Conocimiento entendimiento</b>	Funcionamiento corporal, salud, crecimiento y proceso del desarrollo, aprendizaje motor. y Reglas del juego, destrezas, estrategias, seguridad, etiqueta.
<b>Afectivos</b>	Promoción de valores, fomentar destrezas sociales y el mejoramiento del desarrollo emocional.
<b>Social y emocional</b>	Auto-confianza, afiliación, valor, juicios, desarrollo del carácter, destrezas de comunicación, cortesía, juego imparcial. Auto-control, auto-disciplina, diversión, liberación de tensiones, auto-expresión, aprendiendo como ganar y como perder.

<b>Psicomotor</b>	Desarrollo de destrezas (motoras) básicas de movimiento y aptitud física.
<b>Destrezas de Movimiento Fundamentales</b>	Patrones de movimientos fundamentales, destrezas locomotoras, destrezas manipulativas, destrezas de juego fundamentales, destrezas motoras perceptuales.
	Tolerancia cardiovascular, fortaleza y tolerancia muscular, flexibilidad.

**Fuente:** Zurita & otros (2016). Perfil del estudiante de Educación Física en primaria.

Desde otra perspectiva Delgado & Ramírez (2015), afirman que la Educación Física es una asignatura básica, que forma parte del currículo educativo con la cual se pueden optimizar los procesos de convivencia escolar y socialización, considerando las siguientes particularidades:

#### **Educación integral:**

- ❖ La Educación Física pretende un espacio de formación integral del individuo en correspondencia consigo mismo, con los pares y con el contexto en el que se relaciona.
- ❖ Es un medio para desarrollar las capacidades físicas, motrices, morales y éticas.
- ❖ Persigue optimizar las conductas y aptitudes sociales de las personas.
- ❖ Se pone en juego como un conjunto que integra la dimensión emocional, afectiva, espiritual, física y psicomotora.

### **Capacidad para desenvolverse de forma física en el contexto que le rodea:**

- ❖ Desarrollo de las acciones de movimiento humano o comportamiento motriz.
- ❖ Los movimientos traducen procesos internos, expresan reacciones de un organismo en situación.
- ❖ Las acciones motrices son un aspecto significativo del comportamiento del individuo.
- ❖ Los movimientos son una actividad exteriorizada (se constata en la ejecución práctica) interna o personal.

### **Las acciones motrices sitúan en el centro del proceso físico educativo a los estudiantes:**

- ❖ El comportamiento motor sitúa en la base de todo el procedimiento al ser humano en acción como manifestación de todas sus características, personalidades y carácter.
- ❖ Es la acción motriz del docente la que genera el procedimiento físico-educativo.
- ❖ Este carácter autoconstructivo y autorregulado de la acción motriz implica conceder la mayor relevancia a las diferencias individualizadas.
- ❖ Permitir a cada individuo comunicarse como persona única y original.

### **Relación humana físico-educativo:**

- ❖ El punto de referencia central de todo el procedimiento educacional es la actividad del estudiante.
- ❖ Los docentes son considerados como intermediarios, encargados de regular los procesos educativos.

- ❖ Se basa en comunicar y participar de experiencias educativas.
- ❖ Las acciones pedagógicas son activas, es un proceso dinámico-interactivo entre el docente y el educando.
- ❖ La Educación Física, como área principal del conocimiento, puede ser definida como el conjunto de acciones pedagógicas sobre las que se ponen de manifiesto las acciones motrices.

Después de analizar las particularidades mencionadas anteriormente se asume como postura científica a Bolaños & Stuart (2019), quienes resaltan dos características fundamentales de la epistemología de la Educación Física: la interdisciplinariedad y la especificidad.

La relación de varias áreas del conocimiento es necesaria para el análisis y solución de las limitaciones constatadas en el ámbito de la Educación Física y el deporte. Citando un ejemplo: en el caso de la biología y la didáctica, es evidente que lo apropiado es el estudio de la biología en las condiciones reales de enseñanza (el trabajo cardíaco durante la clase de Educación Física o durante el entrenamiento, durante un tipo determinado de trabajo).

Para Carcamo & otros (2020), las ciencias multidisciplinares se pueden desarrollar a través del estudio del fenómeno (desde su ciencia), sólo después de que los otros científicos, investigadores de otras áreas, le hayan informado. Esto requiere un trabajo en grupo de expertos o científicos conocedores o especialistas de varias disciplinas.

A su vez, los conocimientos interdisciplinares juegan un papel relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque define una conexión directa entre dos o más áreas del conocimiento que persiguen un mayor conocimiento de

la realidad. Entre los motivos válidos para una enseñanza interdisciplinaria del área, destaca el proceso pedagógico dirigido a los educandos de la manera de transmisión de los conocimientos.

### **Proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Física.**

De acuerdo al planteamiento de Iglesias & otros (2017), la metodología para la enseñanza de la Educación Física parte específicamente desde las posiciones de la variedad de disciplinas que la han abordado. Los métodos de aprendizaje de la estructura de acciones motrices, es decir, el comportamiento motriz de las disciplinas deportivas colectivas, son comunes para todas las actividades físicas.

Para Coutín, Gastélum & Guedea (2018), la Educación Física:

Corresponde un elemento fundamental en el proceso formativo holístico del individuo, motivo por lo que en muchas naciones progresivamente se realizan análisis para mejorar y perfeccionar los proyectos y contenidos específicos que se imparten en correspondencia del diseño curricular. La Educación Física corresponde el proceso pedagógico que se realiza en las Instituciones Educativas, orientado al desarrollo de las capacidades físicas del ser humano, sobre la base del optimización morfológica y pragmático de los sistemas, aparatos, además de aportar a la formación y mejoramiento de sus habilidades de movimiento, la incorporación de sus opiniones de manera tal que esté en condiciones de dar cumplimiento a las labores que la sociedad le señale (p. 6).

En relación a la definición anterior se puede acotar que frecuentemente en el proceso de planificación la organización de los componente de la clase algunos docentes no tienen en cuenta los aspectos principales del proceso de enseñanza-aprendizaje al diseñar el contenido. Al prescindir también la estructura didáctica y metodológica se pasa por alto la realización de planificaciones de las actividades que efectuarán los estudiantes, el alcance del tiempo de cada actividad y la planificación de las metodología y medios de enseñanza que se deben emplear y otros aspectos para el logro de las finalidades planteadas.

García (2019), afirma que para poder evaluar el proceso de interaprendizaje se debe comenzar de la vinculación dialéctica que se define entre el propósito de la clase, objeto de estudio, recursos, evaluación y maneras de organización de las sesiones de aprendizaje, ya que el proceso de enseñanza de la Educación Física, no solo es relevante la adecuada organización y dosificación del tema, sino también la serie de acciones del docente y los educandos en una sucesión correcta establecida por las metodologías y procedimientos. Mujica & Orellana (2019), concuerdan con el planteamiento anterior descrito, incluyendo que el nexo objetivo-contenido-método-organización establece la metodología del proceso de interaprendizaje de los medios fundamentales (las actividades lúdicas-gimnásticas-deportivas) de la Educación Física.

Con el objetivo de contribuir a una mejor asimilación del fenómeno de la Educación Física en la actualidad, se han estructurado las principales corrientes y tendencias en tres modelos pedagógicos: el modelo tradicional o “médico”; el modelo psico-educativo; y el modelo deportivo. Según Calero & Gonzáles (2014), los principios tienen un carácter global en todo el trabajo didáctico metodológico del proceso

de adquisición de conocimientos de la Educación Física y se caracterizan los siguientes: principio de la conciencia – actividad, principio sensorio-perceptual, principio de la asequibilidad e individualización, principio de la sistematicidad, principio del aumento gradual y progresivo de las cargas. Los medios de la Educación Física según Tamayo (2009) son: el deporte, la danza, el juego, la gimnasia y la expresión.

Desde la perspectiva de Sánchez, Ávila, García & Bravo (2020):

Un supuesto fundamental del desarrollo de las clases de Educación Física es su conjunto en sistema, lo que comprende efectuar planificaciones esquematizadas e interrelacionadas de los objetivos, el contenido, los métodos y las condiciones de enseñanza. De tal forma que los propósitos de cada sesión de clase deben estar bien declarados con precisión e interrelacionados con las clases precedentes y las siguientes (p. 456).

En síntesis, la utilización en consecuencia de métodos adecuados que permiten su aplicabilidad para los diversos niveles y subniveles educativos de manera eficaz, así como de procesos administrativos y de la base de materiales de estudio que generen un volumen de desarrollo acorde con las necesidades y potencialidades de los educandos que son aspectos fundamentales dentro del sistema áulico.

### **El juego como medio principal de la Educación Física**

Concebir el juego desde la perspectiva didáctica, corresponde que este sea empleado en diversas actividades para estimular y dominar a los educandos, dentro de

contextos educacionales en los cuales el aprendizaje se fundamenta en el juego; violando de esta manera la esencia y las particularidades de los juegos como experiencias culturales y como práctica vinculada a la vida diaria.

Huizinga (1938), señala que el juego es un elemento fundamental en la Educación escolarizada. Los educandos aprenden más y con gusto gracias a las actividades lúdicas y estas deben ser parte principal de las acciones académicas a desarrollar en la clase. Bajo esta consideración los juegos en el espacio libre-cotidiano son muy diferentes a los juegos dentro de un contexto regido por normas como son las Instituciones Educativas.

Según el enfoque conceptual de Jiménez (2002):

La práctica lúdica es considerada una condición predominante del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una manera de estar en la vida y de vincularse con los demás y con los espacios cotidianos en los que se disfruta, goza, acompañado de la relajación, descanso y aprovechamiento del tiempo libre que producen las actividades imaginarias y simbólicas con los juegos. El sentido del humor, el arte y un sinnúmero de acciones (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando existen una vinculación con las demás personas, sin más recompensa que el agradecimiento que producen dichas actividades (p. 42).

Desde la concepción de Domínguez (2015), el juego es una dimensión del desarrollo integral del individuo que fomenta el desarrollo psicológico y social, la asimilación de conocimientos, el fortalecimiento del carácter, es decir encierra una serie de actividades donde interviene el placer, la diversión, la actividad creativa y el conocimiento.

Para Banguela & otros (2016), los juegos implican una forma de vivir la cotidianidad, es decir sentir diversión, naturalidad y valorar lo que acontece percibiéndolo como acción o actividad de complacencia física, socioafectiva, espiritual o cognitiva. Las actividades lúdicas fomentan el desarrollo de las actitudes, la interacción social y el sentido del humor en los individuos.

De acuerdo con Zuluaga & Gómez (2016), el juego:

Es un proceso didáctico en si mismo que genera espacios y tiempos de diversión, provoca conexiones con los demás y experiencias o casos lúdicos. Se fundamenta por ser un medio de aprendizaje de las diversas áreas del conocimiento que resulta en satisfacer al personal mediante el compartir con los diversos actores de la sociedad (p. 236).

En concordancia con lo expresado por el autor anterior, se puede agregar que el juego no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo más importante es saber adaptarlo a las necesidades, intereses y capacidades de los estudiantes, considerando el nivel educacional. En ese sentido los docentes de las diferentes asignaturas deben potenciar el juego como medio de aprendizaje respondiendo de forma satisfactoria a la formación holística de los niños.

En opinión de Perdomo & Rojas (2018), es necesario modernizar el sistema educativo para considerar al educando como un ser integral, participativo, de forma tal que el aspecto lúdico deje de ser exclusivo del tiempo libre y se incorpore al tiempo eficaz de y para la labor educacional.

En resumen, los juegos corresponden una actividad física recreativa con un sentido físico, lúdico y cognitivo, que se efectúa generalmente para la diversión, en la cual compiten uno o más individuos cuyas normas son muy básicas y se pueden variar.

A lo largo de la evolución histórica de los juegos se han evidenciado una visión global sobre las clasificaciones del juego por varios investigadores, desde diferentes perspectivas y categorías conceptuales. Las concepciones son variadas, y el abanico de posibles juegos que recoge cada tipología, es distinto. A continuación se mencionan algunas clasificaciones de actividades lúdicas de autores clásicos y contemporáneos:

En los años 50, Caillois (1958), aporta al desarrollo de las investigaciones sobre los juegos con su obra “Los juegos y los hombres”, en la que propone una clasificación de los mismos en cuatro categorías, según el componente que predomine en los mismos:

---

**Tabla. 2** Clasificación de los juegos según Roger Caillois (1958)

---

<b>Agon</b>	Son juegos de competición, donde un adversario se enfrenta a otro/os. Normalmente definen un ganador y un perdedor. Su expresión institucionalizada la conforman los deportes, y juegos deportivos (fútbol, cestería, policías y ladrones...)
-------------	---

<b>Alea</b>	Juegos de azar, en los que el éxito no depende en su totalidad de lo que haga el jugador, y se define primordialmente por el azar (parchís, ruleta, cara o cruz,...)
<b>Mimicry</b>	Juegos donde se simula una realidad. Se pueden ambientar en escenarios, usar disfraces, acompañarse de actividades expresivas, mimo, dramatización (jugar a piratas,...)
<b>Ilinx</b>	Juegos o deportes de riesgo, donde se busca la excitación, la adrenalina de una actividad que aunque esté controlada, dé la sensación de no estarlo (puenting, caminar sobre un alambre,...)

---

**Fuente:** Cailloies (1958). Los juegos y los hombres.

Por su parte, Blázquez (1986), aporta una clasificación coherente y diversa de los juegos fundamentada en su “pensamiento lógico interno”, en las asociaciones o vínculos que se determinan entre los participantes, y en el ambiente en el que se desarrollan. Es relevante en primera instancia considerar la diferenciación que Blázquez hace del juego y el deporte, y dentro de los juegos, las categorías que aporta según sus funciones:

**En función del grado de energía:** juegos muy activos, activos, de mediana intensidad y de escasa intensidad.

**En función del grado intervención:** juegos de eliminación sistemática y de participación total.

**En función del tipo de movimiento:** juegos de marcha, carrera, salto, lanzamientos, lucha, equilibrio, coordinación y juegos sensoriales.

**En función de su dimensión social:** juegos individuales, grupales y de equipos.

A efectos prácticos, y por la diversidad que plantea, se asume para el presente libro investigativo la clasificación de juegos de Parlebas (1989), citado por Herrera (2018), que categoriza el juego de manera amplia y lógica:

**Juegos motrices:** tradicionales, pre-deportivos y deportivos recreativos.

**Juegos sociales:** integración colectiva, de desempeño de roles y de formación de hábitos.

**Juegos cognocitivos:** con implementos, sin implementos, grupales e individuales.

### **Fundamentos pedagógicos del juego en la Educación Física**

Los juegos forman parte de la vida de los individuos desde que nacen, todo el mundo juega o ha jugado alguna vez en su vida, el juego es inherente para el individuo y está presente en todas las personas de forma inconsciente, las actividades lúdicas deberían estar presente también en una etapa y en un ambiente en el que se forja el carácter y las características psicológicas de los educandos.

Afines a este pensamiento se destacan a numerosos autores tales como: Vygotsky (1966); Parlebas (1989); Cadarso (1990); Blásquez (1992); Cáceres & otros (1995);

Calvo, Santos & Jiménez (2005); Roque, García & Lucas (2013), para quienes el juego es importante porque está vinculado en la actividades cotidianas. Por ello, según estos expertos, debe ser contenido independiente e indiscutible tratar en el ámbito educacional y en todo programa de Educación Física con el objetivo de aportar con ello a la formación integral de los individuos en beneficio de una sociedad más justa, y equitativa para con las personas, así como productiva.

En líneas generales y considerando a todas las asignaturas que integra el diseño curricular en sus distintos niveles educativos, ha existido un cambio fundamental en el enfoque de intervención utilizado por los educadores en la época contemporánea. Así, se ha pasado del paradigma asociacionista, que daba origen a la formación del modelo, orientada específicamente por el educador, al que los estudiantes simulaban asimilando los aprendizajes que se integraban automáticamente en la memoria Delgado & otros (2015), al patrón humanístico, que según López, Camerino & Castañer (2015), reapareció como oposición al esquema asociacionista y dio comienzo a la pedagogía de los contextos educativos, donde el educador tenía menor actuación y buscaba el fortalecimiento individual de los estudiantes diseñando diversas situaciones y contribuyendo al aprendizaje por reconocimiento.

Finalmente, Tamayo & Restrepo (2017) expresan que el paradigma constructivista, empleado en la década de los ochenta y que irrumpió en Ecuador de la mano de la reforma educativa planteada en los noventa. La enseñanza bajo este paradigma está regulada por el docente, que presenta tareas significativas para los estudiantes y genera en éstos espacios reflexivos que les llevan a comprender e integrar los nuevos saberes que se les van proporcionando,

evitando que asimilen contenidos aislados y sin considerar la conexión pertinente.

Desde la perspectiva de Cuellar, Tenreiro & Castellón (2018):

Las corrientes pedagógicas influyen de forma directa en el desarrollo del proceso de clase de la Educación Física, la evolución de las clases de esta asignatura ha sufrido un cambio relevante en las últimas décadas. Así, la visión y la participación de los educadores ha pasado de un modelo analítico y básicamente físico, a una visión más compleja e integral para los estudiantes, en los aspectos físicos, cognitivos y socioemocionales (p. 56).

En contraste a esta tendencia tradicional, afirma que la última década se ha distinguido por los aportes surgidos del proceso de interaprendizaje, específicamente de los juegos deportivos y recreativos, tratando de evitar la orientación mecanizada, técnica, compleja y rígida dominante en el ámbito de la Educación Física.

Para concluir este epígrafe, se ha podido evidenciar de que las actividades lúdicas juegan un papel principal en el proceso de inter-aprendizaje de la Educación Física y las demás áreas del conocimiento, en tal sentido los educadores deben considerar el porqué y para qué de su propósito profesional con la finalidad de propiciar en sus clases situaciones y momentos que faciliten el desarrollo holístico del estudiante (físico, psíquico y social).

## **Características y estructura del juego en la Educación Física**

Según Omeñaca & Ruiz (1998), las características fundamentales del juego son:

- ❖ **Placentero:** debe originar satisfacción a los participantes y no suponer en ningún caso, motivo de decepción o desilusión.
- ❖ **Natural y motivador:** los juegos actividades motivadoras, por tanto, su práctica se caracteriza por ser natural.
- ❖ **Liberador:** hay que entender a los juegos como actividades libres, voluntarias, donde nadie está obligado a jugar.
- ❖ **Mundo aparte:** la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo a los niños y/o adultos en un mundo paralelo y de ficción, que le permiten conseguir satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.
- ❖ **Creador:** la práctica del juego contribuye al desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- ❖ **Expresivo:** es un elemento favorecedor de la exteriorización de emociones y conductas que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- ❖ **Socializador:** la práctica de muchas actividades lúdicas favorecen el desarrollo de normas cooperativas, relaciones sociales y trabajo en conjunto.

Por otro lado, es necesario señalar algunas Teorías que intentan dar explicación a los juegos, como pueden ser:

- ❖ **Teoría del Descanso (Lazarus):** el juego es visto como una actividad para descansar y recuperar energías de la vida diaria.

- ❖ **Teoría del Exceso de Energía (Spencer):** descargar la energía no agotada del día a día.
- ❖ **Teoría Intelectual (Piaget):** la actividad lúdica es reflejo de las estructuras cognitivas propias de cada momento del desarrollo del ser humano.
- ❖ **Teoría Social (Vigotsky):** el individuo se desarrolla en función de los juegos que va practicando.

Según Vera, Carmentate & Toledo (2019), el juego como herramienta educativa contribuye sobre el educando en las siguientes características:

- ❖ Aceptación del Yo.
- ❖ Conocimiento y dominio del ambiente que le rodea.
- ❖ Relación con los demás.
- ❖ Desarrollo integral y armónico.
- ❖ Contribuir en la estimulación y motivación del aprendizaje.
- ❖ Aceptación de las normas y refuerzo de los valores éticos y morales.

Se asume el planteamiento de Nakayama (2018), quien destaca algunos aspectos de diseño común que se encuentran en los juegos:

**Jugador:** Los juegos se fundamentan por tener carácter lúdico porque a diferencia de otros medios educativos, estos necesitan una interrelación con el individuo para poder funcionar para lo que fueron diseñados de forma adecuada. Tiene que haber por lo menos un participante que lidere la toma de decisiones y se involucre, también participa en el diseño del juego de manera activa.

**Objetivo u objetivos:** Todos los juegos tienen una meta a cumplir, una finalidad, ya sea concluir un nivel, obtener

más puntos que otro jugador, localizar un ítem establecido, etc. Ya sea muy simple o extremadamente complejo, todos los juegos deben contar con por lo menos un propósito, a veces el mismo juego te da herramientas para que tu elijas tus propios caminos a seguir.

**Procedimiento:** Una sucesión o serie de indicaciones dirigidas a los participantes sobre la mecánica del juego y las acciones para conseguir cumplir los objetivos.

**Reglas:** Determinan con mayor precisión los propósitos del juego, las normas que son una sucesión de instrucciones que el jugador acepta para poder participar en las experiencias del juego, esas mismas reglas determinan las acciones de los participantes a seguir en el desarrollo del mismo.

**Variantes:** Se mantiene el mismo procedimiento, pero cambia la distribución o complejidad de los juegos.

**Recursos:** Diversos materiales que están elaborados para asistir al jugador para obtener su objetivo. Los implementos varían dependiendo el juego y no siempre serán los mismos para todos los participantes, algunos de esos serán especiales para que la actividad lúdica sea inolvidable.

**Conflicto:** Aquello que se interpone entre el jugador y la consecución del propósito. Puede variar entre ser el tener que competir contra otros participantes o diversas barreras.

**Espacio:** El espacio, físico o imaginario, donde todas las demás particularidades aplican. Las reglas, recursos y procedimientos, sólo funcionan para los juegos que fueron elaborados.

**Resultado:** Corresponde el cierre o conclusión del juego, determinar al ganador, cumplimiento del propósito final.

Pero el resultado debe tener un cierto nivel de misterio, si un participante adivina el final antes de llegar, perderá interés, pues ese misterio es uno de los impulsos que lleva a los jugadores a continuar.

### **Consideraciones didácticas de los juegos**

El proceso de interaprendizaje se dinamiza en relación de tres elementos principales: estudiante, docente y acciones motrices (en este caso Juego Motriz). De esta forma, hay que tener en cuenta los siguientes elementos:

**Consideraciones didácticas sobre el alumnado:** pretender una enseñanza individualizada, por lo que habrá que conocer sus gustos, motivaciones, así como el nivel de progreso lúdico motriz en el que se encuentra, todo ello, con la intención de considerar los juegos más adecuados para el proceso de interaprendizaje.

**Consideraciones didácticas sobre el rol del profesor:** debe estar subordinado siempre a las particularidades del estudiante. Dentro de las sesiones de trabajo, según la concepción de Peraza, Morales & Rodríguez (2018), las funciones que desempeña el docente son:

**Tabla 3.** Funciones pedagógicas de los educadores

<b>FASES</b>	<b>FUNCIONES</b>
<b>Preparación</b>	Seleccionar los juegos que se van a desarrollar.  Preparar el material y el terreno de juego que se va a utilizar.

<b>Presentación</b>	Colocar a toda la clase en una situación adecuada para dar las explicaciones pertinentes (en semicírculo, el profesor en una posición destacada y fuera del grupo).  Realizar alguna demostración, si es necesaria, y aclarar las dudas.  Formar los equipos y asignar los diferentes roles.  Distribuir el material.
<b>Ejecución</b>	Animar, motivar, arbitrar y controlar la clase.  Proporcionar feedback a los alumnos.
<b>Valoración</b>	Calificar y evaluar.  Solicitar la opinión personal sobre la sesión en general.

---

**Fuente:** Peraza, Morales & Rodríguez (2018).

**Consideraciones didácticas sobre el juego motriz:** hay que considerar diversos aspectos:

- Los juegos deben estar adaptados a las particularidades psíquicas y evolutivas de los estudiantes, deben ser estimulantes y de fácil asimilación y práctica.
- Hay que evitar las exclusiones de los estudiantes en el proceso de implementación del juego.

- Mediante los juegos se debe contribuir a la formación de los valores: solidaridad y compañerismo entre los jugadores.
- Es más relevante la acción de participar, aprender y divertirse que la competencia excesiva.
- Es pertinente realizar una reflexión sobre los juegos planteados (propósitos que se perseguían, posibles variaciones, errores que se han producido, cambios necesarios, etc.).

### **Conceptos asociados a la interdisciplinariedad a través de la Educación Física**

De acuerdo con el enfoque teórico de Morales, Kindelan & Guzmán (2015), la interdisciplinariedad corresponde una necesidad en el mundo contemporáneo dada la condición compleja de la realidad que implica una embestida multidimensional no ejecutable desde áreas del conocimiento aisladas y con fragmentación de los saberes. Para conseguir la integración de conocimientos interdisciplinarios desde el currículo es fundamental partir de la labor pedagógica, metodológica y didáctica en los diversos claustros de la ciencia.

Existen diversas alternativas para el establecimiento de las ciencias interdisciplinarias, aunque se menciona que hay numerosas propuestas teóricas relacionadas al ámbito educativo. Martín, Díaz & Sánchez (2015), ofrecen algunas de las que se aplican en Cuba: ejes transversales, programas y líneas directrices.

- 1. Ejes transversales:** son propósitos que se enfatizan a partir de los requerimientos sociales de cada etapa

histórica concreta. No son propiedades de una asignatura o disciplina, sino de todas.

- 2. Programas directivos:** corresponden a los documentos gerenciales que encaminan la conducción, proyección y evaluación de las acciones características de todas las disciplinas que se enseñan en este nivel educativo.
- 3. Líneas directrices:** contemplan a ciertas preeminencias que son necesarias abordar en la formación de un profesional desde todas las áreas del conocimiento que conforman el plan de estudio.

Acosta (2016), proponen otra alternativa para determinar las relaciones interdisciplinarias en sus orientaciones metodológicas globales:

Las estrategias curriculares, las cuales contienen un abordaje didáctico del proceso pedagógico de los docentes que se emplean con el objetivo de conseguir las metas planteadas y relacionadas con determinados saberes, capacidades y formas de participación profesional que son clave en su formación y que no es posible lograrlos con la debida complejidad desde la perspectiva de una sola área del conocimiento o ciencia (p. 163).

En esta concepción se aprecia con claridad cómo las estrategias curriculares comprenden una manera particular de desarrollar el proceso de inter-aprendizaje. Se toma en cuenta la necesidad para lograr los objetivos de la carrera, se necesita la unión de todas las áreas del conocimiento o ciencias, donde se determinen conexiones entre los contenidos, los métodos y otros elementos educativos.

Desde la perspectiva de Llano & otros (2016), la interdisciplinaria ofrece beneficios para el proceso de

inter-aprendizaje, entre las que se encuentran las siguientes:

- ❖ Adapta los límites entre las ciencias y aporta en la resolución de dificultades de aprendizaje en los estudiantes, demostrando un cierto nivel de complejidad de los problemas que se originan del medio, tal como se muestran en el mundo real.
- ❖ Aumenta la motivación de los educandos al poder vincular los conocimientos recibidos de las diversas asignaturas.
- ❖ Optimiza el tiempo y se evitan repeticiones incompetentes.
- ❖ Posibilita el desarrollo de las capacidades y valores al aplicarlos de forma simultánea en las diversas áreas del conocimiento que se enseñan.
- ❖ Posibilita el incremento del análisis bibliográfico y los medios de enseñanza, así como perfecciona las metodologías de enseñanza y las formas organizacionales del ámbito pedagógico.
- ❖ Propicia el trabajo metodológico en todo el año lectivo.
- ❖ Incrementa la formación de los profesionales al adecuar su trabajo individual a la labor colectiva.
- ❖ Estimula el pensamiento creativo de docentes y educandos al enfrentarse a nuevos caminos para impartir y afianzarse de los contenidos.
- ❖ Posibilita la valoración de nuevos fenómenos que un análisis de corte disciplinar no permite.

