



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

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

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

TEMA

Juegos recreativos en las habilidades básicas del pensamiento en niños de
edad escolar.

**Trabajo de Titulación para obtener el título de Licenciado en la
Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**

Autor:

Winfor Alexander Benavides Panata

Tutor:

John Roberto Morales Fiallos, Phd.

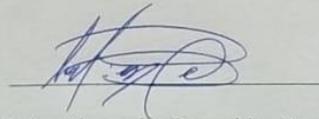
Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Winfor Alexander Benavides Panata, con cédula de ciudadanía 180539208-9, autor del trabajo de investigación titulado: **JUEGOS RECREATIVOS EN LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad. Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.



Winfor Alexander Benavides Panata

C.I: 180539208-9

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR



Carrera de Pedagogía
de la Actividad Física y Deporte
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

en movimiento



DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, PhD. John Morales Fiallos, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas Y tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“Juegos recreativos en las habilidades básicas del pensamiento en niños de edad escolar”**, bajo la autoría de **BENAVIDES PANATA WINFOR ALEXANDER** con CC: **1805392089**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, 27 de febrero del 2025

PhD. John Morales Fiallos
C.I: 1802646388

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

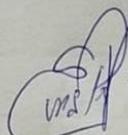
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **JUEGOS RECREATIVOS EN LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO** presentado Winfor Alexander Benavides Panata, con cédula de ciudadanía 1805392089 bajo la tutoría de PhD. John Roberto Morales Fiallos; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 29 de abril del 2025

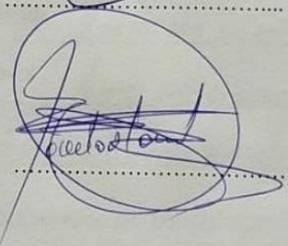
Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. / Susana Paz



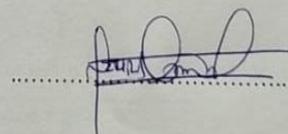
Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. / Vinicio Sandoval



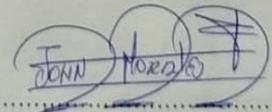
Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. / Henry Gutiérrez



Tutor

PhD. / John Morales



CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD
UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **BENAVIDES PANATA WINFOR ALEXANDER** con CC: **1805392089**, estudiante de la Carrera **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, Facultad de Ciencias de Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**Juegos recreativos en las habilidades básicas del pensamiento en niños de edad escolar**"; cumple con el 2%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **compilatio** porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por *consiguiente autorizo continuar con el proceso.*

Riobamba, 3 de abril de 2025

PhD. John Morales Fiallos
TUTOR(A)

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado a aquellos que con su amor, paciencia y apoyo han sido la luz en este largo camino. Quiero agradecer a mis padres, cuyo sacrificio y esfuerzo durante todo el tiempo han sido el cimiento de mis sueños, por cada desvelo, por cada palabra de aliento, por cada regaño, por enseñarme que la perseverancia es la clave para alcanzar lo imposible, esta meta también es suya.

A mis hermanos que con su apoyo incondicional me han acompañado en cada paso de este maravilloso viaje, recordándome siempre no perder la humildad, ni de dónde vengo y quien soy.

A mi abuelita que ya no está conmigo, pero cuya huella en mi vida sigue siendo imborrable, porque cada logro mío es un homenaje a su amor y enseñanzas.

Y a mí mismo, por no rendirme, por superar miedos, dudas, decepciones, por demostrarme que los sueños se alcanzan con trabajo, dedicación, esperanza, paciencia y fé. Esta tesis no solo es un simple documento, es el reflejo de años de esfuerzo, caídas y victorias, es un capítulo que se cierra y otro que apenas va a comenzar.

Con gratitud y emoción, dedico estas páginas a quienes han sido parte de mi vida y de este maravilloso viaje.

Benavides Panata Winfor Alexander

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por darme salud y vida, la fortaleza para seguir adelante, la sabiduría para tomar decisiones correctas incluso en los momentos más oscuros de mi vida y por iluminarme de personas maravillosas que han sido mi sostén.

A mis padres, que con su sacrificio, amor y enseñanzas han sido el motor que siempre me ha impulsado a seguir adelante a pesar de todo. Gracias por el esfuerzo que han hecho por mí, por cada palabra de aliento y por no hacerme recaer y que los sueños se pueden alcanzar con trabajo, dedicación y mucho amor a lo que se hace.

De antemano agradecer a mis docentes y mentores de la Universidad Nacional de Chimborazo, quienes con su paciencia, dedicación y conocimientos forjaron en mí ese deseo inquebrantable de aprender y crecer cada día más. Mi gratitud eterna a esta prestigiosa institución que me brindó no solo educación, sino también valores, disciplina y oportunidades para alcanzar mis sueños.

Con profunda gratitud y respeto, quiero expresar mi más sincero agradecimiento al PhD. John Roberto Morales Fiallos, mi tutor, por su invaluable guía, paciencia y apoyo a lo largo de este proceso. Mas que un tutor, fue un amigo, un ejemplo a seguir, gracias por su tiempo y aporte en este logro que hoy celebro con mucha felicidad.

Benavides Panata Winfor Alexander

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

RESUMEN

ABSTRACT

| | |
|-------------------------------------------|----|
| 1. CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN..... | 16 |
| 1.1 Antecedentes de la investigación..... | 17 |
| 1.2 Planteamiento del Problema..... | 19 |
| 1.2.1 ¿Formulación del problema? | 23 |
| 1.3 Justificación..... | 23 |
| 1.4 Objetivos | 24 |
| 1.4.1 General | 24 |
| 1.4.2 Específicos | 24 |
| 2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO | 25 |
| 2.1 El Juego..... | 25 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1.1 Teorías del Juego..... | 26 |
| 2.1.2 Contexto pedagógico del juego..... | 27 |
| 2.1.3 El juego como herramienta educativa | 28 |
| 2.2 Recreación..... | 28 |
| 2.2.1 Recreación en Educación Física | 29 |
| 2.2.2 Juegos recreativos | 29 |
| 2.2.3 Tipos de juegos recreativos..... | 30 |
| 2.2.4 Beneficios de realizar juegos recreativos en Educación Física | 33 |
| 2.3 Habilidades básicas del pensamiento..... | 34 |
| 2.3.1 Factores que intervienen en las habilidades básicas del pensamiento | 35 |
| 2.3.2 Importancia de las habilidades básicas del pensamiento..... | 36 |
| 2.3.3 Clasificación de las habilidades básicas del pensamiento..... | 37 |
| 2.3.3.1 Observación | 37 |
| 2.3.3.2 Comparación | 37 |
| 2.3.3.3 Relación | 37 |
| 2.3.3.4 Clasificación..... | 38 |
| 2.3.3.5 Descripción | 38 |
| 3. CAPÍTULO III. METODOLOGÍA | 39 |
| 3.1 Diseño de la investigación | 39 |
| 3.2 Tipo de Investigación..... | 39 |
| 3.3 Población y Muestra | 39 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.3.1 Población | 39 |
| 3.3.2 Muestra | 39 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos | 40 |
| 3.4.1 Técnica | 40 |
| 3.4.2 Instrumento | 40 |
| 3.4.3 Análisis e interpretación de información | 42 |
| 4. CAPITULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS | 44 |
| 4.1 Aplicación de la Batería del Test de Rendimiento Físico (EUROFIT)..... | 44 |
| 4.2 Pruebas de normalidad | 48 |
| 4.3 Pruebas de Wilcoxon | 50 |
| 4.4 Discusión..... | 50 |
| 5. CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 52 |
| 5.1 Conclusiones | 52 |
| 5.2 Recomendaciones | 52 |
| 6. CAPITULO VI. PROPUESTA..... | 54 |
| 6.1 Tema..... | 54 |
| 6.2 Introducción | 54 |
| 6.3 Justificación..... | 54 |
| 6.4 Objetivos | 55 |
| 6.4.1 Objetivo General | 55 |
| 6.4.2 Objetivos Específicos | 55 |

| | |
|----------------------|----|
| 6.5 Actividades..... | 56 |
| 7. BIBLIOGRAFÍA..... | 77 |
| ANEXOS..... | 79 |

ÍNDICE DE TABLAS.

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1 <i>Tamaño de la Prueba de Estudio</i> | 40 |
| Tabla 2 <i>Baremos de Batería del Test de Rendimiento Físico (EUROFIT)</i> | 42 |
| Tabla 3 <i>Pruebas de Normalidad</i> | 48 |
| Tabla 4 <i>Pruebas de Wilcoxon</i> | 50 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gráfico 1. <i>Pre Test Bateria del Test de Rendimiento Físico</i> | 44 |
| Gráfico 2. <i>Post test Bateria del Test de Rendimiento Físico</i> | 46 |

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos recreativos en las habilidades básicas del pensamiento en niños de edad escolar”, tiene como objetivo general Diagnosticar las habilidades básicas del pensamiento y su incidencia en los juegos recreativos en niños de cuarto año de E.G.B de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”, evidenciando teóricamente que los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores, por su parte las habilidades básicas de pensamiento no pueden separarse de la vida diaria, las experiencias o la forma de actuar del estudiante en situaciones inesperadas. Metodológicamente se utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño de carácter descriptivo propositivo y se enmarca en lo cuasi experimental, la población la conformaron 50 estudiantes de cuarto año de E.G.B, la técnica fue la Batería del Test de Rendimiento Físico, por consiguiente, el instrumento fue La Batería EUROFIT es un conjunto estandarizado de pruebas físicas y funcionales, siendo 4 dimensiones como son: fuerza, flexibilidad, velocidad y resistencia. Por medio del análisis estadístico de la prueba de normalidad se identificó una significancia bilateral es $< \alpha 0,05$ siendo $X=0,001$ se conoció que las muestras no son paramétricas, dando paso así al desarrollo de la prueba de Wilcoxon para muestra emparejadas en donde se identificó que $P=0,00 < \alpha=0,00$, evidenciando que se acepta la hipótesis investigativa, que los juegos recreativos favorece las habilidades básicas del pensamiento. Llegando a la conclusión que, con la aplicación del programa de intervención de juegos recreativos, los estudiantes mejoraron sus habilidades tanto motrices como las básicas del pensamiento. La aplicación de los juegos como una estrategia lúdica y didáctica favorecerán el proceso de aprendizaje de los niños.

Palabras Claves: Juegos, Recreación, Juegos Recreativos, Habilidades del Pensamiento.

ABSTRACT

The present research work titled "Recreational Games and Basic Thinking Skills in School-Age Children" aims to diagnose basic thinking skills and their impact on recreational games among fourth-grade students at the "Vicente Anda Aguirre" Educational Unit. Theoretically, it is evident that recreational games involve a set of activities intended for fun and enjoyment, promoting entertainment and engagement among participants. Basic thinking skills, on the other hand, are inseparable from everyday life, experiences, and the way students respond to unexpected situations. Methodologically, the study adopted a quantitative approach with a descriptive and quasi-experimental design. The population consisted of 50 fourth-grade students, and the applied technique was the Physical Performance Test Battery. The EUROFIT Battery, a standardized set of physical and functional tests, was used as the main instrument, evaluating four dimensions: strength, flexibility, speed, and endurance. Through statistical analysis using the normality test, a bilateral significance of < 0.05 ($X = 0.001$) indicated non-parametric data, leading to the use of the Wilcoxon test for paired samples. The result ($P = 0.00 < \alpha = 0.00$) confirmed the research hypothesis that recreational games positively influence the development of basic thinking skills. In conclusion, the implementation of the recreational games intervention program led to improvements in both motor and basic thinking skills among students. The use of games as a playful and didactic strategy enhances the learning process in children.

