



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**El juego como actividad de enseñanza - aprendizaje en la
educación física en la red de docentes por la calidad.**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO
PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN
FÍSICA Y DEPORTE**

AUTOR:

Atahualpa Carapi, Marcial (orcid.org/0009-0009-2450-5867)

ASESORA:

Mgtr. Pequeño Saco, Tamara Paloma (orcid.org/0000-0003-2233-7598)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios, a mi familia por todas las bendiciones dadas, por nunca dejarme solo y ser mi luz en los momentos de flaqueza, a mi madre Felicitas (+) que me inspira y brinda sabiduría, de manera espiritual sigue siendo una guía en cada paso que doy.

A la Red de docentes por la calidad Andaray – Chuquibamba, pertenecientes a la UGEL Condesuyos, por toda la ayuda prestada incondicionalmente para la realización de este trabajo de investigación.

Marcial Atahualpa Carapi

AGRADECIMIENTO

Al todo poderoso, nuestro Dios por ser el principal guía, a la cruz de Ochuro por las bendiciones dadas.

Además, quiero agradecer de manera especial a la Dra. Tamara Paloma Pequeño Saco, por haber sido paciente y compartir sus conocimientos para poder realizar este trabajo académico.

Este logro más que mío es de aquellos que lo hicieron posible y que jamás alcanzarán las palabras para agradecerles, por tanto.

Marcial Atahualpa Carapi



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PEQUEÑO SACO TAMARA PALOMA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "El juego como actividad de enseñanza - aprendizaje en la educación física en la red de docentes por la calidad.", cuyo autor es ATAHUALPA CARAPI MARCIAL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 11 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PEQUEÑO SACO TAMARA PALOMA DNI: 09857630 ORCID: 0000-0003-2233-7598	Firmado electrónicamente por: TPEQUENOSA el 20- 07-2024 18:12:50

Código documento Trilce: TRI - 0810427



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ATAHUALPA CARAPI MARCIAL estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "El juego como actividad de enseñanza - aprendizaje en la educación física en la red de docentes por la calidad.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
MARCIAL ATAHUALPA CARAPI DNI: 42161276 ORCID: 0009-0009-2450-5867	Firmado electrónicamente por: MATAHUALPA el 11- 07-2024 07:19:46

Código documento Trilce: TRI - 0810428

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/ AUTORES.....	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. MÉTODO.....	13
3.1 Tipo y diseño o métodos de investigación Tipos	13
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización	14
3.3 Escenario de estudio.....	15
3.4 Participantes.....	15
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.6 Procedimiento de recolección de datos.....	16
3.7 Rigor científico.....	16
3.8 Método de análisis de datos	17
3.9 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS	44

RESUMEN

Este estudio investigó el impacto de los juegos como actividad de enseñanza-aprendizaje en la educación física, basándose en entrevistas estructuradas con seis docentes de la Red de Docentes por la Calidad. La metodología incluyó un enfoque cualitativo de tipo descriptivo con entrevistas semiestructuradas, diseñadas para explorar las prácticas y percepciones de los docentes respecto a la integración de juegos en sus clases, la muestra se conformó por 6 docentes.

Los resultados destacaron que los juegos desempeñan roles cruciales en el desarrollo integral de los estudiantes. Se identificaron diversas categorías de juegos utilizados por los docentes, como relevos para mejorar la coordinación y el trabajo en equipo, circuitos de habilidades para desarrollar destrezas motoras, juegos cooperativos para fomentar la colaboración y la resolución de problemas, y juegos estratégicos para promover la planificación y la toma de decisiones. Estos juegos no solo mejoran las habilidades físicas de los estudiantes, sino que también contribuyen significativamente al desarrollo social, emocional y cognitivo.

La conclusión principal es que los juegos son herramientas educativas efectivas que deben integrarse de manera estratégica en el currículo de educación física. Esta integración no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también los prepara para enfrentar desafíos diversos en la vida, promoviendo un desarrollo integral y equilibrado.

Palabras clave: Juegos educativos, educación física, desarrollo integral

ABSTRACT

This study investigated the impact of games as a teaching-learning activity in physical education, based on structured interviews with six teachers from the Teachers for Quality Network. The methodology included a qualitative descriptive approach with semi-structured interviews, designed to explore the practices and perceptions of teachers regarding the integration of games in their classes. The sample consisted of 6 teachers.

The results highlighted that games play crucial roles in the overall development of students. Various categories of games used by teachers were identified, such as relays to improve coordination and teamwork, skill circuits to develop motor skills, cooperative games to encourage collaboration and problem solving, and strategic games to promote planning and decision making. These games not only improve students' physical skills but also contribute significantly to social, emotional and cognitive development.

The main conclusion is that games are effective educational tools that should be strategically integrated into the physical education curriculum. This integration not only enriches the educational experience of students, but also prepares them to face various challenges in life, promoting comprehensive and balanced development.

Keywords: Educational Games, Physical education and comprehensive

Develo

I. INTRODUCCIÓN

El juego se considera una actividad practicada en todo el mundo, que abarca diferentes razas desde épocas antiguas hasta la actualidad.

Según Moreno (2002), "el juego es imprescindible para los humanos, posee una antigüedad paralela a la del ser humano. Desde la infancia, el juego se encuentra en diversas facetas de la vida, contribuyendo al aprendizaje. Afirmó que la identidad de una población está estrechamente asociada al desarrollo del juego, que a su vez genera cultura".

En épocas antiguas, el juego era un medio de preparación para la vida y la supervivencia entre las primeras culturas. Los niños comenzaron a participar en actividades de supervivencia tan pronto como pudieron caminar libremente. En esos tiempos, los juegos infantiles eran menos prolongados comparados con las prácticas actuales.

Los Juegos Olímpicos son el ejemplo más famoso de los juegos griegos, celebrados en Grecia cada cuatro años como el principal evento religioso, ofreciendo a la dividida población griega la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

Durante la Edad Media, los juegos se desarrollaban con pocos componentes y una estructura sencilla, mayormente en campos abiertos, de manera tosca y sin el entusiasmo actual debido al resultado.

El Renacimiento marcó un cambio mental significativo, pasando de lo colectivo a lo individual, con un desplazamiento del centro del universo desde Dios. Los juegos tradicionales adquirieron poder y apoyo con el tiempo, legitimando posturas y pensamientos.

En la segunda parte del siglo XIX, Spender (1855), Lazarus (1883) y Groos (1898, 1901) publicaron las primeras teorías psicológicas sobre el juego. En el siglo XX, Freud y Hall (1904) también presentaron importantes teorías que explicaban la importancia del juego.

En tiempos recientes, los estudios y análisis sobre el juego han generado nuevos

planteamientos, como en el área de la Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), Destaca lo importante que es el juego para el crecimiento del proceso cognitivo.

Actualmente, existen dificultades en el aprendizaje de los estudiantes debido a la falta de aplicación de técnicas dinámicas para enseñar. Esto provoca que las clases sean monótonas y aburridas. Por ello, es recomendable emplear técnicas que colaboren con el aprendizaje inculcado, ya que existen una variedad de técnicas y recursos que se pueden usar e implementar en los diferentes niveles académicos. Aquí es donde el juego cumple un papel crucial, siendo atractivo y completo, mejora mucho la calidad de la enseñanza y fomenta el desarrollo comunicativo de los estudiantes (Ruiz, 2017)

En las zonas rurales a las cuales pertenece la Red de Docentes por la Calidad, existe poco conocimiento sobre la inclusión de los juegos en la asignatura de educación física. La mayoría de los docentes que forman parte de esta red son especialistas en educación primaria y desconocen la metodología y los procesos didácticos necesarios para trabajar en esta área. Además, son docentes que trabajan con todos los grados debido a que las Instituciones Educativas son unidocentes, lo cual dificulta aún más su trabajo pedagógico.

Uno de los principales objetivos del Proyecto Nacional de Educación es reestructurar las instituciones educativas para garantizar una educación pertinente y de alta calidad que apoye el desarrollo completo de cada estudiante.

Según el currículo nacional del Ministerio de Educación, la educación motriz y física se posiciona como una de las materias fundamentales para el desarrollo global de los estudiantes en el plan de estudio nacional del país. Esta disciplina no solo promueve el desarrollo físico, sino que también incide positivamente en áreas cruciales como la cognitiva, emocional, social y ética. A través del aprendizaje motor, los estudiantes no solo mejoran su salud física y habilidades motrices, sino que también fortalecen su capacidad para resolver problemas, trabajar en equipo y gestionar emociones.

El dominio motor, fundamental en la educación física, no solo se limita en la destreza física, sino que se extiende a la capacidad de los escolares para integrar

y aplicar instrucciones en diversas áreas del aprendizaje. Así, la enseñanza de la educación motriz y física no solo prepara a los estudiantes para una vida físicamente activa y saludable, sino que también contribuye significativamente a su desarrollo integral como individuos capaces de enfrentar los desafíos de manera holística y equilibrada en su vida personal y académica.

El currículo de educación física que guía el proceso de enseñanza- aprendizaje está enfocado en la corporeidad. Dado que han persistido los enfoques conductistas en la enseñanza, como lo demuestra el entrenamiento corporal y el carácter repetitivo de las actividades físicas y posturas mecánicas para desarrollar contenidos educativos centrados exclusivamente en ejercicios deportivos, estas orientaciones pedagógicas no han producido los resultados previstos. En la educación física, los juegos permiten combinar varios aspectos, como la competición, la diversión, la estimulación cerebral y el crecimiento físico, además de fomentar la integración de los alumnos.

Jugar juegos relacionados con la educación física refuerza a los alumnos en el desarrollo dinámico de sus talentos. Adquieren habilidades de trabajo en equipo y aprenden a respetar las reglas del juego a través de la práctica de estos juegos.

En la red educativa de docentes por la calidad del distrito de Andaray y Chuquibamba, la cual conforma 6 instituciones educativas unidocentes y cuyos docentes tienen poco conocimiento en el desarrollo didáctico del área de educación física debido a que muchas veces no reciben capacitación, trabajan esta área de forma muy esporádica y no utilizan actividades pertinentes. Solo se dedican a ver la educación física como una actividad donde se realizan deportes como el fútbol y el vóley. Asimismo, no manejan los juegos como método de enseñanza-aprendizaje, lo que lleva a que los alumnos enfrenten problemas como el desarrollo del sistema locomotor, la adquisición de una masa ósea adecuada, dificultades en la coordinación neuromuscular y el monitoreo de los movimientos, y el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Es por ello que se formularon algunas interrogantes, entre ellas: ¿Cuál es la importancia del juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en la educación física en la red de docentes por la calidad?, ¿Cuál es el rol del docente y la incorporación del juego en la actividad de enseñanza-aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad?, ¿Cuáles son los juegos que promueven la enseñanza- aprendizaje en la educación física en

la Red de Docentes por la calidad?, y ¿Cuál es la frecuencia de los juegos aplicados por el docente para la enseñanza- aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad?.