No obstante, también se presentan obstáculos que frenan el trabajo interdisciplinario, tal como lo plantean Suárez, Martínez & Lara (2018):

- ❖ La formación de los educadores es disciplinar, es decir son especialistas en una sola área del

conocimiento, por lo que deben romper un esquema formativo al enfrentarse a una nueva manera de estructurar su actividad e interrelacionarse con otras asignaturas en los cuales no son expertos. Por esa formación disciplinar consideran su disciplina la más importante dentro del plan de estudios.

- ❖ Los currículos de formación de los docentes tienen un corte disciplinar.
- ❖ La falta de experiencia en el trabajo interdisciplinar.

Estudios actuales refuerzan la idea de la culminación que van teniendo los contenidos interdisciplinarios en el proceso de inter-aprendizaje y, a pesar de que existen falencias en su puesta en práctica, se van obteniendo resultados que estimulan la formación profesionalizante.

### **El método lúdico para la integración de conocimientos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.**

Gómez & Rodríguez (2014), refieren que la utilización del juego para la integración de conocimientos interdisciplinarios conlleva la adopción de una metodología innovadora que contiene todas las ventajas del método del caso, aunque con un modelo mucho más dinámico, añadiendo el elemento innovador de la integración de conocimientos entre varias asignaturas, que juegan un papel fundamental en la formación de docentes capacitados y formados para brindar un servicio educativo contemporáneo.

Por otro lado, si la actividad no está bien diseñada, probablemente los estudiantes también acaben utilizando más tiempo del que se estime pertinente y no consigan

sacar el máximo provecho de las experiencias académicas. Por todo ello, es pertinente centrar los esfuerzos en diseñar una guía que sirva de esquema al educador para diseñar de forma eficiente los juegos interdisciplinarios, sacando el mayor beneficio posible a su tiempo y trabajo.

Para Vásquez (2014), los juegos interdisciplinarios como medio de aprendizaje suponen un aporte significativo en el trabajo pedagógico de los educadores que desarrollan dentro del nuevo proceso educacional. Los motivos y circunstancias son de diverso nivel y grado, aunque se puede determinar la comunidad docente y el grupo de estudiantes como ejes del proceso de interaprendizaje.

En el ámbito pedagógico, y teniendo en cuenta que se trata de emplear a los juegos un modelo innovador desde la integración de diversas áreas del conocimiento, este modelo lleva aparejado todo un reto en el afán de superación como educadores, principalmente por el intento de consolidar diferentes asignaturas que cuentan en su base formativa con una sucesión de sustentos teóricos, capacidades, potencialidades y aptitudes.

Barrantes (2017), afirma que el aporte que este método educativo tiene para el docente se podría explicar desde estos cuatro apartados:

- 1.** Reciprocidad de comunicación
- 2.** Transmisión de conocimientos
- 3.** Investigación educativa
- 4.** Interactividad curricular

## **Diversidad de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinares a través de la Educación Física.**

La distribución interdisciplinaria y su desarrollo en la práctica representan un intento de integrar conocimientos y contenidos externos que posibiliten la adquisición de aprendizajes en los educandos y, en consecuencia, debe originarse de los docentes y de su interés por abarcar más allá de las asignaturas. La interdisciplinariedad y la Educación Física están muy vinculadas. Para la actividad física es una cualidad sustancial del ser humano, que en el hombre ha adquirido una dimensión más allá de lo puramente biológico y funcional.

Esta concepción actual del cuerpo humano abre un camino certero a una nueva perspectiva de Educación Física de profundo sentido educativo, a continuación se describen algunas propuestas lúdicas asociadas a la integración de conocimientos interdisciplinares a través de la Educación Física.

### **Matemáticas**

En la asignatura de matemáticas, el enfoque interdisciplinario se ha venido empleando desde hace mucho tiempo. Barahona y otros (2009), realizan una recapitulación de diversas conexiones entre matemáticas y otras disciplinas. Así, por ejemplo, destacan el papel de la asignatura de Lenguaje para desarrollar habilidades matemáticas y permitir que los niños se den cuenta de la diversidad de situaciones en que pueden ser empleadas y relacionadas.

Hernández (2015), profundiza en esta concepción y señala que los cuentos infantiles y otras lecturas estimulan

las destrezas de cálculo numérico y resolución de problemas, permitiendo crear esquemas cognitivos que más adelante pueden ser recuperados o evocados para la labor específica de un tema asociado. Triviño (2016), utiliza la música como camino para aprender matemáticas en los diferentes niveles educativos, mientras que Fortes (2016), vincula la Educación artística con las matemáticas para el desarrollo de interesantes propuestas pedagógicas y didácticas.

En relación a las conexiones entre la asignatura de matemáticas y Educación Física, se destaca el trabajo de Rodríguez (2017), quien hace referencia a la posibilidad de aprovechar la estimulación y motivación que los estudiantes tienen hacia los juegos motrices para trabajar de forma exitosa temas de matemáticas, potenciando el lenguaje matemático, reconocimiento e identificación de operaciones numéricas.

Landa (2017), afirma que es posible trabajar la interdisciplinariedad entre las áreas de matemáticas y Educación Física, señalando que son los contenidos del bloque de geometría los que son más fácilmente trasladables. Ávila (2018), efectuó un estudio con estudiantes de Educación primaria y llegó a determinar que el enfoque integrador permite potenciar y perfeccionar contenidos matemáticos explicados en clases y que los estudiantes han trabajado de una forma práctica y lúdica en las clases de Educación Física, mediante actividades físicas y juegos.

### **Lengua y literatura**

Según mantiene Conde, Torres, Cárdenas & López (2010), la literatura tiene la habilidad de potenciar la identidad de los individuos y proporcionar los

instrumentos para resolver las problemáticas a los que se enfrentan a lo largo de la vida. Los cuentos de hadas demuestran un sinnúmero de sentimientos y una tipología de protagonistas, y por tanto de roles, que ayudan a encaminar las expresiones, ofreciendo alternativas de solución ante diversas dificultades a las que se enfrentan en nuestra vida.

Algo que Sierra, Méndez & Mañana (2013), también afirman, destacando a su vez la estimulación de la imaginación y fantasía que se genera, dando paso a los lectores a diversas posibilidades mucho más ricas que su propia realidad. Y continúa diciendo que la literatura es un área del conocimiento capaz de estimular la imaginación, en contraposición a aquel razonamiento científico que pretende especificar todo desde la razón.

Rodríguez & Galán (2014), afirman cómo los cuentos presentan una sucesión de directrices capaces de orientar para superar el nivel de complejidad de la vida; y como los protagonistas de los cuentos pueden ser un referente en esos momentos de riesgo, para solventar temores y nostalgias.

### **Las artes plásticas como herramienta integradora**

Zagalaz & Ayala (2008), afirman la posibilidad de potenciar conocimientos mediante las artes plásticas por ser las encargadas del perfeccionamiento de los órganos sensoriales, cumpliendo una función valiosa para potenciar la imaginación. Por su parte, González, López & Veledo (2013), partiendo de la concepción defendida por Platón donde las artes plásticas deben ser la base de la Educación, junto al planteamiento del principio de libertad basado en los juegos, plantea tener en cuenta: Educación visual, plástica, musical, cinética, verbal y constructiva.

Y en la línea de los autores anteriores se destaca a Alvarado (2014), quien considera a las artes plásticas como un proceso continuo que desarrolla la capacidad creativa, debido a que cada niño trabaja desde su estadio de desarrollo próximo para generar diversas oportunidades y enfrentando las diversas problemáticas que surgen en la vida diaria. Y, por tanto, es imprescindible considerar la capacidad creativa como ese proceso continuo para el cual la mejor formación es la capacidad creadora del individuo.

Andueza & otros (2016), defienden la necesidad tanto de salvaguardar como de potenciar la capacidad innata de indagación, exploración y descubrimiento, que presenta la infancia. Los factores señalados al inicio (creatividad, juegos, interdisciplinariedad y sentimientos), van conectándose y adquiriendo un valor que les permite ser funcionales para aplicarlos en clases. Aspectos que están ahí y pueden ser una de las claves para que se genere el proceso motivacional y desde aquí el aprendizaje significativo.

### **Juegos interdisciplinarios para la enseñanza de Inglés y Educación Física**

La interconexión entre la asignatura de Educación Física e Inglés requiere, por tanto, la utilización de una metodología de enseñanza que permita la asimilación de conocimientos de los contenidos de ambas disciplinas, de manera conjunta, a través del movimiento y mediante la práctica de juegos motrices. El método idóneo para ello es la respuesta física total (Total Physical Response, TPR), indagado por el psicólogo Asher (2000), e implantado en multitud de instituciones educativas en el ámbito internacional.

Martín (2017), menciona que el TPR es un método de enseñanza de lenguas, que integra el habla con la acción, y

propone enseñar el idioma extranjero a través de la actividad física. Este método, que responde a los planteamientos conductuales fundamentados en el paradigma estímulo-respuesta, declara que una interconexión con la memoria puede ser más fuerte, si se determina a través de la repetición lingüística o mediante la asociación con una actividad motriz.

En el proceso de interaprendizaje del inglés, Carlozama, Llano, Moso & Tipán (2018), señalan que, en varias situaciones, el significado de dicha segunda lengua extranjera puede ser transmitida a través de tareas motrices, las cuales estimulan y posibilitan la interiorización de la nueva clave lingüística. A continuación, se menciona un ejemplo del trabajo interdisciplinario de Inglés y Educación Física en dos sesiones de clases:

**Tabla 4.** *Ejemplos de sesiones de clases interdisciplinarias*

---

<b>Primera sesión</b>	
<b>Introducción:</b>	Se hace una breve presentación de la unidad y de la estructura de las sesiones.
<b>Desarrollo de la sesión:</b>	Se presenta el vocabulario relacionado con el deporte (floorball), que los niños copian en una libreta e ilustran con dibujos. Se pone en práctica lo aprendido con actividades orales (listen and guess the missing word) y escritas (wordsearch).

---

**Juego de final de la sesión:** Por parejas piensan una palabra y describen su significado en inglés ayudándose de gestos. La pareja que antes la adivine será la siguiente en participar.

### **Segunda sesión**

**Introducción:** Se hace un breve repaso oral del léxico trabajado anteriormente.

**Desarrollo de la sesión:** Se presenta el vocabulario referente a verbos que indican acciones mediante gestos que el profesor hace. Se trabaja el vocabulario con actividades gestuales (el profesor saca a un niño, le dice que haga una acción y el resto dice el nombre) y escritas (ordena las letras y forma palabras).

**Juego de final de la sesión:** Por parejas dibujan una palabra y la enseñan. La pareja que antes levante la mano y diga bien la palabra gana un punto. Continúa el juego hasta participar todas las parejas.

---

**Fuente:** Carlozama, Llano, Moso & Tipán (2018).

#### **1.4. Particularidades biopsicomotrices de los niños de 6 a 7 años.**

Dentro de la etapa de la niñez entre 6 a 7 años el dominio del cuerpo humano se alcanza casi en su totalidad, los infantes tienen la capacidad de efectuar saltos, correr por las escaleras, subir rampas, trepar y se cansan muy poco debido a que sus acciones motrices son más ajustadas. Emplean de forma primordial la misma mano para efectuar

actividades: recortar, dibujar, dar cartas, pintar, entre otras. Aquellas tareas que exigen habilidades manuales requieren de mayor precisión (dibujar, puntear, recortar... ). Estos avances son imprescindibles para el inicio del aprendizaje de las diferentes asignaturas básicas y complementarias.

#### **1.4.1. Características físicas de los niños de 6 a 7 años.**

Se asume el enfoque teórico de López Chicharro & otros (2002), quienes afirman que dentro de las principales particularidades en el progreso sistemático de los niños desde los 6 hasta los 11 años se puede mencionar que durante estas edades tiene lugar el primer cambio del temperamento; acentuado incremento anatómico, además de una incompatibilidad entre el tronco y las extremidades.

Por su parte, Arce (2015); Martins & Ramallo (2015), destacan que dentro de las principales particularidades biológicas que caracterizan a los niños del nivel primario que se encuentran dentro de los 6 y 11 años se producen diferenciaciones importantes en todos los sistemas, aparatos y tejidos del cuerpo humano, constituyéndose todas las inflexiones de la columna vertebral a nivel cervical, dorsal y lumbar.

Se asume el planteamiento de Gómez & otros (2016), quienes refieren que aún durante esta etapa no ha concluido el proceso de solidificación del esqueleto, de ahí la libertad y amplitud de movimiento que poseen estos niños, todo esto exige a la necesidad esencial de orientar la acción motriz de caminar, correr, sentarse adecuadamente, entre otras habilidades motrices básicas.

## **Características cognitivas de los niños de 6 a 7 años**

En términos generales, los infantes con edades comprendidas entre los 6 y 7 años caracterizada por grandes incrementos y cambios en su capacidad de razonamiento, pensamiento lingüístico y numérico. Se observa una mayor capacidad para el proceso de los datos como producto de conexiones que se establecen entre los lóbulos del cerebro.

Al respecto, Megías et al. (2015); Albornoz & Guzmán (2016); Paolini, Oiberman & Mansilla (2017), plantean que el desarrollo de las áreas sensoriales de la corteza cerebral y las conexiones adicionales entre el cerebelo y la corteza cerebral, se suman a una mayor capacidad respiratoria y músculo esquelética, lo que se reflejado en las habilidades motrices básicas de los menores que se encuentran en esta etapa.

Esto será el punto de partida para el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades motrices vinculadas al desarrollo de la coordinación entre las capacidades de movimiento fundamentales: 1. De locomoción, tales como caminar, correr, saltar; 2. De manipulación, como coger, lanzar, golpear. 3. De estabilidad, como girar, inclinarse, balancearse, entre otras; que involucran el control del cuerpo humano en relación con la fuerza de gravedad.

Hauser & Labin (2018), afirman que la Educación Física como área del conocimiento se convierte en un favorable medio para el desarrollo del razonamiento en los infantes, las diferentes actividades dentro de las clases que el docente expresa y señala, el sinnúmero de situaciones que se presentan, los propósitos de conseguir una meta y la capacidad de competencia que ellos encuentran a menudo

de sus propios compañeros de grupo hacen que los niños sientan necesidad de desarrollar sus capacidades cognitivas.

Finalmente, dentro de los procesos psíquicos, interviene el desarrollo del razonamiento lógico, este se desarrolla como resultante de todos los demás procesos, el mismo lo vemos con más amplitud y profundidad, pues no sólo es síntesis del reflejo de la sociedad exterior en la conciencia, sino que abarca además la manera de comportarse del ser humano ante las múltiples adversidades y problemáticas que se les presenten en la vida diaria.

### **Características psicológicas de los niños de 6 a 7 años**

Los infantes son muy dependientes de los adultos, están aún bajo el cuidado y las directrices de los padres, docentes, entrenadores, etc., ellos sienten un marcado interés por la conquista comunicativa de su ambiente y son muy pocos críticos ante el mundo que los rodea. Varios autores, tales como: Tejada (2016); Ríos & Cardona (2016); Astudillo & otros (2018), coinciden en que dentro de los factores positivos de estas edades se encuentran sin lugar a dudas el alto nivel motivacional que ellos demuestran sobre todo por aquellos trabajos del aspecto lúdico, pues los juegos constituyen junto al estudio las fuentes mayores de motivación de los mismos.

Esta etapa sensitiva se caracteriza por una conducta de gestos precipitados, de gran actitud que libera aflicciones y la necesidad de realizar acciones de movimiento. La expresión de esta motricidad excesiva tiene como efecto un marcado interés por la práctica de actividades recreativas, deportivas y lúdicas. Debido a que durante estas edades se

inscriben el mayor por ciento de infantes a la práctica de diversas disciplinas deportivas.

### **Características motrices de los niños de 6 a 7 años**

Las particularidades fundamentales de la dimensión motriz que se establece a estas edades (6 a 11 años) se debe partir del estudio del comportamiento de las capacidades físicas durante la etapa escolar primaria. Para comprender mejor la esencia de esta problemática, se plantean los criterios de García Manso (1996), Navarro (1998), en estas edades se crece entre 5 a 7 cm. por años y se incrementa de peso hasta 2 – 2.5 Kg., estos hechos posibilitan junto al crecimiento anatómico del sistema osteo-muscular, lo que afianza cierto incremento de la fuerza muscular en los menores.

El entrenamiento de la fuerza durante estas edades 6 – 11 años, no llega a un consenso general pues como se observa existen diversas consideraciones y criterios al respecto, sin embargo, se puede mencionar que el trabajo de la fuerza en estas edades puede ser beneficioso o perjudicial, todo ello depende del tipo de fuerza que se desee desarrollar, de cómo se combine en la práctica, la intensidad, la frecuencia, el volumen, la recuperación y sobre todo de los medios que se utilicen para ello. Para realizar un análisis el desarrollo de la resistencia durante estas edades se cree pertinente comenzar citando las siguientes palabras de Vidarte & Orozco (2015); cuando al referirse al desarrollo de la resistencia en niños expresó:

Los resultados de dos años de entrenamiento empleados a niños de 3 a 6 años demuestran que ya desde estas edades se puede trabajar la resistencia general sin que ello produzca secuelas, ni

trastornos que lamentar, siempre que no se ejerza ningún apremio externo (p. 193).

La rapidez como capacidad física también se encuentra influenciada por el desarrollo biológico y anatómico, aunque la misma tiene una dependencia relevante del potencial genético del ser humano. Autores como, Bucco & Zubiari (2015), Cabrera & Dupeyrón (2019), coinciden en que ya a partir de los 8 o 10 años se alcanzan valores similares a los de los adultos en capacidades como: la rapidez de reacción y la frecuencia de acciones motrices.

En cuanto al desarrollo de la movilidad articular en este periodo sensitivo se torna bastante propicio, debido a que los infantes tienen un buen nivel de elasticidad de los ligamentos y tendones, así como músculos muy blandos. Por último, con relación al desarrollo de las capacidades coordinativas durante estas edades Álvarez & Couto (2020), plantean que durante este período se mejora de forma significativa la capacidad de aprendizaje motriz, gracias a un mejoramiento de la capacidad de control, regulación y combinación de movimientos.

### **Diagnóstico del estado que presenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la educación física**

El presente capítulo aborda el estudio diagnóstico sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado del subnivel Básica Elemental de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert” de la Ciudad de Guayaquil, el que se realizó en el primer periodo del ciclo 2019-2020. El mismo, presenta una estructura que integra fases y acciones que se detallan a continuación:

- ❖ **Fase 1.** Determinación del objetivo general y los objetivos específicos.
- ❖ **Fase 2.** Determinación del contenido del diagnóstico (variables, dimensiones e indicadores) para conocer el estado que presenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.
- ❖ **Fase 3.** Definición de los métodos, técnicas e instrumentos para conocer el estado que presenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.
- ❖ **Fase 4.** Determinación de las fuentes personales y no personales que serán constatadas.
- ❖ **Fase 5.** Aplicación, procesamiento y análisis de la información.
- ❖ **Fase 6.** Conclusiones del diagnóstico.

A continuación se concreta el cumplimiento de cada una de las fases:

### **La Fase 1. Determinación del objetivo general y los objetivos específicos del diagnóstico**

Se determina como **objetivo general** del diagnóstico:

Constatar el estado que presenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.

Como **objetivos específicos** se determinaron los siguientes:

1. Constatar el nivel de conocimientos de los docentes sobre los métodos, estrategias y procedimientos para

la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.

2. Constatar la utilización en la práctica de los métodos, procedimientos y diversidad de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.
3. Conocer el nivel de participación, satisfacción y desarrollo de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.
4. Identificar el nivel de aprendizaje de los conocimientos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés en los estudiantes de segundo grado.

### **La Fase 2. Determinación del contenido del diagnóstico, a través de las variables, dimensiones e indicadores a medir en el diagnóstico.**

Las variables de estudio, se sustentan en el proceso de sistematización teórica sobre el objeto que se aborda y el análisis empírico realizado sobre el mismo. Se determinaron como variables, dimensiones e indicadores para el diagnóstico los siguientes:

**Variable 1.** Nivel de conocimientos, preparación, planificación, organización y ejecución de actividades lúdicas para la integración de conocimientos a través de la Educación Física por parte de los docentes.

**Variable 2.** Estado actual del desarrollo de los conocimientos interdisciplinarios en los estudiantes de segundo grado del subnivel básica elemental en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés.

La **variable 1** se estudió a partir de las siguientes **dimensiones e indicadores**:

**Dimensión 1.** Conocimientos teóricos, didácticos y metodológicos para la integración curricular a través de juegos en las diversas áreas del conocimiento por parte de los docentes.

**Indicadores:**

- a) Conocimientos sobre la importancia, estructura y tipos de juegos en la Educación Física.
- b) Conocimientos sobre la utilización del juego para realizar el trabajo interdisciplinario a través de la Educación Física.
- c) Conocimientos básicos de los contenidos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés.
- d) Conocimientos de las características principales del desarrollo cognitivo, psicológico, físico y motriz de los niños de 6 a 8 años.

**Dimensión 2.** Estado de la planificación de la clase de Educación Física y la utilización del juego para el trabajo interdisciplinario por parte de los educadores.

**Indicadores:**

- a) Formulación de objetivos y la inclusión del trabajo interdisciplinario a través de la clase de Educación Física.
- b) Planificación de procedimientos metodológicos y formas organizativas acorde con los objetivos de la sesión de clase de Educación Física, cantidad de estudiantes, medios y condiciones para la práctica.

- c) Planificación de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en las diferentes partes de la clase Educación Física.
- d) Ubicación de los juegos en la planificación de la clase de Educación Física para la integración de conocimientos interdisciplinarios.
- e) Aplicación de juegos interdisciplinarios de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés en correspondencia con el sistema de actividades metodológicas planificado.

**Dimensión 3.** Nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.

**Indicadores:**

- a) Organización de los estudiantes en la clase de Educación Física para la ejecución de juegos interdisciplinarios.
- b) Tipos de juegos utilizados en la parte inicial, principal y final de la clase de Educación Física.
- c) Cumplimiento de la estructura y reglas en los juegos.
- d) Cumplimiento de los objetivos de los juegos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.
- e) Nivel de participación de los estudiantes en la práctica de juegos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.
- f) Nivel de integración de los conocimientos de las asignaturas de matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés de los estudiantes en la ejecución de los juegos en la clase de Educación Física.

La **variable 2**, estado actual del desarrollo de los conocimientos interdisciplinarios en los estudiantes de

segundo grado del subnivel básica elemental en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés, se estudió a partir de las siguientes **dimensiones e indicadores**:

**Dimensión 1.** Conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado acerca de los contenidos de la asignatura de Matemáticas.

**Indicadores:**

- a) Cálculo numérico en las operaciones de adición y sustracción de dígitos hasta el 20.
- b) Resolución de problemas matemáticos de lógica con números de uno y dos dígitos hasta el 20.
- c) Lectura y escritura de números naturales.
- d) Reconocer las principales figuras geométricas.
- e) Organizar elementos en categoría y conjuntos de acuerdo a su forma, tamaño, color y función.

**Dimensión 2.** Conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura.

**Indicadores:**

- a) Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.
- b) Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios cortos y de lenguaje sencillo, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.
- c) Comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto al registrar la información en tablas,

gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos.

- d) Escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas, por medio de conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, en situaciones comunicativas que lo requieran.

**Dimensión 3.** Conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua extranjera (inglés).

**Indicadores:**

- a) Comprender de forma auditiva palabras o diálogos para construir mensajes escritos u orales utilizando la lengua extranjera inglés.
- b) Expresar de forma oral mensajes mediante discusiones, conversaciones cortas u otras estrategia que motiven a expresar oralmente el idioma extranjero inglés.
- c) Leer textos escritos sencillos, empleando una adecuada pronunciación y entonación de la lengua extranjera inglés.
- d) Comprender textos escritos sencillos en el idioma extranjero inglés.
- e) Expresar de forma escrita palabras y frases cortas de la lengua extranjera inglés.

### **La Fase 3. Definición de los métodos, técnicas e instrumentos para determinar el estado que presenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.**

Para la selección de los métodos, técnicas e instrumentos, para el diagnóstico de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física, se consultó la bibliografía especializada y en correspondencia con el objeto que se investiga, se seleccionó como método la observación científica y la medición y como técnicas: la encuesta y la revisión de documentos. Los instrumentos de cada una de las técnicas aparecen en los anexos de la tesis.

### **La Fase 4. Determinación de las fuentes personales y no personales.**

En correspondencia con los objetivos específicos del diagnóstico se determinaron como **fuentes personales** a constatar a los 48 estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert” y como fuentes claves de información se declararon a los 18 docentes.

Como **fuentes no personales** de información, se tuvo en cuenta las planificaciones curriculares anuales y por unidad didáctica con el análisis metodológico de cada uno de los juegos interdisciplinarios y la planificación de las sesiones de clase de Educación Física, (Ver anexos 5, 6 y 7).

### **La Fase 5. Aplicación, procesamiento y análisis de la información.**

Los métodos, técnicas e instrumentos seleccionados se aplicaron a la muestra seleccionada, realizando el

procesamiento de los datos empíricos utilizando estadígrafos de la estadística descriptiva, por ejemplo las medidas de tendencia central tales como: media aritmética, mediana, moda, mínimo, máximo y desviación típica para contrastar los resultados del pretest.

Para constatar el estado de las variables, dimensiones e indicadores declarados, se aplicó una encuesta a los dieciocho docentes de la Institución Educativa donde se realizó el estudio (Ver anexo 1), y cuyos resultados aparecen en el (Anexo 2). La aplicación de la observación científica se realizó a 10 clases de Educación Física para constatar el nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en la clase de Educación Física por parte de los profesores y sus resultados (Anexo 3 y 4). La aplicación de la observación científica se realizó a 10 clases de Educación Física para constatar el nivel de desarrollo de los conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado, estos instrumentos y sus resultados aparecen en los (Anexos 5 y 6). Los resultados obtenidos a través de la revisión de planificaciones de las clases de Educación Física aparecen en el (Anexo 7 y 8) y sus resultados en el (Anexo 9). Los aspectos metodológicos del Test de conocimientos de los contenidos de Matemáticas, Lengua y Literatura e inglés y sus resultados aparecen en el (Anexo 10 hasta el 18).

### **Resultados del procesamiento y análisis de la encuesta inicial dirigida a los docentes**

**Dimensión 1.** Conocimientos teóricos, didácticos y metodológicos para la integración curricular a través de juegos en las diversas áreas del conocimiento por parte de los docentes.