Keywords: Games, Recreation, Recreational Games, Thinking Skills.

Translation reviewer: MSc. Andrea Paola Goyes R.

Signature:



Firmado electrónicamente por:

ANDREA
PAOLA GOYES
ROBALINO

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

Las habilidades básicas del pensamiento son el conjunto de destrezas que los niños y adolescentes adquieren a lo largo de su vida, comenzando por la capacidad de proporcionar autonomía, habilidades cognitivas y relaciones sociales, progresando con la práctica hacia una mayor complejidad y precisión. A través de la habilidad de pensar, uno puede aprender a caminar, correr, recoger objetos con la mano y moverse, lo que finalmente conduce al desarrollo de la capacidad de mover el cuerpo, lo que permite un grado de flexibilidad, de acuerdo con el entrenamiento y práctica.

La capacidad de pensar permite la orientación espacial, proporciona fuerza y salud física y mental, y da como resultado una mayor autoestima, vitalidad y fortaleza, lo que hace necesario el uso de juegos y otras actividades que ejerciten las destrezas.

El desarrollo del pensamiento de un estudiante es una tarea compartida por todas las disciplinas, pero cada una cumple una función específica debido a las características esenciales del contenido de las ciencias que la generan. Sin embargo, los procesos de pensamiento se pueden clasificar según sus niveles de complejidad y abstracción, con procesos básicos como la observación, la comparación y la clasificación, así como procesos integradores como el análisis, la hipótesis y la predicción.

Debido a la importancia de lograr el desarrollo de habilidades, se ha visto importante el desarrollo de la presente investigación para atender las necesidades actuales en la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”, donde muchos niños, niñas y adolescentes presentan deficiencias en esta área de habilidades básicas del pensamiento.

El proyecto de investigación se estructura en coherencia con los requerimientos establecido:

Capítulo I.- En donde se presenta la introducción, antecedentes, planteamiento del problema y los principales antecedentes internacionales, nacionales y regionales, los objetivos y justificación.

Capítulo II.- Constituido por el Marco Teórico, en donde se incluye los fundamentos conceptuales de las variables de estudio.

Capítulo III.- Contiene el marco Metodológico, con el diseño de investigación, tipo, nivel, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV.- Refiere al análisis e interpretación de datos con representaciones gráficas de los resultados de la investigación.

Capítulo V.- Abarca las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos que incluyen el instrumento utilizado, modelo de consentimiento informado, fotografías, oficios.

Finalmente se encuentra la bibliografía y anexos de la investigación

1.1 Antecedentes de la investigación

Para el desarrollo del presente epígrafe se desarrolló una búsqueda en los diferentes repositorios sitios web de revistas electrónicas, los cuales permitieron identificar estudios que poseen relación con el tema de estudio están:

La autora Perero (2019) en su investigación sobre “Efectos y diligencias para el progreso de las destrezas radicales del corriente en los infantes”, cuyo argumento de artículo fue esbozar una guía metodológica con reflejos y prontitudes para el perfeccionamiento de destrezas del inclinación en los infantes, metodológicamente se utilizó un enfoque mixto de tipo descriptivo, de campo y correlacional, la modalidad de estudio fue aplicada, con un tipo deductivo, la población la conformaron 64 estudiantes, las técnicas utilizadas fueron las encuestas, entrevistas y la observación, evidenciando así que los niños preescolares poseen problemas en cuanto al desarrollo del pensamiento por lo cual se ha visto necesario e

importante diseñar un plan de intervención basado en juegos recreativos que permita a los niños desarrollar habilidades que favorezca su pensamiento.

De la misma manera el autor Lelal (2024), en su investigación sobre Los efectos entretenidos en el uso de la estación independiente en los infantes, tuvo como justificación primordial estudiar las proposiciones hipotéticas y metodológicas sobre los efectos distraídos en el uso de la estación independiente de los infantes; la metodología utilizada fue una revisión sistemática, para la cual se seleccionaron documentos que fueron publicados hace 10 años, dentro de los criterios de inclusión para la búsqueda fueron artículos solo en español, artículos de acceso gratuito y aquellos que están relacionados con los juegos recreativos y el tiempo libre. Así se pudo conocer que los juegos recreativos promueven el desarrollo emocional, cognitivo, social y físico en los niños, existen diversos estudios que permitieron identificar que los juegos recreativos favorecen la autorregulación de las emociones lo cual favorece al óptimo desarrollo de las habilidades del pensamiento y social en los infantes.

Asimismo, la autora Sánchez (2019), en su trabajo investigativo, tuvo como finalidad determinar cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo motor, en los niños de inicial 2. La metodología utilizada fue con un método científico, inductivo, deductivo y analítico, el diseño fue no probabilístico, de tipo descriptivo, explicativo y bibliográfico, la población la conformaron 25 niños, el instrumento de evaluación fue la ficha de observación, lo cual permitió conocer que los juegos recreativos permiten desarrollar habilidades en los estudiantes pues favorece su motricidad, pensamiento, creatividad lo cual les permite tener un desenvolvimiento adecuado a los niños.

1.2 Planteamiento del Problema

En el desarrollo humano, la carencia de habilidades básicas de pensamiento desempeña un papel negativo, ya que obstaculiza la capacidad de planificar la vida y dificulta la toma de decisiones en diversas situaciones cotidianas. Esto dificulta la conceptualización y transferencia de conocimientos, ya que impide que los estudiantes desarrollen habilidades del pensamiento mediante la comprensión del proceso de observación, de esta manera el docente no cumple su función como mediador eficaz de las habilidades básicas del pensamiento, lo que limita la capacidad de los estudiantes para explorar, describir, encontrar similitudes, realizar comparaciones, establecer relaciones, identificar características básicas y realizar clasificaciones de manera creativa.

Por otro lado, en todo momento se emplean habilidades para interpretar el mundo y responder a los eventos que se presentan, por ejemplo; actividades como barrer, cocinar, realizar tareas o entablar conversaciones con otras personas, lo que también implican este tipo procesos mentales (Enrique, 2020).

Se requiere un cambio substancial en los conceptos de educación y conocimiento que incluya la capacidad de comprender lo que se ha aprendido, desarrollar capacidades, conocimientos e información en la vida diaria, aprendiendo a convivir en una sociedad más compleja.

En América Latina, se han propuestos diversas políticas de inclusión dirigidas a abordar tantos los aspectos educativos como sociales de las personas con deficiencias en habilidades básicas del pensamiento. En países como Argentina, Chile, Bolivia, trabajan estrechamente con UNICEF para implementar metodologías participativas que fomenten que los niños relacionen su representación de especular con la cualidad como ellos iguales pueden inventar permutas indicadoras. Además, se destaca que la educación se centra en los

niveles de educación primaria en contraste con otros países donde se extienden hasta la educación secundaria, formación profesional e incluso universitaria.

La educación básica se encuentra en la actualidad ante retos que la obliga a adaptarse o quedarse regalada ante los cambios vertiginosos que suceden a diario. Es así como los estudiantes se enfrentan a distintos desafíos, tanto en su área profesional especialmente en construir y aprehender las competencias del siglo XXI, las cuales son: resolución de conflictos, liderazgo, toma de decisiones y pensamiento crítico (Margarita, Cecilia, Martín, & Magdalena, 2021. p.38).

Otro parámetro es el intervalo de las introducciones curriculares que han sido elaborados en los diferentes sistemas educativos de las diferentes naciones está el cual está rompiendo esquemas paradigmáticos dentro de lo tradicional y dan paso a los cambios a nivel escolar donde este ha tenido una gran intensificación dentro del proceso del carácter lúdico, que también expone la formación docente, donde explica que ésta debe ser constante y se puede dar por medio de capacitaciones sobre material didáctico, juegos o guías que permitan con la formación continua de habilidades del pensamiento en la educación y contribución sobre elaboración de estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en todos los campos educativos.

Es importante señalar que se han producido cambios significativos en la última década, como el desarrollo del Plan Decenal de Educación en Ecuador para modernizar el sistema educativo. Sin embargo, la educación requiere de nuevos cambios, y en los últimos años se ha priorizado la implementación de currículos con criterios de desempeño, en los cuales el docente debe realizar una serie de actividades prácticas para mejorar la educación en el aula.

En el Ecuador existen niños que se considera que no tienen la capacidad para tomar decisiones resolver problemas adjudicando criterios razonables y adecuados sino que esto se presentan por las emociones ideas es por ello que las estrategias que permitan estimular el tipo de pensamiento tiene que ir más allá de los contenidos que se proponen en el sistema educativo el mismo que debe basarse en la capacidad de aprender diversas habilidades que favorezcan el pensamiento posibilitando la capacidad de inferir deducir razonar elaborar relacionar y memorizar entre otros.

Con base a las pruebas de ser Estudiante se considera que algunos estudiantes sobrepasan el nivel mínimo dentro de las competencias de los campos se considera que fueron evaluados 36,000.078 estudiantes los cuales fueron elegidos de una forma aleatoria y se distribuyeron en 1.084 instituciones educativas.

El nivel de competencia mínima se estableció en 700 y se definió como el umbral para demarcar conocimientos, habilidades y capacidades esenciales que debían alcanzar para envolverse en el nivel que se encontraban.

De acuerdo al informe de INEVAL se ha podido considerar que los promedios para educación general básico se encuentran en cuatro campos significativos de acuerdo al incremento en las calificaciones y la comparación con el ciclo anterior sin embargo se ha podido identificar que el subnivel superior en respuesta al con referencia a lo que es ciencias naturales y matemáticas solo alcanza el nivel mínimo de competencias Asimismo en el segundo grupo hubo una disminución en los subniveles elemental y medio.

| Subnivel | Matemática | Lengua y Literatura | Ciencias Naturales | Ciencias Sociales |
|------------------|-------------------|--------------------------------|-------------------------------|------------------------------|
| Elemental | 678 | 664 | 659 | 674 |
| Media | 684 | 671 | 661 | 685 |
| Superior | 703 | 696 | 704 | 688 |

Se recomendó a quienes son responsables de generar política educativa que fomenten la participación de la comunidad educativa, así como reducir la brecha tecnológica a través de la provisión de recursos digitales que faciliten el aprendizaje y actualicen los modelos pedagógicos vigentes.

Un problema significativo se manifiesta en la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”, donde se identifica una necesidad de reformar la forma de aplicar los juegos y actividades educativas para desarrollar las habilidades básicas del pensamiento, ya que se nota y va en aumento el déficit de las habilidades básicas del pensamiento al momento de realizar actividad física y esto es un punto preocupante y perjudicial en un futuro al momento de realizar actividades cotidianas del día a día.

Debido a que es posible implementar juegos recreativos y actividades en el ámbito educativo, en el presente estudio se pretende desarrollar un plan de intervención que permita a los docentes de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” fortalezcan las habilidades básicas del pensamiento, puesto que un adecuado programa de juego recreativos permitirá a los niños de edad escolar el poder tomar decisiones en tiempo real, resolver problemas fácilmente e incluso desarrollar un pensamiento más sensato con facilidad, además se puede incluir una mejor combinación posible con los libros, donde es posible mejorar los procesos en la presentación de una clase, haciéndola más dinámica, motivadora y atractiva, adecuada para atraer la atención de los estudiantes, contribuyendo así significativamente al proceso de aprendizaje, de esta manera a través de actividades de juegos recreativos es posible desarrollar clases expansivas en las que se imparten conocimientos y los alumnos son los protagonistas que demuestren las habilidades.

1.2.1 ¿Formulación del problema?

¿Cómo diagnosticar las habilidades básicas del pensamiento y su incidencia en los juegos recreativos en los niños de cuarto año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”?