El propósito de la problemática es investigar y analizar a fondo la aplicación del juego como una herramienta efectiva de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la educación física. Se busca entender cómo los juegos pueden facilitar el desarrollo dinámico de las destrezas motoras locomotrices en los estudiantes. Además, se pretende explorar y evaluar las teorías pedagógicas que respaldan esta práctica educativa, identificando su impacto en la mejora del trabajo pedagógico en el área de educación física. El objetivo es proporcionar un marco teórico y práctico sólido que permita a los docentes implementar estrategias innovadoras y efectivas para enriquecer el proceso educativo, promoviendo así un aprendizaje integral y significativo en los estudiantes.

La justificación es relevante considerar el valor teórico de este estudio, permitiendo que la información recopilada de estudios anteriores y las variables y el contexto presentados como resultados se utilicen para proporcionar conocimientos que ayudarán a futuras investigaciones. Así mismo el presente trabajo dará a conocer datos importantes a la comunidad educativa sobre la utilización del juego estrategia de enseñanza aprendizaje en la educación física, porque el juego es una estrategia significativa para guiar al alumno a la hora de concebir el conocimiento.

El objetivo general es analizar los el juego como actividad de enseñanza - aprendizaje en la educación física en la red de docentes por la calidad. Para lograr este objetivo, se establece los siguientes objetivos específicos: describir el rol del docente y la incorporación del juego en la actividad de enseñanza -aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad, describir los juegos que promueven la enseñanza - aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad, y determinar la frecuencia de los juegos aplicados por el docente para la enseñanza - aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad.

Uno de los objetivos clave del Proyecto Educativo Nacional es transformar las Instituciones Educativas para asegurar una educación relevante y de calidad que permita a todos los estudiantes desarrollar su potencial. En el contexto educativo

del país, la formación motriz y física es fundamental según el currículo nacional del Ministerio de Educación, ya que contribuye a múltiples dimensiones como la cognitiva, emocional, corporal, social, ética, entre otras, y sirve como base para otras áreas curriculares. Por lo tanto, la educación motriz desempeña un papel crucial en la formación integral del ser humano.

El marco curricular de la educación física que guía la enseñanza- aprendizaje se centra en la corporeidad. Sin embargo, estas orientaciones pedagógicas no han producido los resultados esperados, ya que persisten prácticas docentes con enfoques conductuales, evidentes en el adiestramiento corporal y la repetición de ejercicios físicos y posturas mecánicas para el desarrollo de contenidos educativos centrados en actividades deportivas.

Los juegos en la educación física combinan entretenimiento, desarrollo físico, estímulo mental y competencia, promoviendo la integración de los estudiantes. Estos juegos permiten a los alumnos desarrollar sus habilidades de manera dinámica, aprendiendo a respetar las reglas y a trabajar en equipo.

En la red educativa "Docentes por la Calidad" del distrito de Andaray y Chuquibamba, que comprende 6 instituciones educativas unidocentes, los docentes tienen un conocimiento limitado del proceso didáctico en el área de educación física. Esto se debe a la falta frecuente de capacitación, lo cual lleva a una práctica esporádica en esta área. A menudo, los docentes no emplean las actividades adecuadas y tienden a ver la educación física como una actividad centrada principalmente en deportes como el fútbol y el vóley, sin utilizar los juegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Esto repercute en los estudiantes, quienes enfrentan dificultades como el desarrollo del aparato locomotor, la obtención de una masa ósea adecuada, problemas de coordinación neuromuscular, control de movimientos y desarrollo de habilidades motoras gruesas.

Por lo tanto, surge la pregunta: ¿Mejora la aplicación del juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en la educación física en la red "Docentes por la Calidad" las destrezas físicas de sus estudiantes?

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Candela y Benavides (2020) en su trabajo de investigación nos habla sobre Los alumnos de secundaria aprenden y se les enseña a través de actividades lúdicas, lo que demuestra que las actividades divertidas son una forma poderosa de fomentar el aprendizaje útil. Ser lúdico es una forma de vida, que significa disfrutar y valorar lo que sucede, viéndolo como una forma de sentirse bien a nivel físico, emocional o mental. La acción fomenta el crecimiento de las habilidades, las relaciones y el sentido del humor de las personas. También consigue que el niño se entusiasme con el aprendizaje. Introducir actividades lúdicas en el aula puede utilizarse como una estrategia para ayudar a los niños a aprender lo importante en un entorno agradable, al tiempo que les ayuda a desarrollar sus habilidades de una forma natural y atractiva. De esta manera, el presente estudio indaga cómo este tipo de tareas ayudan a los alumnos de la Unidad Educativa Tiburcio Macías de Portoviejo, Manabí, Ecuador, a aprender de una manera significativa para ellos. Queremos averiguar cómo estas acciones mejoran las diferentes habilidades de los niños y hacen que estén más dispuestos a trabajar en el aula. Queremos saber si se vuelven más curiosos y creativos en lugares que les ayuden a aprender nuevas palabras y a llevarse bien con los demás, lo que a su vez hace que sus padres se interesen por los actos escolares. Las emociones lúdicas no sólo han ayudado a los humanos a lo largo de la historia, sino también a otras especies. De hecho, es probable que los humanos hayan estado jugando e intentando desarrollar su creatividad desde el principio de los tiempos. Los estudios han demostrado que ser jugueteón puede ayudar a resolver problemas, a pensar de forma creativa, a calmarse, a aprender cosas nuevas, a controlar problemas de comportamiento, a fomentar la autoestima, a utilizar herramientas y a desarrollar el lenguaje. El juego es también un medio importante para que los alumnos aprendan a relacionarse con los demás, con la naturaleza y consigo mismos, porque les ayuda a encontrar un equilibrio moral y artístico entre ellos y el mundo en que viven.

Pachón J. (2020) La incorporación del juego en la enseñanza de la educación física genera debates en cuanto a sus formas, usos, contenidos y características didácticas en las prácticas educativas. Surgen controversias entre considerar al juego como un medio para la enseñanza y como un objetivo en sí mismo dentro de

los procesos educativos. La metodología empleada se apoya en un enfoque cualitativo hermenéutico, con un diseño metodológico de naturaleza etnográfica y la utilización del método de clínica didáctica para analizar la enseñanza del juego. Se han identificado dos principales categorías de juego: los juegos plenos y las distintas formas de juego. A partir de estas categorías, se examinan los contenidos del currículo y las características específicas de la enseñanza y el aprendizaje. Se observa una inclinación hacia el uso de enfoques didácticos tradicionales, que siguen un enfoque prescriptivo en la enseñanza de los juegos, aunque también se encuentran apoyos en enfoques constructivistas. El estudio realizado muestra una tendencia hacia la consideración del juego como un medio de enseñanza, sin considerar prioritariamente el juego como un objetivo educativo en sí mismo.

Gonzales L. et al (2021) Este estudio académico examina cómo la práctica de juegos tradicionales puede ayudar a los estudiantes de cuenca de primaria y secundaria a mejorar su coordinación. En la investigación se utiliza una metodología descriptiva, no experimental, junto con métodos cuantitativos y un examen de los documentos y la bibliografía pertinentes. Se establece un marco para examinar y debatir el uso de los juegos clásicos en la enseñanza de la educación física. Los resultados muestran inequívocamente que la práctica de juegos convencionales mejora las capacidades de coordinación.

Respecto a nivel nacional, Pachón (2020) en su tesis para optar el grado de doctor, titulado: El juego como objeto de enseñanza en la Educación Física Esto demuestra que el uso de juegos para enseñar educación física crea problemas en las formas que adopta, los papeles que desempeña, las ideas que difunde y las maneras en que se utiliza para enseñar. Tanto el uso de juegos para enseñar como el uso de juegos como fin del proceso de aprendizaje son controvertidos. La idea de que el juego es un fin proviene del hecho de que es una parte esencial del ser humano (Fink, 1957). Coincide en ello Cagigal (1976), El ludens es visto como una parte del homo por quien piensa que el juego forma parte del carácter humano. Esto también lo dice Gruppe (1976), quien afirma que el juego hace que la vida sea completa al mostrar lo plena que es, por lo que se convierte en una parte esencial del ser humano.

Núñez C. (2022) En este trabajo académico se han obtenido resultados

interesantes y reflexivos. Se incluyen referencias a definiciones teóricas generadas a partir del diálogo intelectual entre investigadores. Estas observaciones y la reflexión continua durante la investigación se ven reflejadas en las propuestas realizadas sobre el estudio. También se destacan los aspectos más relevantes de las actividades lúdicas en el ámbito educativo. Se considera que una estrategia exitosa, innovadora y convincente para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje es la utilización de juegos para promover objetivos de manera general en todas las prácticas educativas escolares. Además, se subraya que la implementación de talleres lúdicos puede demostrar no solo la transformación de la educación física, sino también la capacidad de los estudiantes para adquirir habilidades, destrezas y hábitos básicos en su proceso educativo. En la elaboración de este trabajo se han tenido en cuenta contribuciones de diversos autores, los cuales han sido analizados y presentados con el objetivo de proporcionar material de apoyo a otros profesores.

Franco A. (2020), la investigación aborda los desafíos que enfrentan las escuelas en cuanto a la participación en actividades recreativas y físicas, donde algunos estudiantes muestran interés mientras que otros carecen de motivo. El propósito de esta investigación es examinar la asociación entre los juegos motores y el conocimiento en educación física entre los estudiantes de la escuela Andahuasi durante el año 2019. El estudio adopta un enfoque descriptivo y correlacional, utilizando una muestra de 68 alumnos de secundaria. Se empleó un cuestionario con escala de Likert para evaluar los juegos motores, y se revisaron documentos para analizar los aprendizajes. El análisis estadístico reveló un coeficiente de correlación de $r=0,581$, con un valor $Sig<0,05$, lo que respalda la hipótesis alternativa y demuestra una relación entre los juegos motores y la enseñanza de educación física en los estudiantes de la escuela Andahuasi en 2019, con un nivel de magnitud moderado del 58,1%.