**Tabla 5.** Resultados principales de la encuesta inicial dirigida a los docentes.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Muy insuficiente (1)	Insuficiente (2)	Regularmente suficiente (3)	Suficiente (4)	Muy suficiente (5)
1	Nivel de conocimientos sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios.	55,4% (10)	27,8% (5)	5,6% (1)	5,6%	5,6% (1)
2	Nivel de conocimientos sobre el concepto, características, clasificación y estructura del juego en la Educación Física.	66,6% (12)	22,2% (4)	0%	5,6% (1)	5,6% (1)
3	Nivel de conocimiento	72,1%	16,7%	0%	5,6%	5,6%

	tos acerca de los juegos interdisciplinarios en la Educación Física.	(13)	(3)		(1)	(1)
<b>4</b>	Nivel de conocimientos sobre la utilización de recursos didácticos para el desarrollo del juego en las clases de Educación Física.	66,7% (12)	27,8% (5)	0%	5,6% (1)	0%
<b>5</b>	Nivel de conocimientos sobre la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Matemáticas.	66,7% (12)	22,2% (4)	5,6% (1)	0%	5,6% (1)
<b>6</b>	Nivel de conocimientos	55,6%	27,8%	5,6%	11,1%	0%

	tos acerca de la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Lengua y Literatura.	(10)	(5)	(1)	(2)	
<b>7</b>	Nivel de conocimientos sobre la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Lengua extranjera Inglés.	72,2% (13)	22,2% (4)	0%	0%	5,6% (1)
<b>8</b>	Nivel de conocimientos sobre los métodos, procedimientos y formas organizativas para la integración de conocimientos	61,1% (11)	22,2% (4)	5,6% (1)	5,6% (1)	5,6% (1)

	tos interdiscipl inares a través de la Educación Física.					
<b>9</b>	Nivel de conocimien tos sobre los juegos para la integración de conocimien tos interdiscipl inares a través de la Educación Física.	72,2% (13)	22,2 (4)	0%	5,6% (1)	0%
<b>10</b>	Nivel de conocimien tos sobre los cambios psicológico s, cognitivos, físicos y motrices en los niños de 6 a 8 años.	72,2% (13)	11,1% (2)	5,6% (1)	5,6% (1)	5,6% (1)

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

## Resultados del procesamiento y análisis de la observación científica inicial dirigida a las clases de Educación Física

**Objetivo:** Evaluar el nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios durante 10 sesiones de clases de Educación Física a través del instrumento ficha de observación.

**Dimensión.** Nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.

**Tabla 6.** Resultados principales de la observación áulica inicial dirigida a las sesiones de clases.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Muy inadecuado (1)	Inadecuado (2)	Regularmente adecuado (3)	Adecuado (4)	Muy adecuado (5)
1	Nivel de organización de los estudiantes en la clase de Educación Física para la ejecución de juegos interdisciplinarios.	70,00% (7)	10,00% (1)	0% (0)	10,00% (1)	10,00% (1)
2	Utilización de los tipos de juegos en la parte inicial,	60,00% (6)	20,00% (2)	0% (0)	10,00% (1)	10,00% (1)

	principal y final de la clase de Educación Física.					
<b>3</b>	Cumplimiento de la estructura y reglas en los juegos.	60,00% (6)	10,00% (1)	0% (0)	20,00% (2)	10,00% (1)
<b>4</b>	Cumplimiento de los objetivos de los juegos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.	70,00% (7)	10,00% (1)	0% (0)	10,00% (1)	10,00% (1)
<b>5</b>	Nivel de participación de los estudiantes en la práctica de juegos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.	60,00% (6)	20,00% (2)	0% (0)	10,00% (1)	10,00% (1)
<b>6</b>	Nivel de integración de los conocimientos de las asignaturas de matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés de los estudiantes en la ejecución de los juegos en la clase de Educación Física.	60,00% (6)	10,00% (1)	0% (0)	20,00% (2)	10,00% (1)

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

## Resultados del procesamiento y análisis de la observación científica inicial dirigida a los estudiantes

**Objetivo:** Evaluar el nivel de integración de conocimientos interdisciplinarios durante 10 sesiones de clases de Educación Física en los estudiantes de segundo grado a través del instrumento ficha de observación.

**Variable:** Estado actual del desarrollo de los conocimientos interdisciplinarios en los estudiantes de segundo grado del subnivel básica elemental en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés.

**Tabla 7.** Resultados principales de la observación áulica inicial dirigida a los estudiantes.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Muy inadecuado (1)	Inadecuado (2)	Regularmente adecuado (3)	Adecuado (4)	Muy adecuado (5)
1	Participación activa de los estudiantes en los juegos durante la clase de Educación Física.	68,75% (33)	14,58% (7)	6,25% (3)	6,25% (3)	4,17% (2)
2	Integración de los contenidos de otras áreas del currículo durante la práctica de juegos a través de la Educación Física.	62,50% (30)	18,75% (9)	2,09% (1)	8,33% (4)	8,33% (4)

<b>3</b>	Nivel de motivación de los estudiantes durante la ejecución de juegos en la clase de Educación Física.	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)	56,25% (27)	25,00% (12)
<b>4</b>	Cumplimiento de la organización y reglas en los juegos durante la clase de Educación Física.	47,92% (23)	31,25% (15)	10,42% (5)	6,25% (3)	4,16% (2)
<b>5</b>	Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Matemática a través de la clase de Educación Física.	62,50% (30)	20,83% (10)	16,67% (8)	0%	0%
<b>6</b>	Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura a través de la clase de Educación Física.	56,25% (27)	25,00% (12)	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)
<b>7</b>	Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua extranjera (inglés) a través de la	47,92% (23)	31,25% (15)	10,42% (5)	6,25% (3)	4,16% (2)

clase de Educación Física.

<b>8</b>	Asociación de las actividades teóricas y prácticas de Educación Física con los conocimientos de otras asignaturas.	60,42% (29)	14,58% (7)	4,16% (2)	10,42% (5)	10,42% (5)
----------	--	----------------	---------------	--------------	---------------	---------------

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Resultados del procesamiento y análisis de la revisión de planificaciones inicial de las clases de Educación Física**

**Dimensión:** Estado de la planificación de la clase de Educación Física y la utilización del juego para el trabajo interdisciplinario por parte de los educadores.

**Tabla 8.** *Resultados principales de la revisión documental inicial dirigida a los docentes.*

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Muy inadecuado (1)	Inadecuado (2)	Regularmente adecuado (3)	Adecuado (4)	Muy adecuado (5)
<b>1</b>	Formulación de objetivos y la inclusión del trabajo interdisciplinario a	70,00% (7)	10,00% (1)	0% (0)	10,00% (1)	10,00% (1)

---

	través de la clase de Educación Física.						
<b>2</b>	Planificación de procedimientos metodológicos y formas organizativas acorde con los objetivos de la sesión de clase de Educación Física, cantidad de estudiantes, medios y condiciones para la práctica.	60,00% (6)	20,00% (2)	0% (0)	10,00% (1)	10,00% (1)	
<b>3</b>	Planificación de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en las diferentes partes de la clase Educación Física.	60,00% (6)	10,00% (1)	0% (0)	20,00% (2)	10,00% (1)	
<b>4</b>	Ubicación de los juegos en la planificación de la clase de Educación Física para la integración de conocimientos interdisciplinarios.	70,00% (7)	10,00% (1)	0% (0)	10,00% (1)	10,00% (1)	
<b>5</b>	Aplicación de juegos interdisciplinarios	60,00%	20,00%	0%	10,00%	10,00%	

---

de Matemáticas, (6) (2) (0) (1) (1)  
 Lengua y Literatura  
 e Inglés en  
 correspondencia  
 con el sistema de  
 actividades  
 metodológicas  
 planificado.

**Elaborado por:** Burgos (2021).

**Resultados del procesamiento y análisis del pretest de conocimientos de Matemáticas.**

**Tabla 9.** *Resultados principales del pretest de conocimientos de Matemáticas dirigido a los estudiantes.*

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		No alcanza los aprendizajes requeridos (<4)	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (6)	Alcanza los aprendizajes requeridos (8)	Domina los aprendizajes requeridos (9)	Supera los aprendizajes requeridos (10)
1	Cálculo mental para sumar números naturales del 1 al 20.	68,75% (33)	14,58% (7)	6,25% (3)	6,25% (3)	4,17% (2)
2	Cálculo mental para restar números	62,50%	18,75%	2,09%	8,33%	8,33%

	naturales del 1 al 20.	(30)	(9)	(1)	(4)	(4)
<b>3</b>	Secuencia numérica de adición y sustracción.	56,25% (27)	25,00% (12)	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)
<b>4</b>	Sistema de ordenamiento numérico de suma y resta.	47,92% (23)	31,25% (15)	10,42% (5)	6,25% (3)	4,16% (2)
<b>5</b>	Resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción.	62,50% (30)	20,83% (10)	16,67% (8)	0%	0%
<b>6</b>	Reconocimiento de figuras geométricas.	60,42% (29)	14,58% (7)	4,16% (2)	10,42% (5)	10,42% (5)

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Resultados del procesamiento y análisis del pretest de conocimientos de Lengua y Literatura.**

**Tabla 10.** *Resultados principales del pretest de conocimientos de Lengua y Literatura dirigido a los estudiantes.*

---

#### **Juicios de valor**

<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>No alcanza los aprendizajes requeridos (&lt;4)</b>	<b>Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (6)</b>	<b>Alcanza los aprendizajes requeridos (8)</b>	<b>Domina los aprendizajes requeridos (9)</b>	<b>Supera los aprendizajes requeridos (10)</b>
Expresión escrita de palabras y frases cortas.	68,75% (33)	14,58% (7)	6,25% (3)	6,25% (3)	4,17% (2)
Reconocimiento y producción escrita de las vocales y las letras del abecedario.	62,50% (30)	18,75% (9)	2,09% (1)	8,33% (4)	8,33% (4)
Expresión oral y pronunciación de palabras, frases y temas.	56,25% (27)	25,00% (12)	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)
Comprensión lectora de textos cortos e ilustrados.	47,92% (23)	31,25% (15)	10,42% (5)	6,25% (3)	4,16% (2)
Habilidad lectora de textos cortos e ilustrados.	62,50% (30)	20,83% (10)	16,67% (8)	0%	0%

Comprensión auditiva de los fonemas: m, a, n y o.	60,42% (29)	14,58% (7)	4,16% (2)	10,42% (5)	10,42% (5)
--	----------------	---------------	--------------	---------------	---------------

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Resultados del procesamiento y análisis del pretest de conocimientos de Lengua extranjera (inglés).**

**Tabla 11.** *Resultados principales del pretest de conocimientos de Lengua extranjera (inglés) dirigido a los estudiantes.*

Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
	No alcanza los aprendizajes requeridos (<4)	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (6)	Alcanza los aprendizajes requeridos (8)	Domina los aprendizajes requeridos (9)	Supera los aprendizajes requeridos (10)
Comprensión auditiva de palabras o	72,2%	22,2%	0%	0%	5,6%

diálogos sencillos para construir mensajes escritos u orales utilizando la lengua extranjera inglés.	(34)	(11)			(3)
Expresión oral de mensajes mediante discusiones o conversaciones cortas en el idioma extranjero inglés.	61,1% (29)	22,2% (10)	5,6% (3)	5,6% (3)	5,6% (3)
Habilidad para leer palabras o frases escritas sencillas de la lengua extranjera Inglés.	56,25% (27)	25,00% (12)	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)
Comprensión lectora de textos escritos sencillos en el idioma extranjero inglés.	60,42% (29)	14,58% (7)	4,16% (2)	10,42% (5)	10,42% (5)

Expresión escrita de palabras o frases sencillas en el idioma extranjero inglés.	47,92% (23)	31,25% (15)	10,42% (5)	6,25% (3)	4,16% (2)
--	----------------	----------------	---------------	--------------	--------------

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **La Fase 6. Conclusiones del estudio diagnóstico realizado**

Como resultado de la aplicación de los métodos, técnicas e instrumentos del nivel empírico a docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Enrique Gil Gilbert” se puede concluir que:

- ❖ En el nivel de conocimientos teóricos, didácticos, metodológicos, psicopedagógicos de los docentes para la integración de saberes interdisciplinarios a través de la Educación Física, predominan los juicios de valor muy insuficientes e insuficientes, mostrando limitaciones en aspectos asociados con la interdisciplinariedad, el concepto, estructura,

organización, clasificación y métodos para el desarrollo de juegos en las clases de Educación Física.

- ❖ La planificación y ejecución de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en las sesiones de clases de Educación Física se orienta la concentración de los resultados en los juicios de valor muy inadecuado e inadecuado en la utilización de métodos y procedimientos, relación trabajo descanso, creatividad y diversidad de juegos para la integración de contenidos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés.
- ❖ El nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en la clase de Educación Física se orienta la concentración de los resultados en los juicios de valor muy inadecuado e inadecuado.
- ❖ El estado actual del desarrollo de los conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado del subnivel básica elemental, predominan los juicios de valor no alcanzan los aprendizajes requeridos, están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, debido a que presentan vacíos académicos en los contenidos específicos de las asignaturas básicas y complementarias de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés, una de las causas es que los educadores presentan limitaciones en la utilización del juego como medio principal de la Educación Física para la integración de saberes entre contenidos Matemáticos, Lingüísticos y de Lengua extranjera Inglés.
- ❖ La aplicación del test de conocimientos de Matemáticas aplicado a los estudiantes de segundo

grado evidenció deficiencias en la resolución de operaciones numéricas básicas de adición y sustracción, lectura y escritura numérica, solución de problemas matemáticos, entre otros contenidos; solo el 10% de los educandos evaluados superan los aprendizajes requeridos en sus evaluaciones.

- ❖ El test de conocimientos de Lengua y Literatura ofrece que el 22,9% de la muestra no alcanzan los aprendizajes requeridos, lo que potencialmente limita el desarrollo de conocimientos lingüísticos tales como: reconocimiento de personaje en lecturas sencillas, expresión oral y escrita de palabras, frases y oraciones, comprensión lectora de textos cortos.
- ❖ El test de conocimientos de Lengua extranjera (inglés) determinó la necesidad de fortalecer los conocimientos en el aprendizaje del idioma Inglés: listening, speaking, reading, writing; solo el 6,3% de los educandos evaluados superan los aprendizajes requeridos en sus evaluaciones.

### **Estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la educación física en los estudiantes de segundo grado**

En el presente capítulo se expresa el contenido de la propuesta como principal resultado investigativo, en este ámbito la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física su aplicación o constatación de pertinencia y factibilidad con el empleo de los métodos investigativos necesarios y en correspondencia con el enfoque utilizado en la investigación, además de la comparación con los resultados obtenidos en el estudio diagnóstico inicial.

## **Las estrategias lúdicas como herramientas para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física**

Al realizar la confrontación de los autores tales como: Mora & Rodríguez (2014); Castrillon, Palacios & Quintero (2015), que han abordado el tema de las estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje, coinciden en que la estrategia es esencial para enseñar a pensar y aprender a aprender.

De acuerdo a la concepción de Gómez, Molano & Rodríguez (2015), hacen referencia que las estrategias con enfoque lúdico son herramientas educativas que contribuyen al desarrollo de las actividades de aprendizaje y resolución de conflictos educativos que estimulan el descubrimiento e indagación en relación a los objetivos, contenidos y temáticas específicas.

Desde la perspectiva de Domínguez (2015) las estrategias lúdicas son mucho más que practicar juegos, implica visibilizar a las actividades lúdicas como un mecanismo para facilitar el proceso de interaprendizaje de calidad, de forma personal y colectiva; además permiten determinar de forma metódica y organizada, pero sobre todo de manera interactiva, la mayor cantidad de relaciones entre los actores del proceso educativo, los objetivos y conocimientos en las diversas áreas del conocimiento.

Por su parte, Córdoba, Lara & García (2017) afirman que la estrategia lúdica:

Es el proceso sistemático de enseñanza de las tareas de aprendizaje y formativas en beneficio de la determinación de un ambiente o contexto lúdico, divertido, agradable, placentero, caracterizado por

establecer vínculos socioafectivos entre los diversos actores de la comunidad educativa para el desarrollo social, físico, cognitivo, motriz y actitudinal, que determinan el condicionante del proceso de enseñanza-aprendizaje. (p. 165)

En consonancia con la definición anterior se puede agregar que por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas se invita a la exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos de aprendizaje. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otras herramientas que permiten generar un ambiente favorable para que los estudiantes sientan interés y motivación por lo que aprenden, además de mejorar los conocimientos en las diversas asignaturas de forma inconsciente.

Para Cabezas, Molina & Ricaurte (2019) las estrategias lúdicas:

Son herramientas educativas que contribuyen al desarrollo eficiente de las actividades de aprendizaje y solución de problemas educativos. Cuando los educadores emplean diversas estrategias lúdicas se efectúan ajustes curriculares en los contenidos u organización de los recursos didácticos, con el propósito de facilitar la asimilación adecuada de los conocimientos. Las estrategias lúdicas son planificadas por los profesores para ser empleadas de forma dinámica, estimulando la participación activa de los dicentes. (p. 10)

De acuerdo a la cita anterior, los señalamientos permiten determinar la relevancia del juego como estrategia en el contexto educativo y especialmente en las clases de

Educación Física, pues contribuye de manera efectiva al desarrollo global y holístico de los estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las asignaturas básicas y complementarias, partiendo de la concepción que la lúdica es una de las actividades más importante para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia.

Como resultado del análisis de este epígrafe puedo concluir que las estrategias lúdicas pueden ser empleadas como una herramienta en la solución de problemas de aprendizaje en la Educación Física que se manifiestan en el proceso formativo de los educandos.

Las estrategias lúdicas contribuyen en el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, socioafectivas, psicológicas, además permiten integrar conocimientos entre las diversas áreas del conocimiento, generan experiencias educativas bajo un contexto de alegría, creatividad, dinamismo, libertad, donde cualquier conocimiento específico o contenido de aprendizaje, actividades prácticas, procedimentales y/o actitudinales, se pueden transferir a través de la práctica de juegos motrices, tradicionales, cognitivos, entre otros en las clases de Educación Física.

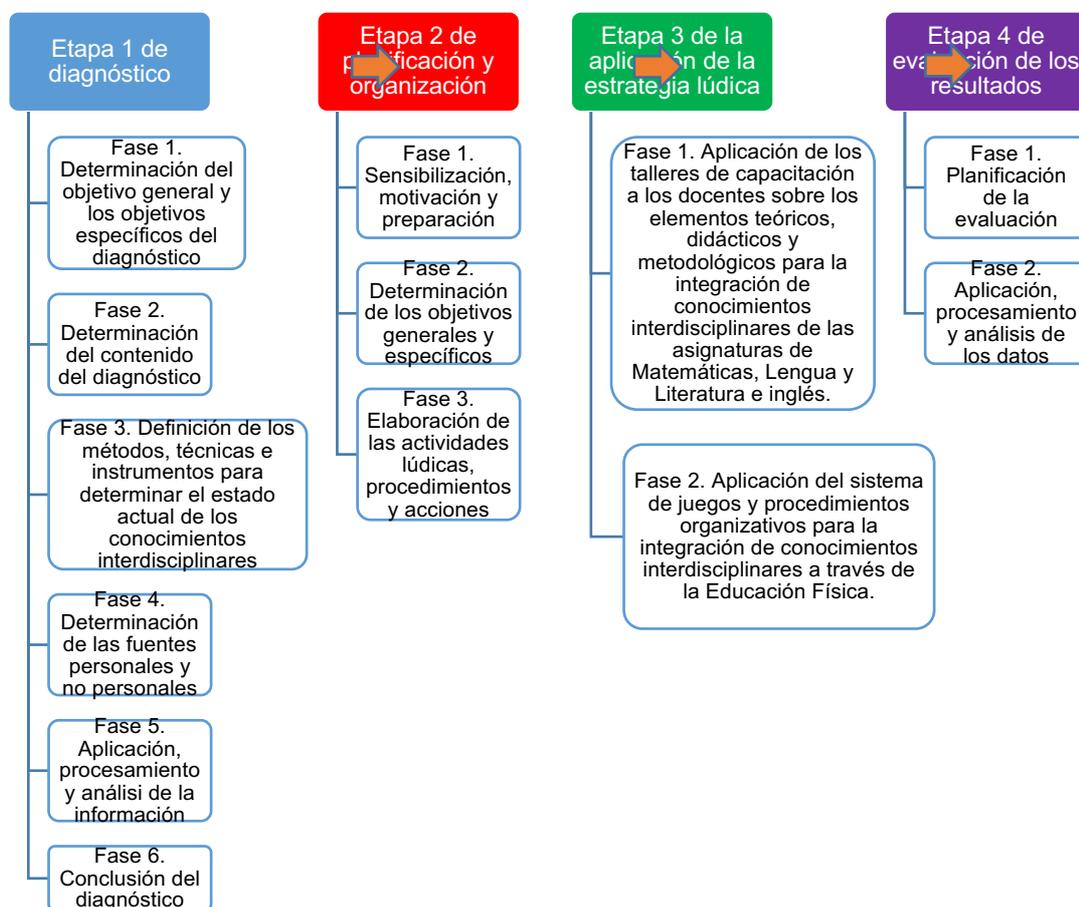
Además permiten estructurar de manera global el proceso de intervención pedagógica a través de etapas, fases y acciones; estas últimas con el mayor nivel de impacto en los estudiantes de segundo grado a la cual va dirigida la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

**Etapas fases y acciones de la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física**

A continuación, se presenta, con un enfoque teórico y metodológico la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física que ha sido elaborada. Está compuesta por cuatro etapas, a decir de:

- ❖ Etapa de diagnóstico.
- ❖ Etapa de planificación y organización de la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios.
- ❖ Etapa de la aplicación de la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios.
- ❖ Etapa de evaluación de los resultados de la aplicación de la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

En la gráfica que se presenta a continuación se puede observar la estructura global de la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física, la cual está constituida por etapas, fases y acciones; así como las relaciones que se establecen entre ellas, y los niveles jerárquicos, con sus implicaciones para el proceso de implementación de la propuesta.



**Figura 1.** Componentes de la estrategia lúdica.

La descripción de las etapas, fases y acciones aparecen a continuación:

### **Etapa No. 1. Estudio diagnóstico del estado inicial (pretest) de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física**

En esta etapa se lleva a cabo la caracterización del estado inicial de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado Subnivel Básica Elemental, las limitaciones teóricas, didácticas y metodológicas de los docentes en relación con la preparación y orientación que estos presentan para la integración de contenidos de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de la práctica de juegos en la clase de Educación Física.

Por ello, el diagnóstico provee la información caracterizadora que se necesita para definir las acciones que se deben llevar a cabo para el desarrollo de la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física. La etapa de diagnóstico, presenta una estructura que integra fases que se detallan a continuación

- **Fase 1.** Determinación del objetivo general y los objetivos específicos.
- **Fase 2.** Determinación del contenido del diagnóstico (variables, dimensiones e indicadores) para conocer el estado inicial que presenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.
- **Fase 3.** Definición de los métodos, técnicas e instrumentos para conocer el estado inicial que presenta la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado.

- **Fase 4.** Determinación de las fuentes personales y no personales que serán constatadas.
- **Fase 5.** Aplicación, procesamiento y análisis de la información.
- **Fase 6.** Conclusiones del diagnóstico.

Cada una de las acciones que integran las fases de la etapa de diagnóstico se detallan en el capítulo estudio diagnóstico del estado inicial de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

### **La etapa 2. De planificación y organización.**

- ❖ **Fase 1.** Sensibilización, motivación y preparación.
- ❖ **Fase 2.** Determinación del objetivo general y específicos.
- ❖ **Fase 3.** Elaboración del sistema de actividades lúdicas para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

### **Fase 1. Sensibilización, motivación y preparación.**

Esta fase tiene como objetivo comprometer a los docentes en el proceso de preparación teórica y metodológica orientada a la integración de saberes interdisciplinarios, para lo cual se necesitara una alta preparación y motivación.

Las gestiones encaminadas a la sensibilización, motivación y preparación se mantendrán durante todo el proceso. Estas gestiones son las siguientes:

- ❖ Análisis y síntesis de reflexión con los implicados (docentes y estudiantes), de la necesidad de aplicar una estrategia lúdica para la integración de

conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

- ❖ Capacitación de los docentes acerca de la integración de saberes interdisciplinarios, haciendo énfasis en la estrategia lúdica a emplear reconociendo las etapas, fases y acciones que la integra, además de las características principales del desarrollo físico, cognitivo, psicológico, motor y socioafectivo de los estudiantes de segundo grado.
- ❖ Participación de los implicados en la generación de los objetivos que se persiguen y procedimientos del sistema de actividades lúdicas interdisciplinarios a utilizar durante las clases de Educación Física.

El proceso de preparación de los implicados incluye también, el estudio de cada uno de los contenidos que se imparten en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e inglés, además de reconocer el aporte de los juegos en la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.

El proceso se desarrolla a través de las siguientes acciones:

- 1.** Diagnóstico del conocimiento de los implicados sobre los elementos teóricos y metodológicos que sustentan la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.
- 2.** Establecimiento de un programa de capacitación de los implicados, sobre los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.
- 3.** Valoración del nivel de conocimiento que tienen los implicados sobre la integración de saberes interdisciplinarios a través de la Educación Física.

## **Fase 2. Determinación de los objetivos generales y específicos.**

Esta fase cumple su función al determinar los objetivos que regirán el proceso de elaboración de las actividades que contiene la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física, ellos son:

### **Objetivo general:**

Mejorar el nivel de preparación, planificación, organización y ejecución de las actividades lúdicas por parte de los docentes para contribuir a la integración de conocimientos en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés en los estudiantes de segundo grado a través de la Educación Física.

### **Objetivos específicos:**

- Mejorar el nivel de conocimientos teóricos, didácticos y metodológicos de los docentes para la integración curricular de los contenidos de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de juegos en las clases de Educación Física.
- Mejorar el estado de la planificación de la clase de Educación Física y la utilización del juego para el trabajo interdisciplinario por parte de los educadores.
- Mejorar el nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.
- Mejorar los conocimientos de los contenidos de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés en los

estudiantes de segundo grado a través de juegos en las clases de Educación Física.

### **Fase 3. Elaboración del conjunto de actividades lúdicas para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.**

Esta fase tiene como función revelar el conjunto de actividades lúdicas concebida para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física, la misma que incluye dos formas de organización, ellas son:

- a) Los talleres de capacitación dirigidos a los docentes sobre los elementos teóricos, didácticos y metodológicos para la integración de conocimientos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de la Educación Física en estudiantes de segundo grado.
- b) Sistema de juegos y procedimientos organizativos para la integración de conocimientos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de la Educación Física en estudiantes de segundo grado.

Las formas de organización anteriormente fueron elaboradas a partir de los siguientes elementos teóricos sistematizados y los resultados que arrojó el estudio diagnóstico inicial sobre el estado del problema que se investiga. A continuación, se describe el contenido y los aspectos organizativos que acontece a cada una de las mismas:

**a) Planificación y elaboración de los talleres de capacitación dirigidos a los docentes sobre los elementos teóricos, didácticos y metodológicos para la integración de conocimientos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de la Educación Física en estudiantes de segundo grado.**

**Tabla No. 12** Talleres de capacitación dirigidos a los docentes.

<b>Nº del taller</b>	<b>Nombre del taller</b>	<b>Lugar</b>	<b>Participantes</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Contenido</b>
<b>1</b>	Principales concepciones de la integración de conocimientos interdisciplina-res.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de la integración de conocimientos interdisciplina-res en el ámbito educativo.	Análisis de las definiciones, importancia y utilización de la interdisciplin ariedad en el cotexto educativo.
<b>2</b>	Principales concepciones de la integración de conocimientos interdisciplina-res a través de la Educación Física.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de la integración de conocimientos interdisciplina-res a través de la Educación Física.	- Secuenciación del acceso al conocimiento en Educación Física de la Educación Primaria en perspectiva

					interdisciplinar.
					- Desarrollo de las competencias básicas desde el Área de Educación Física.
3	Didáctica de la clase de Educación Física en el contexto escolar.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de didáctica de la clase de Educación Física.	Antecedentes de la didáctica de la Educación Física, principios didácticos y metodológicos, modelos de la Educación Física, teorías de la Educación Física.
4	Los juegos, clasificación, estructura y correspondencia con la clase de Educación Física	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de la clasificación, estructura e importancia de los juegos en la clase de Educación Física.	Análisis de las principales concepciones de los juegos, diversas perspectivas en la clasificación y estructura de los juegos en la clase de Educación Física.