1.3 Justificación

El juego es considerado como aquella herramienta que favorece el aprendizaje, este permite la construcción de nuevos conocimientos este mismo está relacionado con habilidades básicas del pensamiento, ya que les permite observar, comprender, describir, clasificar y relacionar. Por lo que se ha visto importante la realización del presente proyecto de investigación debido a que permitirá conocer e identificar como los juegos recreativos benefician el desarrollo de habilidades de pensamiento en los preescolares.

Fue de gran interés el desarrollo de la investigación, ya que los juegos recreativos son considerados como aquellas actividades lúdicas que favorecen el interés, la socialización, la creatividad y el aprendizaje en los niños, de la misma manera se considera que benefician las habilidades cognitivas, motrices y comunicativas, lo cual desarrollar habilidades básicas del pensamiento que les permite a los estudiantes el poder procesar de mejor manera relacionar y describir las cosas.

Fue factible el desarrollo del estudio debido a que se cuenta con el material bibliográfico necesario que permitió desarrollar la parte teórica y sistemática de la investigación; de la misma manera se contó con el apoyo de los administradores, docentes y niños para la ejecución del instrumento de evaluación. Los beneficiarios directos son los estudiantes de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

- Diagnosticar las habilidades básicas del pensamiento y su incidencia en los juegos recreativos en niños de cuarto año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”.

1.4.2 Específicos

- Analizar el nivel motriz de los niños y niñas en relación con el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento.
- Desarrollar un programa de juegos recreativos que permitan el desarrollo del pensamiento en niños de cuarto año de E.G.B de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”
- Correlacionar pre y post test los resultados del programa de intervención por medio de la aplicación de la Batería del Test de Rendimiento Físico (EUROFIT).

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 El Juego

Es una actividad significativa y creativa en la que participan uno o más individuos con el objetivo de divertir y entretener a los participantes en algunos casos; esto tiene un impacto productivo en los seres humanos de todas las edades como estimulante mental y físico.

Arqui t Sandoval (2024) definen al juego como una actividad fundamental para los individuos dentro del contexto social debido a que por medio de este se pueden experimentar diferentes comportamientos sociales Así mismo constituye como un medio importante en la adquisición de capacidades y el fortalecimiento de las mismas tanto a nivel intelectual motora y afectiva es por ello que la organización debe tener un adecuado espacio y tiempo para efectuar diferentes actividades que sean necesario que genere gusto placentero en los estudiantes.

Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel y está diseñada para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades productivas de aprendizaje. Los contenidos fomentan el desarrollo de la creatividad y la ejecución de funciones cognitivas.

Cuando pensamos en el lugar del juego en el contexto escolar, una de las primeras preguntas que nos hacemos es qué forma asume una actividad de enseñanza para que podamos llamarla juego. Esta alusión a la apariencia, a la imagen o al formato resulta necesaria a los fines de diferenciar el juego que llamamos de la vereda o espontáneo, del juego en la escuela (Mónica, 2001. p.57).

Es cierto que el juego no solo beneficia las relaciones de pareja, sino que también fomenta ciertos valores que son beneficiosos en la vida, como aprender a dirimir conflictos y resolver incertidumbres. Como resultado, a los niños y adolescentes se les recuerda

constantemente lo que implican las tareas de los adultos; también es crucial señalar que estas actividades tienen un impacto positivo en el desarrollo cognitivo adecuado.

El desarrollo y formación de los niños y adolescentes debe ser estudiado por los educadores a fin de brindarles una adecuada orientación que les permita maximizar sus capacidades y potencialidades de acuerdo a su edad. A partir de esta estimación, se desarrollan bases para el desarrollo de la imaginación, así como pensamientos aislados sobre cómo construir todo el desarrollo intelectual, incluyendo todos los aspectos de la cognición, y la interacción del estudiante refleja las experiencias y hábitos cotidianos del estudiante en el hogar.

2.1.1 Teorías del Juego

Formalmente podemos decir que la teoría de juegos es una disciplina que estudia la manera como los individuos racionales toman decisiones estratégicas, es decir, considerando las posibles acciones de sus contrincantes; como en nuestro ejemplo introductorio, donde la decisión sobre qué número escribir en el papel depende de lo que creemos que colocarán los demás (Maximiliano & María, 2017. p.16).

Por lo tanto, es necesario y crucial enfatizar los juegos de actividad física en conjunto con la actividad cerebral para mejorar la memoria. Cuanta más actividad física realiza un hombre a través del juego, más preparado está su cuerpo para lograr un mayor y mejor rendimiento. Los juegos de actividad mental tienen un claro propósito en el sentido de que sirven como estrategia para la asimilación del conocimiento. Específicamente, los niños se encuentran en un período de operaciones concretas, y dentro de esta etapa comienzan a utilizar el pensamiento lógico en situaciones concretas, lo que les permite realizar con mayor facilidad tareas complejas como operaciones matemáticas.

Además, el razonamiento lógico es una de las operaciones fundamentales que afectan a casi todas las actividades mentales, incluido el lenguaje y la capacidad de operar. Por ello,

ejercitar nuestra capacidad de razonamiento lógico y saber gestionar todos nuestros recursos puede ayudar a que nuestra inteligencia sea más eficiente, especialmente en situaciones nuevas o difíciles, por consiguiente, la memoria es la capacidad de registrar, codificar, consolidar, almacenar, acceder, recuperar y reutilizar toda la información y el conocimiento que acumulamos durante nuestras vidas.

2.1.2 Contexto pedagógico del juego

Los juegos son esenciales para generar nociones reveladoras porque impulsan los conocimientos que servirán de base a la estructura académica. Los juegos también ayudan en la construcción de una gran red de dispositivos que le permiten al niño integrar completamente la realidad, incorporándola para revisarla, dominarla, comprenderla y compensarla.

Es fundamental emplear materiales novedosos que motiven e incentiven la realización de tareas. Además, el juego promueve el desarrollo social al fomentar la expresión, la empatía, la cooperación, el trabajo en equipo, la aceptación y el cumplimiento de un conjunto de reglas, la discusión de ideas y el reconocimiento de los éxitos de los demás, así como la aceptación de las propias deficiencias de los estudiantes.

Queda claro que los juegos tienen un impacto social en los individuos, y que aportan una buena dosis de diversión y competición como forma cotidiana de reconocer las propias virtudes y defectos. El juego está en la etapa de las operaciones concretas, es decir, las acciones que el niño asimila de la realidad según su edad.

De manera similar, en esta etapa, el niño es lo suficientemente maduro para usar el pensamiento u operaciones lógicas, es decir, reglas, pero solo puede aplicar la lógica a objetos físicos, lo que limita su flexibilidad operativa. Con esta aclaración, el uso de estrategias como juegos recreativos permite a las personas razonar de manera lógica, pero depende de la experiencia de primera mano.

2.1.3 El juego como herramienta educativa

El juego es fundamental para el desarrollo de una amplia gama de habilidades en niños y adolescentes. No solo promueve el desarrollo personal, sino que también es un método de aprendizaje en sí mismo. Desde el punto de vista didáctico es un recurso similar a la plástica, el teatro o la dinámica de grupo, y como recurso didáctico hay que precisar que no está al principio de la obra, sino a partir de los objetivos para determinar qué tipo de juegos a utilizar como propuesta. Aunque es el medio natural a través del cual un niño se comunica con las personas de su entorno, el lenguaje también sirve como un medio a través del cual un niño y una niña aprenden a manejar las tensiones y fomentar la colaboración con otros niños.

Además, los juegos educativos en los niños están relacionados con su edad, sus conocimientos y su rango específico en los grupos, porque el educador y los educadores deben planificar cuidadosamente en relación con los objetivos que se proponen, evaluando también los siguientes aspectos: las características del grupo de niños, niñas y adolescentes con los que trabajan y las instalaciones en las que trabajan.

2.2 Recreación

La recreación contiene un sinnúmero de actividades placenteras voluntarias y significativas que permiten realizarse en el tiempo libre con la finalidad de disfrutar descansar y fomentar un adecuado desarrollo mental y físico dentro del área de Educación Física la recreación es importante debido a que desempeña un rol significativo al ofrecer diferentes vivencias lúdicas las cuales contribuyen al bienestar general de los estudiantes fomentando un enfoque integral dirigido hacia la salud (Rubio, 2024)

El uso del tiempo libre para la dispersión tanto como físico y mental se conoce como recreación, ya que de esta manera también se puede hacer alusión a la actividad de volver a crear o representar una obra o un acontecimiento del pasado, ya que la recreación, definida

como una actividad de distracción, requiere que la persona participe activamente en actividades físicas y mentales, en contraste con el ocio, que implica principalmente una distracción pasiva y está más vinculado con la relajación física y mental, la recreación se define por una actividad más activa y participativa.

2.2.1 Recreación en Educación Física

La recreación en educación física es el aporte en actividades lúdicas y deportivas con el fin de disfrutar, relajarse y originar una elocución de hechos diferentes y saludables, de esta manera la recreación en este fomenta subvencionar experiencias físicas y sociales positivas, promoviendo la satisfacción y felicidad de las personas.

Las actividades recreativas pueden corregir la coordinación, el equilibrio, la presteza y otras habilidades motoras, de este modo como favorecer el quehacer en utilería y la interacción social, además de sostener una buena salud, deprecia el estrés y corregir la circunstancia de ánimo, por consiguiente, los estandartes a ejercitarse y a desempeñar actividades recreativas, como los deportes, donde es vital la característica corporal.

2.2.2 Juegos recreativos

Los juegos recreativos representan una categoría específica de juegos trazados para el entretenimiento, distracción y la diversión. Los juegos se centran en la experiencia placentera y creación de un ambiente calmado y relajado. Utilizarlos en la educación física tiene un impacto positivo en la motivación del estudiantado, ya que une la actividad física con la satisfacción personal, la diversión y el disfrute (Rubio, 2024).

Para Paz y otros (2023), el juego recreativo simboliza para la vida humana en la infancia las vivencias más significativas y de mayor contribución en el crecimiento biológico, psicológico, social, motor y espiritual del niño/a partir de donde inicia la reproducción y creación de acciones, estableciendo métodos y estilos para realizarlas en un

ambiente de felicidad, espontaneidad, libertad y acuerdos; esto evidencia la esencia del juego en las primeras fases de la vida.

Se atribuyen que este tipo de juegos son aquel ligado de acciones que permiten disfrutar y poseen una finalidad de realizar proporciones divertidas de entretenimiento con el disfrute de los jugadores este tipo de actividades lúdicas y divertidas son capaces de transferir emociones estímulos alegrías y salud y así mismo el deseo de ganar permitiendo desarrollar relaciones con nosotros individuos es por ello que este tipo de actividades son indispensables y vital para el desarrollo de todas las personas por lo general esto implica un cierto grado de complacencia y de competencia sin embargo los juegos recreativos poseen un valor competitivo se minimiza lo esencial y es el aspecto recreativo lo que le da el fin a este tipo de actividad (Vásquez, 2022).

Los juegos recreativos son formas de actividad física diseñadas principalmente para divertir y entretener a los participantes, ya que este tipo de actividades engloba también deportes recreativos, como el fútbol, fútbol sala, voleibol y baloncesto, donde se prioriza la participación y la diversión sobre el espíritu competitivo.