A cerca de marco teórico, el juego según Espinoza (2010) conceptúa al juego como: “El juego se considera una de las actividades más importantes que las personas realizan en situaciones sociales, permitiéndoles experimentar diferentes comportamientos sociales. También es una buena manera de aprender y mejorar habilidades intelectuales, motoras o emocionales. Por supuesto, todo esto debe planificarse teniendo en cuenta el tiempo y el espacio necesarios para realizar las

actividades de manera agradable y divertida”.

Monge et al (2019) “En la actualidad, se comprende que el juego no solo beneficia el funcionamiento del cerebro, sino que también influye en su estructura y fomenta lo que se conoce como la capacidad ejecutiva, es decir, el propio proceso de obtención de información, más que el conocimiento en sí.

Brougère (1998) indica que lo que hace único al juego no es tanto lo que se hace, sino cómo se hace: lo divertido que es. Por tanto, pensar en cómo se interpreta algo es más importante que lo que realmente se hace para considerarlo divertido. Para interpretar algo, se requiere un marco cultural que dé sentido a las cosas que se consideran divertidas. Así, el juego se convierte en una forma de entender una acción basada en rasgos culturales que nos ayudan a reconocerla y comprenderla.

Según Guzmán y Zambrano (2017), se ha observado que los alumnos tienen dificultades en la escuela cuando no participan en actividades divertidas como parte de su aprendizaje. Esto se debe a que el juego constituye una parte crucial en la vida de todos y ayuda significativamente a los estudiantes a desarrollar habilidades y capacidades. Las personas ahora pueden ser más independientes de su entorno natural e incluso modificarlo para adecuarlo a sus necesidades, gracias a los avances en el aprendizaje.

Según Zambrano y Zambrano (2016), El objetivo del aprendizaje es utilizar lo aprendido de diversas maneras para alcanzar metas educativas y mejorar las habilidades de escuchar, hablar, escribir y leer. En este sentido, Azúa y Pincay (2019) señalan que las personas naturalmente solo aprenden lo que tiene sentido, y tienden a rechazar lo que carece de él. Este tipo de aprendizaje es el único realmente significativo; cualquier otro es meramente mecánico, memorístico o útil únicamente para aprobar un examen o cumplir con un requisito académico

El objetivo principal del proceso de enseñanza-aprendizaje es promover el crecimiento personal y el desarrollo de una personalidad autónoma. Para lograr de manera efectiva estas metas cualitativas, es crucial establecer una conexión definida entre sus componentes. Esto incluye la didáctica, que se refiere tanto al método de enseñanza como al material didáctico utilizado.

El juego, y por qué es importante para el aprendizaje, a los educadores están

repensando su estilo de enseñanza para que los estudiantes desarrollen su gran potencial Aprendiendo. El juego es una de las maneras más significativas, donde ellos pueden adquirir conocimientos y habilidades importantes. (Meneses & Monge, 2001)

El juego es provechoso. Los alumnos realizan el juego dándole un sentido al ambiente donde vivimos y averiguar qué significa algo relacionándolo con algo que ya sabían. Los niños se expresan y aprenden más sobre cómo entender el mundo a través del juego.

El juego es divertido. Muchas veces, cuando miramos a infantes o personas jugando, están sonriendo o riendo a carcajadas. Por supuesto, jugar puede ser difícil y frustrante a veces (¿A quién le toca primero?), pero me lo paso bien y me siento motivado, entusiasmado y feliz.

Hoy en día nos encontramos inmersos un entorno marcado por cambios incesantes, como la globalización, que presenta desafíos emergentes en diversos ámbitos como el laboral, social, político, económico y educativo. En este ámbito, el sector educación se destaca como un recurso fundamental para abordar los grandes retos del desarrollo. (Carneiro, 2019) que resaltan la importancia de identificar deficiencias y crear modelos metodológicos que se ajusten a las escaseces y potencialidades de todos los actores involucrados (Silveira & Sanabria, 2023) Por consiguiente, mundialmente ha debió adaptarse al influjo de la tecnología en diversos talentos de la vida. En la actualidad, las páginas formuladas virtuales han generado permutaciones importantes en el ámbito educativo, dando lugar a nuevas formas de impartir conocimiento mediante el empleo de tecnología de la información y la comunicación (TIC), (Fajardo & Cervantes, 2020)

El juego invita a la participación activa. Cuando los niños juegan un papel importante, suelen ser muy activos. Suelen hacer muchas cosas físicas, mentales y verbales al mismo tiempo.

El juego es iterativo. No es posible dejar de aprender ni de jugar. Cuando los niños juegan, trabajan sus habilidades, prueban nuevas ideas, ponen a prueba sus teorías y encuentran nuevos retos. Todas estas cosas les ayudan a aprender más

profundamente.

El juego como actividad de enseñanza de aprendizaje, Existe un fuerte vínculo entre el juego y el conocimiento. Por un lado, los niños aprenden jugando desde muy pequeños. Así mismo, García-Casaus et al. (García, Cara, & Martínez, 2021) Guillamón et al. (Guillamón, Carrillo, & García, 2021) Consideran que la incorporación del juego en las aulas de clase es beneficiosa debido a sus numerosas ventajas, y sugieren que su uso puede ser globalizado, adaptándose a cualquier nivel educativo. En este sentido, los juegos se perciben como una herramienta crucial para desarrollar lecciones valiosas y prácticas, lo que resulta en un aprendizaje más significativo para los estudiantes, con aplicaciones directas en la vida cotidiana. De hecho, el estudio del juego ha sido ampliamente explorado en el ámbito educativo (Baquero & Castro, 2022).

Por otro lado, jugar a algunos juegos hoy en día es necesario para ver algunos aprendizajes. Así que, el desarrollo de aprendizaje y enseñanza, el juego: (Monge, Méndez, & Hernandez , 2019)

- Contribuye al desarrollo integral del individuo:
- Desarrollo cognitivo: Mira a su alrededor, se conoce a sí mismo y aprende sobre el espacio.
- Desarrollo afectivo: Te ayuda a mantener el equilibrio y el control, y es un lugar seguro al que acudir cuando las cosas se ponen difíciles.
- Desarrollo motriz: Los juegos mejoran la capacidad de percepción y movimiento físico y mental, y ayudan al sistema nervioso a crecer y cambiar.
- Desarrollo social: Conocen a otros niños de su edad y aprenden normas y a tratar a los demás con cariño. El juego es la principal forma que tienen los niños de hacer amigos.

La enseñanza aprendizaje, es la interpretación de los comportamientos en el ámbito educativo se ve influenciada por diversos enfoques sobre la inteligencia y la adquisición del conocimiento. Estos contextos desempeñan un papel crucial en la configuración del proceso de enseñanza-aprendizaje y en la formación de los estudiantes como individuos únicos capaces de adaptarse al cambio en entornos pedagógicos. Según Rosas y Rafael (2019), Cabezas y Carpintero (2006),

Cervantes et al. (2020) y Mendoza et al. (2022), además de las concepciones implícitas, otros factores como las prácticas docentes también influyen en las conductas y atribuciones de los estudiantes. Según Orjuela et al. (2020), estos últimos pueden emplear diversas estrategias para mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico de los alumnos, utilizando métodos de enseñanza más efectivos que los convencionales.

Esto se refiere al papel del docente como un modelo y un guía para sus estudiantes, considerados como componentes personales en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje, quienes influyen en la configuración global de los demás elementos o materiales para las clases apropiadas en relación a la necesidad del contexto. Según Cejas et al. (2019), al abarcar lo planteado para procesar con los alumnos, es importante analizar las demandas del campo laboral, con el fin de facilitar la transferencia de habilidades y conocimientos desde el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de formar profesionales integrales capaces de destacarse en el mercado laboral.

Por lo tanto, el desarrollo de enseñanza-aprendizaje desempeña un papel fundamental en desarrollar la identidad del alumno y en la aplicación de un planteamiento que sea pertinente para el proceso educativo. Este aspecto es crucial en el enfoque adoptado para dirigir la actividad y facilitar la comunicación entre el docente y el estudiante, quien se está formando como futuro investigador. Según lo indicado por Rodríguez-Ponce y Fleet (2020), así como por Polo et al. (2022), es necesario proporcionar lecciones y pruebas que se adapten a los sistemas escolares, con el fin de evaluar el éxito de los estudiantes, teniendo en cuenta aspectos como su estilo de aprendizaje y su capacidad para enfrentar diversas situaciones desde múltiples perspectivas, lo que les permitirá participar activamente en experiencias de aprendizaje. (Fredy, & Calderón, 2020)

En un ámbito distinto analizado, se caracteriza una estrecha relación dialéctica entre la Psicología y la Pedagogía como disciplinas dedicadas al estudio del desarrollo humano. Autores relevantes del enfoque constructivista, como Piaget, Vigotsky, Maslow, Von Glasersfeld y Mayer, han abordado temas relacionados con la pedagogía, donde la Psicología proporciona los fundamentos para comprender el comportamiento humano. Por ejemplo, Tunes, Villela y Mitjás (2006) examinan el como una corriente clara para explicar el aprendizaje desde la perspectiva

interna del individuo, describiéndolo como un proceso de adquisición, asimilación, apropiación y fusión, con estrecha relación con la memoria, y todo ello vinculado estrechamente con su aplicabilidad o implementación en el aula de clases.

Es importante destacar que los autores mencionados anteriormente exploran el aprendizaje desde el interior del sujeto, sin enfatizar en la importancia de los sentidos para la comprensión de la cultura y su organización en el estudiante, con la colaboración del docente y del entorno escolar, tal como lo señala Vygotski (1995). La comprensión interna del estudiante se manifiesta como la capacidad de entender y aplicar los elementos transmitidos a través de situaciones socioculturales, generadas por estímulos externos.

Relacionado con esto, Badía y Monereo (2004) argumentan que los docentes tienen representaciones cognitivas previas relacionadas con el contenido que enseñan, así como prioridades en métodos de enseñanza, recursos y evaluación. Es importante destacar que los autores no consideran los objetivos como un elemento central en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a pesar de su importancia en la construcción del conocimiento. Esta perspectiva se basa en la idea de que el conocimiento es complejo y está influenciado por factores sociales y culturales. El análisis bibliográfico realizado por el autor señala que los modelos teóricos para la formación docente, en general, y para la formación de futuros docentes-investigadores, en particular, son insuficientes.