5	Los juegos como método de la Educación Física.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de los juegos como método de la Educación Física.	Análisis de las principales concepciones y aplicación del método lúdico en la Educación Física.
6	Planificación de los juegos en la clase de Educación Física.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de la planificación de los juegos en la clase de Educación Física.	Revisión teórica acerca de la determinación de los objetivos de la clase y ubicación del juego en la planificación: el juego como contenido, el juego como método de enseñanza y el juego como eje temático.
7	Utilización de recursos didácticos para el desarrollo del juego en las clases de Educación Física.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de la utilización y construcción de recursos didácticos para el desarrollo del juego en las clases de Educación Física.	Análisis teórico – práctico de la clasificación de los recursos y materiales didácticos convencionales y no convencionales para el

				desarrollo del juego en la clase de Educación Física.
<b>8</b>	Tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Matemáticas.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de los tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Matemáticas.
				Análisis de la diversidad de actividades lúdicas para potenciar los conocimientos de los contenidos Matemáticos tales como: cálculo numérico en las operaciones de adición y sustracción de dígitos hasta el 20, resolución de problemas matemáticos de lógica con números de uno y dos dígitos hasta el 20, lectura y escritura de números naturales, reconocer las principales figuras geométricas, organizar

elementos en categoría y conjuntos de acuerdo a su forma, tamaño, color y función.

- 9 Tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Lengua y Literatura. Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert” Docentes y capacitador Mejorar los conocimientos acerca de los tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Lengua y Literatura. Análisis de la diversidad de actividades lúdicas para potenciar los conocimientos de los contenidos Lengua y Literatura tales como: comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y el vocabulario, leer de manera autónoma textos literarios y no literarios cortos, comprender los contenidos explícitos e implícitos de

textos sencillos y escribir descripciones de objetos, animales, lugares y personas; ordenando las ideas según una secuencia lógica.

<b>10</b>	Tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Inglés.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de los tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Inglés.	Análisis de la diversidad de actividades lúdicas para potenciar los conocimientos de los contenidos de Inglés tales como: comprender de forma auditiva palabras o diálogos para construir mensajes escritos u orales utilizando la lengua extranjera inglés, expresar de forma oral mensajes mediante
-----------	--	---	------------------------	--	--

discusiones, conversaciones cortas u otras estrategia que motiven a expresar oralmente el idioma extranjero inglés, leer y comprender textos escritos sencillos, empleando una adecuada pronunciación y entonación de la lengua extranjera inglés y expresar de forma escrita palabras y frases cortas de la lengua extranjera inglés.

<b>11</b>	Formas organizativas y procedimientos organizativos de los juegos en la clase de Educación Física para la integración de conocimientos interdisciplina-res	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de las formas organizativas y procedimientos organizativos de los juegos en la clase de Educación Física para la integración de	los Principales concepciones acerca de las formas de organización y procedimientos organizativos en la clase de
-----------	--	---	------------------------	--	---

				conocimientos interdisciplinares.	Educación Física.  Ejemplos de la utilización de las formas de organización y procedimientos organizativos de los juegos en la Educación Física.
<b>12</b>	Características psicológicas y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de las características psicológicas y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.	Análisis de las particularidades psicológicas de los niños de 6 a 8 años: consolidación de la identidad, conciencia de sus capacidades y limitaciones, percepción de su situación en el mundo social, aceptación de las normas y comportamiento cooperativo.

13	Características cognitivas y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de las características cognitivas y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.	Análisis de las particularidades cognitivas de los niños de 6 a 8 años: atención, percepción, memoria, resolución de problemas, comprensión, establecimientos de analogías entre otras.
14	Características motrices y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de las características motrices y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.	Análisis de las particularidades motrices de los niños de 6 a 8 años: habilidades motrices básicas locomotrices y no locomotrices, coordinación motriz, equilibrio.
15	Características físicas y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.	Escuela de Educación Básica “Enrique	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de las características físicas y cambios principales en los	Análisis de las particularidades físicas de los niños de 6 a 8 años: altura, peso, capacidades

		Gil Gilbert”		niños de 6 a 8 años.	físicas, entre otras.
<b>16</b>	Utilización de estrategias lúdicas en el ámbito de la Educación Física.	Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert”	Docentes y capacitador	Mejorar los conocimientos acerca de las estrategias lúdicas en el ámbito de la Educación Física.	Concepciones de las estrategias lúdicas, importancia, componentes y la utilización en las clases de Educación Física.

**Elaborado por:** Burgos (2021).

En esta fase se debe elaborar y seleccionar los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física, esto implica ejecutar los pasos didácticos y metodológicos necesarios para la aplicación de las actividades lúdicas propuestas.

**b) Sistema de juegos y procedimientos organizativos para la integración de conocimientos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de la Educación Física en estudiantes de segundo grado.**

Como acción número dos de la fase tres de elaboración del conjunto de actividades lúdicas, se plantea la segunda forma organizativa que corresponde al sistema de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios de Matemáticas, Lengua y Literatura y Lengua extranjera (inglés) a través de la Educación Física. A continuación, se resumen en la presente tabla las características principales

de los juegos en correspondencia con la cantidad de juegos, ubicación de los juegos en relación a las partes de la clase, áreas del conocimiento, la clasificación de juegos según Parlebas (1989), citado por Herrera (2018), que categorizan el juego de manera amplia y lógica:

**Tabla No. 13** *Características principales del sistema de juegos para la integración de los contenidos de Matemáticas.*

<b>Cantidad de juegos</b>	<b>Nombre de los juegos</b>	<b>Ubicación de los juegos en las partes de la clase</b>	<b>Áreas del conocimiento de los juegos</b>	<b>Clasificación de los juegos</b>
1	Juego suma que te pillo.	Parte inicial		Juegos motrices recreativos y cognoscitivos grupales

6	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Formando figuras geométricas</li> <li>-El relojito matemático</li> <li>-Jugando resuelvo problemas matemáticos</li> <li>- Carreras numéricas de sustracción</li> <li>- Carreras y saltos numéricos de adición</li> <li>-El reto del ordenamiento numérico</li> </ul>	Parte principal	Matemáticas	Juegos motrices recreativos y cognoscitivos grupales
1	La bomba numérica	Parte final		Juegos sociales de integración colectiva y cognoscitivos grupales

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

**Tabla No. 14** Características principales del sistema de juegos para la integración de los contenidos de Lengua y Literatura.

<b>Cantidad de juegos</b>	<b>Nombre de los juegos</b>	<b>Ubicación de los juegos en las partes de la clase</b>	<b>Áreas del conocimiento de los juegos</b>	<b>Clasificación de los juegos</b>
1	El cazador de oraciones	Parte inicial		Juegos motrices recreativos y cognoscitivos grupales
6	-El mensaje en la espalda -Adivinando al mimo -La quemada de las sílabas -La carrera de las vocales -El reto de las oraciones -La competencia	Parte principal	Lengua y Literatura	Juegos motrices recreativos y cognoscitivos grupales

de la lectura  
comprensiva

1	Juego motor y de expresión oral	Parte final		Juegos motrices recreativos y cognoscitivos grupales
---	---------------------------------	-------------	--	--

**Elaborado por:** Burgos (2021).

**Tabla No. 15** Características principales del sistema de juegos para la integración de los contenidos de Inglés.

Cantidad de juegos	Nombre de los juegos	Ubicación de los juegos en las partes de la clase	Áreas del conocimiento de los juegos	Clasificación de los juegos
1	Game Simon says	Parte inicial	Lengua extranjera (Inglés)	Juego cognocitivo sin implementos
6	-Doing like animals  -Use the correct picture  -Collecting objects	Parte principal		Juegos motrices recreativos y cognoscitivos grupales

- Missing  
words

-Making my  
team

- The  
challenge of  
the  
pronunciation  
of words

1	Guess the letter in English	Parte final	Juegos motrices recreativos y cognoscitivos grupales
---	-----------------------------------	-------------	--

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

## **Juegos para la integración de los conocimientos relacionados con los contenidos de Matemáticas de segundo grado.**

### **Juegos para la parte inicial de la clase**

#### **1) Nombre:** Juego suma que te pillo.



**Figura 2.** Juego suma que te pillo.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar la velocidad en el cálculo matemático (sumas) a través de la ejecución de acciones motrices básicas tales como: lanzar, receptar y correr para lograr el estado funcional del sistema muscular y respiratorio en el calentamiento.

**Organización:** en grupos medianos sentados formando un círculo.

**Desarrollo:** El grupo sentado en círculo excepto uno que es el que corre por afuera del círculo, el que corre dice ¡ya! Y los jugadores del círculo comienzan a pasarse el balón

(sumando) depende de la orden y el numero a realizar dicha operación, mientras tanto el jugador que corre intenta alcanzar el balón, hasta que un jugador no haga la operación correcta, no puede pasar el balón al compañero.

**Materiales:** silbato, pelotas.

**Reglas:** No salirse del espacio delimitado. No puede pasar la pelota mientras no realice la operación matemática correcta.

**Variantes:** Si el corredor alcanza el balón, cambiara el rol con el jugador que lo han pillado. Ponerse en posición de pie para pasar el balón. Cambiar la operación en el cálculo matemático (restas).

### **Juegos para la parte principal de la clase**

**1) Nombre:** Formando figuras.



**Figura 3.** Formando figuras.

**Objetivo de aprendizaje:** Reconocer las figuras geométricas: cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo y rombo a través de la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** En dos medianos grupos.

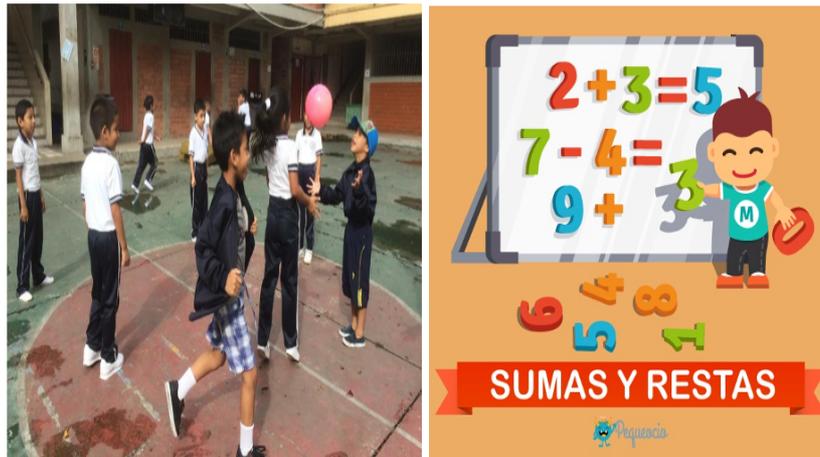
**Desarrollo:** Organizar la clase en dos grupos, se da la orden de formar figuras geométricas: cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo y rombo, los estudiantes deben organizarse rápidamente y formar la figura dada, el profesor dará la indicación de cómo deben formarlas sea de pie con el mismo frente todos los estudiantes o sentados, intercalados pueden haber distintas variantes.

**Materiales:** silbato y conos.

**Reglas:** Gana el grupo que realice bien la figura con las indicaciones dadas en el menor tiempo posible.

**Variantes:** Solicitarles a cada grupo de estudiantes que antes de formar las figuras geométricas realicen tareas motrices tales como: dar dos vueltas corriendo por todo el patio, realizar saltos, entre otras.

**2) Nombre:** El relojito matemático.



**Figura 4.** El relojito matemático.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar los conocimientos en la resolución de operaciones numéricas de adición y sustracción mediante la ejecución de acciones motrices básicas lanzar, receptor y correr.

**Organización:** En grupos medianos de pie formando un círculo y una columna.

**Desarrollo:** Organizar 2 grupos el primero conformará una columna y el segundo un círculo con el mismo número de estudiantes cada uno, los que estén en el círculo realizarán una suma o resta, luego pasaran la pelota lo más rápido que puedan uno por uno de derecha a izquierda por cada vuelta que hagan gritaran el número correspondiente, en el otro grupo cada estudiante correrá por detrás del círculo y realizará una suma o resta, posteriormente le entregará la pelota a su compañero así sucesivamente, el grupo que termine primero ganará.

**Materiales:** pelotas, tizas, conos, silbato y platillos

**Reglas:** Hasta que un jugador no realice la operación correcta, no puede pasar el balón al compañero, no salirse del área delimitada para correr.

**Variantes:** Cambio de roles a cada grupo, los que estaban en el círculo pasan a formar una columna y viceversa. Aumentar el número de vueltas para pasar el balón.

**3) Nombre:** Jugando resuelvo problemas matemáticos



**Figura 5.** Juego de resolución de problemas.

**Objetivo de aprendizaje:** Desarrollar las habilidades motrices básicas locomotrices y la capacidad de resolución de problemas matemáticos asociados a la adición y sustracción.

**Organización:** Dos columnas.

**Desarrollo:** Organizar a los estudiantes en 2 columnas, los 2 primeros niños correrán hacia el hula que se encuentra

delante, luego golpean con una raqueta la pelota contra una pared utilizando la mano más hábil, posteriormente realizarán saltos sobre los conos ubicados más adelante, para finalmente sentarse a resolver el problema matemático, una vez que termine correctamente el ejercicio, regresará a su columna para darle relevo al compañero que sigue.

**Materiales:** silbato, raquetas, cuadernos, lápices, balones, conos y ulas.

**Reglas:** La columna que termine primero y resuelva todos los ejercicios correctamente será la ganadora.

**Variantes:** En vez de golpear la pelota con la raqueta realizarlo con la mano o el pie.

#### 4) **Nombre:** Carreras numéricas de sustracción



**Figura 6.** Carreras numéricas de sustracción.

**Objetivo de aprendizaje:** Desarrollar la habilidad motriz básica de la carrera y la capacidad del cálculo numérico de sustracción.

**Organización:** Tres columnas.

**Desarrollo:** Organizar a los estudiantes en 3 columnas, los 3 primeros niños correrán hacia un cono que se encuentra a unos 10 metros adelante, posteriormente resolverán 1 resta de 2 cifras, una vez resuelta la operación numérica volverán corriendo a la columna para darle relevo al compañero que sigue y así sucesivamente.

**Materiales:** silbato, conos, cuadernos, lápices.

**Reglas:** La columna que termine primero y resuelva todos los ejercicios correctamente será la ganadora.

**Variantes:** Aumentar la cantidad de vueltas para realizar la operación matemáticas, cambiar la acción motriz de correr por la de saltar en uno o dos pies.

**5) Nombre:** Carreras y saltos numéricos de adición



**Figura 7.** Carreras y saltos numéricos de adición.

**Objetivo de aprendizaje:** Desarrollar las habilidades motrices básicas de la carrera y el salto y la capacidad del cálculo numérico de adición.

**Organización:** Tres columnas.

**Desarrollo:** Organizar a los estudiantes en 3 columnas, los 3 primeros niños correrán hacia un cono que se encuentra a unos 10 metros adelante, posteriormente realizarán 3 saltos por encima de vallas pequeñas, a continuación resolverán 1 suma de 2 cifras, una vez resuelta la operación numérica volverán corriendo a la columna para darle relevo al compañero que sigue y así sucesivamente.

**Materiales:** silbato, conos, vallas pequeñas, cuadernos, lápices.

**Reglas:** La columna que termine primero y resuelva todos los ejercicios correctamente será la ganadora.

**Variantes:** Agregar la acción motriz de rodar en una colchoneta, después de realizar los saltos de las vallas.

**6) Nombre:** El reto del ordenamiento numérico



**Figura 8.** El reto del ordenamiento numérico.

**Objetivo de aprendizaje:** Potenciar el desarrollo de las habilidades motrices básicas y la capacidad del ordenamiento numérico a través de la práctica lúdica.

**Organización:** cuatro columnas.

**Desarrollo:** Organizar a los estudiantes en 4 columnas, los 3 primeros niños realizarán la acción motriz de reptar por una distancia de 10 metros, posteriormente realizarán 1 rol hacia adelante sobre una colchoneta, a continuación ordenarán los números del 1 al 10 que se encuentran en una caja desordenados, una vez resuelta la tarea volverán corriendo a la columna para darle relevo al compañero que sigue y así sucesivamente.

**Materiales:** silbato, conos, colchonetas, números de cartón, caja de cartón.

**Reglas:** La columna que termine primero y resuelva todas las tareas cognitivas y motrices correctamente será la ganadora.

**Variantes:** Agregar la acción motriz de correr y saltar después de realizar el rol hacia adelante.

### **Juego para la parte final de la clase**

**1) Nombre:** La bomba numérica.



**Figura 9.** Juego la bomba numérica.

**Objetivo de aprendizaje:** Potenciar los conocimientos del cálculo numérico (sumas y restas) a través de la ejecución de acciones motrices de lanzamiento, recepción y carrera para regular las funciones orgánicas y el equilibrio homeostático general.

**Organización:** en círculo.

**Desarrollo:** Se forma una ronda. Todos de pie. Un estudiante tiene una pelota que tiene que ir pasándose de uno a otro en la mano. En el centro del círculo hay un reloj que cuenta del 1 al 5, y cada vez que llegue al cinco saca una manecilla -su mano- primero la derecha horizontalmente, luego la izquierda horizontalmente, luego la derecha verticalmente, luego la izquierda verticalmente y por último da una palmetada y dice: «Bomba». El que tiene la pelota

en ese momento debe resolver una operación matemática (suma o resta) sino lo hace correctamente el estudiante que estaba contando lo persigue hasta atraparlo.

**Materiales:** silbato, tizas y balones.

**Reglas:** El que tenga la pelota en ese momento se tiene que sentar en el suelo sino resuelve correctamente la operación matemática y el juego continua. No tirar la pelota fuera del área delimitada.

**Variantes:** Pasarse la pelota con el pie o con la cabeza.

**Juegos para la integración de los conocimientos relacionados con los contenidos de Lengua y Literatura de segundo grado.**

**Juegos para la parte inicial de la clase**

1) **Nombre:** El cazador de oraciones.



**Figura 10.** El cazador de oraciones.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar la expresión oral y la estructura de oraciones a través de la ejecución de acciones motrices básicas: carrera y lanzamiento para lograr el estado funcional del sistema muscular y respiratorio en el calentamiento.

**Organización:** en grupos de forma libre en el espacio delimitado.

**Desarrollo:** Uno o varios estudiantes tienen la pelota. Éstos tendrán que decir una oración corta en voz alta utilizando el nombre del jugador que intentan tocar con la pelota. Cuando pillen a alguien intercambiarán su rol.

**Materiales:** silbato, pelotas y conos.

**Reglas:** No salirse del espacio delimitado. Decir la oración antes de tocar con la pelota al compañero. Tocar la parte del cuerpo que indique el profesor (brazo, espalda, pierna).

**Variantes:** Decir el nombre de un animal, color o cosa con la primera inicial del nombre del compañero que intentan tocar con la pelota.

## Juegos para la parte principal de la clase

### 1) **Nombre:** El mensaje en la espalda.



**Figura 11.** El mensaje en la espalda.

**Objetivo de aprendizaje:** Estimular la comunicación táctil y escrita entre los estudiantes a través del desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

**Organización:** Dos grupos sentados en columna.

**Desarrollo:** En dos grupos derecha e izquierda, sentados en pareja al inicio de la columna, separados a una distancia de 5 metros para que el que recibe el mensaje corra y vayan transmitiendo cuyo mensaje, se elige un representante de cada grupo que será el encargado de transmitir un mensaje al final de la columna (dibujo sencillo hecho por el profesor).

**Materiales:** silbato, hojas, conos y lápices.

**Reglas:** Tendrán que dibujar en la espalda de su compañero sin hablar ni realizar sonidos, ganara el grupo que dibuje mejor el mensaje dado.

**Variantes:** Agregar otra acción motriz básica, realizar saltos después de correr para transmitir el mensaje.

**2) Nombre:** Adivinando al mimo.



**Figura 12.** Adivinando al mimo.

**Objetivo de aprendizaje:** Reconocer las emociones expresivas mediante la comunicación gestual y la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** Por parejas.

**Desarrollo:** Por parejas, uno de la pareja expresa un sentimiento y el compañero debe adivinar qué sentimiento o emoción ha expresado, posteriormente debe realizar la acción de correr 10 metros, saltar una valla y lanzar una pelota.

**Materiales:** balones, conos, metro, vallas, papel, lápiz.

**Reglas:** Plantear cinco sentimientos y apuntar en un papel que sentimiento o emoción ha expresado.

**Variantes:** Cambio de funciones.

**3) Nombre:** Las quemadas de las sílabas.



**Figura 13.** Las quemadas.

**Objetivo de aprendizaje:** Identificar las sílabas que conforman los nombres propios a través de un juego de persecución donde interviene la ejecución de acciones motrices básicas de carrera y lanzamiento.

**Organización:** En grupo.

**Desarrollo:** El estudiante que vaya a quemar elige un nombre propio de una persona, animal o lugar (según disponga el profesor) mientras más largo en sílabas mejor el resto de estudiantes se dispersa por todo el patio y evita ser quemado.

**Materiales:** silbato, balones y conos.

**Reglas:** El que quema puede dar saltos separando por sílabas el nombre de su nombre propio elegido.

**Variantes:** Si un estudiante es quemado deberá elegir un distinto nombre propio, cambiar de roles.

4) **Nombre:** La carrera de las vocales.



**Figura 14.** La carrera de las vocales.

**Objetivo de aprendizaje:** Potenciar la expresión escrita de las vocales a través de la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** Cuatro columnas.

**Desarrollo:** Organizar a los estudiantes en 4 columnas, los 4 primeros niños correrán hacia un cono que se encuentra a unos 10 metros adelante, posteriormente remarcarán las vocales impresas en un cuaderno utilizando un lápiz, una vez resuelta la tarea cognitiva volverán corriendo a la columna para darle relevo al compañero que sigue y así sucesivamente.

**Materiales:** silbato, conos, cuadernos, lápices.

**Reglas:** La columna que termine primero y resuelva todos los ejercicios correctamente será la ganadora.

**Variantes:** Agregar la acción motriz básica del salto después de realizar la carrera.

5) **Nombre:** El reto de las oraciones.



Figura 15. El reto de las oraciones.

**Objetivo de aprendizaje:** Potenciar la expresión oral de oraciones a través de la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** Cuatro columnas.

**Desarrollo:** Organizar a los estudiantes en 4 columnas, los 4 primeros niños realizarán 3 saltos consecutivos sobre unos ulas separados a 50 cm, luego lanzarán una pelota hacia el arco que se encuentra más adelante, posteriormente ubicarán la pelota donde la encontraron, finalmente realizarán la lectura de una oración que se encuentra impresa en un cuaderno, una vez resuelta la tarea cognitiva volverán corriendo a la columna para darle relevo al compañero que sigue y así sucesivamente.

**Materiales:** silbato, conos, ulas, pelotas, arco, cuadernos.

**Reglas:** La columna que termine primero y resuelva todos los ejercicios correctamente será la ganadora.

**Variantes:** Agregar la acción motriz básica del rol hacia adelante después de ubicar la pelota donde la encontraron.

**6) Nombre:** El desafío de la lectura comprensiva.



**Figura 16.** El desafío de la lectura comprensiva.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar la comprensión lectora de oraciones a través de la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** tres columnas.

**Desarrollo:** Organizar 3 columnas, el docente se ubicará en un sitio estratégico para lanzarle levemente la pelota a los estudiantes, los 3 primeros correrán hacia el hula que se encuentra delante, luego golpean la pelota con la mano más hábil, proyectándola lo más lejos posible, posteriormente correrán a ver su pelota, finalmente resolverán el ejercicio de lectura comprensiva que se encuentra impresa en un cuaderno, una vez resuelta la tarea cognitiva volverán corriendo a la columna para darle relevo al compañero que sigue y así sucesivamente.

**Materiales:** silbato, conos, ulas, pelotas, raquetas, cuadernos, lápiz.

**Reglas:** La columna que termine primero y resuelva todos los ejercicios correctamente será la ganadora.

**Variantes:** Agregar la acción motriz básica del salto de vallas después de ubicar la pelota donde la encontraron.

### **Juego para la parte final de la clase**

1) **Nombre:** Juego motor y de expresión oral.



**Figura 17.** Juego motor y de expresión oral.

**Objetivo:** Reforzar la expresión oral de nombres propios y conseguir el mayor número posible de cuerdas, a través de las acciones motrices correr, girar y manipular.

**Organización:** En tríos agarrados de la mano.

**Desarrollo:** El que va en el medio se coloca una cuerda prendida al pantalón. Cada trio tiene que intentar quitarle su cuerda a los otros niños pero debe decir en voz alta el

nombre del compañero. Si a un trío le quitan su cuerda, tendrá que conseguir otra y colocarla en el pantalón del estudiante ubicado en el centro.

**Materiales:** silbato, cuerdas y conos.

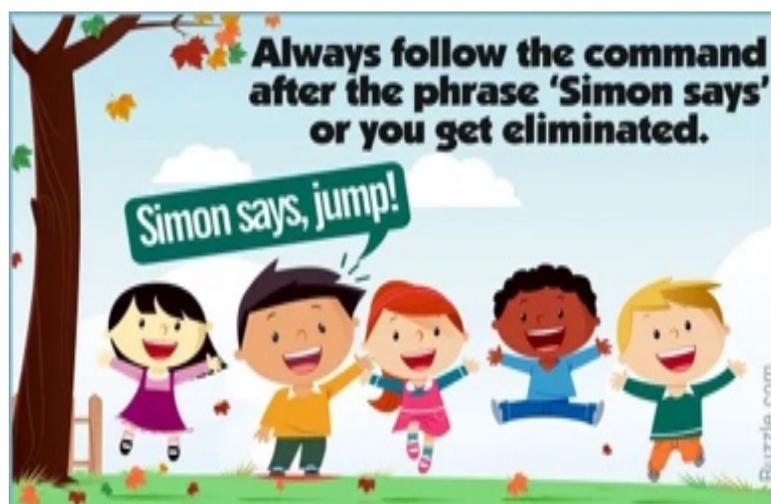
**Reglas:** El último solo se podrá quitar con la mano y no puede tocar el suelo. El estudiante que va en el medio tiene que darse la vuelta.

**Variantes:** El estudiante que pierda la cuerda se cambiará con algunos de sus compañeros. En vez de decir el nombre de los compañeros, expresarán el nombre de un animal, cosa o color.

**Juegos para la integración de los conocimientos relacionados con los contenidos de Inglés de segundo grado.**

**Juegos para la parte inicial de la clase**

1) **Nombre:** Game Simón says.



**Figura 18.** Game Simón says.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar la pronunciación y significado de palabras (animales, objetos y deportes) en el idioma Inglés a través de las acciones o tareas motrices que el profesor indique de forma correcta en el menor tiempo posible.

**Organización:** en grupos de forma libre en el espacio delimitado.

**Desarrollo:** Empieza el profesor, que dirá su nombre + dice. Por ejemplo, Simón dice: cómo se dice carro en inglés, tocar una pared y volver. Entonces, todos expresan de forma oral la palabra carro en inglés, posteriormente van hacia alguna pared, la tocan y regresan. Tienen que intentar realizarlo lo antes posible.

**Materiales:** silbato y conos.

**Reglas:** Esperar las indicaciones del profesor o estudiante seleccionado, no adelantarse, ejecutar de forma correcta y consciente el ejercicio o tarea motriz.

**Variantes:** El primero en conseguirlo será el siguiente en decir qué es lo que tiene que hacer el resto. Variar las acciones motrices.

## Juegos para la parte principal de la clase

1) **Nombre:** Doing like animals. (Haz como los animales)



Figura 19. Doing like animals.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar la coordinación y la fuerza de piernas, así como pronunciar el nombre de los animales en el idioma inglés.