2.2.3 Tipos de juegos recreativos

La clasificación de juegos recreativos implica organizar y agrupar una serie de actividades de ocio según cada característica, objetivos y dinámicas específicas, por lo tanto esta clasificación puede basarse en diversos criterios como el tipo de actividad física, el nivel de competencia, la participación individual o colectiva lo que permite el desarrollo o habilidades necesarias, por ejemplo los juegos recreativos pueden dividirse en categorías deportivas (fútbol o baloncesto), juegos tradicionales (como el salto de la cuerda o el escondite), juegos de mesa (ajedrez o dominó) y juegos de aventura (senderismo o escalada), esta categorización facilita adaptar las actividades a las preferencias y destrezas de los participantes, lo que simplifica la organización y selección de juegos en diferentes aspectos

y sirve como guía para diseñar experiencias de entretenimiento que provoquen la diversión, la participación y conseguir objetivos específicos en cada actividad recreativa (Rubio, 2024).

Los juegos recreativos pueden ser clasificados utilizando diversos criterios, ya que, de esta manera, es posible diferenciar entre juegos recreativos al aire libre y juegos recreativos de interior, juegos recreativos adaptados para distintas edades, así como juegos recreativos que se practican de manera individual o en grupo, como (Santos, 2021):

- **Juegos Ecológicos:** La finalidad de este tipo de trabajo se da por la necesidad de que se necesita generar una conciencia hacia la problemática ambiental en la actualidad entre los estudiantes así poder estimular la participación de los mismos generando una protección y mejoramiento en la calidad del ambiente donde habitamos lo cual implica mejorar nuestra propia calidad de vida durante el desarrollo de los juegos los estudiantes aprenden sobre la naturaleza y la fragilidad de la misma es importante que se toma conciencia sobre la necesidad de cuidarla adoptando conductas que permiten generar estrategias para cuidar y evitar la destrucción de la naturaleza.
- **Juegos Individuales:** Este tipo de juegos se los desarrolla con una sola persona el cual satisface los intereses personales.
- **Juegos Colectivos:** Son juegos que se realiza entre diferentes individuos los mismos que responden al principio de la socialización estimulando la evolución y el sentido de competencia.
- **Juegos Cooperativos:** Son juegos que tienen como finalidad la disminuir las manifestaciones y agresividad en los juegos se generan actitudes de cooperación comunicación y solidaridad este tipo de juegos facilitan el encuentro con las demás personas y favorecen el acercamiento a la naturaleza

buscan una adecuada participación donde todos los individuos se logren integrar generando desafíos y obstáculos que se pueda superar.

- **Juegos sensoriales.** Son relativos a la Facultad que permite el sentir y provoca la sensibilidad de los centros comunes de todas las sensaciones en este los individuos llegan a sentir un placer con el simple hecho de poder expresar las emociones y las sensaciones Al igual de esa misma forma logran divertirse.
- **Juegos de recreación y ficción.** Son actividades que generan alegría y permite desarrollar las ganas de aprender de la misma manera provocan y motivan la creatividad e imaginación.
- **Juegos motores.** Este tipo de actividades son diversas y se desarrollan por medio de la coordinación de movimientos y con juegos de destreza Asimismo como juegos de pelota de Remo de mano fútbol básquet tenis entre otros por su fuerza y prontitud hacia las carreras.
- **Juegos intelectuales.** En este tipo de juegos llegan a intervenir la comparación de fijar la atención entre dos o más cosas para poder descubrir sus relaciones en este tipo se caracteriza el razonamiento la reflexión El dominio y la imaginación creadora se pueden desarrollar juegos en el ajedrez la adivinanza y la invención de historias.
- **Juegos sociales.** Este tipo de juego tiene como objetivo desarrollar la agrupación el sentido de responsabilidad la cooperación el espíritu institucional entre otros no se desarrolla con fuerzas, sino que con compañerismo y despierta una sensibilidad social por aprender a comportarse con los demás.

- **Juegos vigilados.** Son juegos donde no se permite negar la espontaneidad y la libertad de los infantes se vigile el desarrollo el docente deja que los niños puedan experimentar e iniciar con entusiasmo las actividades.
- **Juegos organizados.** En este tipo de juegos se puede referir a los momentos que se realizan las actividades con una organización el docente es quien proyecta y genera los programas mientras que los niños participan con la guía y el control de los mismos.

2.2.4 Beneficios de realizar juegos recreativos en Educación Física

Son diversos los beneficios que se pueden obtener por medio de los juegos recreativos dentro del área de Educación Física lo fundamental es la participación en cada una de las actividades este tipo de juegos Busca específicamente generar las la creatividad de los estudiantes al aire libre (Jiménez y otros, 2019).

Resulta muy beneficioso utilizar a los juegos recreativos como herramienta para que los niños puedan mejorar su coordinación motriz, la cual tiene que ver con el desarrollo psicofísico, es por esto por lo que grandes especialistas del tema, recomiendan a la recreación un área de vital importancia en las clases de Educación Física, y en el desarrollo integral del ser humano (Hayma y otros, 2023).

Los juegos recreativos tienen muchos beneficios, entre ellos (Pérez, 2021):

- **Desarrollo de habilidades motoras.** Los juegos ayudan a desarrollar habilidades como el equilibrio, la coordinación, la precisión y la capacidad de saltar, correr, trepar, lanzar y atrapar.
- **Desarrollo cognitivo.** Los juegos ayudan a desarrollar la capacidad de resolver problemas, planificar, organizar, y regular las emociones.
- **Desarrollo social.** Los juegos ayudan a crear vínculos afectivos, a aprender a compartir, a esperar turnos, y a regular la conducta.

- **Desarrollo emocional.** Los juegos ayudan a experimentar y reconocer emociones, a aumentar la autoestima, y a reducir el estrés y la ansiedad.
- **Desarrollo lingüístico.** Los juegos ayudan a desarrollar el lenguaje.
- **Desarrollo sensorial.** Los juegos ayudan a aprender a discriminar formas, tamaños, colores, olores y texturas.
- **Aprendizaje de normas sociales.** Los juegos al aire libre ayudan a aprender normas sociales, reglas y etiqueta.
- **Aprendizaje de tradiciones culturales.** Los juegos al aire libre ayudan a aprender sobre la herencia e historia de una cultura.

2.3 Habilidades básicas del pensamiento

Ya no es suficiente que los estudiantes sepan leer, escribir y resolver problemas; la dinámica actual exige que el sujeto debe comprender y alterar el mundo, y no lo están haciendo. Las habilidades básicas de pensamiento no pueden separarse de la vida diaria, las experiencias o la forma de actuar del estudiante en situaciones inesperadas; por ello, es crucial brindarles las herramientas necesarias para que, ante la incertidumbre, el alumno pueda elegir la mejor manera de resolverla (Sarmiento, 2017).

Es importante señalar que, como parte de la evolución social actual, se trata de eliminar el conformismo intelectual porque vivimos en un mundo cada vez más complejo, con situaciones que sirven de pretexto para poner en práctica habilidades, conocimientos y comportamientos, permitiéndonos mantener una mente coherente.

Una de las herramientas que permiten al ser humano responder a los estímulos ambientales y transformar su realidad es el lenguaje. El lenguaje juega un papel importante en la formación y desarrollo del pensamiento, permitiéndoles aprender de manera significativa, elaborando y reelaborando conceptos y experiencias que resuelvan problemas cotidianos y desenvolviéndose con confianza en su entorno (Granados y otros, 2020).

Por eso, cuando un niño interactúa con su entorno, desarrolla y reorganiza su conocimiento. En consecuencia, las experiencias adquiridas facilitarán que el niño incorpore nuevos conocimientos a su modelo mental, y esta información modificará las estructuras intelectuales por influencia del entorno.

2.3.1 Factores que intervienen en las habilidades básicas del pensamiento

El cerebro humano tiene millones de conexiones neuronales que son fundamentales para el desarrollo del pensamiento, estas conexiones neuronales son esenciales ya que cuanto mayor sea su número, mayor será nuestra capacidad mental.

El pensamiento lógico infantil se caracteriza por la sensomotriz y se desarrolla principalmente a través de los sentidos. Nuestro cerebro está dividido en dos hemisferios, cada uno con su propio conjunto de actividades, para de esta manera lograr un desarrollo cognitivo óptimo, es necesario utilizar ambos hemisferios del cerebro, combinando práctica, teoría y el desarrollo del lenguaje.

Son factores fundamentales del desarrollo los siguientes (Veliz, 2018):

- **El desarrollo de la atención:** Son actividades que permiten generar habilidades de observación. Así mismo analizar puntos de vista y demostrar lo adquirido. Por ello que el docente en un principio en el principio de las clases permite despertar la atención de sus alumnos para que reconozcan una guía y logren mantener el interés en las actividades.
- **La formación de las ideas:** Entonces el docente es quien debe transmitir a los estudiantes un plan donde se desarrollen ideas creativas concretas propias. Se genere la observación en los campos en cuanto a la imaginación. Esto permitirá desarrollar y responder con originalidad.
- **El desarrollo del poder imaginativo:** El desarrollo de la imaginación en los infantes es muy extenso desde las tempranas edades es donde se empieza a

crear por medio de las fantasías sus primeras ideas lo que permitirá generar caminos a un futuro los niños deben apoyarse en cuentos libros e historietas y documentos que permiten desarrollar su conocimiento mientras el mismo va creciendo.

- **El desarrollo de las habilidades, destrezas y hábitos:** Los infantes poseen habilidades desde que nacen y con el tiempo van implementando sus destrezas hacia sus conocimientos el docente está obligado a generar hábitos en los infantes dentro del aula de clase.

2.3.2 Importancia de las habilidades básicas del pensamiento.

Las habilidades de pensamiento son esenciales para transformar los conocimientos previos de los niños en conocimientos más completos y complejos. El conocimiento es continuo y dinámico; Cuantas más oportunidades tengan los niños para usar sus habilidades de pensamiento, mayores serán sus posibilidades de adquirir más conocimiento.

La importancia de desarrollar habilidades de pensamiento en el aula ha enseñado a los estudiantes a pensar, a ser críticos y reflexivos porque la educación tradicional enseña a los estudiantes a ser intelectualmente inhibidos, lo que los vuelve extremadamente apasionados.

El origen del pensamiento es el habla, y el pensamiento organizado surge a través del razonamiento. Una tarea clave es educar, sensibilizar y preparar a los facilitadores para que enseñen a los estudiantes a distinguir entre un pensamiento confuso y un pensamiento efectivo, el razonamiento adecuado del razonamiento incorrecto.

2.3.3 Clasificación de las habilidades básicas del pensamiento

Las habilidades de pensamiento son capacidades mentales que permite procesar información, analizarla, sintetizarla y llegar a conclusiones lógicas y razonadas. Estas habilidades son fundamentales para el aprendizaje y la resolución de problemas en cualquier ámbito, ya sea en la educación, el trabajo o la vida cotidiana (Lugo y otros, 2020).

2.3.3.1 Observación

La observación implica dirigir la atención hacia una persona, objeto, evento o situación con el propósito de reconocer sus atributos. Es mediante la concentración que se logra visualizar las particularidades del objeto observado, el cual puede ser variado en naturaleza. Estas características son internalizadas mentalmente y almacenadas de manera que puedan ser accesibles y útiles cuando se necesiten.

2.3.3.2 Comparación

El proceso de comparación es una continuación de la observación, y puede llevarse a cabo entre dos o más elementos, ya sean personas, objetos, eventos o situaciones. Este proceso es similar tanto cuando se compara entre distintos elementos como cuando se compara un elemento con un aprendizaje previo. Al comparar, se comienzan identificando los elementos que son comunes o únicos entre los elementos en cuestión.

Comparar implica establecer similitudes y diferencias entre los elementos considerados, donde el reconocimiento de similitudes permite la generalización y el reconocimiento de diferencias permite la particularización. Como resultado de este proceso combinado, se puede llevar a cabo una comparación más completa y significativa.