Relacionado con el contexto anterior, se resalta el papel del instructor como base fundamental para la formulación de un programa de formación, una idea respaldada por las perspectivas teóricas de Mayer (2000) sobre la complejidad en la construcción del conocimiento y cómo los estudiantes elaboran sus propios entendimientos. En este sentido, Serrano y Pons (2008) argumentan que los estudiantes construyen conocimiento a partir de su memoria activa, utilizando información previa, lo que los convierte en participantes directos en su proceso de aprendizaje. (Serrano & Pons, 2008).

II. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño o métodos de investigación Tipos

3.1.1. Tipos de investigación

Los estudios descriptivos de este tipo se centran en observar y caracterizar el comportamiento de los individuos sin ejercer ningún tipo de influencia sobre ellos. Este método funciona bien para los estudios que pretenden comprender los fenómenos en sus estados naturales inalterados. Dado que la investigación se refleja en la recopilación y presentación de datos de diagnóstico, el trabajo es del tipo de estudio descriptivo.

3.1.2. Diseño o métodos de investigación

En la presente tesis se utilizó el diseño hermenéutico interpretativo (Lincoln y Guba, 1985). Los resultados de la investigación cualitativa son subjetivos y únicamente válidos para el sujeto, ya que son el resultado de la inducción y el análisis descriptivo de los datos (Guevara, 2016). A diferencia del método cuantitativo, los resultados no pueden ser aplicados ampliamente. La descripción y comprensión de los significados que los sujetos tienen sobre determinadas realidades es el objetivo del método cualitativo.

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

El presente trabajo adopta un enfoque cualitativo para identificar, examinar y comprender mejor el tema de estudio. A continuación, se elaboran inferencias para explicar el fenómeno estudiado a partir de estos hechos. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Hernández y Mendoza (2018) describieron las categorías como conceptos establecidos por el investigador para clasificar las herramientas relacionadas con la información o para estructurar los resultados derivados de estas herramientas.

Según Strauss y Corbin (2013), las categorías surgen de datos que representan eventos específicos, mientras que las categorías sirven como puntos de referencia diagnóstica derivados de los datos.

La investigación se categoriza de la siguiente forma:

Categorías

- Juegos

Subcategorías

- Tipos
- Frecuencia
- Importancia

Categorías

- Enseñanza y aprendizaje

Subcategorías

- Importancia
- Desarrollo
- Metodología

3.3. Escenario de estudio

La Red de Docentes por la Calidad, es una red de educadores comprometidos con mejorar la calidad de la educación en la provincia de Condesuyos. Este grupo de profesionales colabora en el intercambio de experiencias, recursos y mejores prácticas educativas. La red está compuesta por docentes del nivel primario, y puede abordar una amplia gama de temas, incluyendo métodos de enseñanza innovadores, estrategias de evaluación efectivas y el uso de tecnología en el aula. La colaboración dentro de la red ayuda a fortalecer la comunidad educativa de instituciones unidocentes y contribuye a la mejora continua de la calidad educativa de la UGEL Condesuyos.

3.4. Participantes

La población en un estudio de investigación se define como el conjunto completo de individuos, objetos o eventos que poseen características comunes y que son de interés para el investigador, asimismo, la población para la actual investigación involucro a 6 docentes. (ver anexo 1)

El muestreo es de tipo no probabilístico intencional, puesto que es un método que permite seleccionar casos específicos y característicos de una población particular, restringiendo la muestra únicamente a estos casos.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de análisis documental es un método de investigación cualitativa que implica la revisión, interpretación y evaluación sistemática de documentos relevantes para el estudio. Estos documentos pueden incluir textos escritos, registros, informes, artículos académicos, archivos oficiales, y otros materiales que proporcionen información pertinente (Universidad de Jaén, 2014).

En adición es cualitativa puesto que se centra en comprender y explorar fenómenos complejos, experiencias humanas, y contextos sociales a través de la recolección y análisis de datos no numéricos (Borda et al. 2017). Esta metodología busca obtener una comprensión profunda y detallada de las percepciones, comportamientos, motivaciones y emociones de las personas, utilizando técnicas como entrevistas, grupos focales, observación participante y análisis de contenido.

Se utilizó la entrevista, puesto que es un instrumento de recolección de datos utilizada en la investigación que implica una conversación estructurada o semiestructurada entre el entrevistador y el entrevistado. Su objetivo es obtener información detallada y profunda sobre un tema específico (Roldán & Fachelli, 2015, p.10).

3.6. Procedimiento de recolección de datos

Se desarrolló un exhaustivo marco teórico que sirvió como fundamento sólido para la formulación de categorías apriorísticas. Este proceso se llevó a cabo con sumo cuidado, asegurando una estrecha alineación entre las bases teóricas establecidas, los objetivos planteados para el estudio, el temario propuesto y el contenido específico de la guía de entrevista.

3.7. Rigor científico

El rigor científico en la investigación cualitativa se erige como un pilar fundamental, aunque su manifestación difiere de los métodos cuantitativos tradicionales. En este contexto, la credibilidad y la autenticidad cobran especial relevancia, priorizando la profundidad y riqueza de las interpretaciones sobre la generalización estadística. Los investigadores

cualitativos se sumergen en un delicado equilibrio entre la creatividad metodológica y la sistematicidad, tejiendo un tapiz de conocimiento a través de observaciones prolongadas, descripciones densas y una constante reflexividad (Okuda y Gómez, 2005).

3.8. Método de análisis de datos

El análisis de contenido es una técnica de investigación sistemática y objetiva utilizada para estudiar y cuantificar el contenido de la comunicación en diversas formas, como textos, discursos, entrevistas, imágenes o videos. Este método implica la identificación, codificación y categorización de patrones o temas recurrentes dentro del material analizado, permitiendo inferencias válidas y replicables del contenido a su contexto (Bardin, 1986).

3.9. Aspectos éticos

De acuerdo con los protocolos de ética de la investigación y el Código de Ética de la Universidad César Vallejo, esta sección es esencial en cualquier investigación, ya que el permiso de los involucrados valida el estudio. En el contexto de esta investigación cualitativa, hemos obtenido el consentimiento informado de seis docentes, quienes participarán en entrevistas para la recolección de datos. Es fundamental que todos los informantes comprendan claramente los instrumentos de evaluación y el tiempo requerido, garantizándoles la seguridad y confidencialidad de sus respuestas, así como su libertad de elección. Según Díaz, Suárez & Flores (2016), se debe proteger la seguridad de los participantes, especialmente si se utilizan videos o fotos.

Además, la investigación debe adherirse a principios éticos fundamentales como la autonomía, permitiendo a los participantes decidir su participación sin repercusiones negativas, y la beneficencia, minimizando cualquier riesgo físico o psicológico. La justicia es otro principio clave, asegurando un trato equitativo y no discriminatorio para todos los participantes.

La investigación debe ser transparente e íntegra, presentando resultados fidedignos y respetando la propiedad intelectual de otros investigadores. Para asegurar el cumplimiento de estos principios, se protegerá la confidencialidad y el anonimato de los datos recolectados y se garantizará un almacenamiento seguro de la información. Además, se proporcionará a

los participantes información adecuada y comprensible sobre el propósito, la duración, los beneficios esperados y los riesgos potenciales del estudio.

El proyecto ha elaborado siguiente el código de Ética en Investigación de la Universidad, asegurando que cumple con todos los requisitos éticos y legales. Este proceso de revisión garantiza que la investigación se realice de manera responsable, protegiendo la dignidad, los derechos y el bienestar de los participantes. Al concluir la investigación, los resultados serán proporcionados a los participantes y a las instituciones colaboradoras, cerrando el ciclo de manera ética y responsable. Esta retroalimentación es crucial para mantener la transparencia y la confianza en el proceso de investigación. Estas acciones no solo protegen los derechos y el bienestar de todos los involucrados, sino que también promueven la integridad científica y la responsabilidad social, fortaleciendo la credibilidad y validez del estudio. Este enfoque ético riguroso asegura que la investigación contribuya de manera significativa y respetuosa al conocimiento en el campo de la educación física y el uso del juego como herramienta pedagógica.

IV. RESULTADOS

Tras una exhaustiva serie de diálogos en profundidad con seis educadores pertenecientes a la coalición para la excelencia docente, se ha llevado a cabo un meticuloso proceso de estructuración y examen de la información recopilada. Este proceso dio lugar a la creación de un marco analítico compuesto por categorías y subcategorías, diseñado para facilitar una comprensión integral de los datos obtenidos y dar respuesta a las interrogantes y propósitos centrales de la investigación.

Con respecto al objetivo general; analizar los juegos como actividad de enseñanza - aprendizaje en la educación física en la red de docentes por la calidad. Los entrevistados enfatizan consistentemente que los juegos son fundamentales no solo para mejorar las habilidades físicas de los estudiantes, sino también para fortalecer sus habilidades sociales y emocionales. Desde la mejora de la coordinación y la condición física hasta el fomento del trabajo en equipo, el liderazgo y la autoestima, los juegos estructurados proporcionan un entorno interactivo y divertido que facilita la retención de conocimientos y crea un ambiente positivo en el aula. Además, los juegos permiten a los estudiantes explorar roles diversos y estrategias, promoviendo así la creatividad y la resolución de problemas. Al adaptar juegos para enseñar conceptos académicos complejos, como principios biomecánicos y de salud, los docentes no solo hacen el aprendizaje más accesible, sino que también motivan a los estudiantes a mantener un estilo de vida activo y saludable a largo plazo, fomentando la inclusión y el respeto mutuo entre los compañeros.

Según Jean Piaget (1951) un renombrado psicólogo del desarrollo, el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los niños. Piaget argumentó que el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino una forma fundamental en la que los niños exploran y comprenden el mundo que los rodea.

Respuesta del Docente 1: Los juegos son herramientas poderosas para enseñar habilidades físicas y sociales. A través de juegos estructurados, los estudiantes no solo mejoran su coordinación y condición física, sino que también aprenden a trabajar en equipo, desarrollan habilidades de liderazgo y fortalecen su autoestima.

Respuesta del Docente 2: "Integrar juegos en la enseñanza de la educación física hace que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. Los estudiantes se comprometen más con el proceso de aprendizaje cuando están emocionalmente involucrados, lo que facilita la retención de conocimientos y fomenta un ambiente positivo en el aula.

Respuesta del Docente 3: "Los juegos proporcionan oportunidades para que los estudiantes experimenten diferentes roles y estrategias, lo que contribuye a su desarrollo integral. Además de mejorar sus habilidades físicas, los juegos promueven la creatividad y la resolución de problemas, habilidades esenciales tanto dentro como fuera del contexto educativo.