**Organización:** Se forman dos o más equipos en hileras uno al lado del otro.

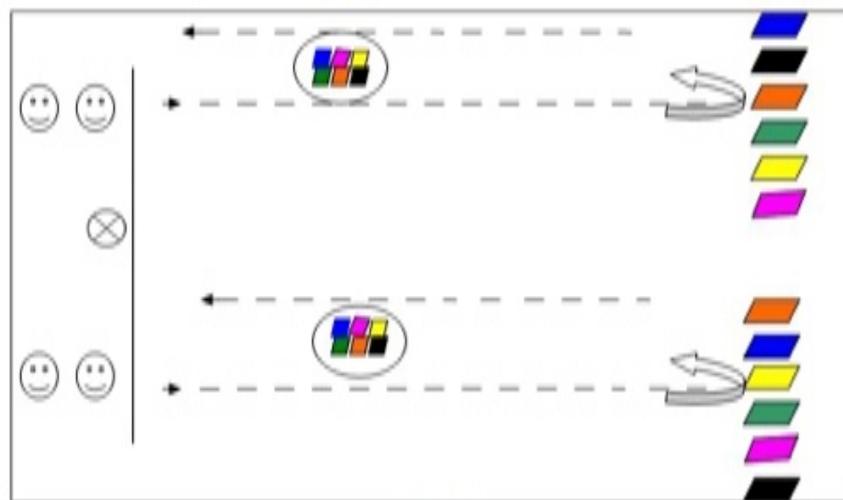
**Desarrollo:** A la voz del profesor los jugadores saldrán corriendo hasta cada marca en el suelo, las cuales tendrán el nombre de animales en inglés, este debe imitar el desplazamiento del animal y pronunciar el nombre hasta la próxima marca. Al llegar al final, bordeará el obstáculo y regresará corriendo en línea recta hasta la línea de salida. Entre cada obstáculo habrá una distancia de 3 metros. Ejemplos: 1. frog (frág), 2. crab (créb), 3. horse (jórs).

**Materiales:** Silbato, tizas, cono plástico u otro obstáculo.

**Reglas:** Cada jugador debe esperar en la línea de salida a que llegue el que está ejecutando los movimientos y gana el equipo que primero termine.

**Variantes:** Modificar la acción motriz básica de la carrera en vez del rol hacia adelante.

**2) Nombre:** Use the correct picture. (Usa la imagen correcta)



**Figura 20.** Use the correct picture.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar la rapidez y la coordinación, así como pronunciar el nombre de objetos en inglés.

**Organización:** Se forman dos equipos en hileras. A una distancia de 5 metros, se colocarán unas fichas dentro de un círculo y 10 metros más adelante se colocarán unas láminas que representan objetos.

**Desarrollo:** Al sonido del silbato saldrán los primeros integrantes de cada equipo, tomarán una ficha y la harán coincidir con la lámina correspondiente. Las fichas tendrán escrito los nombres en inglés y entre paréntesis la pronunciación aproximada en español. Los jugadores deben tomar una de ellas y pronunciar antes de correr y hacerlas coincidir con la imagen. Algunos ejemplos son:

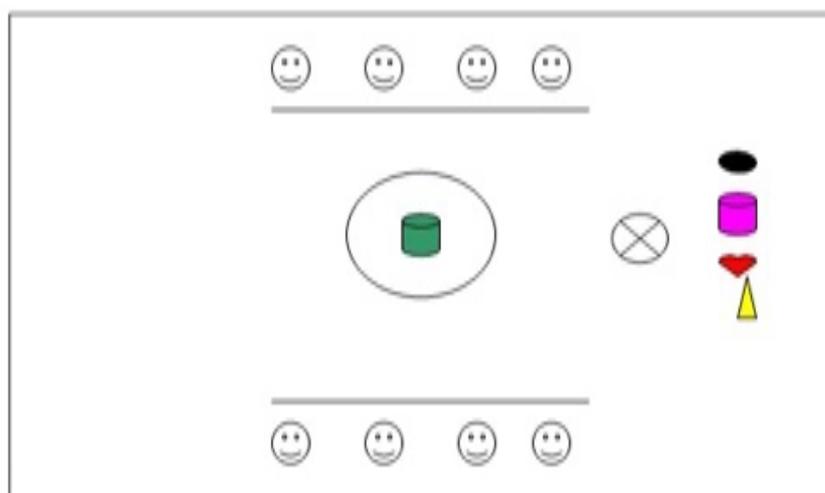
1. La ficha “House” (jáus) Debe coincidir con la imagen de la casa.
2. La ficha Table (téíbol) Debe coincidir con la imagen de la mesa. Se usarán tantas fichas e imágenes como alumnos tenga cada equipo. Al equipo que termine primero se le otorgará un punto, al igual que por cada lámina correctamente ubicada.

**Materiales:** Silbato, conos, fichas escritas y láminas de objetos.

**Reglas:** Gana el equipo que mayor cantidad de puntos acumule.

**Variantes:** Modificar la acción motriz básica de la carrera en vez del salto con una o dos piernas.

**3) Nombre:** Collecting objects. (Coleccionando objetos)



**Figura 21.** Collecting objects.

**Objetivo de aprendizaje:** Ejercitar la rapidez de reacción y pronunciar los colores en inglés.

**Organización:** Se crean dos equipos con el mismo número de jugadores, se situarán en filas, una frente a la otra a una distancia de 15 metros.

**Desarrollo:** En el centro del patio se marcará un círculo y se colocará un objeto coloreado. Se enumeran los jugadores en idioma español. Cada vez que el profesor llame un número deben venir ambos jugadores al centro. Al llegar al círculo cada jugador debe pronunciar el color del objeto e intentar llevarlo hasta la línea de su equipo sin ser tocado por el otro jugador.

**Materiales:** Objetos de diferentes colores.

**Reglas:** Si un jugador traslada el objeto sin ser tocado por el contrario, obtiene un punto; y si lo tocan el punto es para

el otro equipo. Gana el equipo que mayor cantidad de objetos reúna.

**Variantes:** Modificar la acción motriz básica de la carrera en vez del salto con una o dos piernas. Cambiar los números de jugadores por letras del abecedario en inglés.

**4) Nombre:** Missing Words. (Palabras perdidas)



**Figura 21.** Missing words.

**Objetivo de aprendizaje:** Desarrollar el pensamiento lógico del ordenamiento de palabras en inglés a través de la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** Se crean dos equipos y se sientan dispersos.

**Desarrollo:** El primer equipo escribe un saludo formal en el suelo omitiendo letras que deberá adivinar el segundo equipo. Ejemplos.

- G - - - m - - n - -g! (Good morning!)
- Go - d a - t - - noon! (Good afternoon!)

Cada equipo tendrá el número de letras perdidas más cinco oportunidades para adivinar. Al descubrir las letras, entonces deben pronunciar el saludo ambos equipos. Antes de observar el saludo, deberán realizar las acciones motrices de carrera de 10 metros y salto de vallas.

**Materiales:** Tizas, conos, silbato, vallas.

**Reglas:** Gana el equipo que menos errores cometa.

**Variantes:** Cambiar el rol de los equipos, variar las acciones motrices básicas.

**5) Nombre:** Making my team. (Formando mi equipo)

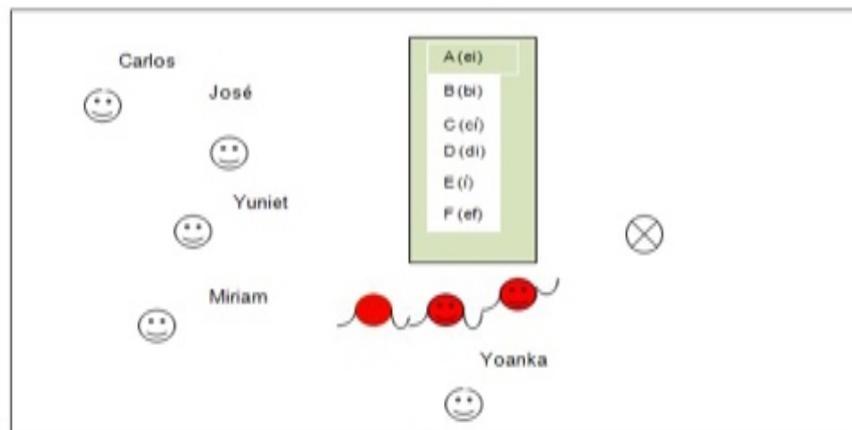


Figura 3

**Figura 21.** Making my team.

**Objetivo de aprendizaje:** Correr hacia diferentes direcciones y deletrear los nombres de los jugadores que sean atrapados en el idioma inglés.

**Organización:** Dispersos dentro de un área previamente delimitada. Se colocará un mural dentro del terreno de manera que sea visible para los jugadores. Este tendrá las letras del alfabeto inglés y entre paréntesis la aproximación en español.

**Desarrollo:** El profesor designará un jugador que deberá atrapar a algún otro. Después los dos sujetos de la mano tratarán de ir atrapando a los demás hasta que todos pertenezcan a la cadeneta o equipo.

**Materiales:** Mural con el alfabeto inglés y su pronunciación aproximada en español.

**Reglas:** Si los perseguidos salen de los límites del área, quedarán atrapados inmediatamente. Si el último en haber formado la cadeneta (equipo) no logra deletrear correctamente el nombre, entonces el jugador quedará libre.

**Variantes:** Al atrapar a un jugador dentro del área, para tratar de liberarse preguntará: “How do you spell my name?” (“¿Cómo deletreas mi nombre?”), modificar la acción motriz de correr por saltar o reptar.

- 6) **Nombre:** The challenge of the pronunciation of words.  
(El desafío de la pronunciación de palabras)



**Figura 22.** The challenge of the pronunciation of words.

**Objetivo de aprendizaje:** Mejorar la pronunciación de palabras en inglés a través de la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** 3 columnas.

**Desarrollo:** Organizar a los estudiantes en 3 columnas, los 3 primeros realizarán las acciones motrices de carrera (15 metros), salto (3 vallas pequeñas), rodar con deslizamiento (a una distancia de 10 metros), trepar las escaleras hasta el primer descanso y finalmente pronunciar en inglés 3 palabras de cosas, animales o frutas, una vez terminadas las tareas motrices y cognitivas regresar a la columna para darle relevo al compañero que sigue.

**Materiales:** silbato, conos, colchonetas, vallas, cuadernos.

**Reglas:** Gana la columna que termine primero y realice las acciones motrices y cognitivas correctamente.

**Variantes:** Agregar la acción motriz de reptar o lanzar objetos.

### **Juegos para la parte final de la clase**

1) **Nombre:** Guess the letter in English.



**Figura 23.** Adivinar letras en inglés.

**Objetivo de aprendizaje:** Ejercitar el reconocimiento y pronunciación de vocales y letras del abecedario en inglés a través de la ejecución de acciones motrices básicas.

**Organización:** Se crean dos equipos con el mismo número de jugadores, se situarán en filas, una frente a la otra a una distancia de 15 metros.

**Desarrollo:** Un compañero se coloca en posición cúbito ventral y el otro arrodillado a su lado. El que está arriba pintará con un dedo una letra en la espalda de su compañero. Éste último tendrá que adivinar de qué letra se trata, si lo logra deberá correr a tocar un cono a unos 10 metros de distancia, o por el contrario si no lo logra el otro compañero realizará la misma acción motriz.

**Materiales:** silbato.

**Reglas:** No levantarse para observar la letra que está dibujando el compañero.

**Variantes:** Agregar la acción motriz básica de saltar vallas después de realizar la carrera de 10 metros.

### **La etapa 3. Aplicación de las actividades para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física**

La etapa de aplicación comenzó el 15 de abril de 2019 con la reunión de preparación del personal docente para asumir las tareas pedagógicas a través del desarrollo de la clase de Educación Física del periodo lectivo 2019 -2020, se ofrece una exposición didáctica y metodológica sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios, juegos interdisciplinarios de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés, contenidos, destrezas y habilidades matemáticas, lingüísticas y del idioma extranjero inglés, además se detalla la estructura y organización de los talleres y el sistema de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios. Las características de la Etapa 3. aplicación de las actividades para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física se describen a continuación:

Los siete talleres para capacitar a los docentes comenzaron el 15 de abril de 2019 y terminaron el 31 de enero de 2020. El sistema de juegos y procedimientos organizativos para la integración de conocimientos interdisciplinarios se distribuye en dos quimestres académicos el primer quimestre consta de 3 bloques curriculares y comienza el 15 de abril de 2019 con la unidad didáctica N.-1 “Prácticas lúdicas: Los juegos y el jugar” y concluye el 16 de agosto de 2019 con la unidad didáctica N.-3 “Práctica corporales expresivas y comunicativas”; el segundo quimestre consta de 3 bloques curriculares y empieza el 26 de agosto de 2020 con la unidad didáctica N.-4 “Prácticas deportivas” y culmina con la unidad didáctica transversal N.-6 “Relación entre prácticas corporales y salud” el 31 de enero de 2020. Las precisiones metodológicas de las actividades que parte de los talleres pedagógicos realizados y el sistema de juegos que aparecen en las Tablas que se presentan a continuación:

**Tabla 16.** *Distribución de los talleres de capacitación dirigido a los docentes.*

Tiempo	PRIMER QUIMESTRE												SEGUNDO QUIMESTRE											
	Abril 2019 Sem.	Mayo 2019 Sem.	Junio 2019 Sem.	Julio 2019 Sem.	Agosto 2019 Sem.	Septiembre 2019 Sem.	Octubre 2019 Sem.	Noviembre 2019 Sem.	Diciembre 2019 Sem.	Enero 2020 Sem.														
	Del 15 al 30 de abril	Del 6 al 31 de mayo	Del 3 al 28 de junio	Del 1 al 31 de Julio	Del 5 al 30 de agosto	Del 2 al 27 de septiembre	Del 1 al 30 de octubre	Del 4 al 29 de noviembre	Del 2 al 20 de diciembre	Del 6 al 31 de enero														
	3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4														
Principales concepciones de																								

la integración de conocimientos interdisciplinares.

Principales concepciones de la integración de conocimientos interdisciplinares a través de la Educación Física.

Didáctica de la clase de Educación Física en el contexto escolar.

Los juegos, clasificación,

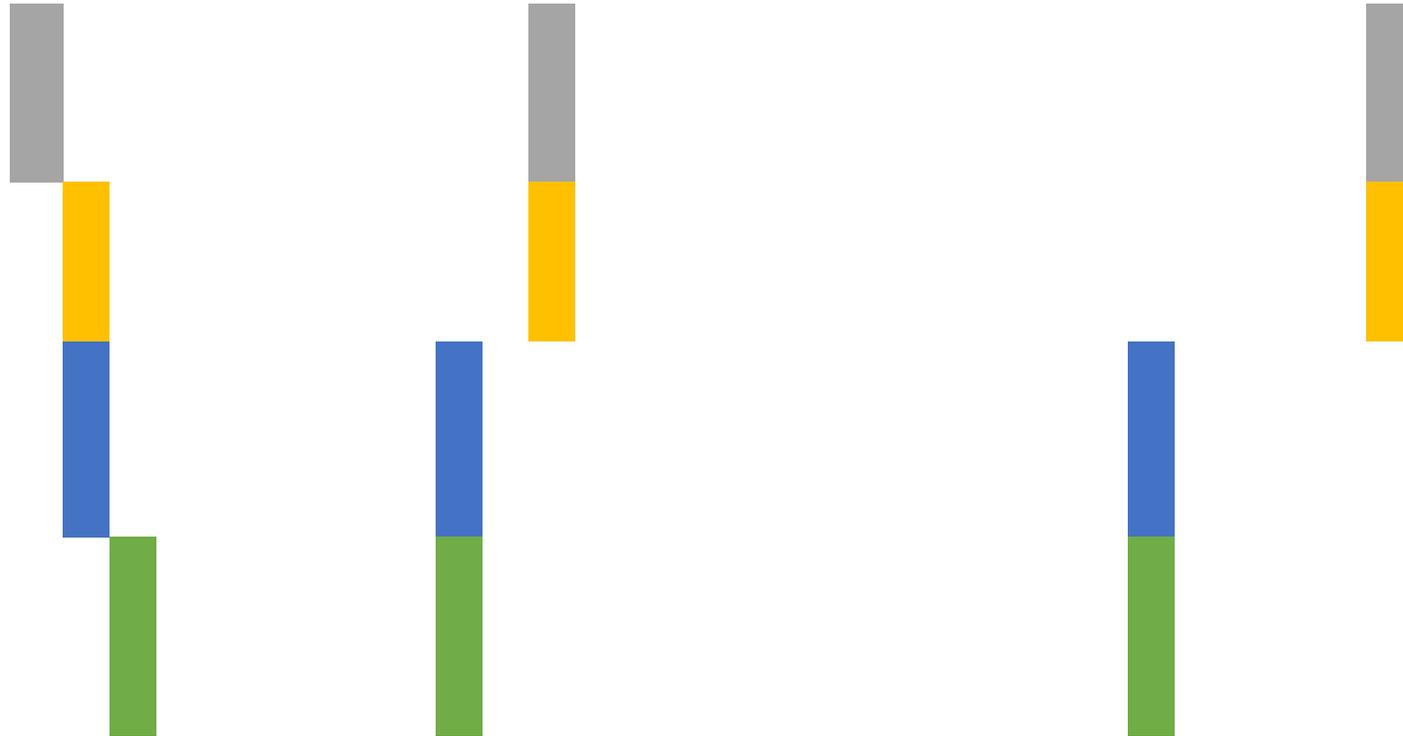


estructura y correspondencia con la clase de Educación Física

Los juegos como método de la Educación Física.

Planificación de los juegos en la clase de Educación Física.

Utilización de recursos didácticos para el desarrollo del juego en las

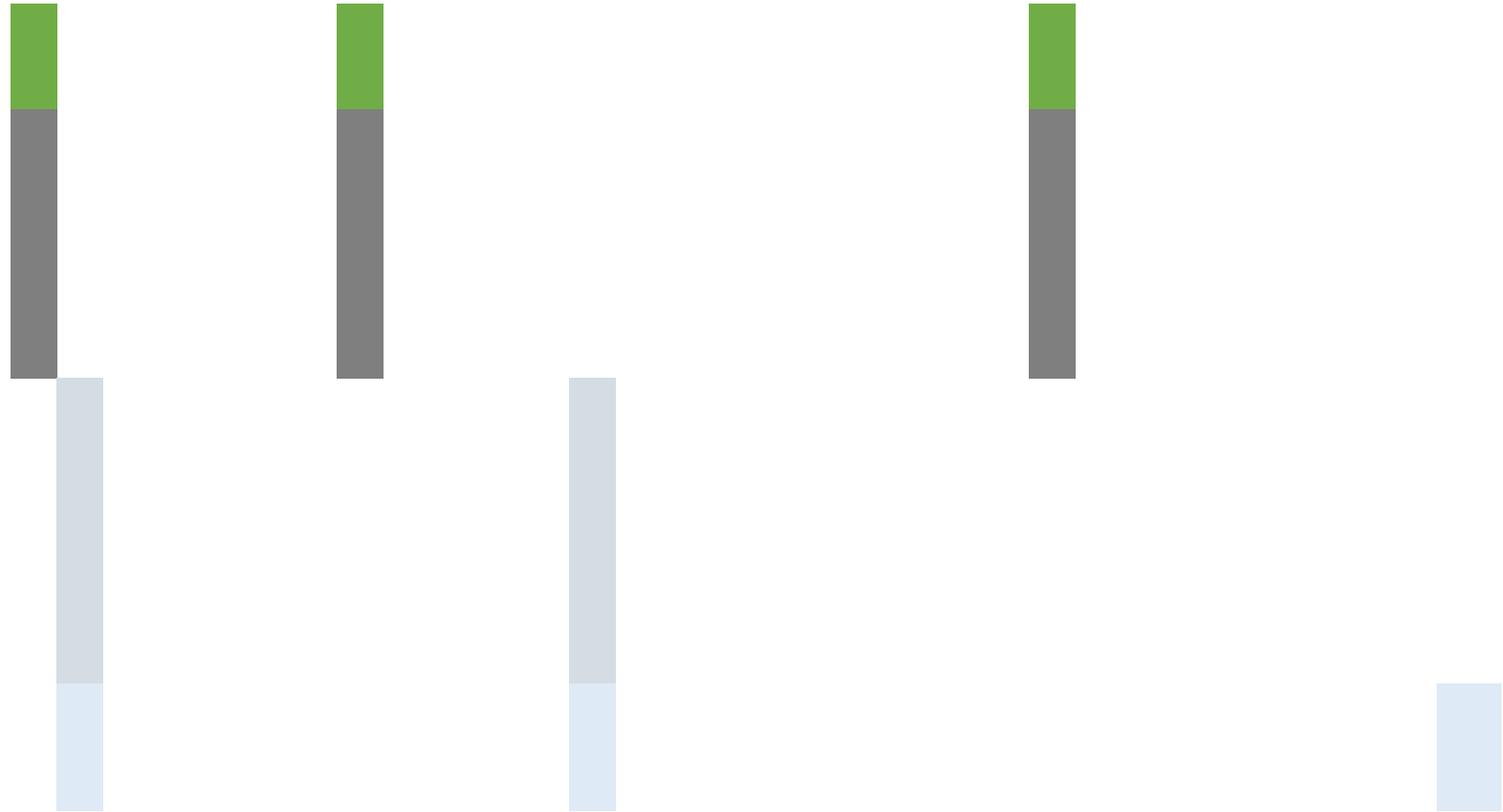


clases de Educación Física.

Tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Matemáticas.

Tipos de juegos, organización y desarrollo para contribuir a los contenidos de Lengua y Literatura.

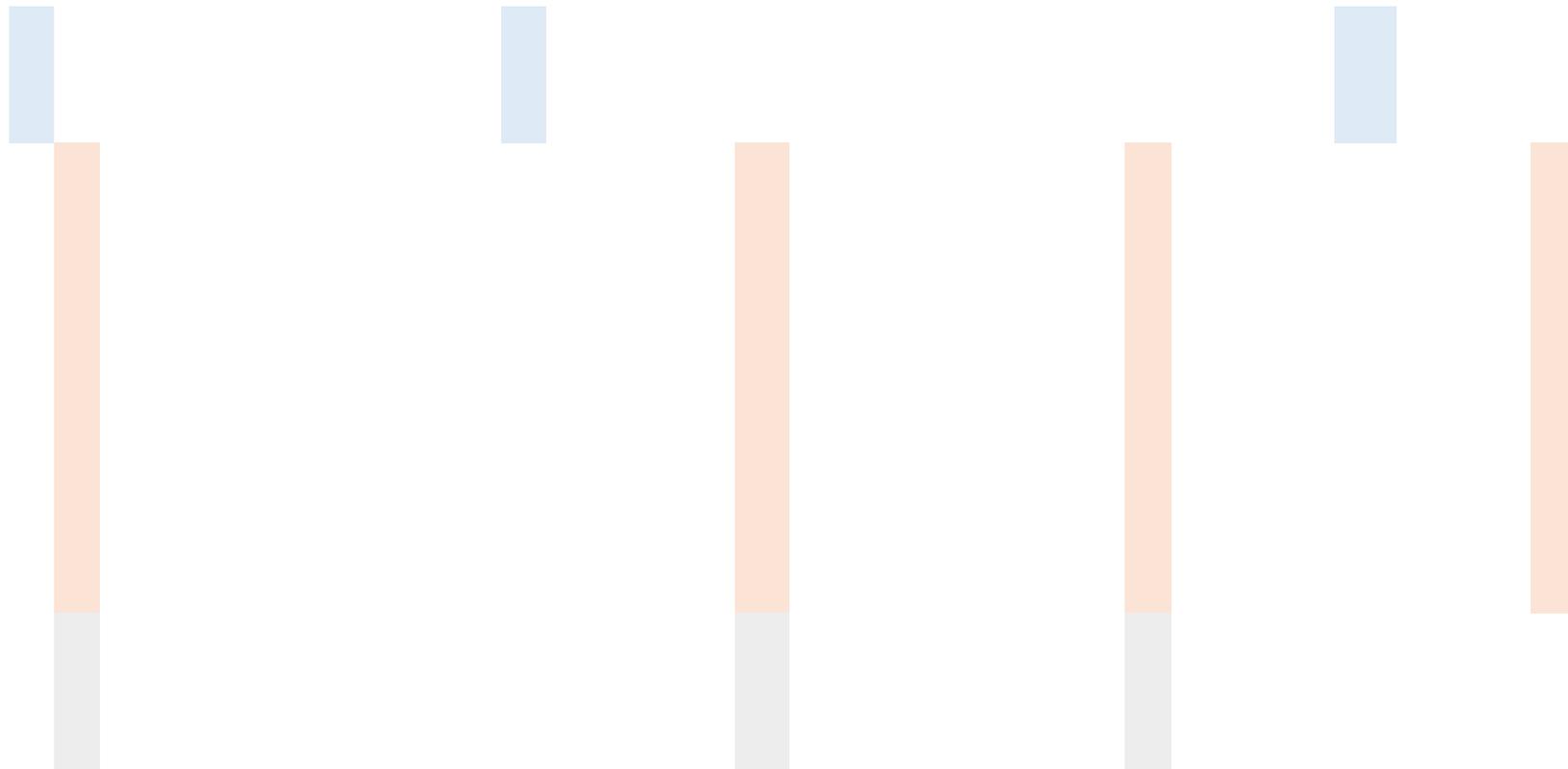
Tipos de juegos, organización y desarrollo para



contribuir a los contenidos de Inglés.

Formas organizativas y procedimientos organizativos de los juegos en la clase de Educación Física para la integración de conocimientos interdisciplinares

Características psicológicas y cambios principales en los

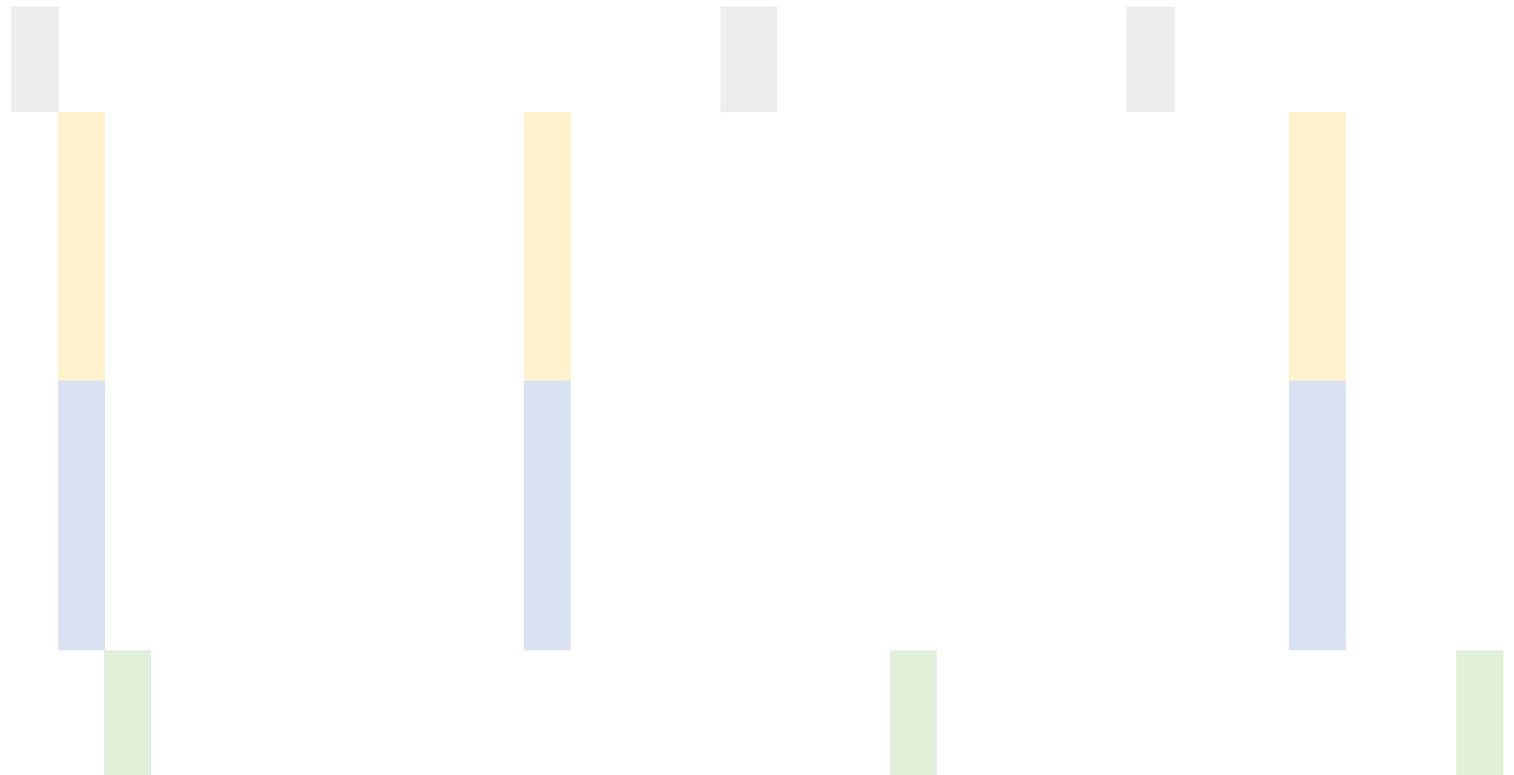


niños de 6 a 8 años.