2.3.3.3 Relación

El proceso de relación surge después de recopilar datos a través de la observación y la comparación. El pensamiento humano procede a identificar conceptos de esa información

y crea asociaciones entre los datos, además de relacionarlos con informes, experiencias previas y teorías.

Establecer relaciones implica enlazar los hallazgos de la investigación, conectar información y, por ende, desarrollar una habilidad de pensamiento que es más compleja que la observación y comparación.

2.3.3.4 Clasificación

La clasificación es un proceso mental que posibilita la agrupación de personas, objetos, eventos o situaciones según sus similitudes y disparidades, siendo una operación epistemológica esencial, además que la clasificación facilita la identificación de elementos que nunca se han encontrado, la definición de conceptos y la formulación de hipótesis.

2.3.3.5 Descripción

Describir implica narrar lo que se observa, se compara, se conoce o se analiza. En un nivel básico de conocimiento, la descripción implica relatar las características de una persona, objeto, evento o situación. En un nivel más reflexivo de pensamiento (analítico), también se incluyen las relaciones entre los elementos, las causas y efectos, así como los cambios que experimentan dichos objetos, situaciones o fenómenos.

La descripción es el proceso de comunicar de manera clara, precisa y ordenada las características del objeto observado. Dependiendo del propósito de la descripción, se puede narrar desde lo general hasta lo particular, o desde lo inmediato hasta lo mediato, entre otros enfoques.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

La metodología adoptada es de carácter descriptivo propositivo.

Descriptivo: Se enfoca en analizar, caracterizar y comprender una realidad o fenómeno sin intervenir en él, el objetivo es recopilar información detallada sobre un tema para entender sus características, comportamiento o tendencias.

Propositivo: No solo se limita a describir la realidad, sino que también plantea soluciones, estrategias o intervenciones basadas en los hallazgos obtenidos, busca mejorar una situación existente o resolver un problema identificado.

3.2 Tipo de Investigación

La presente investigación se enmarca dentro de lo cuasi experimental, dado que estudia la relación causa-efecto entre variables, pero sin asignación aleatoria de los participantes a los grupos de estudio, busca medir el impacto de una intervención en condiciones reales.

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población

El presente trabajo de investigación tomó como población a 50 estudiantes de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”

3.3.2 Muestra

Para la muestra se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia teniendo un total de 27 estudiantes de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”.

Tabla 1

Tamaño de la Prueba de Estudio

| | Fi | % |
|--------------|-----------|--------------|
| Niñas | 15 | 56 |
| Niños | 12 | 44 |
| Total | N=27 | $\Sigma=100$ |

Fuente: Secretaría de la U.E.VAA

Autor: Benavides Winfor

En esta investigación, se utilizó un método de muestra por conveniencia, debido a la accesibilidad de los participantes y recursos disponibles. Este tipo de muestra permite obtener resultados de manera rápida y apropiado para estudios exploratorios como el presente, cuyo objetivo es comprender de forma preliminar el impacto de los juegos recreativos en las habilidades básicas del pensamiento.

3.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

3.4.1 Técnica

- Batería del Test de Rendimiento Físico

3.4.2 Instrumento

La batería EUROFIT es un conjunto estandarizado de pruebas físicas y funcionales ideadas para evaluar la aptitud física en personas de diferentes edades y perfiles. Estas pruebas fueron desarrolladas por el Comité Permanente de Eurofit en el año 1988, y su objetivo principal es medir diferentes aspectos del rendimiento físico de manera objetiva y fiable.

La batería EUROFIT abarca una amplia gama de ejercicios que evalúan la fuerza, la flexibilidad, la velocidad, la coordinación y la resistencia. Al implementar la batería EUROFIT, los entrenadores personales pueden tener una visión completa del nivel de condición física de sus clientes, pudiendo así diseñar programas de entrenamiento personalizados y acordes a este nivel.

La batería EUROFIT es de gran utilidad para los entrenadores personales, ya que ofrece una base para establecer objetivos realistas con sus clientes, además de ser aplicable también en la mayoría de las poblaciones especiales.

Debemos tener en cuenta que, en los últimos años, se está haciendo mucho hincapié en el papel de los entrenadores personales que deben trabajar con poblaciones especiales, como tercera edad, diabéticos, asmáticos, obesos...

Además, permite seguir el progreso a lo largo del tiempo, lo que es esencial para ajustar los programas de entrenamiento según las necesidades de cada persona.

¿Qué cualidades físicas evalúa la batería EUROFIT?

La batería EUROFIT evalúa diversas cualidades físicas clave fundamentales para medir el nivel de aptitud y rendimiento. Estas cualidades físicas que la batería EUROFIT evalúa son:

- **Fuerza:** Se evalúa la fuerza tanto de la parte superior del cuerpo como de la parte inferior.
- **Flexibilidad:** Se miden distintos niveles de flexibilidad con pruebas como el test de flexión del tronco.
- **Velocidad:** Se evalúa la velocidad de reacción y desplazamiento con pruebas como los sprints de 10x5 metros, entre otros.
- **Resistencia:** Se realiza una valoración de la resistencia aeróbica a través de pruebas de carrera. (ver anexo 2)

Tabla 2

Baremos de Bateria del Test de Rendimiento Físico (EUROFIT)

| Categoría | Descripción |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Bajo | Rendimiento muy inferior al promedio, necesita mejora significativa. |
| Bajo Promedio | Rendimiento inferior al promedio, por debajo de lo esperado. |
| Medio | Rendimiento acorde al promedio dentro de lo esperado. |
| Medio Alto | Rendimiento superior al promedio, demuestra buen desarrollo. |
| Excelente | Rendimiento excelente, muy superior al promedio esperado. |

Datos procesados en: EXCEL

Elaborado por: Benavides Panata Winfor Alexander

3.4.3 Análisis e interpretación de información

Para el análisis de los datos obtenidos en la investigación, se emplearon Excel y SPSS, el procesamiento de los datos se realizó en varias fases, asegurando la limpieza, organización y análisis adecuado de la información recolectada.

Inicialmente los datos correspondientes al pre test y post test fueron ingresados en Excel, en esta etapa, se llevó a cabo una limpieza y estructuración de los datos para eliminar valores atípicos, corregir posibles errores de digitación y organizar las variables de manera que fueran fácilmente interpretadas en el análisis posterior, además se realizaron cálculos preliminares como promedios y frecuencias para una primera exploración de la información.

Una vez organizados los datos, se importaron en SPSS, donde se realizaron los análisis estadísticos pertinentes, en primer lugar, se aplicaron pruebas de normalidad, mediante gráficos y tablas de distribución, para evaluar si los datos seguían una distribución normal.

Dado que los resultados indicaron que los datos no seguían una distribución normal, se decidió utilizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la comparación de los valores obtenidos en el pre test y post test. Esta prueba es adecuada para muestras dependientes

cuando no se cumple el supuesto de normalidad, permitiendo evaluar si hubo diferencias significativas entre ambos momentos de medición.

El análisis mediante la prueba de Wilcoxon permitió determinar si la intervención realizada tuvo un impacto significativo en las variables adecuadas, a través de los valores de significancia obtenidos, se identificaron posibles mejoras o cambios relevantes en los resultados del post test con respecto al pre test. Adicionalmente se generaron gráficos y tablas descriptivas que facilitaron la visualización de los datos y su interpretación en el contexto de la investigación.

CAPITULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1 Aplicación de la Batería del Test de Rendimiento Físico (EUROFIT)

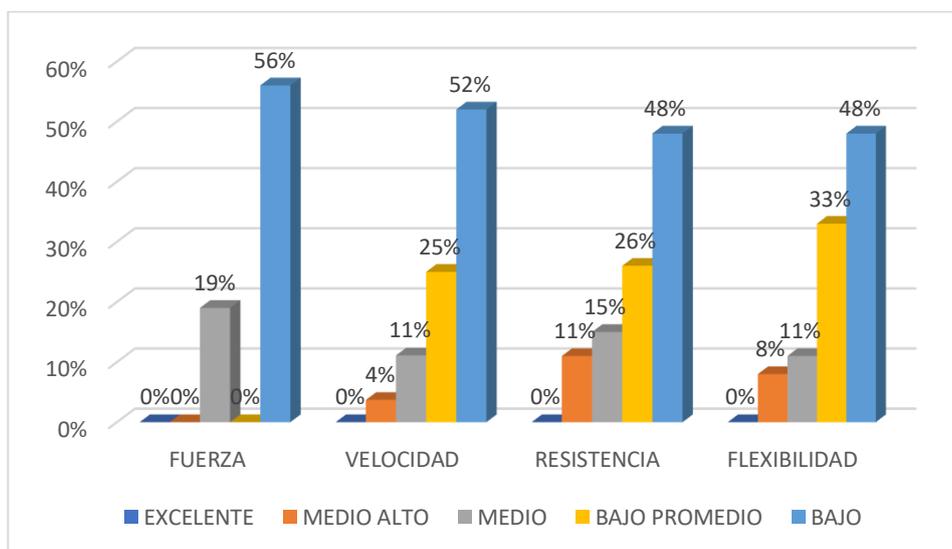


Gráfico 1

Pre Test Batería del Test de Rendimiento Físico

Nota. Elaboración Propia

Análisis e interpretación

Fuerza: Se identificó que el 56% de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo, lo que indica una deficiencia significativa en esta capacidad; el 25% están en un nivel bajo promedio, lo que indica un rendimiento ligeramente mejor, pero aún insuficiente; el 19% tiene un desempeño medio y no hay estudiantes en niveles más altos como es medio alto o excelente, evidenciando una baja capacidad de fuerza general.

Velocidad: Se identificó que el 52% de los estudiantes tienen un nivel bajo, lo que significa que más de la mitad presentan dificultades en esta habilidad; el 25% están en un nivel bajo promedio, lo cual muestra un desempeño un poco mejor pero aun limitado; el 18% se encuentra en un nivel medio, mientras que solo un 4% alcanzan el nivel medio alto, por otra parte, no hay estudiantes con un rendimiento excelente, lo que significa que esta habilidad necesita ser fortalecida.

Resistencia: se identificó que el 48% de los estudiantes están en un nivel bajo, lo que indica una deficiencia en la capacidad aeróbica y de resistencia física; el 26% están en un nivel bajo promedio, lo que indica una mejora leve respecto al parámetro anterior; el 15% tienen un rendimiento medio; el 11% de estudiantes alcanzan un nivel medio alto y no hay estudiantes con un nivel excelente, por lo que la resistencia también es una habilidad a mejorar.

Flexibilidad: se identificó que el 48% de los estudiantes están en un nivel bajo, lo que muestra una carencia significativa en la movilidad y elasticidad muscular; el 33% están en un nivel bajo promedio, reflejando una leve mejora, pero aún insuficiente, el 11% tienen un rendimiento medio: el 8% de los estudiantes han alcanzado el nivel medio alto y al igual que en las demás habilidades, no hay estudiantes que se encuentren en un nivel excelente.

Evidenciando así que los estudiantes poseen un nivel bajo con respecto al desarrollo físico en la aplicación de las pruebas sobre los juegos recreativos y que no se registran valores en un nivel excelente, lo cual ha dificultado que los estudiantes no logren desarrollar de manera eficiente las habilidades del pensamiento como observación, clasificación, descripción, relación y comparación.