Respuesta del Docente 4: En la educación física, los juegos no solo son actividades recreativas, sino que también actúan como vehículos para enseñar conceptos académicos complejos de una manera práctica y aplicada. Los estudiantes pueden entender mejores principios biomecánicos, físicos y de salud a través de juegos adaptados.

Respuesta del Docente 5: Los juegos son inclusivos por naturaleza y permiten que todos los estudiantes participen activamente, independientemente de su habilidad física inicial. Esto fomenta un ambiente de aprendizaje equitativo y promueve la aceptación y el respeto entre los compañeros.

Respuesta del Docente 6: "La enseñanza a través de juegos motiva a los estudiantes a mantener un estilo de vida activo y saludable a largo plazo. Al experimentar el placer de moverse y competir de manera justa desde una edad temprana, los estudiantes están más propensos a adoptar hábitos de ejercicio que perduren hasta la adultez.

Respecto a los beneficios específicos en los estudiantes al utilizar juegos en tus clases, los docentes destacan varios beneficios significativos del uso de juegos en la enseñanza y aprendizaje en educación física. El primero señala que los juegos como el balón prisionero y los relevos no solo mejoran las habilidades físicas, sino que también fomentan la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes, mejorando así la motivación y la participación. El segundo docente resalta cómo juegos de equilibrio y habilidades aumentan la autoestima al permitir a los

estudiantes experimentar éxito y superar desafíos físicos. El tercero menciona que juegos de estrategia y percepción espacial mejoran la concentración y el enfoque de los estudiantes, mientras que el cuarto destaca que juegos de roles y deportes modificados desarrollan habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo. El quinto docente enfatiza que los juegos fomentan un ambiente inclusivo y positivo al valorar la diversidad y promover el respeto mutuo, mientras que el sexto observa cómo los juegos promueven un aprendizaje activo y práctico al aplicar conceptos teóricos en contextos reales, mejorando la salud física y el bienestar general de los estudiantes. Estas observaciones subrayan la versatilidad del juego como herramienta pedagógica para enriquecer múltiples dimensiones del desarrollo estudiantil.

Uno de los autores destacados que ha investigado los beneficios del juego en el aprendizaje y la enseñanza es Lev Vygotsky. Vygotsky, un psicólogo y educador ruso del siglo XX, es conocido por su teoría sociocultural del desarrollo cognitivo. En su obra "Mind in Society" (1930), Vygotsky enfatiza cómo el juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños. Argumenta que a través del juego, los niños internalizan roles sociales, practican habilidades de resolución de problemas, desarrollan el pensamiento simbólico y aprenden a regular su comportamiento. Vygotsky sostiene que el juego facilita la zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden alcanzar niveles más altos de desarrollo cognitivo con el apoyo de adultos y compañeros más competentes. Esta perspectiva resalta los beneficios del juego como una forma natural de aprendizaje que promueve el desarrollo integral de los niños.

Respuesta del Docente 1: He observado que los juegos mejoran significativamente la motivación y la participación de los estudiantes. Al involucrarse activamente en juegos como el balón prisionero o juegos de relevos, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades físicas, sino que también desarrollan habilidades sociales como la cooperación y el trabajo en equipo.

Respuesta del Docente 2: Los juegos han demostrado ser efectivos para mejorar la autoestima de los estudiantes. Cuando participan en juegos donde pueden experimentar éxito y superar desafíos físicos, como juegos de equilibrio o juegos de habilidades, los estudiantes ganan confianza en sus capacidades físicas y emocionales.

Respuesta del Docente 3: Utilizar juegos en mis clases ha mejorado la concentración y el enfoque de mis estudiantes. Los juegos que requieren atención y habilidades cognitivas, como juegos de estrategia o juegos de percepción espacial, ayudan a los estudiantes a desarrollar estas habilidades mientras se divierten y se mantienen activos.

Respuesta del Docente 4: Uno de los beneficios más notables que he observado es el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. Los juegos que implican tomar decisiones rápidas y adaptarse a nuevas situaciones, como juegos modificados de deportes o juegos de roles, enseñan a los estudiantes a pensar estratégicamente y a trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes.

Respuesta del Docente 5: Los juegos han facilitado un ambiente inclusivo y positivo en mis clases. Al participar en juegos que no requieren habilidades físicas avanzadas, pero sí habilidades de comunicación y respeto mutuo, los estudiantes aprenden a valorar la diversidad y a trabajar juntos hacia un objetivo compartido.

Respuesta del Docente 6: He observado que los juegos promueven un aprendizaje activo y práctico. Los estudiantes retienen mejor los conceptos teóricos cuando los aplican en contextos reales a través de juegos. Además, los juegos ayudan a mejorar la salud cardiovascular y la resistencia física de los estudiantes, lo que contribuye a su bienestar general.

El primer objetivo específico: Describir el rol del docente y la incorporación del juego en la actividad de enseñanza -aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad.

De acuerdo al rol como docente en la educación física cómo consideras que la incorporación de juegos en tus clases contribuye al proceso de

enseñanza-aprendizaje. Los docentes de educación física enfatizan diversos roles y beneficios del juego en el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes. El primero destaca su función en facilitar un ambiente donde se cultivan habilidades físicas y valores como el trabajo en equipo, utilizando juegos para hacer el aprendizaje práctico y motivador. El segundo docente subraya el papel crucial de promover un estilo de vida activo y saludable a través de juegos que mejoran tanto la condición física como las habilidades socioemocionales, contribuyendo al bienestar general de los estudiantes. El tercer docente se ve como un guía que educa sobre la importancia del juego para el desarrollo integral, destacando cómo los juegos enseñan habilidades esenciales para el éxito académico y personal. El cuarto enfatiza el papel del juego en proporcionar experiencias de aprendizaje significativas que no solo enseñan habilidades físicas y estrategias tácticas, sino que también desarrollan habilidades cognitivas cruciales. El quinto docente se centra en crear un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes puedan participar y desarrollar habilidades sociales y emocionales a través de juegos diversificados. Finalmente, el sexto docente asume el rol de facilitador del aprendizaje activo mediante juegos que no solo mejoran la salud física, sino que también cultivan habilidades de liderazgo, colaboración y pensamiento estratégico necesarias para el éxito en diversas facetas de la vida. Estas perspectivas resaltan cómo el juego en la educación física no solo mejora las habilidades físicas, sino que también enriquece el desarrollo integral de los estudiantes en múltiples niveles.

Para David Ausubel (2000) afirma que, sobre la importancia de la experiencia significativa en el aprendizaje, sugiriendo que los juegos pueden ser herramientas efectivas para conectar nuevos conocimientos con el conocimiento previo de los estudiantes.

Respuesta del Docente 1: Como docente de educación física, mi rol es facilitar un ambiente donde los estudiantes no solo desarrollen habilidades físicas, sino que también aprendan valores como el trabajo en equipo y la perseverancia. La incorporación de juegos en mis clases permite a los estudiantes experimentar y aplicar conceptos teóricos de manera práctica y divertida, lo que mejora su motivación y participación activa en el aprendizaje.

Respuesta del Docente 2: Considero que mi rol como docente en la educación

física es crucial para fomentar un estilo de vida activo y saludable entre los estudiantes. Los juegos no solo ayudan a mejorar la condición física y las habilidades motoras, sino que también promueven el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía y la resolución de conflictos. Esto contribuye significativamente al bienestar integral de los estudiantes.

Respuesta del Docente 3: En mi práctica como docente de educación física, veo mi rol como un guía que no solo enseña habilidades deportivas, sino que también educa sobre la importancia del juego en el desarrollo integral de los estudiantes. Los juegos ofrecen oportunidades para aprender a trabajar en equipo, a gestionar el tiempo y a mejorar la autoestima, aspectos que son fundamentales para el éxito académico y personal.

Respuesta del Docente 4: Como docente de educación física, considero que mi papel es proporcionar experiencias de aprendizaje significativas a través del juego. Los juegos no solo son herramientas efectivas para enseñar habilidades físicas y estrategias tácticas, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas como la toma de decisiones rápidas y la resolución de problemas bajo presión.

Respuesta del Docente 5: Mi rol como docente en la educación física se centra en crear un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sientan motivados y seguros para participar. La incorporación de juegos diversificados permite que los estudiantes desarrollen habilidades sociales y emocionales, como la comunicación efectiva y la empatía, mientras disfrutan de actividades físicas que promueven su bienestar general.

Respuesta del Docente 6: Como docente de educación física, entiendo mi rol como un facilitador del aprendizaje activo a través del juego. Los juegos no solo ayudan a mejorar la salud física de los estudiantes, sino que también promueven el desarrollo de habilidades de liderazgo, colaboración y pensamiento estratégico. Estas habilidades son fundamentales para su éxito no solo en el ámbito deportivo, sino también en su vida personal y profesional.

De acuerdo a los desafíos que enfrentan al incorporar juegos en el plan de estudios de educación física y cómo los superas para asegurar una

experiencia de aprendizaje efectiva.

Las respuestas de los docentes revelan una serie de desafíos comunes al incorporar juegos en la enseñanza de educación física, así como estrategias efectivas para superarlos. El primer docente destaca la importancia de la inclusión adaptando juegos para todos los estudiantes, asegurando así una participación equitativa. El segundo docente enfatiza la gestión del tiempo como un desafío crucial, planificando juegos eficientes con objetivos claros para maximizar el aprendizaje. El tercero aborda el balance entre diversión y aprendizaje al seleccionar cuidadosamente juegos educativos y proporcionar retroalimentación constante. El cuarto docente menciona la gestión del comportamiento, utilizando juegos que promuevan la cooperación para mantener un ambiente de aprendizaje positivo. El quinto destaca la evaluación continua durante los juegos, integrando momentos de reflexión y autoevaluación para monitorear el progreso de los estudiantes. Finalmente, el sexto docente se enfrenta al desafío logístico de recursos y espacio, adaptando juegos según las condiciones disponibles y colaborando con colegas y administradores para asegurar un entorno seguro y estimulante. Estas respuestas subrayan la complejidad de integrar juegos en el currículo de educación física, pero también destacan la creatividad y el compromiso de los docentes en adaptar sus prácticas para asegurar experiencias educativas enriquecedoras y equitativas para todos los estudiantes.

Master Teacher" (2008), Graham aborda cómo los juegos pueden ser utilizados de manera efectiva como herramientas pedagógicas en la enseñanza de la educación física.

Respecto a la Respuesta del Docente 1, uno de los desafíos que enfrento es asegurarme de que los juegos sean inclusivos y adecuados para todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades físicas. Para superar esto, adapto los juegos, proporcionando opciones de modificación y brindando apoyo adicional a los estudiantes que lo necesitan. Esto garantiza que todos puedan participar activamente y disfrutar de la experiencia de aprendizaje.