Características cognitivas y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.

Características motrices y cambios principales en los niños de 6 a 8 años.

Características físicas y cambios principales en los



niños de 6 a 8 años.

Utilización de estrategias lúdicas en el ámbito de la Educación Física.



**Fuente:** Burgos (2021).



Semanas	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Unidades didácticas	Unidad N°1 Prácticas lúdicas				Unidad N°2 Prácticas gimnásticas				Unidad N°3 Prácticas corporales expresivas y comunicativas				Unidad N°4 Prácticas deportivas				Unidad N°5 Prácticas de construcción de la identidad corporal				Unidad N°6 Relación entre prácticas corporales y salud									
-Juego suma que te pillo.																														
-Formando figuras geométricas.																														
-El relojito matemático.																														
-Jugando resuelvo																														

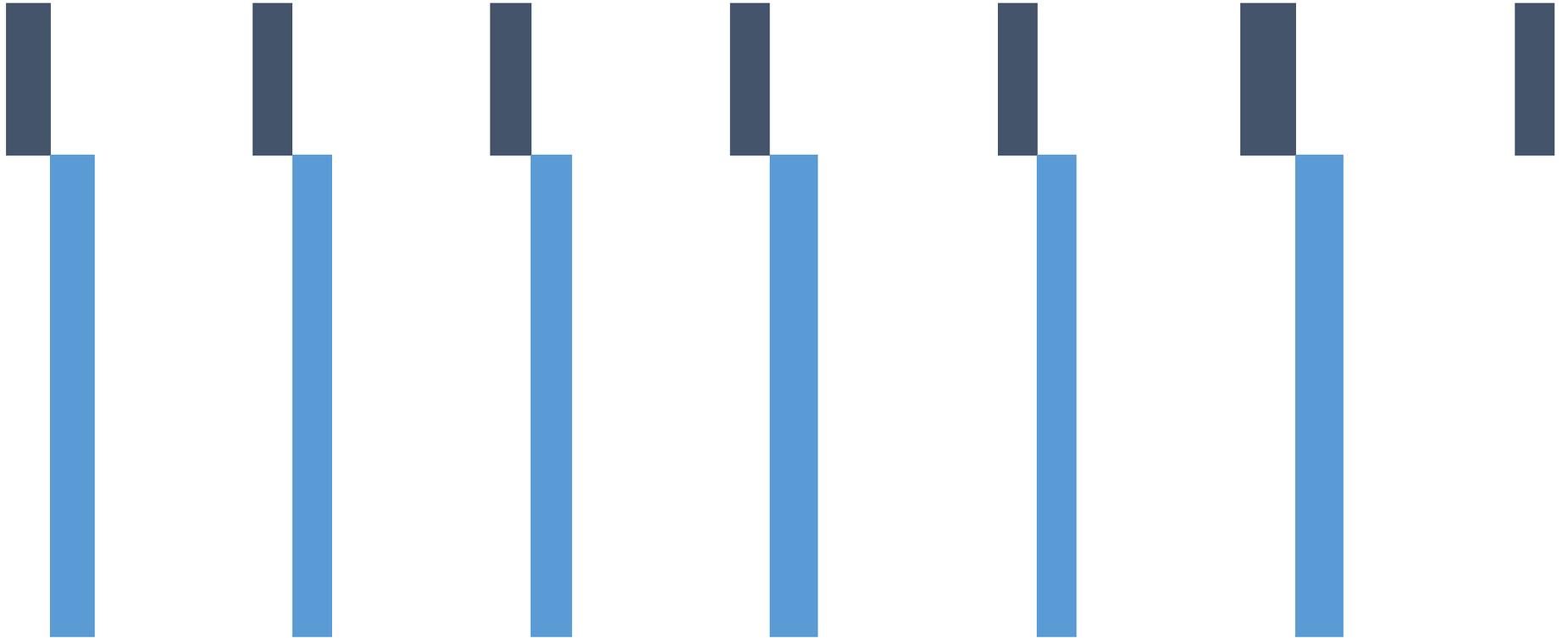
problemas matemáticos.

-Carreras numéricas de sustracción

-Carreras y saltos numéricos de adición.

-El reto del ordenamiento numérico.

-La bomba numérica.



-El cazador de oraciones.

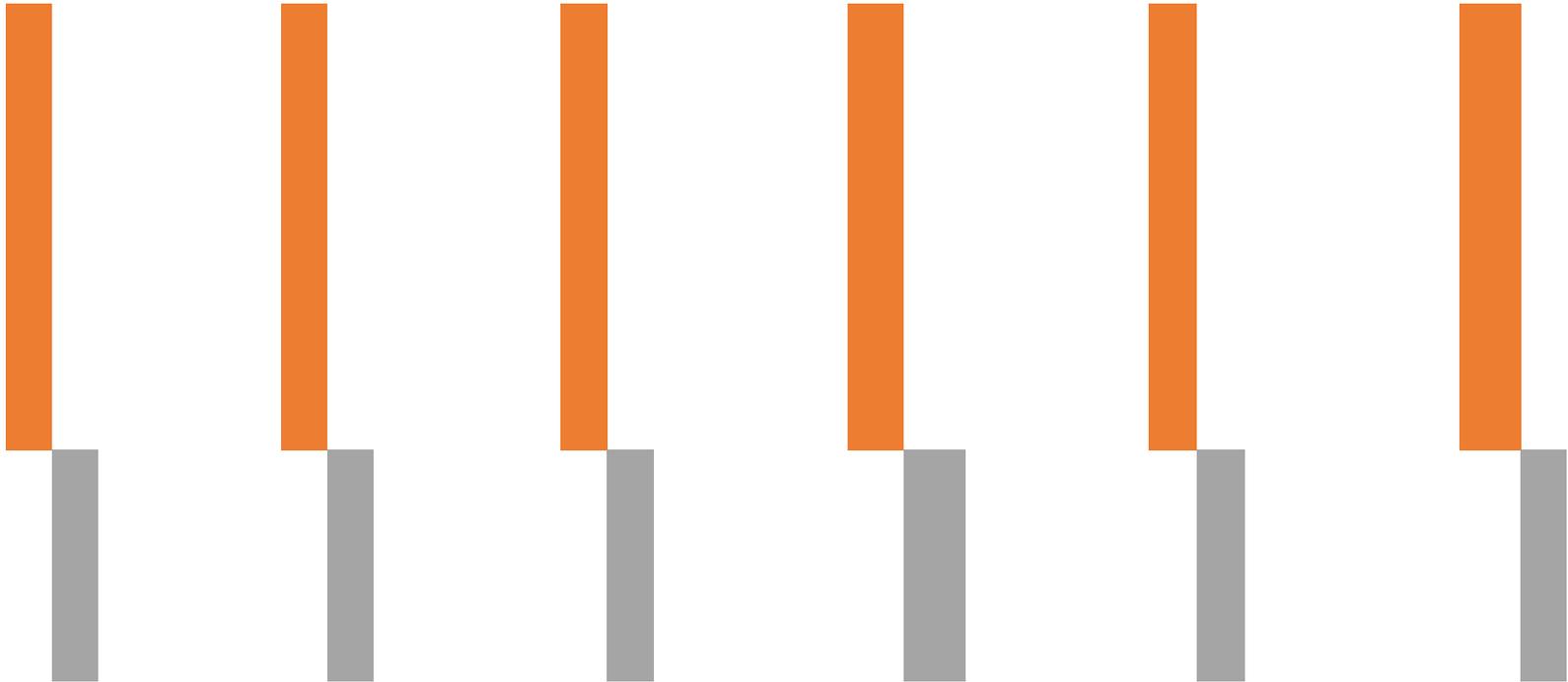
- El mensaje en la espalada.

- Adivinando al mimo.

-La quemada de las sílabas.

-La carrera de las vocales.

-El reto de las oraciones.



-La competencia de la lectura comprensiva.

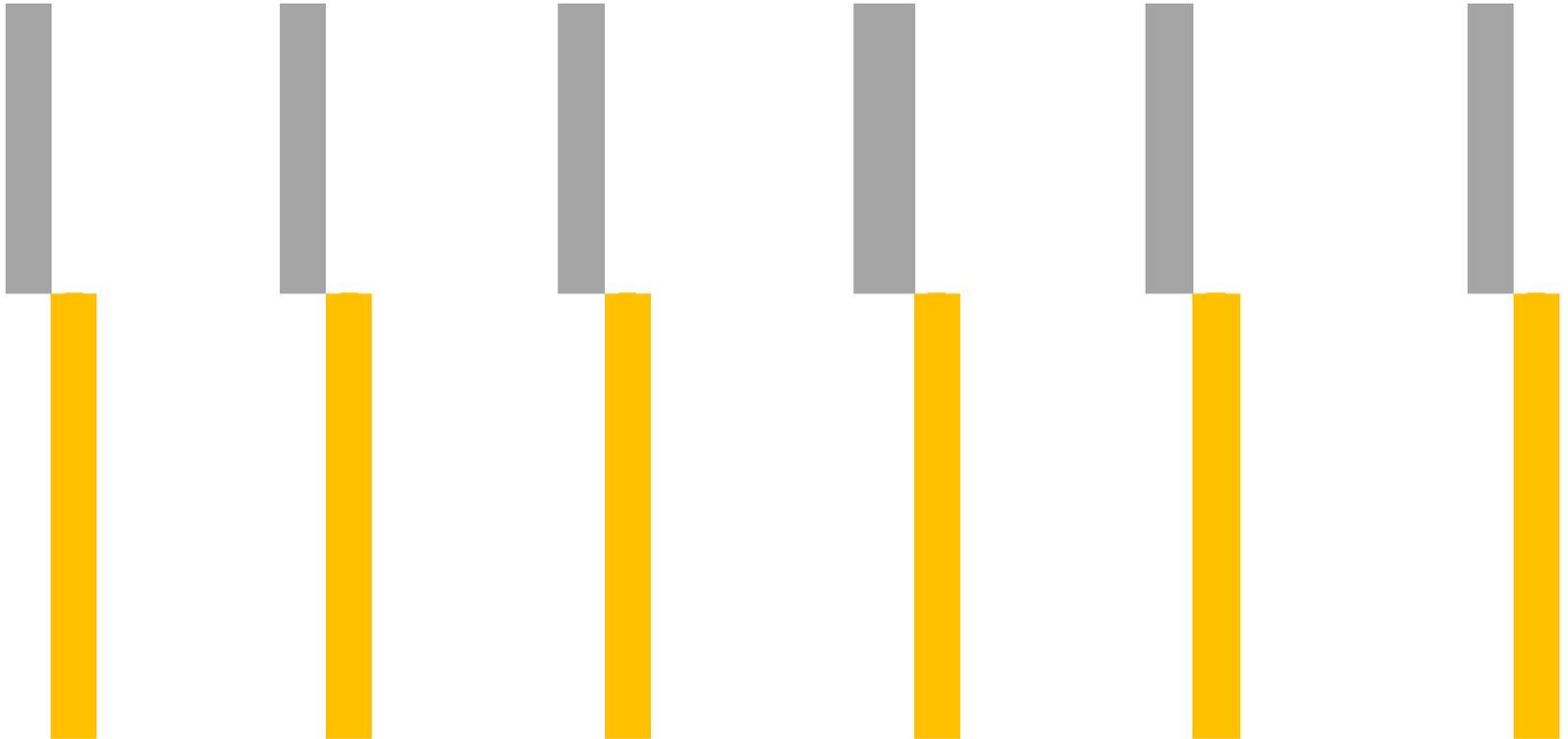
-Juego motor y de expresión oral.

-Game Simon says.

-Doing like animals.

-Use the correct picture.

-Collecting objects.

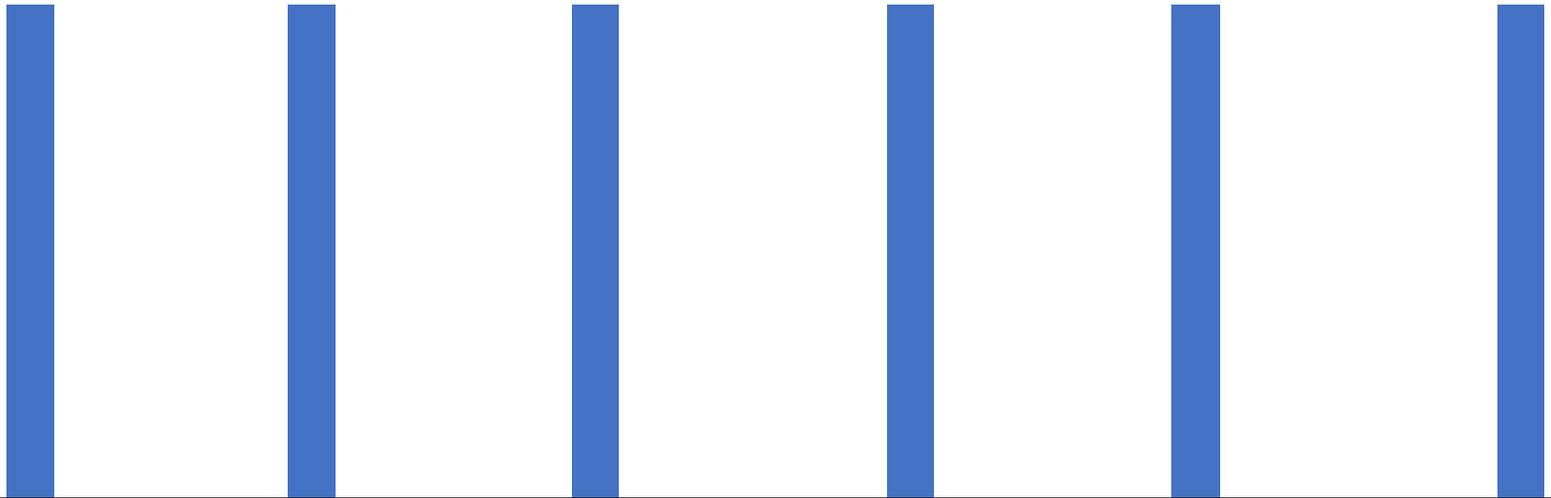


-Missing words.

-Making my team.

-The challenge of the pronunciation of words.

- Guess the letter in English.



**Fuente:** Burgos (2021).

#### **La Etapa 4. De evaluación de los resultados de la implementación de la estrategia lúdica**

Esta etapa inicia en el cierre de evaluación de la unidad didáctica N° 6 “Relación entre prácticas corporales y salud”, en el patio de la Escuela “Enrique Gil Gilbert”, donde regularmente desarrollan las clases de Educación Física los estudiantes de segundo grado. La misma tiene como objetivo conocer los resultados de los indicadores utilizados y emitir juicios de valor a los resultados. La etapa contiene las siguientes fases: planificación de la evaluación y aplicación, procesamiento y análisis de los datos.

#### **La Fase 1 de Planificación de la evaluación contempló las siguientes acciones:**

Elaborar los objetivos de la evaluación:

- ❖ Diagnosticar el estado inicial y final de los conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado a partir de los indicadores que se elaboraron.
- ❖ Determinar las dimensiones e indicadores a diagnosticar.

Las variables, dimensiones e indicadores que se consideraron en el presente estudio para la evaluación de los resultados de la implementación de la estrategia lúdica aparecen en el capítulo 2 estudio diagnóstico del estado actual de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física, específicamente en la fase 2. determinación del contenido del diagnóstico.

## **Fase 2. Aplicación, procesamiento y análisis de los datos.**

La fase 2 tiene como objetivo aplicar los diferentes test de conocimientos, procesar los datos obtenidos y analizar sus resultados. Contempla las siguientes acciones:

- ❖ Aplicación de los diferentes técnicas, instrumentos, métodos seleccionados para evaluar la integración de conocimientos interdisciplinarios de los docentes y estudiantes de segundo grado.
- ❖ Recogida de la información necesaria y pertinente y selección del programa estadístico a utilizar y su procesamiento.
- ❖ Análisis de los resultados obtenidos por el cuerpo docente y directivo de la institución.

La metodología empleada en la investigación mediante la ejecución de los instrumentos, técnicas de validación, permitieron aplicar una encuesta a los docentes, realizar observaciones a las sesiones de clases de Educación Física y medir el nivel de integración de conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado a través de tres test de conocimientos matemáticos, lingüísticos y de inglés, como parte del diagnóstico inicial. Una vez diseñada e implementada la estrategia lúdica en los niños de 6 a 7 años, se procedió a realizar la evaluación final mediante la aplicación de los mismos métodos empíricos y técnicas establecidos en el diagnóstico, para establecer las diferencias y poder hacer las inferencias necesarias.

## **Resultados del procesamiento y análisis de la encuesta final dirigida a los docentes**

**Dimensión 1.** Conocimientos teóricos, didácticos y metodológicos para la integración curricular a través de

juegos en las diversas áreas del conocimiento por parte de los docentes.

**Tabla 18.** Resultados principales de la encuesta final dirigida a docentes.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Insuficiente (1)	Poco suficiente (2)	Regularmente suficiente (3)	Suficiente (4)	Muy suficiente (5)
1	Nivel de conocimientos sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios.	5,6% (1)	5,6% (1)	5,6% (1)	55,4% (10)	27,8% (5)
2	Nivel de conocimientos sobre el concepto, características, clasificación y estructura del juego en la Educación Física.	5,6% (1)	5,6% (1)	0%	22,2% (4)	66,7% (12)
3	Nivel de conocimientos acerca de los juegos interdisciplinarios en la Educación Física.	5,6% (1)	5,6% (1)	0%	16,6% (3)	72,2% (13)

<b>4</b>	Nivel de conocimientos sobre la utilización de recursos didácticos para el desarrollo del juego en las clases de Educación Física.	5,6% (1)	5,6% (1)	5,6% (1)	55,4% (10)	27,8% (5)
<b>5</b>	Nivel de conocimientos sobre la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Matemáticas.	5,6% (1)	5,6% (1)	0% (0)	22,2% (4)	66,7% (12)
<b>6</b>	Nivel de conocimientos acerca de la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Lengua y Literatura.	5,6% (1)	5,6% (1)	0% (0)	16,7% (3)	72,1% (13)
<b>7</b>	Nivel de conocimientos sobre la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Lengua extranjera Inglés.	5,6% (1)	5,6% (1)	5,6% (1)	27,8% (5)	55,4% (10)
<b>8</b>	Nivel de conocimientos sobre los métodos, procedimientos y formas organizativas para la integración de conocimientos	5,6% (1)	5,6% (1)	5,6% (1)	55,4% (10)	27,8% (5)

	interdisciplinarios a través de la Educación Física.						
<b>9</b>	Nivel de conocimientos sobre los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.	5,6%	5,6%	0%	22,2%	66,7%	
		(1)	(1)		(4)	(12)	
<b>10</b>	Nivel de conocimientos sobre los cambios psicológicos, cognitivos, físicos y motrices en los niños de 6 a 8 años.	5,6%	5,6%	0%	22,2%	66,7%	
		(1)	(1)		(4)	(12)	

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

**Resultados del procesamiento y análisis de la observación científica final dirigida a las clases de Educación Física.**

**Objetivo:** Evaluar el nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios durante 10 sesiones de clases de Educación Física a través del instrumento ficha de observación.

**Dimensión.** Nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.

**Tabla 19.** Resultados principales de la observación áulica final dirigida a las clases de Educación Física.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Inadecuado (1)	Poco adecuado (2)	Regularmente adecuado (3)	Adecuado (4)	Muy adecuado (5)
1	Nivel de organización de los estudiantes en la clase de Educación Física para la ejecución de juegos interdisciplinarios.	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	70,00% (7)	10,00% (1)
2	Utilización de los tipos de juegos en la parte inicial, principal y final de la clase de Educación Física.	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	60,00% (6)	20,00% (2)
3	Cumplimiento de la estructura y reglas en los juegos.	10,00% (1)	20,00% (2)	0% (0)	60,00% (6)	10,00% (1)
4	Cumplimiento de los objetivos de los juegos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	70,00% (7)	10,00% (1)
5	Nivel de participación de los estudiantes en la práctica de juegos interdisciplinarios en la	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	60,00% (6)	20,00% (2)

clase de Educación Física.

<b>6</b>	Nivel de integración de los conocimientos de las asignaturas de matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés de los estudiantes en la ejecución de los juegos en la clase de Educación Física.	10,00%	10,00%	0%	60,00%	20,00%
		(1)	(1)	(0)	(6)	(2)

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Resultados del procesamiento y análisis de la observación científica final dirigida a los estudiantes**

**Objetivo:** Evaluar el nivel de integración de conocimientos interdisciplinarios durante 10 sesiones de clases de Educación Física en los estudiantes de segundo grado a través del instrumento ficha de observación.

**Variable:** Estado actual del desarrollo de los conocimientos interdisciplinarios en los estudiantes de segundo grado del subnivel básica elemental en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés.

**Tabla 20.** Resultados principales de la observación final dirigida a los estudiantes.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Inadecuado (1)	Poco adecuado (2)	Regularmente adecuado (3)	Adecuado (4)	Muy adecuado (5)
<b>1</b>	Participación activa de los estudiantes en los juegos durante la clase de Educación Física.	6,25% (3)	4,17% (2)	6,25% (3)	68,75% (32)	14,58% (7)
<b>2</b>	Integración de los contenidos de otras áreas del currículo durante la práctica de juegos a través de la Educación Física.	8,33% (4)	8,33% (4)	2,09% (1)	18,75% (9)	62,50% (29)
<b>3</b>	Nivel de motivación de los estudiantes durante la ejecución de juegos en la clase de Educación Física.	6,25% (3)	4,17% (2)	6,25% (3)	68,75% (32)	14,58% (7)
<b>4</b>	Cumplimiento de la organización y reglas en los juegos durante la clase de Educación Física.	8,33% (4)	8,33% (4)	2,09% (1)	18,75% (9)	62,50% (29)

<b>5</b>	Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Matemática a través de la clase de Educación Física.	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)	56,25% (26)	25,00% (12)
<b>6</b>	Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura a través de la clase de Educación Física.	8,33% (4)	8,33% (4)	2,09% (1)	18,75% (9)	62,50% (29)
<b>7</b>	Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua extranjera (inglés) a través de la clase de Educación Física.	6,25% (3)	4,17% (2)	6,25% (3)	68,75% (32)	14,58% (7)

<b>8</b>	Asociación de las actividades teóricas y prácticas de Educación Física con los conocimientos de otras asignaturas.	6,25% (3)	4,17% (2)	6,25% (3)	14,58% (7)	68,75% (32)
----------	--	--------------	--------------	--------------	---------------	----------------

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Resultados del procesamiento y análisis de la revisión de planificaciones final de las clases de Educación Física**

**Dimensión:** Estado de la planificación de la clase de Educación Física y la utilización del juego para el trabajo interdisciplinario por parte de los educadores.

**Tabla 21.** Resultados principales de la revisión documental final dirigida a los docentes.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		Inadecuado (1)	Poco adecuado (2)	Regularmente adecuado (3)	Adecuado (4)	Muy adecuado (5)
<b>1</b>	Formulación de objetivos y la inclusión del trabajo interdisciplinario a través de la clase de Educación Física.	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	70,00% (7)	10,00% (1)

<b>2</b>	Planificación de procedimientos metodológicos y formas organizativas acorde con los objetivos de la sesión de clase de Educación Física, cantidad de estudiantes, medios y condiciones para la práctica.	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	60,00% (6)	20,00% (2)
<b>3</b>	Planificación de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en las diferentes partes de la clase Educación Física.	10,00% (1)	20,00% (2)	0% (0)	60,00% (6)	10,00% (1)
<b>4</b>	Ubicación de los juegos en la planificación de la clase de Educación Física para la integración de conocimientos interdisciplinarios.	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	70,00% (7)	10,00% (1)
<b>5</b>	Aplicación de juegos interdisciplinarios de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés en correspondencia con el sistema de actividades	10,00% (1)	10,00% (1)	0% (0)	60,00% (6)	20,00% (2)

metodológicas  
planificado.

Elaborado por: Burgos (2021).

**Resultados del procesamiento y análisis del postest de conocimientos de Matemáticas.**

*Tabla 22. Resultados principales del postest de conocimientos de Matemáticas dirigido a los estudiantes.*

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		No alcanza los aprendizajes requeridos (<4)	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (6)	Alcanza los aprendizajes requeridos (8)	Domina los aprendizajes requeridos (9)	Supera los aprendizajes requeridos (10)
1	Cálculo mental para sumar números naturales del 1 al 20.	6,25% (3)	4,17% (2)	14,58% (7)	68,75% (32)	6,25% (3)
2	Cálculo mental para restar números naturales del 1 al 20.	8,33% (4)	2,09% (1)	18,75% (9)	62,50% (29)	8,33% (4)
3	Secuencia numérica de adición y sustracción.	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)	25,00% (12)	56,25% (26)

<b>4</b>	Sistema de ordenamiento numérico de suma y resta.	6,25% (3)	10,42% (5)	4,16% (2)	47,92% (22)	31,25% (15)
<b>5</b>	Resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción.	2% (1)	0%	19,83% (9)	61,50% (29)	16,65% (8)
<b>6</b>	Reconocimiento de figuras geométricas.	4,16% (2)	10,42% (5)	10,42% (5)	14,58% (7)	60,42% (28)

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

**Resultados del procesamiento y análisis del postest de conocimientos de Lengua y Literatura.**

*Tabla 23. Resultados principales del postest de conocimientos de Lengua y Literatura dirigido a los estudiantes.*

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		No alcanza los aprendizajes requeridos (<4)	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (6)	Alcanza los aprendizajes requeridos (8)	Domina los aprendizajes requeridos (9)	Supera los aprendizajes requeridos (10)
1	Expresión escrita de palabras y frases cortas.	6,25% (3)	6,25% (3)	14,58% (7)	68,75% (32)	4,17% (2)
2	Reconocimiento y producción escrita de las vocales y las letras del abecedario.	2,09% (1)	8,33% (4)	8,33% (4)	18,75% (9)	62,50% (29)
3	Expresión oral y pronunciación de palabras, frases y temas.	6,25% (3)	6,25% (3)	6,25% (3)	25,00% (12)	56,25% (26)
4	Comprensión lectora de textos	6,25%	4,16%	10,42%	47,92%	31,25%

	cortos e ilustrados.	(3)	(2)	(5)	(22)	(15)
<b>5</b>	Habilidad lectora de textos cortos e ilustrados.	2% (1)	0%	19,83% (9)	61,50% (29)	16,65% (8)
<b>6</b>	Comprensión auditiva de los fonemas: m, a, n y o.	4,16% (2)	10,42% (5)	10,42% (5)	14,58% (7)	60,42% (28)

Elaborado por: Burgos (2021).