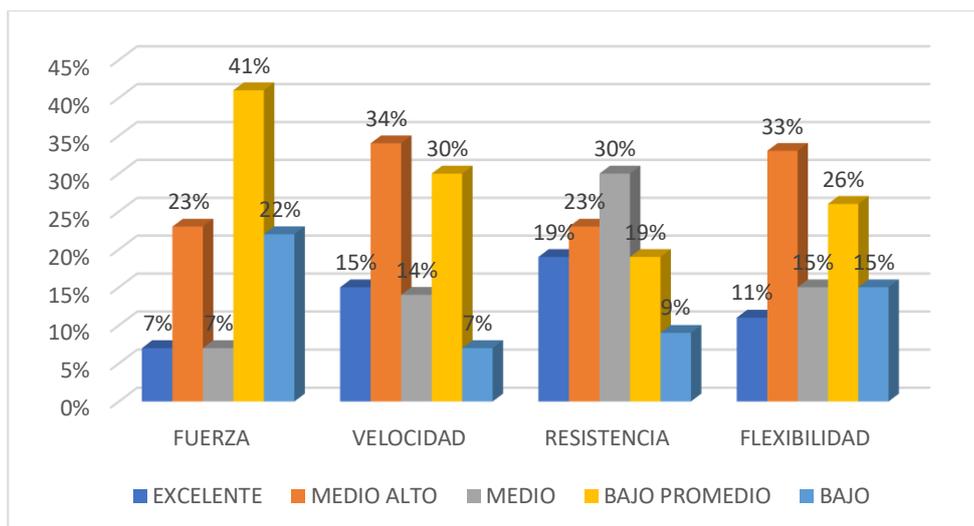


Gráfico 2

Post test Batería del Test de Rendimiento Físico

Nota. Elaboración Propia

Análisis e interpretación

Fuerza: Se identificó que el 7% de los estudiantes están en un desempeño excelente en esta capacidad; el 23% están en un nivel medio alto, mostrando un rendimiento adecuado; el 7% están en un nivel medio, lo que indica estabilidad en un pequeño grupo, el 41% se encuentra en un nivel bajo promedio, lo que representa el porcentaje más alto en esta habilidad y un 22% de estudiantes están en un rendimiento bajo, lo que indica que aún hay una parte significativa con dificultades en fuerza.

Velocidad: se identificó que el 15% de los estudiantes están en un nivel excelente, lo que indica que destacan en esta habilidad; el 34% están en un nivel medio alto, lo que muestra un buen desempeño en un número considerable de estudiantes; el 14% tienen un rendimiento medio, lo que indica un desempeño aceptable; el 30% están en un nivel bajo promedio, lo que refleja aun una dificultad en un grupo significativo y un 7% están en un nivel bajo, lo que sugiere que la mayoría tiene al menos un rendimiento aceptable.

Resistencia: se identificó que el 19% de los estudiantes están en un nivel excelente, lo que representa el mejor resultado en comparación con las demás capacidades; el 23%

alcanzan el nivel medio alto, mostrando un desempeño favorable; el 30% se encuentra en un nivel medio, lo que significa que casi un tercio de los estudiantes tienen un rendimiento aceptable; el 19% están en un nivel bajo promedio, lo que muestra que algunos estudiantes tienen dificultades en esta habilidad y que solo el 9% están en un nivel bajo, lo que indica que la mayoría de los estudiantes tienen una resistencia aceptable o mejor.

Flexibilidad: se identificó que el 11% de los estudiantes están en un nivel excelente en flexibilidad; el 33% están en un nivel medio alto, lo que indica un desempeño en un porcentaje considerable; el 15% alcanzan un nivel medio, lo que sugiere estabilidad en un grupo pequeño, el 26% se encuentran en bajo promedio, lo que refleja una limitación en la movilidad de algunos estudiantes y un 15% están en un nivel bajo, indicando que una parte de la muestra tiene dificultades en esta habilidad.

Se observó que la aplicación de los juegos recreativos favorece el desarrollo de habilidades físicas básicas como la resistencia, velocidad, fuerza y flexibilidad, lo cuales las mejoras son notables con aumentos en los niveles altos y reducciones en los niveles bajos y de esta manera aportan grandes beneficios a nivel cognitivo, social y emocional en los estudiantes ya que logran desarrollar más su elasticidad cerebral lo cual favorece y beneficia el aprendizaje.

4.2 Pruebas de normalidad

Tabla 3

Pruebas de Normalidad

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Estadístico | Gl | Sig. | Estadístico | Gl | Sig. |
| PRETEST | ,242 | 27 | ,000 | ,835 | 27 | ,00 |
| POST.TEST | ,210 | 27 | ,004 | ,853 | 27 | ,00 |

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Programa SPSS. Elaboración propia

Análisis e interpretación

Por medio del análisis estadístico de normalidad se identificó que Shapiro-Wilk, permite trabajar debido a que la muestra en < 30 sujetos; de la misma manera se ha podido identificar que la significancia bilateral es $> a 0,05$ siendo $X=0,001$ se conoció que las muestras son paramétricas.

La interpretación de la prueba de normalidad se basa en el valor de p obtenido:

- Si $p > 0,05$, se acepta la hipótesis nula (H_0) de que los datos siguen una distribución normal.
- Si $p \leq 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que los datos no siguen una distribución normal.
- En este caso, los valores de significancia en el pretest y post test son 0,001, lo que es menor a 0,05. Esto indica que los datos no siguen una distribución normal en ambas mediciones.

Dado que los datos no son normales, se deben tomar en cuenta las siguientes consideraciones en el análisis estadístico:

- **Elección de Pruebas Estadísticas:**

Para comparar los resultados del pretest y post test, se debe utilizar una prueba no paramétrica, como la prueba de Shapiro-Wilk o la prueba de rangos con signo de Shapiro-Wilk, en lugar de pruebas paramétricas como la t de Student para muestras relacionadas.

- **Impacto en la Interpretación de Resultados:**

Al no seguir una distribución normal, los datos pueden presentar asimetría o valores atípicos que influyen en los resultados.

Es recomendable presentar los datos con medidas de tendencia central como la mediana y los rangos intercuartílicos en lugar de la media y la desviación estándar.

- **Conclusión**

Los resultados de la prueba de normalidad indican que los datos del pretest y post test no siguen una distribución normal ($p = 0,001$). Por lo tanto, para analizar la efectividad de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento, se recomienda utilizar pruebas no paramétricas.

4.3 Pruebas de Wilcoxon

Tabla 4

Pruebas de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

| | POST. TEST – PRETEST |
|----------------------------|----------------------|
| Z | -4,541 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Programa SPSS. Elaboración propia

Análisis e interpretación

Al identificar que las muestras no poseen la misma varianza; se observó que son muestras no paramétricas por ello para identificar o aceptar la hipótesis se desarrolla la prueba de Wilcoxon para muestras emparejadas, en la cual se identificó que $P=0,00 < \alpha=0,05$, evidenciando que se acepta la hipótesis investigativa, que los juegos recreativos favorece las habilidades básicas del pensamiento.

4.4 Discusión

En el desarrollo de la investigación se evidenció que la en el pretest la mayoría de los estudiantes tenían un nivel bajo promedio y bajo; con la aplicación de la propuesta en el post test se pudo conocer que la mayoría de los estudiantes mejoraron su desempeño. Por medio de la prueba estadística se pudo conocer que por medio de Shapiro-Wilk, se evidencio que las pruebas no son paramétricas. Con la aplicación de la Prueba de Wilcoxon para muestras emparejadas se evidenció una relación muy significativa de $P_v=0,00$; se puede así mencionar que los juegos recreativos favorecen el desarrollo de las habilidades del pensamiento de los estudiantes, ya que logran clasificar, describir, completar los ejercicios de manera donde logran razonar favoreciendo así el aprendizaje.

Los resultados tienen afinidad con el estudio de Pilicita (2019), donde por medio de la prueba de Chi-Cuadrado y con 2 grados de libertad y una $X=8.70$ se da por aceptada la hipótesis investigativa lo cual quiere decir que los juegos recreativos inciden en el desarrollo de las habilidades básicas en niños de cuarto año de educación básica. Evidenciando que la aplicación de la guía de juegos recreativos fomenta la organización, comparación, clasificación y descripción, beneficiando el aprendizaje.

Por su parte Paz y otros (2023), en su estudio se pudo considerar que es relevante que se desarrollen desde el nivel primario la intervención con juegos recreativos, debido a que los estudiantes empezaran a desarrollar habilidades básicas que inciden en el pensamiento como clasificar, describir, clasificar entre otros. Es por ello que recomiendan que se utilicen los juegos recreativos con la finalidad de promover el desarrollo físicos, beneficiar al progreso de las habilidades sociales, favorecer al área cognitivos y motriz de los infantes.

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se analizó el nivel motriz de los niños, tuvieron un nivel bajo con respecto al desarrollo, lo cual incide de manera negativa en el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento. Los niños no poseen un adecuado desarrollo en su flexibilidad, fuerza y resistencia, lo cual no permite que los niños logren clasificar, direccionar o describir de manera adecuada las actividades y juegos recreativos.
- Con base a los resultados de la primera aplicación del test, se pudo conocer la necesidad de desarrollar un programa de intervención basado en los juegos recreativos el mismo que permitió desarrollar el pensamiento de los niños de edad escolar.
- Se correlacionó que existe un nivel bajo con respecto a la fuerza, resistencia, flexibilidades y velocidad, mientras que, con la intervención de los juegos recreativos, los estudiantes redujeron los niveles bajos, de esta manera aportan grandes beneficios lo cual mejoró sus habilidades tanto motrices como las del pensamiento. La aplicación de los juegos como una estrategia lúdica y didáctica favorecerán el proceso de aprendizaje de los niños.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes que dentro de sus metodologías de trabajo utilicen estrategias didácticas y lúdicas donde se integren los juegos recreaciones como una herramienta que beneficie el desarrollo físico, cognitivo y motriz de los estudiantes en edad escolar.
- A los docentes utilizar el programa de intervención como una guía que les permita mejorar el desarrollo motriz y por ende favorecer las habilidades

básicas del pensamiento así favorecer al progreso del aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa "Vicente Anda Aguirre".

- Se recomienda a los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo, especialmente a los de la Carrera de la Actividad Física y del Deporte, dar a conocer la importancia que tiene el integrar los juegos recreativos en las actividades escolares; de la misma manera se requiere desarrollar trabajos donde se estudie más a fondo las variables de estudio.

CAPITULO VI. PROPUESTA

6.1 Tema

JUEGOS RECREATIVOS EN LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR.

6.2 Introducción

Los juegos recreativos son el medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños y las niñas, desarrolla integralmente la personalidad en particular su capacidad cognitiva; a través de ellas se adquieren conocimientos habilidades, les brinda la oportunidad de conocerse así mismo; de aplicar sus conocimientos, y resolver problemas; estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En la actualidad los docentes no buscan alternativas de enseñanza por la falta de interés en aplicación de estrategias como son los juegos recreativos que mejoran las habilidades motoras básicas de los niños, no se dan cuenta que en nuestro entorno tenemos abundante material que nos pueden servir para realizar la clase de educación física obteniendo actividades académicas que no puede cumplir con la planificación establecida con los estudiantes demostrando que no hay un interés por la actividad física transformándose en personas sedentarias.

En la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”, los docentes no se actualizan para conocer sobre actividades lúdicas como juegos recreativos para desarrollar las habilidades Básicas del pensamiento en los niños de edad escolar y el beneficio que resulta para toda la comunidad educativa.

6.3 Justificación

Esta propuesta es importante porque forma parte de la nueva reforma curricular para la educación básica, en la que se encuentra especificada el área de educación física y

contribuye positivamente para que los estudiantes desarrollen sus habilidades motoras básicas apoyándose en los juegos recreativos que ayuden a mejorar el estado físico por parte de los estudiantes.