Respecto a la respuesta del Docente 2, el tiempo limitado de clase es un desafío significativo al incorporar juegos. Para maximizar el tiempo efectivo, planifico juegos que se puedan explicar rápidamente y que no requieran configuraciones

complejas. Además, establezco reglas claras y objetivos de aprendizaje específicos para cada juego, asegurando que cada actividad contribuya de manera significativa al desarrollo de habilidades físicas y sociales de los estudiantes.

Respecto a la respuesta del Docente 3, un desafío que enfrento es mantener el equilibrio entre la diversión y el aprendizaje en los juegos. Para abordar esto, selecciono cuidadosamente juegos que no solo sean entretenidos, sino que también enseñen habilidades técnicas y estratégicas. Además, proporciono retroalimentación constante durante y después de los juegos para asegurar que los estudiantes comprendan los conceptos clave y puedan aplicarlos en diferentes contextos.

Respecto a la respuesta del Docente 4, "la gestión del comportamiento y la disciplina puede ser un desafío al implementar juegos en clase. Para mitigar esto, establezco expectativas claras desde el principio y creo un ambiente de respeto mutuo. Utilizo juegos que fomentan la cooperación y el trabajo en equipo, lo que ayuda a mantener a los estudiantes comprometidos y reducir los comportamientos disruptivos durante las actividades.

Respecto a la respuesta del Docente 5, "un desafío importante es la evaluación del aprendizaje durante los juegos. Para superar esto, diseño juegos que incluyan momentos para la reflexión y la autoevaluación por parte de los estudiantes. También implemento técnicas de evaluación formativa, como observaciones directas y discusiones grupales, para monitorear el progreso y ajustar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes.

Respecto a la respuesta del Docente 6, "el acceso a recursos y espacio adecuados es un desafío común al incorporar juegos en el plan de estudios. Para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva, adapto los juegos según el entorno disponible y utilizo materiales simples y accesibles. Además, colaboro con otros docentes y administradores para asegurar que haya apoyo logístico suficiente para implementar actividades físicas seguras y estimulantes

De acuerdo al tercer objetivo, describir los juegos que promueven la enseñanza - aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad.

Sobre algunos ejemplos específicos de juegos que has utilizado para promover el

aprendizaje efectivo en la educación física.

Las respuestas de los docentes muestran una variedad de enfoques en la incorporación de juegos en la educación física, destacando diferentes juegos y sus beneficios educativos. El primero enfatiza los relevos como una forma efectiva de enseñar trabajo en equipo y coordinación, destacando la importancia de la comunicación y colaboración. El segundo docente utiliza un circuito de habilidades para mejorar las habilidades motoras y fomentar la práctica persistente entre los estudiantes. El tercero adapta juegos de deportes tradicionales para asegurar la participación activa y el aprendizaje de técnicas básicas en un ambiente competitivo saludable. El cuarto introduce juegos cooperativos como la construcción de puentes humanos, que fortalecen la colaboración y la resolución de problemas mientras mejoran la fuerza física. El quinto docente emplea el juego del círculo de confianza para desarrollar confianza, comunicación y conciencia corporal entre los estudiantes. Finalmente, el sexto docente utiliza juegos de estrategia como el lago congelado para promover la planificación estratégica, la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Estos enfoques destacan cómo los juegos no solo mejoran las habilidades físicas, sino que también desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas fundamentales en los estudiantes dentro de un entorno educativo estimulante y enriquecedor.

Robert J. Marzano. En su libro "Classroom Instruction That Works" (2001), Marzano y sus coautores exploran diversas estrategias educativas efectivas, incluyendo el uso de juegos como una herramienta pedagógica.

Respecto a la respuesta del Docente 1: He encontrado que los juegos de relevo son excelentes para enseñar habilidades de trabajo en equipo y mejorar la coordinación. Por ejemplo, utilizamos relevos de carrera donde los estudiantes deben pasar un objeto mientras corren, lo que no solo desarrolla su velocidad sino también su capacidad para colaborar y comunicarse eficazmente.

Respecto a la respuesta del Docente 2: Uno de los juegos que ha sido muy efectivo en mis clases es 'Circuito de Habilidades'. En este juego, los estudiantes rotan a través de estaciones donde practican diferentes habilidades como lanzamientos, saltos y equilibrio. Esto no solo mejora sus habilidades motoras, sino que también les enseña la importancia de la práctica y la persistencia en el aprendizaje.

Respecto a la respuesta del Docente 3: Utilizo juegos modificados de deportes tradicionales, como el baloncesto y el fútbol, donde ajustamos las reglas y el tamaño del campo para adaptarse al nivel de habilidad de los estudiantes. Esto les permite participar activamente y aprender técnicas básicas mientras se divierten y desarrollan un sentido de competencia saludable.

Respecto a la respuesta del Docente 4: En mis clases, implemento juegos cooperativos como 'Construcción de puentes humanos'. Aquí, los estudiantes trabajan juntos para construir estructuras de cuerpos humanos, lo que fortalece sus habilidades de colaboración y resolución de problemas mientras mejoran su fuerza y flexibilidad física.

Respecto a la respuesta del Docente 5: Un juego que encuentro muy efectivo es el 'Círculo de confianza'. Los estudiantes forman un círculo y se turnan para cruzar el círculo con los ojos vendados, confiando en las indicaciones vocales de sus compañeros. Esto no solo mejora la confianza y la comunicación interpersonal, sino que también desarrolla habilidades de orientación espacial y conciencia corporal.

Respecto a la respuesta del Docente 6: Utilizo juegos de estrategia como 'El lago congelado'. En este juego, los estudiantes deben atravesar un espacio de juego sin tocar el suelo (representado como 'el lago congelado'), utilizando solo objetos como cuerdas y tablas. Esto fomenta la planificación estratégica, la toma de decisiones rápida y la coordinación grupal, al mismo tiempo que promueve el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

De acuerdo a la selección a estos juegos y qué consideraciones tienes en cuenta para asegurar que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes. Las respuestas de los docentes destacan la importancia de seleccionar cuidadosamente los juegos en función de objetivos específicos de aprendizaje y las necesidades individuales de los estudiantes. En conjunto, reflejan un enfoque integral que considera la inclusión, la adaptabilidad, la seguridad y la relevancia curricular. Cada docente prioriza diferentes aspectos, como la mejora de habilidades físicas, el desarrollo social y emocional, y la promoción de valores y habilidades cognitivas. Estos enfoques subrayan cómo los juegos no solo son herramientas para el desarrollo físico, sino también para la formación integral de los estudiantes, proporcionando experiencias educativas que son tanto estimulantes

como educativas dentro de un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

David Perkins, especialmente en su libro "Smart Schools: Better Thinking and Learning for Every Child" (1992). Perkins discute la importancia de los juegos y otras actividades educativas en el desarrollo integral de los estudiantes. Él enfatiza la necesidad de que los juegos no solo sean divertidos, sino que también proporcionen oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera integrada.

Respecto a la respuesta del Docente 1: Cuando selecciono juegos para mis clases, considero primero los objetivos de aprendizaje específicos que quiero alcanzar, como mejorar la coordinación o fomentar el trabajo en equipo. Luego, aseguro que los juegos sean inclusivos y adaptables a diferentes niveles de habilidad, para que todos los estudiantes puedan participar activamente y sentirse desafiados en un ambiente seguro y divertido.

Respecto a la respuesta del Docente 2: Mis decisiones sobre qué juegos usar se basan en la edad y el nivel de habilidad de mis estudiantes. Prefiero juegos que no solo desarrollen habilidades físicas como el equilibrio y la resistencia, sino que también promuevan habilidades sociales como la comunicación y la colaboración. Es esencial que los juegos sean variados y estimulantes para mantener el interés y la participación de los estudiantes.

Respecto a la respuesta del Docente 3: Cuando elijo juegos para mis clases, considero cómo cada juego puede integrarse con los objetivos curriculares establecidos y los estándares de aprendizaje. Esto asegura que los juegos no solo sean divertidos, sino también educativos y relevantes para el desarrollo integral de los estudiantes. Además, busco juegos que promuevan la inclusión y el respeto mutuo entre los estudiantes."

Respecto a la respuesta del Docente 4: Al seleccionar juegos, priorizo aquellos que permiten a los estudiantes experimentar diferentes roles y responsabilidades. Esto incluye juegos cooperativos donde todos contribuyen al éxito del equipo, así como juegos competitivos que fomentan una competencia saludable. También considero la seguridad de los estudiantes y la disponibilidad de equipos adecuados para cada actividad."

Respecto a la respuesta del Docente 5: Para elegir juegos, tengo en cuenta la diversidad de intereses y habilidades de mis estudiantes. Utilizo juegos que ofrecen oportunidades para la toma de decisiones, la resolución de problemas y el liderazgo, aspectos que son fundamentales para el desarrollo de habilidades tanto físicas como cognitivas. Además, busco juegos que promuevan valores como el respeto, la responsabilidad y la honestidad.

Respecto a la respuesta del Docente 6: Mis elecciones de juegos se basan en la necesidad de crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Busco juegos que involucren movimientos funcionales y que ayuden a mejorar la condición física general de los estudiantes. Además, considero cómo cada juego puede contribuir al desarrollo emocional y social de los estudiantes, fomentando la confianza en sí mismos y la capacidad de trabajar en equipo.

De acuerdo al cuarto objetivo: Determinar la frecuencia de los juegos aplicados por el docente para la enseñanza - aprendizaje en la educación física en la Red de Docentes por la calidad.

Para determinar la frecuencia con la que aplica diferentes juegos para la enseñanza-aprendizaje en la educación física, las respuestas de los docentes reflejan diferentes enfoques y consideraciones en la determinación de la frecuencia de los juegos en sus clases de educación física. Cada docente adapta la frecuencia de los juegos según el nivel de los estudiantes, sus necesidades individuales, y los objetivos específicos de aprendizaje y desarrollo físico. Se destaca la importancia de utilizar los juegos al inicio de las sesiones para aumentar la participación y energizar a los estudiantes, así como después de la enseñanza teórica para reforzar conceptos y mejorar la retención del conocimiento. Además, la evaluación continua del progreso de los estudiantes y la adaptación a las condiciones del entorno físico y temporal son consideraciones clave para garantizar que los juegos contribuyan de manera efectiva al aprendizaje activo y al desarrollo integral de los estudiantes en el ámbito educativo.