### Resultados del procesamiento y análisis del postest de conocimientos de Lengua extranjera (inglés).

**Tabla 24.** Resultados principales del postest de conocimientos de Lengua extranjera (inglés) dirigido a los estudiantes.

Nº	Indicadores de evaluación	Juicios de valor				
		No alcanza los aprendizajes requeridos (<4)	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (6)	Alcanza los aprendizajes requeridos (8)	Domina los aprendizajes requeridos (9)	Supera los aprendizajes requeridos (10)
<b>1</b>	Comprensión auditiva de palabras o diálogos	0%	2% (1)	21,0% (10)	71,0% (33)	6,0% (3)

	sencillos para construir mensajes escritos u orales utilizando la lengua extranjera inglés.					
<b>2</b>	Expresión oral de mensajes mediante discusiones o conversaciones cortas en el idioma extranjero inglés.	5,6% (3)	5,6% (3)	22,2% (10)	61,1% (28)	5,6% (3)
<b>3</b>	Habilidad para leer palabras o frases escritas sencillas de la lengua extranjera Inglés.	6,25% (3)	6,25% (3)	25,00% (12)	56,25% (26)	6,25% (3)
<b>4</b>	Comprensión lectora de textos escritos sencillos en el idioma extranjero inglés.	4,16% (2)	10,42% (5)	14,58% (7)	60,42% (28)	10,42% (5)

5	Expresión escrita de palabras o frases sencillos en el idioma extranjero inglés.	6,25% (3)	4,16% (2)	31,25% (15)	47,92% (22)	10,42% (5)
---	--	--------------	--------------	----------------	----------------	---------------

Elaborado por: Burgos (2021).

### **Contrastación de los resultados del pretest y postest de la integración de conocimientos interdisciplinares en los estudiantes de segundo grado.**

En el presente apartado se contrastan los resultados de los indicadores evaluados en la segunda medición (pretest) con los de la primera medición (pretest) durante el diagnóstico inicial para establecer las diferencias significativas entre ambas pruebas y conocer si existió o no una mejora en cada uno de los indicadores constatados. Los cuales se detallan a continuación:

### **Comparación entre los resultados de la encuesta inicial y final aplicada a los docentes**

La comparación de los resultados de la encuesta inicial y final, evidencian un ascenso en los resultados del nivel de conocimientos teóricos, didácticos y metodológicos por parte de los docentes para la integración curricular a través de juegos en las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemáticas e Inglés. Se puede apreciar que en el 100% de los indicadores de evaluación mejoraron los resultados, siendo superior en el postest, las valoraciones positivas, porcentajes y diferencias significativas se detallan en la tabla 25:

**Tabla 25.** Comparación entre los resultados (encuesta inicial y encuesta final) aplicada a los docentes.

Indicadores	Pretest		Postest		Diferencia
	Valoraciones positivas	%	Valoraciones positivas	%	%
Nivel de conocimientos sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios.	2	11,2	15	83,2	+72,0
Nivel de conocimientos sobre el concepto, características, clasificación y estructura del juego en la Educación Física.	2	11,2	16	88,9	+77,7
Nivel de conocimientos acerca de los juegos interdisciplinarios en la Educación Física.	2	11,2	16	88,9	+77,7
Nivel de conocimientos sobre la utilización de recursos didácticos para el desarrollo del juego en las clases de Educación Física.	1	5,6	15	83,2	+77,6
Nivel de conocimientos sobre la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Matemáticas.	1	5,6	16	88,9	+83,3
Nivel de conocimientos acerca de la enseñanza de los contenidos básicos de la	2	11,2	16	88,9	+77,7

asignatura de Lengua y Literatura.

Nivel de conocimientos sobre la enseñanza de los contenidos básicos de la asignatura de Lengua extranjera Inglés.	1	5,6	15	83,2	+77,6
Nivel de conocimientos sobre los métodos, procedimientos y formas organizativas para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.	2	11,2	15	83,2	+72
Nivel de conocimientos sobre los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física.	1	5,6	16	88,9	+83,3
Nivel de conocimientos sobre los cambios psicológicos, cognitivos, físicos y motrices en los niños de 6 a 8 años.	2	11,2	16	88,9	+83,3

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Comparación entre los resultados de la guía de observación inicial y final aplicada a las sesiones de clases de Educación Física**

La comparación de los resultados de la guía de observación inicial y final, evidencian un ascenso en los resultados del nivel de organización y ejecución de la clase de Educación Física y particularmente de los juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios. Se puede

apreciar que en el 100% de los indicadores de evaluación mejoraron los resultados, siendo superior en el postest, las valoraciones positivas, porcentajes y diferencias significativas se detallan en la tabla 26:

**Tabla 26.** Comparación entre los resultados de la guía de observación inicial y final dirigida a las sesiones de clases de Educación Física.

Indicadores	Pretest		Postest		Diferencia
	Valoraciones positivas	%	Valoraciones positivas	%	%
Nivel de organización de los estudiantes en la clase de Educación Física para la ejecución de juegos interdisciplinarios.	2	20	8	80	+60
Utilización de los tipos de juegos en la parte inicial, principal y final de la clase de Educación Física.	2	20	8	80	+60
Cumplimiento de la estructura y reglas en los juegos.	3	30	7	70	+40
Cumplimiento de los objetivos de los juegos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.	2	20	8	80	+60
Nivel de participación de los estudiantes en la práctica de	2	20	8	80	+60

juegos interdisciplinarios en la clase de Educación Física.

Nivel de integración de los conocimientos de las asignaturas de matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés de los estudiantes en la ejecución de los juegos en la clase de Educación Física.	3	30	8	80	+50
---	---	----	---	----	-----

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Comparación entre los resultados de la guía de observación inicial y final aplicada a los estudiantes de segundo grado**

La comparación de los resultados de la guía de observación inicial y final empleada a los estudiantes de segundo grado, evidencian un ascenso en los resultados del nivel de conocimientos de las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de los juegos en la clase de Educación Física. Se puede apreciar que en el 100% de los indicadores de evaluación mejoraron los resultados, siendo superior en el postest, las valoraciones positivas, porcentajes y diferencias significativas se detallan en la tabla 27:

**Tabla 27.** Comparación entre los resultados de la guía de observación inicial y final dirigida a los estudiantes.

Indicadores	Pretest		Postest		Diferencia
	Valoraciones positivas	%	Valoraciones positivas	%	%
Participación activa de los estudiantes en los juegos durante la clase de Educación Física.	5	10,42	39	83,33	+72,91
Integración de los contenidos de otras áreas del currículo durante la práctica de juegos a través de la Educación Física.	8	16,66	38	81,25	+64,59
Nivel de motivación de los estudiantes durante la ejecución de juegos en la clase de Educación Física.	39	81,25	39	83,33	+2,08
Cumplimiento de la organización y reglas en los juegos durante la clase de Educación Física.	5	10,42	38	81,25	+70,83
Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Matemática a través de la clase de Educación Física.	0	0	38	81,25	+81,25
Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los	6	12,5	38	81,25	+68,75

contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura a través de la clase de Educación Física.

Nivel de integración interdisciplinaria acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua extranjera (inglés) a través de la clase de Educación Física.	5	10,42	39	83,33
Asociación de las actividades teóricas y prácticas de Educación Física con los conocimientos de otras asignaturas.	10	20,84	39	83,33

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Comparación entre los resultados de la revisión documental inicial y final de las planificaciones en la clase de Educación Física**

La comparación de los resultados de la revisión documental de las planificaciones en la clase de Educación Física, evidencian un ascenso en los resultados del nivel de planificación de las sesiones de Educación Física y la utilización del juego para el trabajo interdisciplinario por parte de los educadores. Se puede apreciar que en el 100% de los indicadores de evaluación mejoraron los resultados, siendo superior en el postest, las valoraciones positivas, porcentajes y diferencias significativas se detallan en la tabla 28:

**Tabla 28.** *Comparación entre los resultados (pretest y postest) de la revisión documental.*

<b>Indicadores</b>	<b>Pretest</b>		<b>Posttest</b>		<b>Diferencia</b>
	<b>Valoraciones positivas</b>	<b>%</b>	<b>Valoraciones positivas</b>	<b>%</b>	<b>%</b>
Formulación de objetivos y la inclusión del trabajo interdisciplinario a través de la clase de Educación Física.	2	20	8	80	+60
Planificación de procedimientos metodológicos y formas organizativas acorde con los objetivos de la sesión de clase de Educación Física, cantidad de estudiantes, medios y condiciones para la práctica.	2	20	8	80	+60
Planificación de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios en las diferentes partes de la clase Educación Física.	3	30	7	70	+40
Ubicación de los juegos en la planificación de la clase de Educación Física para la integración de conocimientos interdisciplinarios.	2	20	8	80	+60
Aplicación de juegos interdisciplinarios de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés en correspondencia con el sistema	2	20	8	80	+60

de actividades metodológicas planificado.

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Comparación entre los resultados del pretest y postest de conocimientos de Matemáticas**

La comparación de los resultados del pretest y postest de la asignatura de Matemáticas, evidencian un ascenso en los resultados del nivel de conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado acerca de los contenidos de la asignatura de Matemáticas. Se puede apreciar que en el 100% de los indicadores de evaluación mejoraron los resultados, siendo superior en el postest, las valoraciones positivas, porcentajes y diferencias significativas se detallan en la tabla 29:

**Tabla 29.** *Comparación entre los resultados (pretest y postest) del test de conocimientos de Matemáticas.*

Indicadores	Pretest		Postest		Diferencia
	Valoraciones positivas	%	Valoraciones positivas	%	%
Cálculo mental para sumar números naturales del 1 al 20.	5	10,42	35	75	+64,58
Cálculo mental para restar números naturales del 1 al 20.	8	16,66	33	70,83	+54,17
Secuencia numérica de adición y sustracción.	6	12,5	38	81,25	+68,75

Sistema de ordenamiento numérico de suma y resta.	5	10,41	37	79,17	+68,76
Resolución de problemas matemáticos de adición y sustracción.	0	0	37	78,15	+78,15
Reconocimiento de figuras geométricas.	10	20,84	35	75	+54,16

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

### **Comparación entre los resultados del pretest y postest de conocimientos de Lengua y Literatura**

La comparación de los resultados del pretest y postest de la asignatura de Lengua y Literatura, evidencian un ascenso en los resultados del nivel de conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado acerca de los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura. Se puede apreciar que en el 100% de los indicadores de evaluación mejoraron los resultados, siendo superior en el postest, las valoraciones positivas, porcentajes y diferencias significativas se detallan en la tabla 30:

**Tabla 30.** Comparación entre los resultados (pretest y postest) del test de conocimientos de Lengua y Literatura.

Indicadores	Pretest		Postest		Diferencia
	Valoraciones positivas	%	Valoraciones positivas	%	%
Expresión escrita de palabras y frases cortas.	5	10,42	34	72,92	+62,5
Reconocimiento y producción escrita de las vocales y las letras del abecedario.	8	16,66	38	81,25	+64,59
Expresión oral y pronunciación de palabras, frases y temas.	6	12,5	38	81,25	+68,75
Comprensión lectora de textos cortos e ilustrados.	5	10,42	37	79,17	+68,75
Habilidad lectora de textos cortos e ilustrados.	0	0	37	78,15	+78,15
Comprensión auditiva de los fonemas: m, a, n y o.	10	20,84	35	75	+54,16

Elaborado por: Burgos (2021).

### **Comparación entre los resultados del pretest y postest de conocimientos de Inglés**

La comparación de los resultados del pretest y postest de la asignatura de Inglés, evidencian un ascenso en los resultados del nivel de conocimientos interdisciplinarios de los estudiantes de segundo grado acerca de los contenidos

de la asignatura de Inglés. Se puede apreciar que en el 100% de los indicadores de evaluación mejoraron los resultados, siendo superior en el postest, las valoraciones positivas, porcentajes y diferencias significativas se detallan en la tabla 31:

**Tabla 31.** Comparación entre los resultados (pretest y postest) del test de conocimientos de Inglés.

Indicadores	Pretest		Postest		Diferencia
	Valoraciones positivas	%	Valoraciones positivas	%	%
Comprensión auditiva de palabras o diálogos sencillos para construir mensajes escritos u orales utilizando la lengua extranjera inglés.	3	5,6	36	77	71,4
Expresión oral de mensajes mediante discusiones o conversaciones cortas en el idioma extranjero inglés.	6	11,2	31	66,7	55,5
Habilidad para leer palabras o frases escritos sencillas de la lengua extranjera Inglés.	6	12,5	29	62,5	50
Comprensión lectora de textos escritos sencillos en el idioma extranjero inglés.	10	20,84	33	70,84	50

Expresión escrita de palabras o frases sencillas en el idioma extranjero inglés.	5	10,41	27	58,34	53,34
--	---	-------	----	-------	-------

---

**Elaborado por:** Burgos (2021).

**Validación de la funcionabilidad que ofrece la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert” de la ciudad de Guayaquil.**

Con el objetivo de validar la funcionalidad que ofrece la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert” de la ciudad de Guayaquil se procedió a realizar un análisis cuantitativo comparativo de los resultados en cada uno de los ítems del pre-test y post-test de conocimientos de Matemática, Lengua y Literatura y Lengua Extranjera (Inglés) mediante diferentes técnicas. Se inicia el análisis de esta funcionalidad con los resultados alcanzados por los estudiantes en los diferentes test aplicados.

En primer lugar se calcularon las medidas descriptivas media y desviación estándar, para cada uno de los ítems del pre-test y post-test de conocimientos de Matemática, Lengua y Literatura y Lengua Extranjera (Inglés). Los valores de los ítems oscilaban entre 4 puntos y 10 puntos. Se consideró que valores superiores en la media en el post-test respecto al pre-test indican mejoras en las calificaciones obtenidas por los estudiantes consecuencia de conocimientos superiores, mientras que valores

inferiores en la desviación estándar son indicativos de una mayor estabilidad en estos.

En el caso de los conocimientos de Matemática en el pre-test la mayor calificación promedio alcanzada fue en los ítems 4 y 6 con 5,6042 puntos, mientras que los ítems 2 y 6 alcanzan los valores mayores de la desviación estándar, (2,08974 y 2,26668 respectivamente), ítems con mayor dispersión en los conocimientos. Al comparar estos resultados con los alcanzados en el post-test para este caso, las calificaciones promedios están por encima de 8,4 puntos, llegando a alcanzar el valor de 8,9787 puntos el ítems 3. En cuanto a la desviación estándar ha disminuido su valor para todos los ítems, hay mayor homogeneidad en los conocimientos, ver anexo 19.

Para los conocimientos en Lengua y Literatura en el pre-test la mayor calificación promedio alcanzada fue en el ítems 4 con 5,6042 puntos, mientras que los ítems 2 y 6 alcanzan el valor mayor de la desviación estándar, (2,08974 y 2,26668 respectivamente), ítems con mayor dispersión en los conocimientos. Al comparar estos resultados con los alcanzados en el post-test para este caso, las calificaciones promedios están por encima de 8,35 puntos, llegando a alcanzar el valor de 9,1702 puntos el ítems 2. En cuanto a la desviación estándar, también ha disminuido su valor para todos los ítems, hay mayor homogeneidad en los conocimientos, ver anexo 20.

En cuanto a los conocimientos en Lengua Extranjera en el pre-test la mayor calificación promedio alcanzada fue en los ítems 4 y 5 con 5,6042 puntos cada uno, mientras que el ítems 4 alcanza el valor mayor de la desviación estándar, 2,26668 puntos, ítems con mayor dispersión en los conocimientos. Al comparar estos resultados con los alcanzados en el post-test para este caso, las calificaciones

promedios están por encima de 8,28 puntos, llegando a alcanzar el valor de 8,7872 puntos el ítems 1. En cuanto a la desviación estándar, también ha disminuido su valor para todos los ítems, hay mayor homogeneidad en los conocimientos, ver anexo 21.

No obstante a estos resultados se procedió a obtener una visualización gráfica comparativa entre los resultados de cada ítems en el pre-test y post-test a partir de los gráficos de caja y bigote. En este gráfico se puede observar el valor mínimo, primer cuartil, mediana, tercer cuartil y el valor máximo. También se detectan aquellos valores que sobrepasan los límites inferiores y superiores, (valores mínimos y máximos). En los tres casos, conocimientos de Matemática, de Lengua y Literatura y de Lengua Extranjera (Inglés), se observa como el valor mínimo, primer cuartil, mediana, tercer cuartil y el valor máximo son superiores en todos los ítems, de manera particular se resalta la calificación mediana, ver anexo 22.

Por último se presentan las pruebas paramétricas. En investigaciones donde resulta de interés comparar los resultados de un test que se ha aplicado en dos momentos, antes y después, que permite plantear que las muestras son relacionadas o dependientes, como es el caso de la actual, se pueden utilizar pruebas paramétricas o no paramétricas. Para aplicar las primeras tiene que cumplirse el requisito de que la variable en estudio siga una Distribución Probabilística Normal que se puede verificar mediante las conocidas pruebas para la bondad de ajuste, entre estas la prueba de Shapiro-Wilk para muestras menores que 50.

Se realiza entonces la prueba de Shapiro-Wilk para cada uno de los ítems del pretest y post-test de conocimientos de Matemática, Lengua y Literatura y Lengua Extranjera

(Inglés). Las hipótesis a contrastar son:  $H_0$ : La distribución es normal.  $H_1$ : La distribución no es normal.

Para tomar decisiones si p-valor asociado al estadístico de contraste, (reflejado en Sig.) es menor que el nivel de significación prefijado, en este caso 0,05, se rechazará la hipótesis nula y la variable no sigue una distribución Normal. Como se ve en el anexo 23, se rechaza la hipótesis nula para todos los ítems, la variable no sigue una Distribución Normal y no se pueden aplicar dósimas paramétricas.

La prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica para variables relacionadas, más potente que la de los signos. Consiste en calcular las diferencias entre las variables de cada elemento y ordenarlas por valor absoluto, de menor a mayor. Una vez ordenadas las diferencias se numeran desde 1 hasta  $n$ , siendo  $n$  el número de individuos de la muestra. A este número se le llama rango. El rango 1 se asigna a la mínima diferencia observada en valor absoluto, y así sucesivamente hasta  $n$ , cuyo rango corresponderá a la máxima diferencia. Si hay empate, se asigna a cada diferencia empatada la media de los rangos implicados en el empate.

Una vez ordenados los datos, se suman los rangos de las diferencias positivas ( $W_+$ ) y se suman los rangos de las diferencias negativas ( $W_-$ ) y se elige el menor de los dos. En la mayoría de las tablas y estadísticos, se usa la suma de los rangos menor. Los casos en que la diferencia es cero se ignoran.

La prueba se basa en que, si no hay efecto entre las dos variables relacionadas, los rangos estarán repartidos de forma homogénea, y tan probable será encontrar un rango grande positivo como negativo. Por tanto, si se suman los

rangos correspondientes a las diferencias positivas (W+) y los rangos correspondientes a las diferencias negativas (W-), deben ser similares y se encontrará entre ellos pequeñas diferencias debidas al azar. Si las diferencias entre la suma de los rangos son significativamente mayores en un sentido, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el efecto de la causa diferenciadora es significativo.

Las hipótesis son:  $H_0: W(+)=W(-)$  (No hay efecto diferenciador entre las dos variables relacionadas).  $H_1: W(+)\neq W(-)$  (El efecto de la causa diferenciador es significativo)

El contraste se resuelve, para muestras pequeñas consultando las tablas de Wilcoxon, y para muestras grandes, se hace una aproximación a la distribución Normal. En esta prueba las diferencias entre las variables, en el sentido “antes y después”, o “después-antes” no importa en el resultado final. Si la información se procesa mediante software estadísticos se puede comparar la probabilidad marginal del test aplicado con el nivel de significación fijado en la investigación,  $\alpha = 5\%$ . Si este valor es menor se rechaza la hipótesis nula.

En el anexo 24 aparece el procesamiento estadístico realizado mediante el SPSS V.22, donde se obtiene, para cada par antes y después de los ítems de conocimientos de Matemática, conocimientos de Lengua y Literatura y conocimientos de Lengua Extranjera que todas las pruebas fueron significativas, lo que demuestra que los resultados de las calificaciones fueron superiores en el post-test para un nivel de significación del 5%.

En resumen la comparación de los resultados en cada uno de los ítems del pre-test con el post-test de conocimientos de Matemática, Lengua y Literatura y

Lengua Extranjera (Inglés) mediante medidas descriptivas, diagrama de caja y bigotes y prueba no paramétrica, demuestra superioridad en los resultados en el post-test de ahí que se pueda afirmar que es funcional la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert” de la ciudad de Guayaquil.

Semejante análisis se realizó para comparar los indicadores definidos para observar el desenvolvimiento académico de los estudiantes en las clases de Educación Física en el pre-test y post-test pero que al tratarse de mediciones ordinales de muy inadecuado (1), inadecuado (2), regularmente adecuado (3), adecuado (4) y muy adecuado (5) se decide analizar los valores de la mediana que en el pre-test toma valores de 1 y 2, valoraciones de inadecuado y regularmente adecuado, mientras que en el post-test los valores son de 4 y 5 adecuado y muy adecuado, evidencia de que hubo mejoras significativas, ver anexo 25.

Para el caso de la encuesta aplicada a los profesores de Educación Física con evaluación ordinal muy insuficiente (1), insuficiente (2), regularmente suficiente (3), suficiente (4) y muy suficiente (5), también se trabaja con la mediana que en el pre-test toma valores de 1, muy insuficiente, mientras que en el post-test los valores son de 4 y 5, suficiente y muy suficiente, evidencia de que hubo mejoras significativas, ver anexo 26.

Para la revisión de documentos con evaluación ordinal en sus ítems de muy inadecuado (1), inadecuado (2), regularmente adecuado (3), adecuado (4) y muy adecuado (5), los valores medianos de muy inadecuado en el pre-test pasan a adecuado y muy adecuado en el post-test, ver anexo

27. Por último la observación de la clase la valoración ordinal pasa de muy inadecuada a adecuada, ver anexo 28.

En resumen la comparación de los resultados en cada uno de los ítems del pre-test con el post-test en los diferentes instrumentos valorados en los profesores también evidencian superioridad en los resultados en el post-test de ahí que se pueda afirmar que es funcional la estrategia lúdica para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en los estudiantes de segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Enrique Gil Gilbert” de la ciudad de Guayaquil.

Los referentes teóricos y metodológicos consultados permiten considerar que se han realizado estudios previos sobre la integración de conocimientos interdisciplinarios en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura e Inglés a través de la Educación Física. Se analizaron las principales concepciones de la Educación Física y los juegos, identificando la clasificación, fundamentos pedagógicos, características y estructura de los juegos, consideraciones didácticas de los juegos. Se constató que existe una amplia diversidad de juegos para la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física en las diversas áreas del conocimiento, finalmente se consideraron las principales características físicas, cognitivas, psicológicas y motrices de los niños de 6 a 7 años.

El diagnóstico del estado actual de la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la Educación Física permitió corroborar la existencia del problema científico declarado al evidenciar insuficiencias teóricas y metodológicas de los docentes para desarrollar el trabajo interdisciplinario a través de la clase, deficiencias en la planificación, organización y desarrollo de las actividades

lúdicas y bajo nivel de conocimientos interdisciplinarios en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura y Lengua Extranjera (Inglés).

La estrategia lúdica diseñada está integrada por etapas, fases y acciones que de una manera coherente presenta las concepciones didácticas para lograr la integración de conocimientos interdisciplinarios a través de la clase de Educación Física y cuya eficacia se corroboró durante la aplicación práctica.

La aplicación de la estrategia lúdica permitió obtener resultados importantes en cada uno de los indicadores evaluados durante el *postest* los que fueron contrastados con el *pretest* lo que desde el punto de vista estadístico se logró demostrar con la aplicación del diagrama de caja y bigote y la prueba de rango con signos de *Wilcoxon* que mostró diferencias significativas en los conocimientos sobre las Matemáticas, Lengua y Literatura y Lengua Extranjera (Inglés).

## Referencia

- Acosta, José (2016). Interdisciplinariedad y transdisciplinariedad: perspectivas para la concepción de la universidad por venir. *Alteridad*, 11(2), pp. 148-156. Obtenido de: <https://revistas.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/2.2016.01/1177>
- Albornoz Zamora, E. J., & Guzmán, M. C. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes. Quito, Ecuador. *Universidad y Sociedad [seriada en línea]*, 8 (4). pp. 186-192. Obtenido de: <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Alonso Álvarez, Yolanda, & Pazos Couto, José María. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46, e207294. Epub January 20, 2020. Obtenido de: <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202046207294>
- Alvarado (2014). Actividades Artísticas y Educación: Usos y Prácticas. Obtenido de: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500383-III Congreso Etnografía-1000/Documento.pdf>
- Andueza Olmedo, Ana María Barbero Franco, Martín Caeiro Rodríguez, Alfonso da Silva López, Judit García Cuesta, Ana González Menéndez, Antonia Muñiz de la Arena, Alberto Torres Pérez (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil*. Editorial Universidad Internacional de la Rioja. Obtenido de:

[https://www.unir.net/wpcontent/uploads/2016/09/Manual\\_DIDACTICA\\_PLASTICA\\_.pdf](https://www.unir.net/wpcontent/uploads/2016/09/Manual_DIDACTICA_PLASTICA_.pdf)

Arce M. Crecimiento y desarrollo infantil temprano. Rev Peru Med Exp Salud Publica. 2015;32(3):574-8. Obtenido de: <https://www.scielosp.org/pdf/rpmesp/2015.v32n3/574-578/es>

Asher (2000). Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook (6a edición). Los Gatos CA: Sky Oaks Productions, Inc.

Astudillo, P., Alarcón, A. M., Pérez, S., Fernández, F., Carmona, V., Castro, M., & Alarcón, S.. (2018). Desarrollo psicomotor de 0 a 4 años en infancia indígena. Revisión sistemática de la literatura. Revista chilena de pediatría, 89(4), 530-539. Obtenido de: <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062018005000402>

Ávila (2018). Trabajo interdisciplinar en Educación Física para el fortalecimiento de las competencias matemáticas en estudiantes de quinto grado de educación básica primaria. (Tesis de maestría). Obtenido de: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10978/TO-22341.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Banguela Guerra, Pablo Tomás, Nodarse González, Norma Melitina, Cárdenas Santana, Jaqueline, Concepción Morales, Yainel, & Aguilera Cardona, Adilén. (2016). Compendio de actividades lúdicas para enseñar la gramática inglesa en II año de Medicina. EDUMECENTRO, 8(1), 56-68. Obtenido de:

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742016000100005&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742016000100005&lng=es&tlng=es).

- Barahona, J., Iranzo, G., Casado, G., Campos, M., Feltrer, J., Pérez, C. y Adara, G. (2009) El desarrollo de la competencia matemática a través de la Educación Física: del curriculum al aula. (129) Obtenido de: <http://www.efdeportes.com/efd129/el-desarrollo-de-la-competencia-matematica-a-traves-de-la-educacion-fisica.html>.
- Barrantes (2017). El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05 (tesis de maestría). Obtenido de: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bes. (2019). La interdisciplinariedad de la materia de Educación Física con la materia de matemáticas. Universidad de Zaragoza, España. Obtenido de: <https://zaguan.unizar.es/record/85857/files/TAZ-TFG-2019-339.pdf>
- Blázquez Sánchez, D. (1992). Evaluar en Educación Física/2a Edición INDE Publicaciones. Impreso en España.
- Blázquez Sánchez, D. (2013). Diez competencias docentes para ser mejor profesor de educación física. La gestión didáctica de la clase. Barcelona: INDE.