En los niños los juegos recreativos son muy indispensables para afianzar sus conocimientos y así desarrollar sus habilidades motoras básicas, dando como resultado excelentes clases de educación física, despertando el interés en los tres aspectos principales cognitivo, afectivo y motriz. Por lo tanto, existe la necesidad de aplicar los Juegos Recreativos, tanto por el valor indispensable educativo y valor cultural deportivo.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

- Elaborar un plan de intervención sobre juegos recreativos para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”,

6.4.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar actividades que contengan juegos recreativos para fomentar las habilidades básicas del pensamiento.
- Planificar actividades mediante un plan de trabajo
- Aplicar el plan de trabajo.

6.5 Actividades

PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE”

| PLANIFICACIÓN SEMANAL 1 | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| DÍA: <i>Martes – Jueves</i> | | | | |
| OBJETIVO: <i>Dialogar con los niños acerca del Test que se les aplicará, asegurándose contar con su consentimiento previo.</i> | | | | |
| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
| | | TIEMPO | REPETICIONES SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | <i>Socialización del Tema</i> | <i>10 min</i> | <i>1 rep</i> | <i>Presentación del tema de la intervención</i> |
| PRINCIPAL | <i>Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico</i> | <i>30 min</i> | <i>1 rep</i> | <i>Realizar el respectivo Test (Batería del Test de Rendimiento Físico, EOROFIT).</i> |
| FINAL | <i>Vuelta a la calma. Agradecimiento</i> | <i>10 min</i> | <i>1 rep</i> | |

| PLANIFICACIÓN SEMANAL 2 | | | | |
|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DÍA: <i>Martes – Jueves</i> | | | | |
| OBJETIVO: <i>Fomentar la observación y la actividad física.</i> | | | | |
| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
| | | TIEMPO | REPETICIONES SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | <i>Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico</i> | <i>10 min</i> | <i>1 rep</i> | <i>Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas.</i> |
| PRINCIPAL | <p>Juego Carrera de Colores. <i>Los estudiantes se dividen en grupos y se les asigna un color de cono y una cinta del mismo tono, al sonar el silbato, deben correr, tocar su cono y regresar a la línea de salida, el primero en lograrlo suma un punto para su equipo, la actividad se repite varias veces, variando la ubicación de los conos para mayor desafío.</i></p> <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Conos de colores.</i> ➤ <i>Cintas o pañuelos de colores.</i> ➤ <i>Cancha.</i> | <i>45 min</i> | <i>45” 3 $\frac{4}{3}$</i> | <p>Reglas <i>Está prohibido empujar, bloquear o interferir físicamente con los otros participantes. Los participantes deben tocar claramente su cono antes de regresar, si no lo hacen, no se les contará el punto.</i></p> |

| | | | | |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| <i>FINAL</i> | <i>Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento.</i> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|

| PLANIFICACIÓN SEMANAL 3 | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DÍA: <i>Martes – Jueves</i> | | | | |
| OBJETIVO: <i>Mejorar la confianza, orientación y agilidad, mientras se realiza actividad física.</i> | | | | |
| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
| | | TIEMPO | REPETICIONES SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | <i>Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico</i> | <i>10 min</i> | <i>1 rep</i> | <i>Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas.</i> |
| PRINCIPAL | <p>Juego La Cuerda Ciega <i>El juego consiste en seguir un recorrido guiado por una cuerda con los ojos cerrados, la cuerda atraviesa obstáculos de distintas alturas y direcciones, pasando por sillas, mesas y postes, los jugadores se dividen en grupos y antes de empezar el recorrido deben de observar el, circuito, para luego ser vendados y avanzar el recorrido sosteniendo la cuerda con una sola mano, utilizando el tacto y la orientación para superar los desafíos sin soltar la cuerda.</i></p> <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Cuerda larga</i> ➤ <i>Pañuelos.</i> | <i>45 min</i> | <i>45” 3 $\frac{4}{3}$</i> | <p>Reglas <i>Si un estudiante suelta la cuerda, debe detenerse y esperar 10 segundos antes de continuar. Gana el equipo que complete el recorrido primero sin soltar la cuerda y superando todos los obstáculos correctamente.</i></p> |

| | | | | |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Conos, balones, sillas, mesas, globos.</i> ➤ <i>Cancha.</i> | | | |
| <i>FINAL</i> | <i>Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento.</i> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |

PLANIFICACIÓN SEMANAL 4

DÍA: Martes – Jueves

OBJETIVO: Comparar la velocidad de los estudiantes al trasportar diferentes objetos.

| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | TIEMPO | REPETICIONES | |
| | | | SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Poner mucha atención a las indicaciones y estructura de la clase par que se desarrolle de la mejor manera las actividades planeadas. |
| PRINCIPAL | Juego La Carrera de Peso Se forma 3 grupos de 9 estudiantes, el juego consiste en correr de la línea de salida a la meta y regresar llevando un objeto especifico en cada ronda, los objetos varían el peso (ligero, mediano, pesado), los jugadores deben completar el recorrido en el menor tiempo posible, cada ronda tiene diferentes obstáculos, los jugadores cambian de objeto (de ligero a mediano y luego a pesado), los tiempos de cada ronda se registran y se suman al final | 45 min | 45" $3\frac{4}{3}$ | Regla Gana el equipo con el tiempo más bajo después de completar todas las rondas. Si un jugador deja caer el objeto, debe regresar al inicio de esa ronda y empezar de nuevo. |

| | | | | |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| | <p><i>de juego para determinar el ganador.</i></p> <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Bolsas de arena (diferentes pesos).</i> ➤ <i>Botellas de agua (diferentes pesos.)</i> ➤ <i>Pelotas (diferentes tamaños)</i> ➤ <i>Mochilas llenas de libros.</i> | | | |
| FINAL | <p><i>Vuelta a la calma</i></p> <p><i>Estiramiento</i></p> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |

PLANIFICACIÓN SEMANAL 5

DÍA: Martes – Jueves

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad del pensamiento a través de la comparación de tiempos y rendimientos en un circuito de obstáculos.

| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | TIEMPO | REPETICIONES | |
| | | | SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas. |
| PRINCIPAL | Juego Aventura en Equipo El juego consiste en diseñar un circuito de obstáculos con conos, aros, sogas y pelotas, donde se divide a los participantes en dos grupos, cada grupo tiene un circuito diferente. El primer grupo usa conos grandes, pelotas de fútbol y ulas grandes, mientras que el otro grupo usa conos pequeños, pelotas de tenis y ulas pequeñas. Los jugadores deben completar el circuito lo más rápido posible, respetando los obstáculos (correr en zigzag, saltar dentro y fuera de los aros, y saltar cuerdas). Al terminar, los grupos intercambian circuitos para compararlos y ver cuál es más fácil o | 45 min | 45'' $3\frac{4}{3}$ | Reglas Todos los obstáculos deben ser completados correctamente. Si un participante falla en un obstáculo, debe repetirlo antes de continuar. Un equipo será descalificado si un miembro de su equipo omite un obstáculo. |

| | | | | |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|--|
| | <p>difícil. Cada miembro corre el circuito y pasa la posta (pelota) al siguiente compañero. El tiempo total se registra y se compara entre equipos para fomentar la competencia sana.</p> <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Balón de fútbol y tenis. ➤ Ulas- ➤ Cancha. | | | |
| FINAL | <p>Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento.</p> | 5 min | 1 rep | |

| PLANIFICACIÓN SEMANAL 6 | | | | |
|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DÍA: Martes – Jueves | | | | |
| OBJETIVO: Fomentar la observación y la actividad física. | | | | |
| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
| | | TIEMPO | REPETICIONES SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas. |
| PRINCIPAL | <p>El Juego del Ritmo El juego consiste en dividir a los jugadores en dos equipos y colocar tarjetas con movimientos de baile en diferentes estaciones de la cancha. Al sonar la música, cada jugador baila según la tarjeta de su estación. Cuando la música se detiene, rotan a la siguiente estación y siguen el nuevo movimiento. En una fase final, deben recordar y ejecutar una secuencia con los movimientos aprendidos en las estaciones anteriores.</p> <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tarjetas con diferentes movimientos de baile. ➤ Conos. ➤ Cancha. | 45 min | 45" $3\frac{4}{3}$ | <p>Reglas Los jugadores deben realizar el baile correspondiente a las tarjetas que lo indican. Si un jugador no realiza el baile correspondiente no podrá seguir a la siguiente estación, mientras que lo haga bien.</p> |

| | | | | |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| | | | | |
| <i>FINAL</i> | <i>Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento.</i> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |

| PLANIFICACIÓN SEMANAL 7 | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DÍA: Martes – Jueves | | | | |
| OBJETIVO: Mejorar la velocidad de reacción combinando desplazamientos con música y tareas de clasificación. | | | | |
| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
| | | TIEMPO | REPETICIONES | |
| | | | SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas. |
| PRINCIPAL | Juego Desplazamiento y clasificación musical Se divide a los jugadores en 3 equipos, el juego consiste en recoger y clasificar objetos según categorías indicadas en tarjetas, mientras suena la música, los jugadores se desplazan y recogen objetos de la ubicación central o dispersos en el área, cuando la música se detiene, corren a la zona de la categoría correspondiente y colocan el objeto, se jue en rondas de 2 a 3 minutos y gana quien clasifique más objetos correctamente. Materiales ➤ Tarjetas con diferentes categorías (colores, formas, | 45 min | 45" $3\frac{4}{3}$ | Reglas Los jugadores deben clasificar correctamente en la categoría que pertenece las tarjetas. Si un jugador de un equipo clasifica de manera incorrecta un objeto, será descalificado. |

| | | | | |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| | <i>números, animales, etc.)</i> ➤ <i>Balones, vasos, conos, ulas.</i> ➤ <i>Música.</i> ➤ <i>Cancha.</i> | | | |
| <i>FINAL</i> | <i>Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento.</i> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |

| PLANIFICACIÓN SEMANAL 8 | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DÍA: Martes – Jueves | | | | |
| OBJETIVO: Describir las posturas correspondientes que fomenten la actividad física y la coordinación en equipo. | | | | |
| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
| | | TIEMPO | REPETICIONES SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas. |
| PRINCIPAL | <p>Juego Piedra, Papel o Tijera El juego consiste en dividir a los jugadores en dos equipos, luego en parejas, trios, que se colocan en línea, uno frente al otro, al contar “1, 2, 3...YA”, cada equipo elige y realiza una postura al mismo tiempo: Piedra: agachados en cuclillas. Papel: de pie con brazos en T. Tijera: saltando en “X”. El equipo que haga la postura más rápido y correctamente gana un punto.</p> <p>Materiales ➤ Cancha</p> | 45 min | 45” $3\frac{4}{3}$ | <p>Reglas Si ambos equipos eligen la misma postura, es un empate y se repite la ronda. El equipo que gana más rondas al final de un número determinado de rondas es el ganador.</p> |
| FINAL | Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento. | 5 min | 1 rep | |

PLANIFICACIÓN SEMANAL 9

DÍA: Martes – Jueves

OBJETIVO: Desarrollar la habilidad de describir posiciones y movimientos mientras superan obstáculos.

| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | TIEMPO | REPETICIONES | |
| | | | SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas. |
| PRINCIPAL | Juego Aventura del Esquema Corporal El juego consiste en completar un circuito de obstáculos mientras los jugadores realizan posturas o movimientos de animales indicados en tarjetas. El circuito incluye conos para esquivar, ulas para saltar y bancos para caminar, los jugadores divididos en 3 equipos de 9 participantes reciben una tarjeta con una postura o movimiento específico que deben mantener mientras superar los obstáculos, el equipo que complete el recorrido | 45 min | 45" 4 3 $\frac{1}{3}$ | Reglas Los jugadores deben mantener la postura o movimiento descrito mientras superan cada obstáculo, si no pueden, deben volver al inicio del obstáculo y comenzar de nuevo. Cada equipo debe completar el circuito en el menor tiempo posible. |

| | | | | |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| | <p><i>correctamente en el menor tiempo gana.</i></p> <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Cancha</i> ➤ <i>Conos, ulas, bancos.</i> ➤ <i>Tarjetas con descripciones de posturas de animales y movimientos corporales.</i> | | | |
| FINAL | <p><i>Vuelta a la calma.</i></p> <p><i>Retroalimentación</i></p> <p><i>·</i></p> <p><i>Estiramiento.</i></p> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |

| PLANIFICACIÓN SEMANAL 10 | | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DÍA: Martes – Jueves | | | | |
| OBJETIVO: Fortalecer el trabajo en equipo mientras se realizan actividades físicas y se promueve la relación social. | | | | |
| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
| | | TIEMPO | REPETICIONES | |
| | | | SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas. |
| PRINCIPAL | <p>Juego Red de Amigos Activos Se divide a los jugadores en dos equipos, lo cuales deben mantener contacto con una red de cuerda mientras completan distintos desafíos físicos, como saltar en círculo, hacer sentadillas sincronizadas o moverse en carrera de cangrejo, si un jugador pierde contacto con la red, el equipo debe reiniciar el desafío, gana el equipo que complete más desafíos en el menor tiempo y también se premia la creatividad y coordinación en equipo.</p> <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una cuerda larga. ➤ Conos. ➤ Cancha ➤ Música (opcional). | 45 min | 45'' 3 $\frac{4}{3}$ | <p>Reglas Los jugadores no pueden soltar la red en ningún momento durante el desafío. Si la cuerda se cae o pierde contacto con uno de los jugadores, el equipo debe comenzar de nuevo.</p> |

| | | | | |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| | | | | |
| <i>FINAL</i> | <i>Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento.</i> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |

PLANIFICACIÓN SEMANAL 11

DÍA: Martes – Jueves

OBJETIVO: Promover la comunicación y la cooperación a través de la relación y la actividad física.

| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | TIEMPO | REPETICIONES | |
| | | | SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico | 10 min | 1 rep | Prestar especial atención a las indicaciones y a la estructura de la clase para asegurar el óptimo desarrollo de las actividades planificadas. |
| PRINCIPAL | <p>Juego Captura la Bandera con Nudos Humanos. El juego consiste en que dos equipos intenten capturar la bandera del equipo contrario y llevarla a su propio campo, cada equipo tiene su bandera en un área de difícil acceso y una “zona de prisión” para jugadores atrapados, si un jugador es capturado en el campo enemigo, debe esperar en la prisión hasta ser rescatado por un compañero, quien debe llegar, tomarse de las manos con él, formar un nudo humano girando en círculo y regresar juntos, gana el equipo que logre capturar la bandera del rival y llevarla de vuelta a su campo.</p> <p align="center">Materiales</p> | 45 min | 45” 3 $\frac{4}{3}$ | <p align="center">Reglas</p> <p>Un jugador atrapado no puede moverse hasta ser rescatado. Si el jugador que lleva la bandera es atrapado, debe dejar la bandera en el suelo y dirigirse a la “zona de prisión”. El juego continuo hasta que un equipo capture la bandera del equipo contrario y regrese a su campo sin ser atrapado.</p> |

| | | | | |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Banderas (pañuelos, cintas).</i> ➤ <i>Cancha.</i> | | | |
| <i>FINAL</i> | <i>Vuelta a la calma. Retroalimentación. Estiramiento.</i> | <i>5 min</i> | <i>1 rep</i> | |

PLANIFICACIÓN SEMANAL 12

DÍA: *Martes – Jueves*

OBJETIVO: *Dialogar con los niños acerca del Test que se les aplicará, asegurándose contar con su consentimiento previo.*

| PARTES | CONTENIDO | DOSIFICACIÓN | | INDICACIONES METODOLÓGICAS |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | TIEMPO | REPETICIONES SERIES/REP/MIN | |
| INICIAL | <i>Socialización del Tema</i> | <i>10 min</i> | <i>1 rep</i> | <i>Presentación del tema de la intervención</i> |
| PRINCIPAL | <i>Movimiento articular Calentamiento general Calentamiento Específico</i> | <i>30 min</i> | <i>1 rep</i> | <i>Realizar el respectivo Post Test (Batería del Test de Rendimiento Físico, EOROFIT).</i> |
| FINAL | <i>Vuelta a la calma. Agradecimiento</i> | <i>10 min</i> | <i>1 rep</i> | |

BIBLIOGRAFÍA

- Arqui, R., & sandoval, V. (2024). *Juegos motrices en la lógica matemática en niños*. Universidad Nacional del Chimborazo.
- Enrique, P. L. (2020). *Tutorías II*. CDXM, México: Soluciones Educativas S.A. de C.V.
- Granados, M., Romero, S., Regifo, R., & García, G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809-1923.
- Hayma, J., Chila, J., & Castro, J. (2023). Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanas*, 4(1), 3928-3955. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.537>
- Jiménez, J., Chaves, M. M., & Román, A. (2019). Beneficios de las actividades recreativas y su relación con el desempeño motor. *EMÁSF Revista digital de educación física*, 8(43), 1-16.
- Leal, A. (2024). Los juegos recreativos en el uso del tiempo libre en los niños: Revisión Sistemática. *Journal of science ans research*, 25(28), 1-30. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-2011-7922>
- Lugo, A., Torres, A., & Martínez, R. (2020). Habilidades básicas del pensamiento como preámbulo epistemológico al procesamiento analítico de la información en la enseñanza científica universitaria. *Revista Saber, Ciencia y Libertad*, 15(2), 251-265. <https://doi.org/https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2020v15n2.6733>
- Paz, S., Marcillo, J., Marba, L., Córdor, M., & Lara, J. (2023). *Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria*. Revista de Investigación Educativa y Deportiva MENTOR.
- Perero, M. (2019). *Juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento en los niños de 4 a 5 años*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Pérez, A. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

- Pilicita, C. (2019). *Los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de las habilidades motoras básicas en niños de educación general básica*. Universidad Técnica de Ambato.
- Rubio, K. (2024). *Los juegos recreativos en la motivación hacia la educación física en estudiantes del bachillerato general unificado*. Universidad Técnica de Ambato.
- Sánchez, F. (2019). *Los juegos recreativos en el desarrollo motor, en los niños de inicio 2 de la UE Nuestra Señora de Fátima*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Santos, J. (2021). *Los juegos recreativos y su influencia motivacional como estrategia de aprendizaje en estudiantes de tercer grado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Sarmiento, M. (2017). *Enseñanza y Aprendizaje*. Universitat Rovira I Vigili.
- Vásquez, C. (2022). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes de octavo año de educación general básica*. Universidad de Cuenca.
- Veliz, A. (2018). *Factores básicos para el pensamiento* .
<https://clubdeescritura.com/obra/1564005/factores-basicos-para-el-desarrollo-del-pensamiento-la-interpretacion/>

ANEXOS

Anexo 1. Fotografías

- Aplicación de Batería del Test de Rendimiento Físico en Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre” Mocha



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego recreativo “Carrera de Colores”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego Recreativo “Aventura en Equipo”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego recreativo “Simón Dice” – Versión de Actividad Física”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego recreativo “BRINCA, BRINCA Y APRENDE”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego recreativo “PIEDRA, PAPEL O TIJERA GIGANTE”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego Recreativo “ADIVINA EL MOVIMIENTO”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego recreativo “MISIÓN MOVIMINETO”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego recreativo “CRUZANDO Y CORRIENDO”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego recreativo “LA CUERDA CIEGA”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego Recreativo “EL JUEGO DEL RITMO”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Juego Recreativo “Aplicación del Pos Test”



Fuente: U.E Vicente Anda Aguirre

- Finalización de la Intervención en la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”



Anexo 2. Batería del Test de Rendimiento Físico

| CAPACIDAD ORGANICO MOTRIZ | TEST | CONTROL 1 | CONTROL 2 | CONTROL 3 | RESULTADOS |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-----------|-----------|-----------|------------|
|  VELOCIDAD | REACCION | | | | |
|  FUERZA | ABDOMINALES | | | | |
|  FLEXIBILIDAD | SEAT AND REACH | | | | |
|  RESISTENCIA | COOPER | | | | |

Anexo 3. Oficio de Solicitud de Intervención para Proyecto de Investigación.

 Carrera de Pedagogía
de la Actividad Física y Deporte
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

en movimiento
 SGC
SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD

Riobamba, 29 de abril del 2024
Oficio No.366- CPAFYD-FCEHT-2024

Magister
Alicia Elizabeth Palacios Beltrán
RECTORA UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ANDA AGUIRRE" MOCHA
Presente

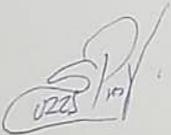
Reciba un cordial y afectuoso saludo, a la vez el deseo de éxitos en sus delicadas funciones en beneficio de la población y calidad de vida de nuestro país.

Mediante la presente tengo a bien solicitar de la manera más comedida, autorice a quien corresponda la ejecución del proyecto de investigación del estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Sr. Winfor Alexander Benavides Panata portador de la C.I. 1805392089; con el objetivo de aplicar los instrumentos e intervención de la investigación titulada "JUEGOS RECREATIVOS EN LAS HABILIDADES BÁSICAS DEL PENSAMIENTO EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR" trabajo que será desarrollado con el acompañamiento del docente PhD. John Morales Fiallos, en calidad de tutor. El proyecto de investigación tendrá una duración de intervención mínimo de 12 semanas.

Solicitud que realizo en virtud que la obtención de resultados de la presente investigación será en beneficio de la institución y de la sociedad educativa, al compartir los resultados y conclusiones de la investigación.

Por la atención que dé a la presente, anticipo mi agradecimiento y reitero mi sentimiento de alta estima y consideración.

Atentamente,


Mgs. Susana Paz Viteri
DIRECTOR DE CARRERA
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
Archivo

 **Unach**
UNIVERSIDAD NACIONAL
DE CHIMBORAZO

PEDAGOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA
Y DEPORTE
Dirección

 UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ANDA AGUIRRE
MOCHA
RECTORADO

Se autoriza en las facultades para el trabajo e investigación.

Campana "La Dolores" | Av. Eloy Alfaro 1140 de Agosto | Teléfono: (032) 3730010 - Ext. 3707

Anexo 4. Certificado de Culminación de Intervención



Ministerio de Educación

Unidad Educativa "Vicente Anda Aguirre"

CERTIFICACIÓN N° 001

Mocha, 24 de diciembre de 2024

Yo Paola Analía Naranjo Ortiz, portador de la cédula de identidad **1803899713** en calidad de **RECTORA ENCARGADA** de la **UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ANDA AGUIRRE"** con AMIE 18H00384 certifico que el Señor **Winfor Alexander Benavides Panata** con C.I. 1805392089g realizó sus practicas de Investigación en Nuestra Unidad Educativa con el Tema "Juegos Recreativos en las Habilidades Básicas del Pensamiento en Niños de edad Escolar" durante un periodo de 12 semanas, demostrando responsabilidad y cumpliendo a cabalidad con todas sus actividades.

Es todo cuanto puedo certificar para los fines pertinentes.

| Nombre | Institución Educativa-cargo | Firma |
|--------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mg. Paola Analía Naranjo Ortiz | Unidad Educativa "Vicente Anda Aguirre" RECTORA |   |

Dirección: Calle Bolívar y Espejo
Código postal: 180103 / Ambato-Ecuador
Teléfono: 033 700 180
www.educacion.gob.ec