Respecto a la respuesta del Docente 1: "La frecuencia con la que aplico juegos en mis clases de educación física depende de varios factores. Primero, considero el nivel de los estudiantes y sus intereses. Utilizo juegos más frecuentemente al inicio de la sesión para aumentar la participación y energizar a los estudiantes. También

incorporo juegos después de la enseñanza teórica para reforzar conceptos y mejorar la retención del conocimiento."

Respecto a la respuesta del Docente 2: "Para determinar la frecuencia de los juegos en mis clases, evalúo la duración de la sesión y el contenido del plan de estudios. Integro juegos regularmente para mantener alta la energía y la participación de los estudiantes, especialmente en actividades más largas o intensas. Además, ajusto la frecuencia de los juegos según la respuesta de los estudiantes y su progreso en el desarrollo de habilidades específicas."

Respecto a la respuesta del Docente 3: "Mi enfoque en la frecuencia de los juegos se basa en la variedad y en la adaptación a las necesidades de los estudiantes. Integro juegos al menos dos veces por semana para asegurar que los estudiantes experimenten diferentes formas de actividad física y aprendan a través de la práctica activa. Ajusto la frecuencia según el clima y el espacio disponible, asegurándome de que cada juego contribuya de manera significativa al aprendizaje."

Respecto a la respuesta del Docente 4: "Determino la frecuencia de los juegos considerando la edad y el nivel de habilidad de los estudiantes. Integro juegos semanalmente para mantener el interés y la motivación de los estudiantes en la actividad física. Además, uso juegos como herramienta para enseñar habilidades específicas como el equilibrio, la coordinación y el trabajo en equipo, ajustando la frecuencia según el progreso individual y grupal."

Respecto a la respuesta del Docente 5: "En mis clases de educación física, adapto la frecuencia de los juegos según los objetivos de aprendizaje establecidos y las necesidades de los estudiantes. Utilizo juegos al menos una vez por semana para diversificar las actividades y mejorar la participación. También incorporo juegos como parte de evaluaciones formativas para medir el progreso de los estudiantes en la aplicación de habilidades y conceptos aprendidos."

Respecto a la respuesta del Docente 6: "La frecuencia con la que aplico juegos en la educación física depende del tema y del nivel de los estudiantes. Integro juegos regularmente para mantener el compromiso y promover un aprendizaje activo. Ajusto la frecuencia según la temporada y los recursos disponibles, asegurándome

de que cada juego contribuya al desarrollo físico y social de los estudiantes de manera efectiva."

Según a los factores influyen en tu decisión sobre cuándo y con qué frecuencia integrar juegos en tus clases, las respuestas de los docentes reflejan una consideración integral y estratégica al integrar juegos en la enseñanza de la educación física. Se observa que los factores clave para determinar cuándo y con qué frecuencia aplicar juegos incluyen la edad y el nivel de habilidad de los estudiantes, los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo, la motivación y el interés de los estudiantes, así como la disponibilidad de recursos y el espacio físico. Cada docente enfatiza la importancia de adaptar los juegos para promover la participación equitativa, fomentar habilidades físicas y sociales, y mantener un ambiente de aprendizaje dinámico y positivo. Esta diversificación y personalización en la implementación de juegos no solo busca mejorar el rendimiento físico, sino también fortalecer habilidades cognitivas y socioemocionales, destacando así el valor integral de los juegos como herramienta educativa en el contexto de la educación física.

Respecto a la respuesta del Docente 1: "Considero varios factores al decidir cuándo y con qué frecuencia integrar juegos en mis clases. La edad y nivel de habilidad de los estudiantes son cruciales, ya que determinan qué tipos de juegos serán más apropiados y efectivos. Además, evalúo la duración de la sesión y el contenido del currículo para asegurarme de que los juegos complementen y refuercen los objetivos de aprendizaje establecidos."

Respecto a la respuesta del Docente 2: "Mis decisiones se basan en la motivación y el interés de los estudiantes. Integro juegos al comienzo de las clases para establecer un ambiente positivo y energético, lo que ayuda a mantener la atención y la participación durante toda la sesión. Además, adapto la frecuencia de los juegos según el clima y las instalaciones disponibles, garantizando siempre un aprendizaje activo y variado."

Respecto a la respuesta del Docente 3: "Para mí, es fundamental la diversificación de actividades y la inclusión de todos los estudiantes. Integro juegos regularmente para proporcionar oportunidades equitativas de participación y aprendizaje activo. Considero también la temporada y las preferencias de los estudiantes para

asegurar que los juegos sean relevantes y atractivos, promoviendo así un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo."

Respecto a la respuesta del Docente 4: "Evalúo constantemente el progreso de los estudiantes y sus necesidades individuales. Integro juegos estratégicamente para reforzar habilidades específicas como la coordinación, el equilibrio y la toma de decisiones bajo presión. La frecuencia de los juegos también depende de la disponibilidad de equipos y espacio, así como del tiempo asignado para cada sesión, asegurando siempre una experiencia de aprendizaje efectiva y segura."

Respecto a la respuesta del Docente 5: "Los objetivos de aprendizaje y los estándares del currículo son el punto de partida para mí. Integro juegos de manera regular para enseñar conceptos teóricos de manera práctica y aplicada. Además, considero la capacidad de los juegos para promover habilidades sociales como la comunicación y el trabajo en equipo, ajustando la frecuencia según las necesidades de los estudiantes y el desarrollo de competencias clave."

Respecto a la respuesta del Docente 6: "Mi decisión de integrar juegos se basa en la variedad y en el impacto en el desarrollo integral de los estudiantes. Utilizo juegos como herramientas para enseñar valores como la cooperación y la resolución de conflictos, además de mejorar las habilidades físicas. La frecuencia de los juegos también está influenciada por la retroalimentación de los estudiantes y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas."

V. DISCUSIÓN

La discusión sobre el uso del juego como herramienta educativa en la enseñanza de la educación física revela una serie de perspectivas y consideraciones importantes entre los estudios y las prácticas de los docentes. Pachón (2020) y Núñez C. (2022) destacan cómo el juego en el ámbito educativo puede ser tanto un medio para enseñar como un fin en sí mismo, generando debates sobre sus formas, roles y efectividad pedagógica. Por un lado, se reconoce que el juego es una parte intrínseca del ser humano, como lo señalan Fink (1957), Cagigal (1976) y Gruppe (1976), quienes ven en el juego una manifestación esencial del desarrollo humano, no solo físico sino también emocional y social.

Los estudios más recientes, como el de Francos A. (2020) y Gonzales et al. (2021), resaltan cómo los juegos contribuyen significativamente al aprendizaje integral de los estudiantes, mejorando habilidades motoras, coordinativas y sociales. Además, Candela y Benavides (2020) subrayan cómo las actividades lúdicas no solo son efectivas para el aprendizaje, sino que también promueven un ambiente positivo y estimulante en el aula, fundamental para el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes.

En cuanto a la frecuencia y la integración de juegos en las clases de educación física, los docentes entrevistados enfatizan varios factores determinantes. La edad y el nivel de habilidad de los estudiantes son consideraciones clave para seleccionar juegos apropiados que promuevan la participación equitativa y el desarrollo adecuado de habilidades físicas y sociales. Además, la alineación con los objetivos de aprendizaje del currículo escolar y la adaptación a las condiciones específicas del entorno, como el espacio disponible y los recursos materiales, influyen en la planificación y ejecución de las actividades lúdicas.

Cada docente tiene en cuenta la motivación y el interés de los estudiantes como factores cruciales para determinar cuándo y con qué frecuencia integrar juegos. Utilizar juegos al inicio de las clases para establecer un ambiente positivo y participativo, así como después de segmentos teóricos para reforzar conceptos, son prácticas comunes que buscan mantener la atención y facilitar la retención del conocimiento.

VI. CONCLUSIONES

El objetivo principal de este estudio fue investigar cómo los juegos se utilizan como herramientas efectivas para facilitar el aprendizaje en el contexto educativo de la educación física, específicamente dentro de la Red de Docentes por la calidad. Los hallazgos muestran que el juego no solo es una forma de actividad física, sino una herramienta pedagógica integral que promueve el desarrollo holístico de los estudiantes. Los docentes desempeñan un papel crucial como facilitadores del aprendizaje activo y significativo a través de la selección y aplicación estratégica de juegos que no solo mejoran las habilidades físicas, sino que también fortalecen habilidades sociales, emocionales y cognitivas fundamentales.

Los resultados revelan que los docentes desempeñan un papel fundamental como guías y facilitadores del aprendizaje durante las actividades de juego en la educación física. Más allá de simplemente organizar juegos, actúan como mediadores del conocimiento al alentar la reflexión crítica de los estudiantes sobre sus experiencias durante las actividades. Esta función no solo fortalece la comprensión de los conceptos aprendidos, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y estimulante. Al adaptar los juegos para satisfacer las necesidades individuales y grupales, los docentes aseguran que todos los estudiantes participen activamente, promoviendo así una inclusión efectiva y el desarrollo equitativo de habilidades físicas y sociales.

La variedad de juegos utilizados por los docentes en la red destaca su capacidad para abordar múltiples dimensiones del aprendizaje estudiantil. Desde juegos de habilidades motoras diseñados para mejorar la coordinación y el equilibrio, hasta juegos cooperativos que fomentan la colaboración y la resolución de problemas, cada actividad se selecciona cuidadosamente para cumplir con objetivos educativos específicos. La adaptación de juegos de deportes tradicionales y la introducción de juegos estratégicos también reflejan un enfoque educativo holístico que no solo promueve el desarrollo físico, sino que también fortalece habilidades cognitivas como la planificación estratégica y la toma de decisiones. Este enfoque diverso

no solo enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, sino que también prepara a los jóvenes para enfrentar desafíos diversos en un entorno educativo dinámico y participativo.

La evaluación de la frecuencia de los juegos aplicados revela un enfoque estratégico por parte de los docentes para maximizar los beneficios educativos de estas actividades. Al integrar juegos al inicio de las clases para aumentar la participación y la energía de los estudiantes, y después de la enseñanza teórica para reforzar conceptos y mejorar la retención del conocimiento, los docentes aseguran un aprendizaje continuo y efectivo. La adaptación de la frecuencia según las condiciones del entorno físico y temporal, así como la evaluación continua del progreso estudiantil, demuestra un compromiso con la optimización del aprendizaje a través del juego. Este enfoque no solo mejora el rendimiento físico de los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales clave, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y personales con confianza y habilidad.