- Bolaños Martínez, David, & Stuart Rivero, Alexis Juan. (2019). Educación física y tecnología en la formación integral del estudiante. *Conrado*, 15(69), 280-287. Epub 02 de septiembre de 2019. Obtenido de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400280&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400280&lng=es&tlng=es).
- Brasó i Rius, J. y Torreadella Flix, X. (2018) Reflexiones para (re)formular una educación física crítica / Ideas to Re(Formulate) a Critical Physical Education. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 18 (71) pp. 441-462 Obtenido de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista71/artreflexiones953.htm>. DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2018.71.003>
- Bruixola (2018). Matemáticas y Educación Física: juego pedagógicos en primer curso de Educación primaria (tesis de grado). Universidad Internacional la Rioja. Obtenido de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6822/BRUIXOLA%20CAMPOS%20JORGE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bucco,, L., & Zubiaur, M. (2015). Análisis del desarrollo motor en escolares Brasileños con medidas corporales de obesidad y sobrepeso. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte / International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 15(59),593-611.[fecha de Consulta 6 de Enero de 2021]. ISSN: 1577-0354. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=542/54241416012>

- Burgos & Rugel (2017). Estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en educación física del subnivel básico elemental. (tesis de grado). Obtenido de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/26567/1/Burgos%20Ángulo%20Darley%20%26%20Rugel%20Véliz%20Steven%20Ricardo%20065-2017.pdf>
- Cabezas, Molina & Ricaurte (2019). Estrategia Lúdica para enseñanza en estudiantes de Ingeniería: Caso práctico. Revista Espacios, Vol. 40 (Nº 15), pag. 10. Obtenido de: <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p10.pdf>
- Cabrera Valdés, Barbarita de la Caridad, & Dupeyrón García, Marilin de las Nieves. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. Revista de Educación, 17(2), 222-239. Obtenido de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962019000200222&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222&lng=es&tlng=es).
- Cadarso, I. A. (1990). El juego en el area de la expresion corporal. Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado, 7, 101–111.
- Caillois, R (1958). Teoría de los Juegos. 1º edición en castellano. Ed. Seix Barral, Barcelona.
- Calero, & Gonzáles. (2014). Teoría y metodología de la Educación Física. Quito, Ecuador: Universidad de las Fuerzas Armadas, ESPE. Obtenido de: <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/9>

227/3/Teoria%20y%20metodologia%20de%20la%  
20educacion%20fisica.pdf

- Calvo Tomás, Santos-rosa Francisco, Jiménez Ruth, C. E. (2005). El clima motivacional en las clases de Educación Física: una aproximación práctica desde la Teoría de Metas de Logro. *Revista Apunts Educación Física y Deportes*, 81, 21–28. Obtenido de: <https://doi.org/10.1590/198057174823>
- Carcamo-Oyarzun, Jaime, Wydra, Georg, Hernández-Mosqueira, Claudio, Peña-Troncoso, Sebastián, & Martínez-Salazar, Cristian. (2020). La utilidad de Educación Física según escolares de Alemania y Chile. *Cadernos de Pesquisa*, 50(175), 96-111. Epub May 11, 2020. Obtenido de: <https://doi.org/10.1590/198053146232>
- Carlozana, Llano, Moso & Tipán (2018). Enfoque interdisciplinario en la enseñanza de idiomas extranjeros para carreras administrativas. *Revista Internacional del Mundo Económico y del Derecho*, Vól. XVI, p. 1-9. Obtenido de: <http://www.revistainternacionaldelmundoeconomicoydelderecho.net/wp-content/uploads/RIMED-Carlozama.pdf>
- Carvajal, B. (2019). Teoría de los juegos e interdisciplinarietà. Cambiar el juego para ganar-ganar en coo-petencia universitaria. *Ágora De Heterodoxias*, 5(1), 11-18. Obtenido de: <https://revistas.uclave.org/index.php/agora/article/view/2449>
- Castrillón, Palacios & Quintero (2015). La enseñanza de la Educación Física desde la lúdica en la básica

primaria en la Institución Educativa José María Córdoba del municipio de Yumbo, Valle del Cauca. (Tesis de grado). Obtenido de:<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/437/CastrillonG.Yolanda.pdf?sequence=2>

Conde, J., Torre, E., Cárdenas, D., & López, M. (2010). La concepción del profesorado sobre los factores que influyen en el tratamiento interdisciplinar de la Educación Física en Primaria. (The Concept that Teachers Have About the Factors Which Influence the Interdisciplinary Treatment of Physical Education in. *Cultura\_Ciencia\_Deporte*, 5(13), 11–24. Obtenido de: <http://doi.org/10.12800/ccd.v5i13.65>

Córdova, Lara y García (2017). El juego como estrategia lúdica para la Educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1). Obtenido de: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>.

Coutín, A., Gastélum, G., & Guedea, J. (2018). Problemas actuales de los currículos en la educación física en Iberoamérica. Una revisión sistemática. *Ciencias De La Actividad Física UCM*, 19(2), 1-9. Obtenido de: <https://doi.org/10.29035/rcaf.19.2.1>

Cuellar Cartaya, María Elena, Tenreyro Mauriz, Miriam, & Castellón León, Gisela. (2018). El juego en la Educación preescolar: fundamentos históricos. *Conrado*, 14(62), 117-123. Obtenido de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es).

- Delgado, P., & Ramírez, G. (2015). La Educación Física y el deporte en las universidades laborales. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte / International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 15(59),559-576.[fecha de Consulta 19 de Diciembre de 2020]. ISSN: 1577-0354. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=542/54241416010>
- Delgado, C. D., Burgués, P. L., Santandreu, C. S., Tamarit, M., y Curós, J. I. (2015). Educación Física emocional en adolescentes. Identificación de variables predictivas de la vivencia emocional. *Cultura, ciencia y deporte: revista de ciencias de la actividad física y del deporte de la Universidad Católica de San Antonio*, (28), 5-18. Obtenido de: <https://doi.org/10.29035/rcaf.19.2.1>
- Diccionario de las ciencias de la Educación (1998). PAIDOTRIBO; Barcelona.
- Domínguez (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. Obtenido de: <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Fortes (2016). Educación Física y matemáticas, aprender jugando; Propuesta de innovación globalizada. *Publicaciones didácticas*. Número 71, p. 141-175.
- Fuentes, & Collado. (2019). Fundamentos epistemológicos transdisciplinarios de educación y neurociencia. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 26(1), 83-113. Obtenido de

<https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/26.2019.02>

García-Manso, J.M., Navarro-Valdivieso, M., y Ruiz-Caballero, J.A. (1996). Bases teóricas del entrenamiento deportivo. Principios y aplicaciones. Madrid: Gymnos.

García Peña, M. (2019). Enseñanza-aprendizaje en la clase de Educación Física. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 7(3), 14-33. Obtenido de: <https://doi.org/10.24310/riccafd.2018.v7i3.5537>

Gallo, Luz Elena, & Urrego, León. (2015). Estado de conocimiento de la Educación Física en la investigación educativa. *Perfiles educativos*, 37(150), 143-155. Obtenido de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982015000400009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000400009&lng=es&tlng=es).

Gomez-Campos, Rossana, Arruda, Miguel, Luarte-Rocha, Cristian, Urra Albornoz, Camilo, Almonacid Fierro, Alejandro, & Cossio-Bolaños, Marco. (2016). Enfoque teórico del crecimiento físico de niños y adolescentes. *Revista Española de Nutrición Humana y Dietética*, 20(3), 244-253. Obtenido de: <https://dx.doi.org/10.14306/renhyd.20.3.198>

Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez Pérez, R.A. (2014). Aprender a enseñar ciencias sociales con métodos de indagación. Los estudios de caso en la formación del profesorado. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 12 (2), 307-325. Obtenido de: <http://www.red-u.net>

- Gómez; Molano & Rodríguez (2015). La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institucion Educativa niño Jesus de Praga (tesis de grado). Obtenido de:<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20GÓMEZ%20RODRÍGUEZ.pdf>
- González de González de Mesa, C; López Manrique, I.; San Pedro Veledo, J. C. (2013). Links between physical and artistic activity. *Journal of Sport and Health Research*. 5 (1): 117-130. Obtenido de: [http://www.journalshr.com/papers/Vol%205\\_N%201/V05\\_1\\_9.pdf](http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%201/V05_1_9.pdf)
- González, R. (2015). Caracterización filosófica, didáctica, psicopedagógica y metodológica del proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas matemática y ciencias naturales y su expresión en la dinámica interdisciplinar en la educación primaria cubana. *Revista de entrenamiento*, 2(1), 1-15. Obtenido de <http://www.refcale.ulead.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/2438>
- González, Villar, Pastor, & Gil. (2015). Propuesta didáctica interdisciplinar en educación primaria en España: la enseñanza de la educación física y el inglés. *Paradigma*, 34(2), 31-50. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S101122512013000200003&lng=es&nrm=iso](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101122512013000200003&lng=es&nrm=iso) >. accedido en 18 sept. 2020.
- Hauser, M. Paulina, & Labin, Agustina. (2018). Evaluación cognitiva de niños: un estudio comparativo en San Luis, Argentina. *Revista Costarricense de Psicología*,

37(1), 27-40. Obtenido de:  
<https://dx.doi.org/10.22544/rcps.v37i01.02>

Hernández, H.F. (2015). Educación Física a través de la corporeidad y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia en los niños de 7 a 10 años. Facultad de Educación y Humanidades, Maestría en Educación, Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá, Colombia.

Herrera (2018). Clasificación y metodología de los juegos. Obtenido de:  
<https://www.slideshare.net/katerinehg/metodologia-de-juegos/5?smtNoRedir=1>

Huizinga, Johan (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2000.

Iglesias Iglesias, Modesto Antonio, Díaz Valdés, Katia, Rojas Valdés, Luis Alberto, Mena Martínez, Gaudencio, & Hernández Cruz, Duniesky. (2017). The methodological work in the upgrading of professors of Physical Education. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 21(6), 125-135. Obtenido de:  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S156131942017000600015&lng=es&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S156131942017000600015&lng=es&tlng=en).

Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

Landa, N.R. (2017). Evolución de la didáctica de la Educación Física. *eCO, Revista Digital de Educación y Formación del profesorado*. CEP de Córdoba.

- López-Chicharro, J., Lucía-Mulas, A., Pérez-Ruiz, M. y López-Mojares, L.M. (2002). El desarrollo y el rendimiento deportivo. Madrid: Gymnos.
- López Pastor, Víctor Manuel, & Pérez Brunicardi, Dario, & Manrique Arribas, Juan Carlos, & Monjas Aguado, Roberto (2016). Los retos de la Educación Física en el Siglo XXI. RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, (29),182-187.[fecha de Consulta 19 de Diciembre de 2020]. ISSN: 1579-1726. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3457/345743464037>
- López Nadal, A., Camerino Foguet, O., y Castañer Balcells, M. (2015). Evaluar la motivación en la educación física, una aplicación con AMPET. Tándem: Didáctica de La Educación Física, (47), 55–64.
- Llano, Gutiérrez, Stable, Núñez, Masó, & Rojas. (2016). La interdisciplinariedad: una necesidad contemporánea para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. MediSur, 14(3), 320-327. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2016000300015&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2016000300015&lng=es&tlng=es).
- Manterola (2016). Interdisciplinariedad y educación física en educación primaria: propuesta de intervención didáctica (tesis de grado). <https://core.ac.uk/download/pdf/211099823.pdf>
- Martins & Ramallo (2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. Rev. Latino-Am. Enfermagem Artículo Original nov.-dic. 2015;23(6):1097-104.

Obtenido de: DOI: 10.1590/0104-1169.0462.2654.  
www.eerp.usp.br/rlae

- Martín, M. L., Díaz, E., & Sánchez, J. M. (2015). Coordinación interdisciplinar mediante aprendizaje basado en problemas. Una aplicación en las asignaturas Dirección de Producción y Estadística Empresarial. *Investigación Educativa*, 33(1), 163-178. Obtenido de: doi: 10.6018/rie.33.1.179741
- Martín (2017). Propuesta interdisciplinar: enseñanza de Inglés y Educación Física en Educación primaria (tesis de postgrado). Universidad de Valladolid. Obtenido de: <https://core.ac.uk/download/pdf/222807572.pdf>
- Megías, Montserrat, Esteban, Laura, Roldán-Tapia, M. Dolores, Estévez, Ángeles F., Sánchez-Joya, M. Mar, & Ramos-Lizana, Julio. (2015). Evaluación neuropsicológica de procesos cognitivos en niños de siete años de edad nacidos pretérmino. *Anales de Psicología*, 31(3), 1052-1061. Obtenido de: <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.32.1.151881>
- MINEDUC. (2016). Currículo de Educación Física. (M. d. Social, Ed.) Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
- Morales, E., Kindelan, E., & Guzmán, T. (2015). Estudio interdisciplinar de Ciencias Básicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Técnica y Profesional en Cuba. *Publicando*, 2(3), 32-51. Obtenido

de: <http://www.rmlconsultores.com/revista/index.php/crv/article/view/32>

Mora y Rodríguez (2014). La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué (Tesis de pregrado) Universidad del Tolima.

Mujica-Johnson, Felipe Nicolás, & Orellana-Arduiz, Nelly del Carmen. (2019). Deseos vocacionales que incentivan a la formación docente en Educación Física. *Revista Educación*, 43(1), 496-509. Obtenido de: <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v43i1.30013>

Nakayama, L. (2018). El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica. Obtenido de: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>

Navarro-Valdivieso, F. (1998). *La resistencia*. Madrid: Gymnos.

Organización de las Naciones Unidas. (2015). *La educación para todos logros y desafíos*. Paris: ONU.

Pagano, & Pérez. (2015). Interdisciplinariedad de la Educación Física en las Ciencias Naturales para mejorar los aprendizajes en niños de tercer grado de Educación Básica (tesis de maestría). Universidad de la Costa, Cali, Colombia. Obtenido de <http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/1635/TRABAJO%20DE%20GRADO%20->

%20ook.pdf;jsessionid=7E4ABCB98D2F15B1CB6FBCB0630A36B2?sequence=1

Paolini, Oiberman & Mansilla (2017). Desarrollo cognitivo en la primera infancia: influencia de los factores de riesgo biológicos y ambientales. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, vol. 21, núm. 2, 2017. Obtenido de:  
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3396/339655686008/html/index.html>

Parlebas, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*.

Parlebás, P.; (1997): “Problemas teóricos y crisis actual en la E.F.”. *Rev. Digital Educación Física y Deportes*, Año 2, no 7. Buenos Aires.

Peraza Zamora, César, Morales Romero, Carlos Alberto, & Rodríguez Pérez, María Lourdes. (2018). Juegos para motivar la enseñanza atletismo en edades tempranas desde la clase de Educación Física. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 13(3), 287-300. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1996-24522018000300287&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522018000300287&lng=es&tlng=es).

Perdomo & Rojas (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, vol. 18, núm. 36. Obtenido de: <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>

Pérez-Herráez, Isabel; Valencia-Peris, Alexandra (2019). Una experiencia de evaluación alternativa en un proyecto interdisciplinar de juegos tradicionales en

Educación Primaria. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje, v. 5, n. 2, p. 127-131. Obtenido de: <<https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/1669>>.doi:<https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.2.1669>.

Pérez, Gradaille, & Peraza. (2018). Las relaciones interdisciplinarias en los cursos por encuentro de la carrera Licenciatura en Educación Primaria. Revista Conrado., 14(61), 105-110. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S199086442018000100016](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442018000100016)

Piedra (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Vol. III, Número 2, p. 93-108. Obtenido de: <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. Lúdica Pedagógica, (21), 163-174. Obtenido de: <https://core.ac.uk/download/pdf/234805969.pdf>

Ríos-Flórez, J. A. & Cardona-Agudelo, V. (2016). Procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10 años de edad con antecedente de nacimiento prematuro. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 14 (2), pp. 1071-1085.

Rodríguez, D. & Galán P. (2014). El aprendizaje significativo a través de tareas interdisciplinarias en la licenciatura en cultura física. CD de monografías 2014.

- Rodríguez Martín, B. (2017). La educación física como contexto impulsor de la alfabetización matemática en primaria. Programa de doctorado: Activitat Física, Educació Física i Esport, Universidad de Barcelona. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/2445/115642>
- Roque, J. I. A., García, G. G., y Lucas, J. L. Y. (2013). Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 16(1), 97-108.
- Sánchez, Ávila, García & Bravo (2020). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en época de pandemia. Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, Vol. 5, Nº. 11, págs. 455-467. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659462>
- Sáenz-López Buñuel. (1997): La Educación Física y su Didáctica. Wanceulen. Cádiz.
- Secchi, Jeremías David, & García, Gastón César, & Rodolfo Arcuri, Carlos (2016). ¿Evaluar la condición física en la escuela? Conceptos y discusiones planteadas en el ámbito de la educación física y la ciencia. Enfoques, XXVIII(1),67-92.[fecha de Consulta 19 de Diciembre de 2020]. ISSN: 1514-6006. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259/25955333004>
- Sierra, B., Méndez, A., & Mañana, J. (2013). La programación por competencias básicas: hacia un cambio metodológico interdisciplinar. Revista

comlutense de educación, 24(1), 165-184. Obtenido de:  
<http://monografias.umcc.cu/monos/2014/Facultad%20de%20Cultura%20Fisica/mo1439.pdf>

Suárez, Hernández, & Lara. (2018). Interdisciplinariedad y proyectos integradores: un desafío para la universidad ecuatoriana. *Perspectiva Educacional*, 57(3), 54-78. Obtenido de: [doi:https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.57-iss.3-art.700](https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.57-iss.3-art.700)

Tamayo Giraldo, Alejandro, & Restrepo Soto, Jaime Alberto (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128. [fecha de Consulta 28 de Diciembre de 2020]. ISSN: 1900-9895. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134152136006>

Tamayo (2009). Los medios de la Educación Física en el preescolar. Las posibilidades del docente. *Revista Lecturas: Educación Física y Deportes*, 13 (131), p 1-.15. Obtenido de: <https://www.efdeportes.com/efd131/los-medios-de-la-educacion-fisica-en-el-preescolar.htm>

Tejada Lagonell, Miren. (2016). Características psicológicas del niño/niña desnutrido. *Anales Venezolanos de Nutrición*, 29(2), 68-80. Obtenido de: [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-07522016000200003&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-07522016000200003&lng=es&tlng=es).

Triviño (2015). Contenidos matemáticos a través de la Educación Física en Educación Primaria. Universidad de Extremadura. Badajoz.

UNESCO. (2015). Educación física de calidad (EFC). Guía para los responsables políticos. PARIS: UNESCO. Obtenido de: <https://en.unesco.org/inclusivepolicylab/teams/quality-physical-education-qpe-policy-project/documents/educación-física-de-calidad-efc-guía>

Vásquez (2014). Efectos del programa "Aprendo jugando" para la mejora de la comprensión lectora de textos narrativos en niños de segundo grado de primaria. Lima.

Vélez, & Peña. (2015). Experiencia en la aplicación de una concepción didáctica para la formación interdisciplinaria de los Profesores Generales Integrales de Secundaria Básica para la enseñanza de la Educación Física. Revista Ciencia y Tecnología, 7(2), 1-9. Obtenido de file:///C:/Users/ADMIN-MINEDUC/Downloads/20-Texto%20del%20artículo-191-1-10-20161119.pdf

Venegas. (2018). Interdisciplinariedad entre las asignaturas de educación física y matemática en el nivel kínder del Colegio Boston College Huechuraba (Tesis de maestría). Universidad de desarrollo, Santiago de Chile. Obtenido de <https://repositorio.udd.cl/bitstream/handle/11447/2840/Interdisciplinariedad%20entre%20las%20asignaturas%20de%20educaci%3Bn%20física%20y%20matemática%20en%20el%20nivel%20kinder%20del%20Colegio%20Boston%20College%20Huechuraba>

20nivel%20k%C3%ADnder.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Vera Orihuela, Roberto Alexis, Carmenate Figueredo, Yorisel Oriana, & Toledo Sánchez, Marisol. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Conrado*, 15(69), 192-200. Epub 02 de septiembre de 2019. Obtenido de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S199086442019000400192&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442019000400192&lng=es&tlng=es).
- Vidarte Claros, José Armando, & Orozco Lotero, Constanza Inés (2015). Relaciones entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico en niños de 5 y 6 años de una institución educativa de la Virginia (Risaralda, Colombia). *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 11(2), 190-204. [fecha de Consulta 6 de Enero de 2021]. ISSN: 1900-9895. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134146842009>
- Zagalaz & Ayala (2008). Innovación en educación física a través de las otras materias instrumentales: música, gesto y artes plásticas. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, ISSN 1575-7072, Vol. 8. Obtenido de: [https://www.researchgate.net/publication/28250267\\_Innovacion\\_en\\_educacion\\_fisica\\_a\\_traves\\_de\\_las\\_otras\\_materias\\_instrumentales\\_musica\\_gesto\\_y\\_artes\\_plasticas/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/28250267_Innovacion_en_educacion_fisica_a_traves_de_las_otras_materias_instrumentales_musica_gesto_y_artes_plasticas/citation/download)
- Zuluaga-Ramírez, Carlos Mauricio, & Gómez-Suta, Manuela del Pilar (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario.

Entramado, 12(1),236-249.[fecha de Consulta 26 de Diciembre de 2020]. ISSN: 1900-3803. Obtenido de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2654/265447025015>

Zurita Ortega, Felix, Padial Ruz, Rosario, Viciano Garofano, Virginia, Martínez Martínez, Asunción, Hinojo Lucena, María Angustias, & Cepero González, Mar. (2016). Perfil del estudiante de Educación Física en primaria. Revista electrónica de investigación educativa, 18(2), 156-169. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412016000200012&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412016000200012&lng=es&tlng=es).

# Descubre tu próxima lectura

Si quieres formar parte de nuestra comunidad,  
regístrate en <https://www.grupocompas.org/suscribirse>  
y recibirás recomendaciones y capacitación



   @grupocompas.ec  
compasacademico@icloud.com

**Lcdo. Darley Jhosue Burgos Angulo MSc.**

Filiación institucional: Universidad de Guayaquil.

Correo: darley.burgosan@ug.edu.ec ; darleyburgos1996@gmail.com

Docente investigador SENESCYT REG-INV-21-04888. Magíster en Educación Física y Deportes en Universidad de Guayaquil; Licenciado en Cultura Física por Universidad de Guayaquil; Entrenador de voleibol; Experto en Metodología de la Investigación Científica, Redacción científica; Certificación internacional en Coaching Deportivo. Actividades de docencia en Producción científica de: libros, artículos científicos, ponencias internacionales. Asesor, consultor y editor independiente de artículos científicos, proyectos de investigación de grado, postgrado y doctoral en la Universidad César Vallejo de Perú, Universidad de Guayaquil, Universidad Ecotec, Universidad Casa Grande. Revisor externo de artículos científicos de las revistas: Lecturas EF Deportes (Argentina), Revista Internacional de Psicología del Deporte y Ejercicio Físico (España), Revista Andaluza de Medicina del Deporte (España).

**Lcda. Mayra Ivonn Angulo Cerezo**

Filiación institucional: Ministerio de Educación del Ecuador.

Correo: mayra.angulo@educacion.gob.ec ; alfredogangotena17@gmail.com

Licenciada en Ciencias de la Educación en la especialización de Educación Básica SENESCYT REG-1013-04-512680, Profesora de Educación primaria-nivel tecnológico SENESCYT REG- 2346-09-108232; Egresada de la Maestría en Diseño Curricular por la Universidad de Guayaquil, Directora y profesora de Educación Básica en la Escuela Fiscal Alfredo Gangotena del Cantón Daule. Docente de proyectos educativos en la Universidad de Guayaquil extensión de Manta Facultad de Filosofía Educación en Párvulos.

**Lcda. Sonia Judith Miranda Correa MSc.**

Filiación institucional: Ministerio de Educación del Ecuador.

Correo: soniaj.miranda@educacion.gob.ec ; sjudith\_2012@hotmail.com

Docente SENESCYT REG-1006-04-475836. Licenciada en Ciencias de la Educación nivel primario en Universidad de Guayaquil; Magíster Internacional en Administración de la Educación por Universidad César Vallejo filial Piura -Perú; Docente en Formación de Mentores por el Ministerio de Educación del Ecuador en Instituciones Educativas. Acompañante Pedagógico en mejoramiento de estrategias metodológicas para la lecto-escritura en estudiantes de primero a cuarto grado. Apoyo pedagógico a docentes en Instituciones educativas particulares y estudiantes con desfases educativos.

**Lcda. Zoila Ismenia Sánchez Carrión MSc.**

Filiación institucional: Colegio Ismael Pérez Pazmiño.

Correo: ismenia.sanchez@educacion.gob.ec ; zoisa1976@gmail.com

Magíster en Educación Física y Deportes en Universidad de Guayaquil; Licenciada en Ciencias de la Educación especialización Cultura Física en Universidad de Machala; Ex instructora de Danza folclórica infantil de la Casa de la Cultura Núcleo de El Oro; Ex Docente de Educación Física y entrenadora de la Unidad Educativa particular Hermano Miguel; Campeón interescolar en atletismo y Voleibol; Ex Docente Escuela de Educación básica UNE; Campeón Interscholar e intercantonal de la provincia de El Oro en atletismo sub 11, Docente titular en Colegio Ismael Pérez Pazmiño desde 2016.

**Lcda. Magda Marilin Cedeño Muñoz.**

Filiación institucional: Ministerio de Educación del Ecuador.

Correo: magdam.cedeno@educacion.gob.ec ; magdamarilin11@gmail.com

Licenciada en Cultura Física SENESCYT REG-1006-02.111191 profesora de Educación Física a nivel primario Universidad de Guayaquil; estudiante del Máster en Actividad Física: Entrenamiento y Gestión Deportiva; Universidad Iberoamericana - UNINI (México). Actividad de docencia en la Unidad Educativa Daule, Coaching deportivo voluntario en la fundación Children International; certificación sobre ¿Cómo involucrar a los padres en aprendizaje digital? Certificación de sensibilización en discapacidades, igualdad de discapacidades, derechos sexuales y reproductivos de las personas con discapacidad.

**Lcda. Jessica Jazmín León Carriel**

Filiación institucional: Unidad Educativa Monte Tabor Nazaret.

Correo: jleon@uemtn.edu.ec ; jesjaz22@hotmail.com

Magíster en Educación Física y Deportes en Universidad de Guayaquil; Licenciada en Cultura Física en Universidad de Guayaquil; Ex entrenadora de atletismo en la Unidad Educativa Monte Tabor Nazaret; Entrenadora particular de natación; Docente titular de la Unidad Educativa Monte Tabor Nazaret.

**Lcdo. José Antonio Burgos Limones**

Filiación institucional: Ministerio de Educación del Ecuador.

Correo: jose.burgos@educacion.gob.ec ; j.are.th@hotmail.es

Docente investigador SENESCYT. Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior en Universidad de Guayaquil; Licenciado en Ciencias de la Educación especialización de Educación Básica, Universidad Técnica de Babahoyo; Profesor de Educación Primaria – Nivel Tecnológico en Instituto Superior Pedagógico Rita Lecumberri; Conferencista nacional en temáticas sobre metodología de la investigación científica, calidad educativa, diseño curricular, estrategias de enseñanza-aprendizaje, entre otras; Actividades de docencia en Producción científica de: libros, artículos científicos. Asesor, consultor y editor independiente de proyectos de investigación de grado y postgrado en la Universidad de Guayaquil, Ex Docente de la Universidad de Guayaquil y Director de la Unidad de Titulación de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica (desde 2014 hasta 2017), Director de la Escuela de Educación Básica Fiscal “Enrique Gil Gilbert”.

ISBN: 978-9942-33-412-1



@grupocompas.ec  
compasacademico@icloud.com

**compas**  
Grupo de capacitación e investigación pedagógica