VII. RECOMENDACIONES

Para directores y coordinadores de programas educativos: Implementar políticas educativas que no solo reconozcan el valor del juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación física, sino que también prioricen la formación continua de los docentes en este aspecto. Es crucial establecer programas de desarrollo profesional que brinden a los educadores las habilidades y el conocimiento necesarios para diseñar y facilitar experiencias de juego efectivas. Además, se deben proporcionar recursos adecuados y tiempo dedicado en el currículo escolar para integrar de manera consistente actividades lúdicas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes.

Para educadores y formadores de docentes: Es fundamental que los programas de formación inicial y continua de docentes incluyan módulos específicos sobre el rol del juego en la educación física. Esto no solo implica enseñar cómo utilizar juegos para mejorar las habilidades motoras y físicas, sino también cómo emplearlos para fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y otras habilidades socioemocionales. Los educadores deben ser capacitados para adaptar los juegos según las necesidades y habilidades de sus estudiantes, garantizando así experiencias inclusivas y enriquecedoras para todos.

Para diseñadores de currículo y planificadores educativos: La integración de juegos en el currículo de educación física debe ser deliberada y estratégica. Se recomienda desarrollar guías y recursos curriculares que proporcionen a los educadores opciones variadas de juegos que no solo cumplan con objetivos físicos y motores, sino que también promuevan competencias más amplias como el pensamiento crítico, la colaboración y la autoconfianza. Es esencial actualizar regularmente estos recursos para reflejar las mejores prácticas y las investigaciones más recientes sobre el impacto del juego en el aprendizaje.

Para administradores escolares y líderes educativos: La frecuencia y el tipo de juegos utilizados en las clases de educación física deben ser evaluados y ajustados continuamente en función del progreso estudiantil y

las metas educativas establecidas. Se recomienda establecer políticas que apoyen la inclusión equitativa de juegos en el programa escolar, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades de aprendizaje a través del juego. Además, se deben asignar recursos adecuados para la capacitación docente, la adquisición de equipos y la mejora de instalaciones que faciliten la implementación efectiva de juegos educativos.

REFERENCIAS

- Badia, A., y Monereo, C. (2004). *La construcción del conocimiento profesional docente. Análisis de un curso de formación sobre la enseñanza estratégica. Anuario de Psicología*, 35(1), 47 - 70. <https://revistes.ub.edu/index.php/Anuario- psicologia/article/view/8704>
- Baquero, R., & Castro, R. (2022). *Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la Educación física en los estudiantes de Educación básica superior. Polo de Conocimiento*, 7(10). 1842-1872. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/ind. Polo de conocimientos. Obtenido de https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818/11621#>
- Brougère, G. (1998). *A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação*. 24(2).
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Cabezas, D., y Carpintero, E. (2006). *Teorías implícitas sobre la inteligencia en docentes. EduPsykhé. Revista de Psicología y Educación*, 5(1), 129-142. <https://journals.ucjc.edu/EDU/article/view/3780>
- Carneiro, R. (2019). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Fundación Santillana. Obtenido de https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf*
- Cervantes, M. J., Llanes, A., Peña, A. A., y Cruz, J. (2020). *Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 579-594.
- Cejas, M. F., Rueda, M. J., Cayo, L. E., y Villa, L. C. (2019). *Formación por competencias: Reto de la educación superior. Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXV(1), 94-101.
- Espinoza, G. (2010). *Estudio del Juego de niños y niñas de 4 y 5 años y su*

relación con el desarrollo socio-afectivo. Cuenca, Ecuador.: Universidad de Cuenca .

Fajardo, E., & Cervantes, L. (2020). *Modernización de la educación virtual y su incidencia en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)*. *Revista Academia y Virtualidad*, 13(2). 103-116. 13(2), 103-116. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643870>

Flores, E., Miranda, M., & Villasis, M. (2017). *El protocolo de investigación VI: cómo elegir la prueba estadística adecuada. Estadística inferencial. Revista Alergia de Mexico*, 364-370. Obtenido de <https://n9.cl/lx2en>

Franco, A. (2020). *Los juegos motores y el aprendizaje en el área de educación física en alumnos del primer y segundo grado la Institución Educativa Andahuasi, 2019*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrion. ¿Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4130/DAM%20BRYAN%20FRANCOIS%20CORDOVA%20MACALUPU.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Fredy, A., & Calderón, O. (2020). *Los retos de la Educación 4.0. frente a los tiempos de confinamiento. Revista Educación, Cultura y Cambio*, 1(1).

García, F., Cara, J., & Martínez, S. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte.*, 1(2). Obtenido de <https://logiaefd.com/wp-content>

Gonzales, L., & Jarrin, S. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Universidad Católica de Cuenca, Azogues*(1), 10. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1238>

Guillamón, A., Carrillo, P., & García, E. (2021). Revisión bibliográfica de los métodos enseñanza en educación física. . *Acción motriz*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8001191>

Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil. *Universidad de Guayaquil*,

Guayaquil,.

Hernandez , R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Obtenido de <https://n9.cl/xdyp0>

Hernandez , S., & Mendoza , C. (2018). *Metodologia de la investigacion*. Mexico: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta. Obtenido de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Llinás, H. (2020). *Estadística inferencial*. <https://n9.cl/u2wl9>.

Mayer, R. (2000). Diseño Educativo para un aprendizaje constructivista. En C. Reigeluth (Ed.), *Diseño de la instrucción Teorías y modelos. Un paradigma de la teoría de la instrucción. Parte I.* (pp. 153-171). Aula XXI Santillana.

Meneses , M., & Monge , A. (2001). El juego en los niños: Enfoque teorico. *Revista Educación*, 25(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Mendoza, M. M., León, X. P., Gilar, R., y Vizcaíno, F. M. (2022). Gestión del proceso enseñanza-aprendizaje: Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(E-7), 281-296. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.7.19>

Ministerio de Educacion. (2019). Diseño Curricular Básico. *DINEIP*, 260. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional2005FINAL.pdf>

Mishra, P. (2019). Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data. *Annals of Cardiac Anaesthesia*, 22(1), 67-72. Obtenido de <https://n9.cl/t2ww2>

Monge, M., Méndez, M., & Hernandez , M. (2019). La importancia del juego en los niños. *Dialnet*, 43(1), 31-35.

Nuñez, C. (2022). *Juegos lúdicos en el área de educación física*. Tumbes: Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64679/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20NU%C3%91EZ%20MARAPARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Otero , A. (30 de abril de 2024). *Enfoques de Investigacion*. Obtenido de

[https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)

[Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)

Orjuela, C. H., Araque, G. A., Lesmes, Ó. M., y Castañeda, J. G. (2020). Estrategias de aprendizaje adaptativo en Ciencias de la Educación y Sociales: Test adaptativos informatizados. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(E-3), 482-492. <https://doi.org/10.37960/rvg.v25i3.33384>

Pachon, J. (2020). *El juego como objeto de enseñanza en la Educación Física*. Argentina: Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Obtenido de http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12608/el_juego_como_objeto_de_ense%C3%B1anza_en_la_educacion_fisica.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Pachon. (2020). *El juego como objeto de enseñanza en la Educación Física*. Universidad Pedagógica Nacional UPN.

Polo, B. R., Hinojosa, C. A., Weepiu, M. L., y Rodríguez, J. L. (2022). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el área de comunicación con enfoque de sistemas. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XVIII(E-5), 48-62. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38144>

Rendón, M., Villasis, M., & Miranda, M. (2016). Descriptive statistics. *Revista Alergia de Mexico*, 63(4), 397-407. Obtenido de <https://n9.cl/4uz820>

Restrepo, D. (2013). *La Teoría Fundamentada como metodología para la integración del análisis procesual y estructural en la investigación de las Representaciones Sociales*. España: Universidad CES, Colombia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423539419008.pdf>

Rosas, A. S., y Rafael, Á. E. (2019). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico universitario: Una mirada desde los estudiantes de tecnológicos públicos. *Revista Venezolana de Gerencia*, 24(87), 938- 953. <https://doi.org/10.37960/revista.v24i87.29861>

Rodríguez-Ponce, E., y Fleet, N. (2020). Relevancia del profesorado universitario en la formación pedagógica. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVI(4), 419-432. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i4.34671>

Serrano, J., & Pons, R. (2008). La concepción constructivista de la instrucción. *Hacia un replanteamiento del triángulo interactivo*. 13(38).

Silveira, Y., & Sanabria, J. (2023). Terminología emergente en la toma de

decisiones en organizaciones deportivas latinoamericanas. *Retos*, 49(5), 115-125.

Obtenido de <https://doi.org/10.47197/retos.v49.96813>

Tunes, E., Villela, M. C., y Mitjás, A. (2006). Umacrítica ás teorias clássicas da aprendizagem e á sua expressao no campo educativo. *Linhas Críticas*, 12(22), 109-139. <http://educa.fcc.org.br/pdf/lc/v12n22/v12n22a08.pdf>

Vygotski, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto.

Zambrano, E., & Zambrano, P. (2016). *Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los niños y niñas*. Ecuador.: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

ANEXOS

Anexos 1

Cargo	Año en la institución	Grado de estudio propósito	Condición
Docente 1	35 años	Profesor	Nombrado
Docente 2	28 años	Licenciada	Nombrado
Docente 3	16 años	Profesora	Nombrado
Docente 4	10 años	Profesora	Nombrado
Docente 5	10 años	Profesor	Contratado
Docente 6	7 años	Profesora	Nombrado

Anexos 2 instrumento - entrevista

GUÍA DE ENTREVISTA

Datos generales:

Apellidos :
Cargo :
Profesión :
Ocupación :
Especialidad :

ENTREVISTA

¿Cómo considera que los juegos pueden mejorar la experiencia educativa en la enseñanza de la educación física, especialmente en términos de aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué beneficios específicos has observado en tus estudiantes al utilizar juegos en tus clases?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Cómo describirías tu rol como docente en la educación física y cómo consideras que la incorporación de juegos en tus clases contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué desafíos enfrentas al incorporar juegos en el plan de estudios de educación física y cómo los superas para asegurar una experiencia de aprendizaje efectiva?"

.....
.....
.....
.....
.....

¿Cuáles son algunos ejemplos específicos de juegos que has utilizado para promover el aprendizaje efectivo en la educación física?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Cómo seleccionas estos juegos y qué consideraciones tienes en cuenta para asegurar que contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Cómo determina la frecuencia con la que aplica diferentes juegos para la enseñanza-aprendizaje en la educación física?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué factores influyen en tu decisión sobre cuándo y con qué frecuencia integrar juegos en tus clases?

.....
.....
.....
.....
.....